

simPE

„Von Grund auf“

Benutzer Manual

aktualisiert für Version: 44 (ALPHA)

geschrieben von: TazzMann (tazzmann@ambertation.de)



übersetzt von: Rado (<http://rados-sims2.de.vu>)

Spezieller Dank an:
Quaxi, Emily, Echo

EINFÜHRUNG IN SIMPE	3
Was ist SimPE?	3
SimPE kennenlernen	4
Docking 101	4
Das SimPE Interface	9
Einstellen und Anpassen von SimPE	19

Einführung in SimPE

Was ist SimPE?

SimPE = **Sims 2 Package Editor**

SimPE ist ein mächtiger Sims 2 Package Betrachter/ Editor. Es kann jede Aufgabe zum Ändern der Zusammenstellung innerhalb einer Package bewältigen. Es kann aber auch ebenso neue Packages erstellen.

Wenn Du die SimPE AddOns (Plugins) nutzt, hast Du die Möglichkeit, eine Menge Dinge des Spiels zu modifizieren, die da z.B. Wären:

- Öffnen und Betrachten von ganzen Nachbarschaften
- Ändern vieler Eigenschaften von Sims, Objekten und Kleidung
- Sims klonen
- Erstellen von Bildern
- Umfärben von Klamotten und Objekten
- Und viel, viel mehr

SimPE wird veröffentlicht in C# für .NET Framework, so dass jeder, der ordentlichen Code programmieren kann, auch AddOns für SimPE schreiben kann. Diese könnten die Engine auch in ihrer eigenen Anwendung benutzen, solange sie den Richtlinien für GPL-lizenzierte Anwendungen befolgen.

Was brauche ich, um SimPE zum Laufen zu kriegen?

Microsoft .NET Framework Version 1.1 – Du findest es unter folgendem Link.

<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=262d25e3-f589-4842-8157-034d1e7cf3a3&displaylang=en>

Welche Dateien werden für SimPE benötigt?

SimPE Installer – Glaub es oder nicht, aber es gibt Leute, die das nicht wissen.

PhotoStudio Templates – Nicht notwendig, aber zum Komplettieren dieses Tutorials.

Colour Options Enabler – Nicht notwendig, aber zum Komplettieren dieses Tutorials.

Du findest alle drei genannten Dateien unter folgendem Link

<http://sims.ambertation.de/download.shtml>

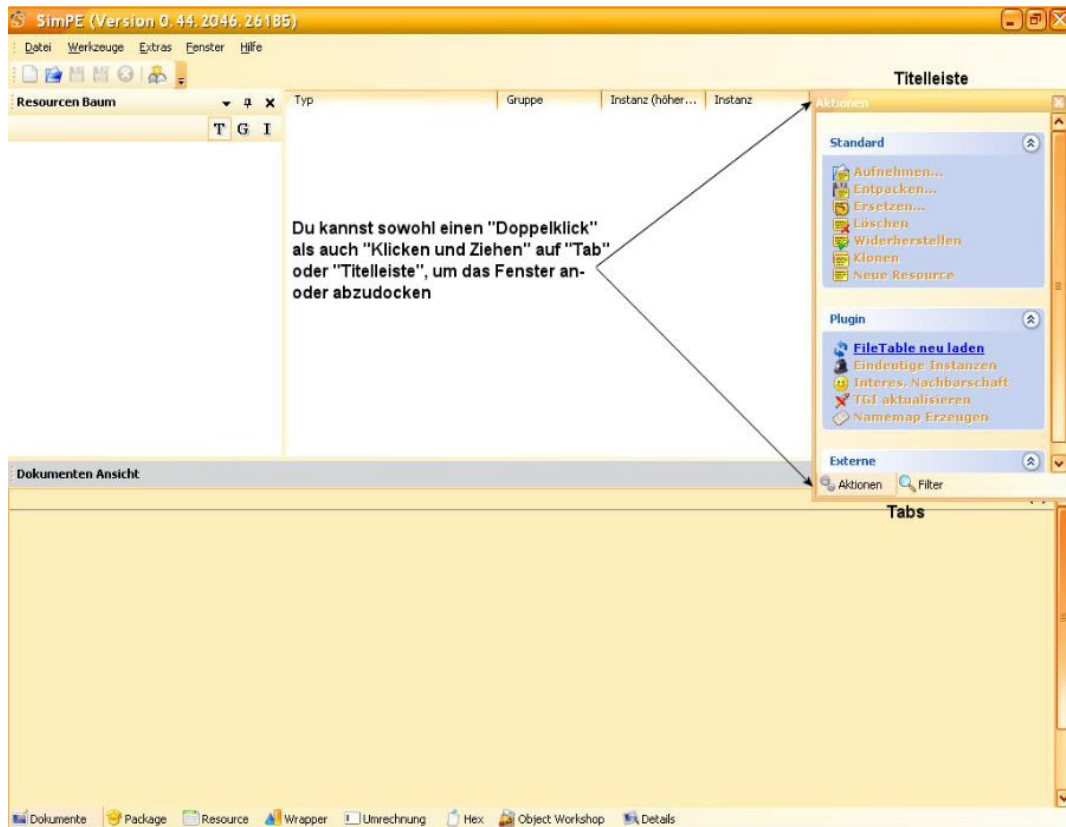
Nvidia DDS Tool – Nicht benötigt, aber empfohlen

http://developer.nvidia.com/object/nv_texture_tools.html (**DDS Utilities**)

SimPE kennenlernen

Docking 101

Eine der vielen Besonderheiten von SimPE ist die Fähigkeit, die Fenster an- und abzudocken. Das Docken der Fenster erlaubt Dir, das Aussehen von SimPE ganz nach Deinem Geschmack zu gestalten. Wenn Du SimPE das erste mal startest, bekommst Du ein Fenster, das etwa wie das folgende aussieht.



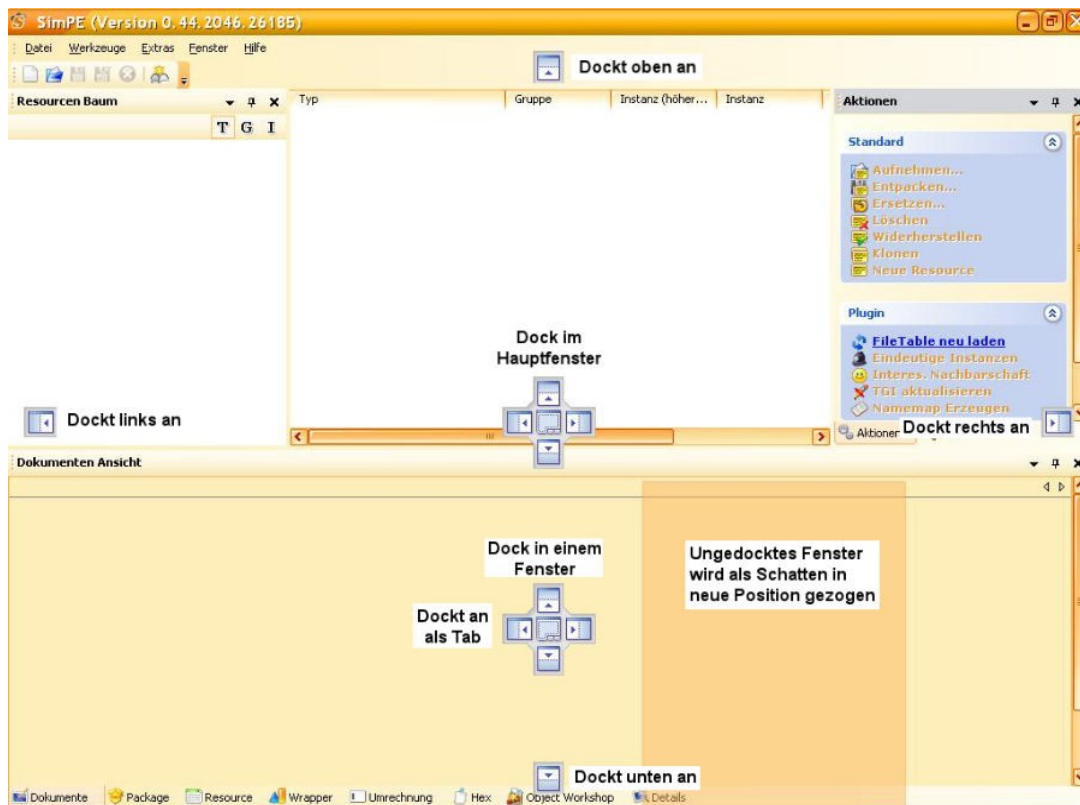
Dies ist das Basislayout von SimPE. Es gibt zwei Wege, um in SimPE an- und abzudocken (es können natürlich auch mehr sein, aber ich bin schon froh, Dir zwei zeigen zu können).

1. Mache einen Doppelklick auf die „Titelleiste“ oder den „Tab“. Dies wird ein Fenster sofort an- oder abdocken. Wenn Du es abdockst, bewegt es sich Richtung Mitte des GUI-Fensters. Wenn Du es andockst, kommt das Fenster wieder zum ursprünglichen Ort, von dem es gelöst wurde. (siehe folgendes Bild)

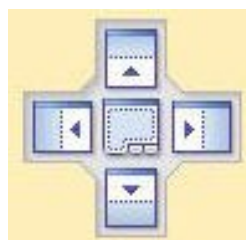


2. Einfachklick (und gehalten lassen) auf die „Titelleiste“, den „Tab“ oder die *Linie von Punkten* (siehe folgendes Bild) und an die gewünschte Position ziehen.

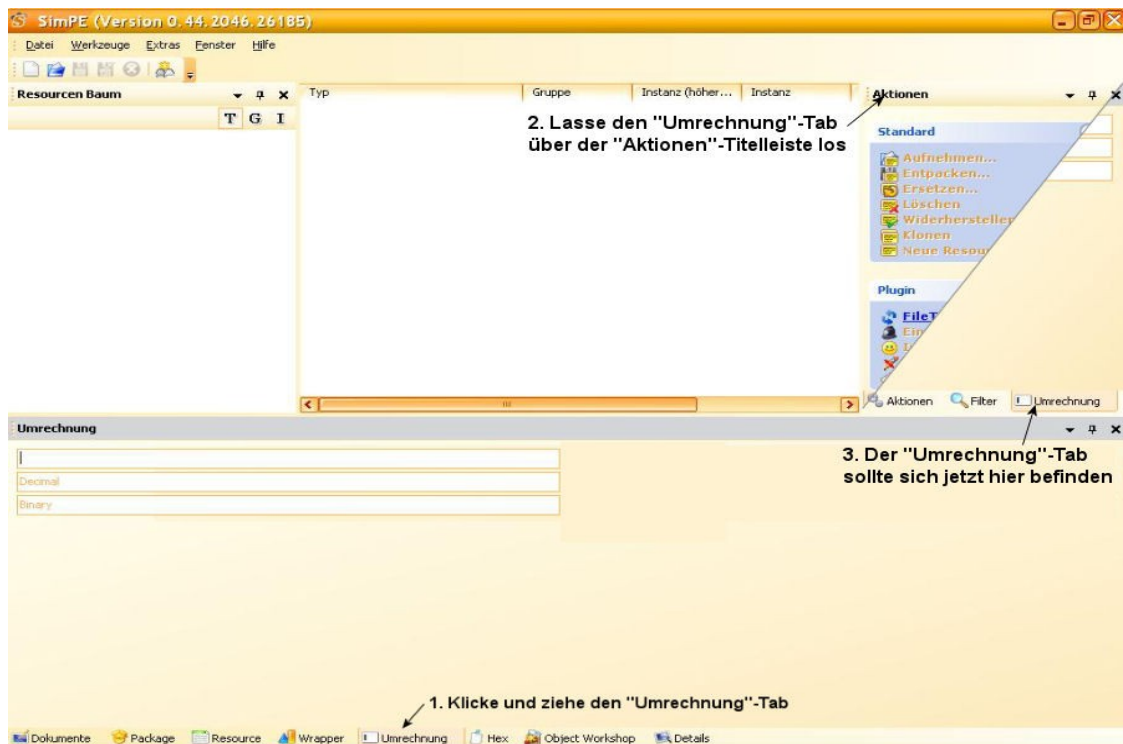




- Wenn Du mit Hilfe der „Titelleiste“ oder des „Tabs“ ziehst, wirst Du bemerken, das überall in der SimPE GUI verschiedene Icons auftauchen. Das obige Bild gibt eine kurze Beschreibung für jedes dieser Icons. Wenn Du das abgedockte Fenster über einem der Icons loslässt (Maustaste loslassen), dann dockt das Fenster in der angezeigten Position an.
- Hier noch ein größeres Bild der Fenster-Andock-Kontrolle.

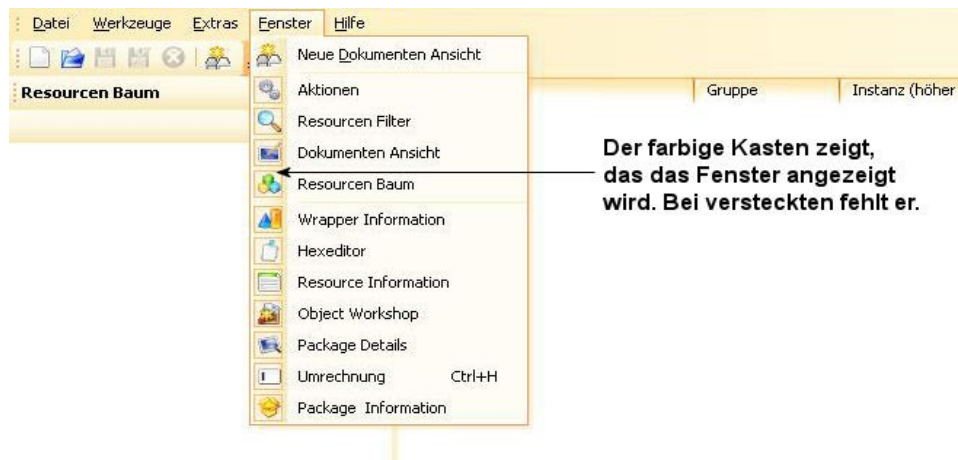


Als nächstes lernen wir über das Docken, wie man einen Tab von einem Fenster in ein anderes zieht. Wir wollen den „Umrechnung“-Tab vom unteren Fenster in das Fenster ziehen, das den „Aktionen“-Tab beinhaltet. Um das zu machen, musst Du: (siehe folgendes Bild)



1. Einfachklick (gehalten) auf den „Umrechnung“-Tab
2. Ziehe den „Umrechnung“-Tab auf die „Aktionen“-Titelleiste
3. Lass die Maustaste los, um den Tab an seinen neuen Platz zu setzen

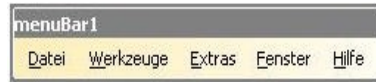
Zum Schluß will ich Dir zeigen, wie man Fenster verstecken und anzeigen lassen kann. Dies machst Du, indem Du in der Menüleiste auf „Fenster“ gehst und auf den Fensternamen klickst, welches Du anzeigen/ verstecken lassen willst. Fenster, die nicht versteckt sind, haben im Menü ein farbiges Viereck um ihr Icon. (siehe folgendes Bild)



Das SimPE Interface

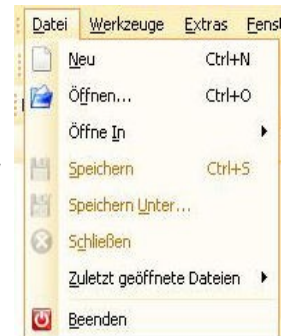
Jetzt, wo Du etwas mehr über das Docken weißt, können wir uns dem SimPE Interface direkt zuwenden. Der Screenshot wurde gemacht, während das Fenster nicht gedockt war. Ich habe das wegen der Klarheit und nicht wegen der Funktionalität getan.

Der erste Bereich, den wir uns ansehen, zeigt die Menüleiste. Sie enthält folgende Einträge. (siehe folgendes Bild)



Datei – Das Datei-Menü enthält folgende Unterpunkte. (siehe folgendes Bild)

- Neu – Zum Erstellen einer neuen Package-Datei
- Öffnen – Zum Öffnen schon vorhandener Packages
- Speichern – Zum Speichern der geöffneten Package
- Speichern unter... – Zum Speichern der Package mit anderem Namen und/oder an einem anderen Ort
- Schließen – Zum Schließen der geöffneten Package
- Zuletzt geöffnete Dateien – Liste der zuletzt in SimPE geöffneten Dateien
- Beenden – Zum Schließen von SimPE



Werkzeuge – Dies ist das Menü für Tools und Plugins für SimPE. Es enthält folgende Unterpunkte. (siehe folgendes Bild)

- Objekte Erstellen – Tools zur Objekterstellung wie z.B.:
 - Object Workshop – Zum klonen und Umfärben von Objekten
 - Skin Workshop – Zum modifizieren von Skins
 - Photo Studio – Zum Erstellen von neuen Bildern
- Nachbarschaft – Tools zum Ändern vom Sims-Spiel wie z.B.:
 - Fix Neighborhood Uid's – Repariert die Nachbarschafts UID's
 - Nachbarschaft auswählen... – Öffnet eine komplette Nachbarschaft
 - Sim auswählen... – Öffnet einen einzelnen Sim zum bearbeiten
 - Sims Surgery... – Zum Klonen der DNS oder zum Exportieren eines Sims
- Objekt Werkzeuge – Tools zum Erstellen und Ändern von Objekten wie z.B.:
 - Scenographer... – Zeigt den Scenograph eines geladenen Objektes (zeigt fehlerhafte Links in einem Objekt/ Recolor an)
 - Hash Generator... – Generiert einen Hash für die Dateien
 - Fix Integrity – Dies korrigiert einige der Fehler aus dem Scenograph (und kann außerdem dazu benutzt werden, Packages EP-kompatibel zu machen)
- Erstelle Beschreibung – Zum Erstellen einer Textliste, wie z.B.:
 - aus Package... – Erstellt eine Textliste aus einer Package
 - aus Auswahl... – Erstellt eine Textliste aus einer Auswahl
- Bidou's Career Editor... – Ein Plugin zum Ändern und Erstellen von Karrieren
- Import Semi Globals – Importiert SimAntic-Dateien für eine SemiGlobal Gruppe
- Scan Folders... – Zum Untersuchen von Ordnern und Überprüfen der Vollständigkeit von Packages
- Search Packed Files... – Zum Suchen innerhalb einer Package



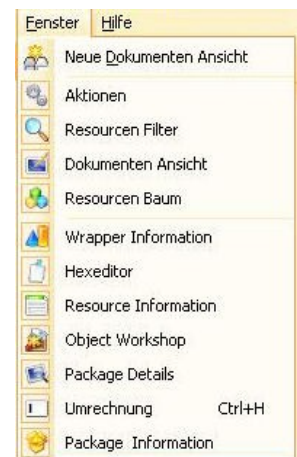
Extras – SimPE-Einstellungen und -Optionen können hier gefunden werden. (siehe folgendes Bild)

- Keine Meta Informationen – Hält SimPE davon ab, nach speziellen Informationen zu suchen (wenn aktiviert, werden Sims als „Unbekannt Unbekannt“ angezeigt).
- Ressourcenbezeichnung anzeigen – Zeigt zusätzliche Informationen zur Package
- Sims 2 Starten – Startet das Spiel
- Einstellungen... – Optionen zum Anpassen von SimPE



Fenster – Hier findest Du alle verfügbaren Fenster und ihren Status (versteckt oder angezeigt). Siehe bei „Docking 101“ in diesem Tutorial für mehr Informationen. (siehe folgendes Bild)

- Ressourcenbaum
- Ressourcen Filter
- Aktionen
- Dokumentenansicht
- Package Details
- Package Information
- Wrapper Information
- Umrechnung
- Hex Editor

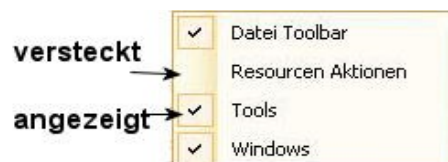


Hilfe – Hier kannst Du zusätzliche Informationen und Support finden. (siehe folgendes Bild)

- Updates suchen... – Verbindet zum Server und prüft auf neu verfügbare Updates
- Anleitungen... – Ort für dieses Benutzer-Manual und andere Tutorials
- Info... – Zusätzliche Informationen und Credits, die Quaxi mitteilen möchte



Direkt unter der Menüleiste ist der Standard-Toolbar-Bereich. Hier gibt es die Datei-, Aktionen-, Werkzeuge- und Fenster-Toolbars. Du kannst sie anzeigen/ verstecken, indem Du einen Rechtsklick auf eine unbesetzte Stelle im Toolbar-Bereich machst. (Ich würde rechts vom Hilfe-Menü vorschlagen). Folgendes Fenster öffnet sich. (siehe folgendes Bild)



Das farbige Feld mit dem Haken zeigt an, das die entsprechende Toolbar sichtbar ist.

Nun schauen wir, welche Toolbars verfügbar sind und welche Funktionen sie haben.

Die Datei-Toolbar enthält die meisten Einträge, die es auch im Datei-Menü gibt und schon beschrieben wurden. (siehe folgendes Bild)



- Neue Package Datei erzeugen-Button
- Datei öffnen-Button
- Datei speichern-Button
- Datei speichern unter-Button
- Datei schließen-Button
- Erzeuge neue Dokumentenansicht-Button – Zum Erstellen von zusätzlichen Fenstern/ Tabs

Die Ressourcen Aktionen-Toolbar enthält Shortcuts zu den Punkten, die auch im Aktionen-Fenster gefunden werden können und später noch beschrieben werden. Unten ist eine kurze Beschreibung der Buttons.



- Aufnehmen... – Fügt der Package eine neue gepackte Datei hinzu
- Entpacken... – Kopiert markierte Datei(en) aus der Package
- Ersetzen... – Ersetzt eine Datei durch eine externe
- Löschen – Löscht markierte Datei(en) aus der Package
- Wiederherstellen – Stellt gelöschte Datei(en) wieder her, wenn es vorm Speichern angewandt wird
- Klonen – Dupliziert eine Datei innerhalb der Package
- Neue Resource – Erstellt eine neue Resource innerhalb der Package
- FileTable neu laden – Lädt die FileTable neu
- Eindeutige Instanzen – Markierte Resource erhält einen neuen Wert im Instanz-Feld
- Interes. Nachbarschaft – Setzt die Interessen der Sims einer Nachbarschaft auf maximum
- TGI aktualisieren – Aktualisiert die TGI-Werte der RCOL-bezogenen Ressourcen
- Namemap erzeugen – Erstellt eine Namemap für die ausgewählten RCOL-Dateien

Folgende Einträge gibt es nur beim Hinzufügen der entsprechenden Programme

- Ultra Edit – Ein sehr guter Text-Editor / HEX-Editor (<http://www.ultraedit.com>)
- Hex Workshop – Guter HEX-Editor (<http://www.hexworkshop.com>)

Die Werkzeuge-Toolbar enthält Buttons zu den öfter genutzten Einträgen des Werkzeuge-Menüs:



- Scan Folders... – Zum Untersuchen von Ordnern und Überprüfen der Vollständigkeit von Packages
- Aus Package... – Erstellt eine Textliste aus einer Package
- Aus Auswahl... – Erstellt eine Textliste aus einer Auswahl
- Scenographer... – Zeigt den Scenograph eines geladenen Objektes (zeigt fehlerhafte Links in einem Objekt/ Recolor an)
- Nachbarschaft auswählen... – Öffnet eine komplette Nachbarschaft
- Sim auswählen... – Öffnet einen einzelnen Sim zum bearbeiten
- Object Workshop... – Zum klonen und Umfärben von Objekten
- Photo Studio... – Zum Erstellen von neuen Bildern

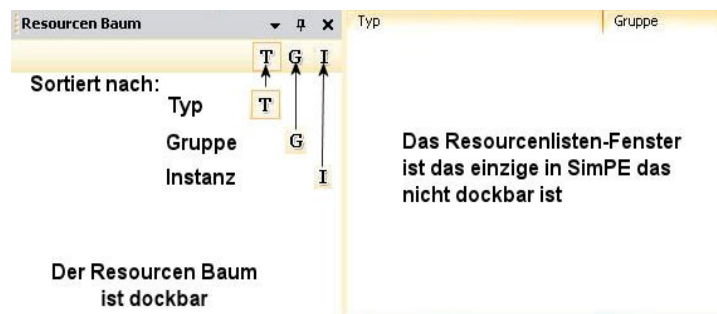
Die Fenster-Toolbar enthält Buttons zum Anzeigen/ Verstecken von Fenstern wie im im Fenstermenü:



- Ressourcenbaum
- Ressourcen Filter
- Aktionen
- Dokumentenansicht
- Package Details
- Package Information
- Wrapper Information
- Umrechnung
- Hex Editor

Unter dem Standard-Toolbar-Bereich findest Du das Ressourcenbaum-Fenster. Wenn Du eine Package öffnest, werden alle enthaltenen Ressourcen hier gruppiert angezeigt. Du wirst sehen, das es 3 Buttons mit folgender Aufschrift gibt: „T“, „G“, and „I“. Das Anwählen der verschiedenen Buttons ändert die Art der Sortierung. (siehe folgendes Bild)

- T Sortiert nach Typ
- G Sortiert nach Gruppen ID
- I Sortiert nach Instanz



Rechts vom Ressourcenbaum-Fenster ist die einzige nicht-dockbare Komponente des SimPE-Interface. Dort werden die einzelnen Dateien einer Package angezeigt. Für den Rest des Tutorials werden wir es als „Ressourcenliste“ bezeichnen. Die Ressourcenliste besteht aus vier Hauptspalten. (siehe obiges Bild)

- Typ – Dies gibt den Ressourcen-Typ der Datei an
- Gruppe – Dies ist die Gruppen ID der Datei
- Instanz (höherwertig) – In der alten GUI hieß dieser Punkt „Unter Typ“
- Instanz – Dies ist die Instanz der Datei

Es ist auch gut zu wissen, das ein Klick auf eine der Spaltenüberschriften die Ressourcenliste nach dem Punkt aufsteigend nach absteigend und umgekehrt sortiert. Außerdem kannst Du eine Package von außerhalb in das Ressourcenlisten-Fenster ziehen und die Package wird geöffnet.

Rechts der Ressourcenliste findest Du das erste Tab-Fenster. Es enthält das Ressourcen Filter-, Aktionen- und (wenn Du es im Docking 101-Teil befolgt hast) Umrechnung-Fenster. (siehe folgende Bilder)

Das erste ist das Ressourcen Filter-Fenster. Durch Eingabe einer Gruppen ID, Instanz oder eines RCOL-Dateinamens und Klick auf set, werden die Dateien in der Ressourcenliste gefiltert.



Als nächstes haben wir das Aktionen-Fenster. Es ist in drei Unterfenster aufgeteilt. Der kleine Kreis mit den zwei „Hochpfeilen“ steuert den Anzeigen-/ Verstecken-Status der Unterfenster. Die drei Unterfenster folgendermaßen benannt:

Standard – Dieses Unterfenster enthält die gleichen Optionen, wie wenn Du in der Ressourcenliste einen Rechtsklick machst:

- Aufnehmen... – Fügt der Package eine neue gepackte Datei hinzu
- Entpacken... – Kopiert markierte Datei(en) aus der Package
- Ersetzen... – Ersetzt eine Datei durch eine externe
- Löschen – Löscht markierte Datei(en) aus der Package
- Wiederherstellen – Stellt gelöschte Datei(en) wieder her, wenn es vorm Speichern angewandt wird
- Klonen – Dupliziert eine Datei innerhalb der Package
- Neue Resource – Erstellt eine neue Resource innerhalb der Package



Plugin – Dieses Fenster enthält ausgewählte Erweiterungen und Tools zum ausführen spezieller Aufgaben mit einer Package wie z.B.:

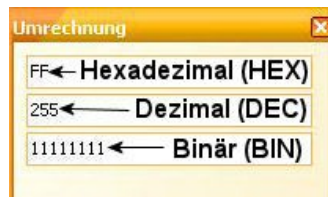
- FileTable neu laden – Lädt die FileTable neu
- Eindeutige Instanzen – Markierte Resource erhält einen neuen Wert im Instanz-Feld
- Interes. Nachbarschaft – Setzt die Interessen der Sims einer Nachbarschaft auf maximum
- TGI aktualisieren – Aktualisiert die TGI-Werte der RCOL-bezogenen Ressourcen
- Namemap erzeugen – Erstellt eine Namemap für die ausgewählten RCOL-Dateien

Externe – Hier werden externe Anwendungen gelistet, die Du in den SimPE-Einstellungen anwählen mußt. Die Anwendungen sind ebenfalls per Rechtsklick in der Ressourcenliste verfügbar. Die zwei Anwendungen, die ich benutze, sind gut zu bedienen und Ich denke, Du solltest Dir überlegen, sie Dir auch zu besorgen. Es sind:

- Ultra Edit – Ein sehr guter Text-Editor / HEX-Editor (<http://www.ultraedit.com>)
- Hex Workshop – Guter HEX-Editor (<http://www.hexworkshop.com>)

Und zum Schluß kommt noch, wenn Du den Punkt im Docking 101-Bereich gefolgt bist, das Umrechnung-Fenster.

Du gibst einfach eomem Wert in das vorgesehene Feld ein und es rechnet diesen automatisch um und zeigt ihn in den zwei übrigen Feldern.



Unter dem Ressourcenbaum-Fenster findest Du ein zweites Tab-Fenster, welches die gesamte untere Breite der GUI einnimmt. Es enthält die Wrapper Information-, Package Information-, Ressourcen Information-, Hex Editor- und Dokumentenansicht-Fenster. Lass uns etwas Zeit nehmen, um etwas vertrauter mit diesen Fenstern zu werden.

Das erste Fenster, über das ich sprechen möchte, ist das Wrapper Information-Fenster. Wenn Du innerhalb einer Package eine Resource öffnest, muss SimPE wissen, wie es mit den Informationen umgehen soll, um sie zu verstehen. Das ist der Punkt, wo ein Wrapper ins Spiel kommt. Wrapper geben SimPE die Möglichkeit zu verstehen, wie es die verschiedenen Ressourcen-Typen, die in einer Package vorhanden sind, lesen und anzeigen kann. (siehe folgendes Bild)



Dies sind die vier Teile des Wrapper Information-Fensters:

- Name – Dies ist der Name des Wrappers, den SimPE grad verwendet
- Author – Hier steht/ stehen der/ die Autor(en) des Wrappers
- Version – Die Versionsnummer des Wrappers
- Description – Hier steht eine Beschreibung des Wrappers und was er macht

Als nächstes haben wir das Package Information-Fenster. Dieses Fenster zeigt Informationen über die gerade geöffnete Package.

Package Information

Identifier	DBPF
IndexType	ptShortFileIndex
MajorVersion	1
MinorVersion	1
Version	4294967297

Lücken Index:

Offset	Size
0x001F499C	0x00001006
0x001FC111	0x0004E34C

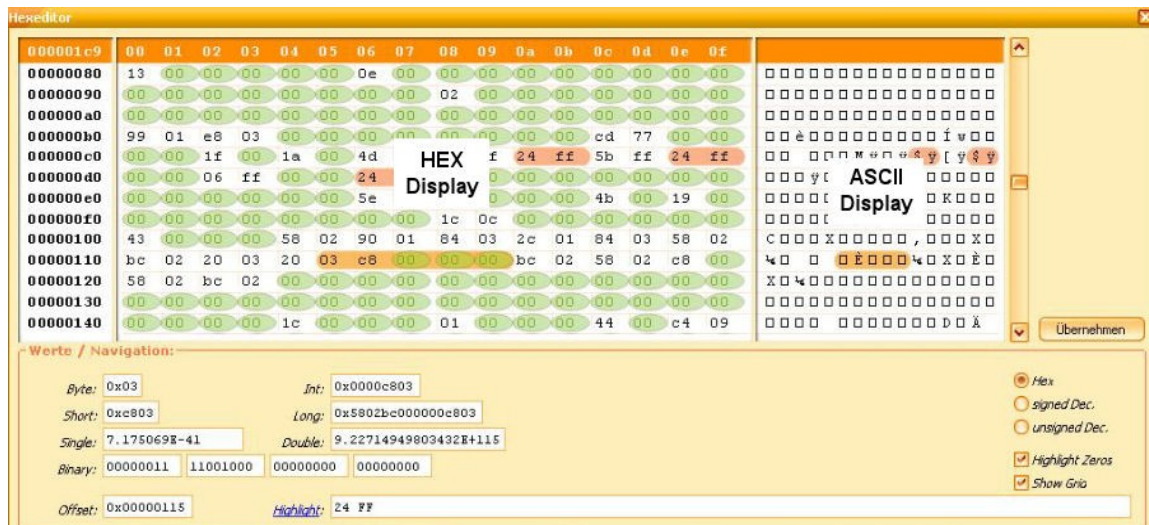
- Identifizier – Typ der Package
- IndexType – Packages können gespeichert werden mit einem short Index (d.h. Instanz (höherwertig) wird ausgelassen und ist immer 0) oder mit einem long Index (enthält die Instanz (höherwertig)). Wann immer Du ein Objekt mit RCOL-Dateien hast, musst Du im LongIndex-Format speichern (welches auch Standard für Sims 2 ist).
- MajorVersion/ MinorVersion – Die Versionsnummer des Foramts, das zum Speichern der Package benutzt wird. In Sims 2 is dies (bisher) immer 1.1 (major/ minor). Einige Kreationen, die mit dem alten Bodyshop (vor Spiel-Release) erstellt wurden, haben Version 1.0 werden als „alte Version“ im „Scan Folders“ angezeigt
- Version – Version der Package
- Offset – Ort(e) der Dateien in der Package
- Size – Größe(n) der Dateien in der Package

Nun kommt das Resource Information-Fenster. Es enthält Informationen über die aktuell in der Ressourcenliste markierte Resource.

Resource Information		
Typ:	0xAACE2EFB	Sim: Beschreibung
Gruppe:	0xFFFFFFFF	
Instanz (hoch):	0x00000000	
Instanz:	0x0000016B	
Compressed:	nein	
		übernehmen erzwingen

- Typ – Dies ist der Ressourcen-Typ der Datei (Dropdown-Menü ist zur einfachen Auswahl)
- Gruppe – Die Gruppen ID der Datei
- Instanz (hoch) – Hies früher „Unter Typ“
- Instanz – Die Instanz der Datei
- Compressed – Zeigt an, ob die Dateil komprimiert ist

Nun kommt das Hex Editor-Fenster. Es ist weder für die „Herzschwachen“ noch für technische Herausforderungen gedacht! Änderungen von Werten kann Dein Spiel komplett unbrauchbar machen.

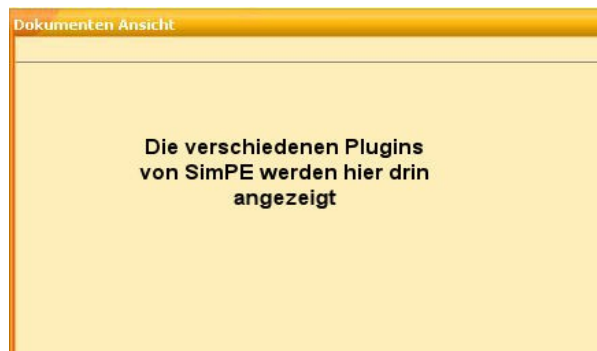


Der obere Teil ist wie jeder andere Hex Editor, mit dem Hex-Display links und dem ASCII-Display auf der Rechten. Du wirst mitbekommen haben, das auf dem obigen Bild verschiedene farbige Ovale zu sehen sind. Die orangenen Markierungen stammen vom „Highlight“-Feature. Die grünen vom „Highlight Zeros“-Feature. Und die anderen orangenen sind vom Auswählen und dem Auswähl ziehen. (Die Farben sind abhängig von den Windows-Anzeige-Einstellungen)

Im „Values / Navigation“-Bereich sind viele Punkte, die Du verändern kannst, und zu Deinem Glück gehen wir sie hier kurz durch.

- Byte – besteht aus 8 Bits (ein Bit hat entweder den Wert 1 oder 0). Es wird in Hex mit zwei Zeichen dargestellt, die im Bereich von 00 bis FF liegen.
- Short – 2 Bytes
- Int – 2 Shorts
- Long – 2 Ints
- Single & Double – Ich werde hier nicht näher drauf eingehen, also wenn Du daran Interesse hast, dann suche Dir was dazu
- Binary – 2-Nummern-System welches von Computern genutzt wird und nur aus 1 und 0 besteht
- Offset – Dies ist Deine aktuelle Position im Editor
- Highlight – Du kannst hier Hex-Werte eingeben und auf Highlight klicken. Diese werden dann durch orangene Ovale in der Ansicht markiert
- Die nächsten drei Punkte sind zur Ansichtseinstellung für das Hex-Display
 - Hex – Als Hex anzeigen
 - Signed Dec. – Als signed Decimal anzeigen
 - Unsigned Dec. – Als unsigned Decimal anzeigen
- Highlight Zeros – Markiert alle Nullen im Hex-Display mit grünen Ovalen
- Show Grid – Zeigt ein Gitter zur besseren visuellen Orientierung an

Als nächstes haben wir das Dokumentenansicht-Fenster. In diesem Fenster wirst Du wohl die meiste Zeit in SimPE verbringen und ich habe mal den langweiligsten Screenshot reingestellt. (siehe folgendes Bild)



Versteh mich nicht falsch. Wenn ein Plugin geladen ist dieses Fenster unglaublich, aber der Zweck dieses Manuals ist nur die Vorstellung der einzelnen Komponenten von SimPE.

Im Folgenden kommen wir zum Details-Fenster. Dieses Fenster gibt Dir mehr Informationen über die geladene Package (wenn diese vorhanden sind). Zum Beispiel wenn die Merkwürdighausen-Nachbarschaft geladen ist, sieht es etwa so aus: (siehe folgendes Bild)



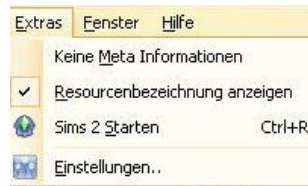
Und dann gibt es noch das Object Workshop-Fenster. Auch hier werden wir nicht weiter ins Detail gehen, weil dies nicht der Schwerpunkt dieses Tutorials ist, aber ich werde versuchen, es im „SimPE – From The Ground Up (Tutorial)“ unterzubringen.



Gut, nun weißt Du von den verschiedenen Komponenten von SimPE und hast einen besseren Einblick in deren Zweck(e). Darum ist es nun Zeit zur nächsten Rubrik dieses Tutorials zu gehen „Einstellen und Anpassen von SimPE“, welches auf der nächsten Seite beginnt.

Einstellen und Anpassen von SimPE

In diesem Bereich werden wir etwas über das Einstellen und Anpassen von SimPE lernen. Als Erstes musst Du kurz etwas für mich tun. Auf dem Bild unten ist der Extras-Menüpunkt abgebildet. Bitte stell sicher, das Deines genauso aussieht.



Nachdem Du nun sicher bist, das „Ressourcenbezeichnung anzeigen“ aktiviert und „Keine Meta Informationen“ deaktiviert ist, können wir fortfahren. Klicke auf „Einstellungen...“ und es wird ein neues Fenster geöffnet, das zum Konfigurieren und Anpassen von SimPE dient. Als erstes wirst Du die Button-Leiste auf der linken Seite bemerken. Damit erreichst Du die einzelnen Einstellungsbereiche.

Der erste Button „Verzeichnisse“ zeigt die verschiedenen Orte der Verzeichnisse an, die SimPE zum Arbeiten braucht. (siehe folgendes Bild)



- Sims 2 Verzeichnis – Installationsordner des Grundspiels
- Wilde Kampus-Jahre Verzeichnis – Installationsordner von WCJ
- Spielstand Verzeichnis – Ordner für Spielstände und Benutzerdaten
- Nvidia DDS Tool Verzeichnis – Ordner der DDS Utilities

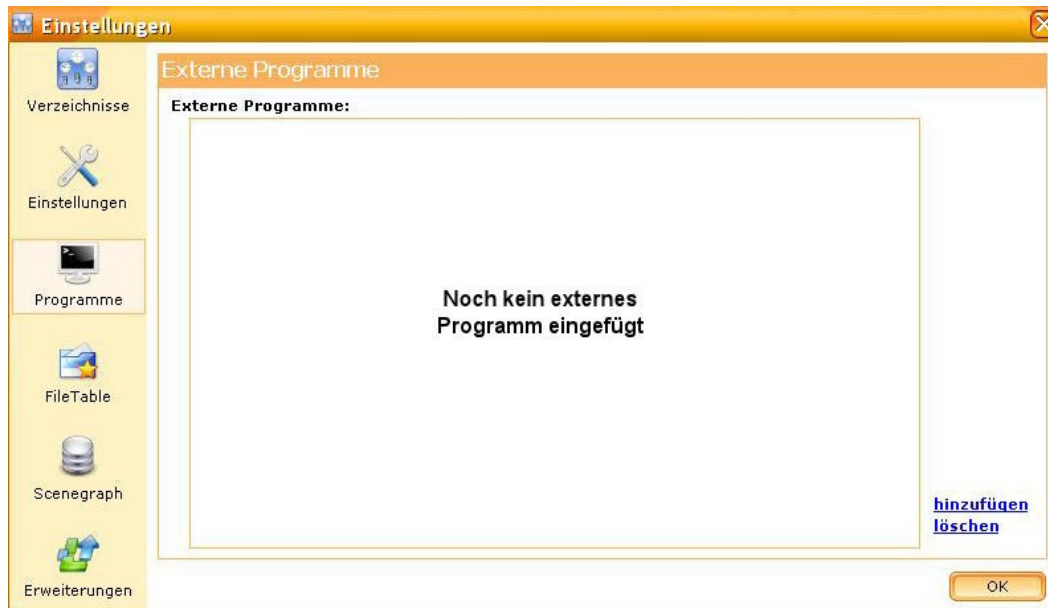
Unter den „Verzeichnisse“-Button befindet sich der „Einstellungen“-Button. Dort kannst Du das Verhalten von SimPE ändern. (siehe folgendes Bild)



Dieses Fenster ist in 5 Bereiche eingeteilt:

- SimPE Einstellungen
 - Standard Sprache – Dies ist die Sprache, in der das Interface dargestellt wird.
 - Automatisches Backup – Wenn markiert, wird bei jedem Speichern eine Sicherungskopie erstellt
 - Wartebildschirm – Kleines Fenster, das aufgeht, um anzuzeigen das SimPE arbeitet
 - Verwende Pkg. Maintainer – Reduziert die Fehlermeldungen bei fehlerhaften Einträgen in der FileTable. Es sollte immer aktiviert sein!
 - Leise – SimPE fragt nicht mehr, ob eine Package/ Resource nach Änderungen gespeichert werden soll, es lässt sie einfach weg.
 - Experten Modus – Gibt einige zusätzliche Features in SimPE frei
 - Beim Starten auf Updates prüfen – Sucht beim Start nach neueren SimPE-Versionen
 - Asynchrones Laden – Erlaubt das Laden im Hintergrund (Dies kann verursachen, das es aussieht als ob Dinge geladen werden, obwohl nur eine Aktualisierung benötigt wäre)
- Tabbed Browsing
 - Kein Doppelklick zum Öffnen – Es wird nur ein Klick zum Öffnen von Ressourcen benötigt
 - Mehrere geöffnete Ressourcen gleichzeitig zulassen – Wenn es NICHT aktiviert ist, kannst Du nur eine Resource gleichzeitig in der Dokumentenansicht sehen (wie in der alten GUI)
 - Firefox Stil zum Öffnen neuer Tabs – Wenn aktiv, öffnet ein einziger (Doppel)Klick die gewählte Resource in der aktuellen Dokumentenansicht. Ein Mittel- oder [alt]+Linksklick öffnet sie in einem neuen Tab
- Object Workshop
 - Vorschau Größe – Die Größe der Vorschau im OW
 - schnell anzeigen – Dies startet den OW mit dem „Load Package“-Tab. Das bedeutet es wird nicht erst die Liste der verfügbaren Objekte geladen, wenn er gestartet wird. Die Liste wird erst geladen, wenn Du einen der Listen-Tabs im OW wählst
 - zeige OBJd Dateinamen – Zeigt den Dateinamen, der in der OBJd eines Objektes gespeichert ist, statt dem, der aus der Catalog Description gelesen wird.
- Spiel Einstellungen
 - Spiel startet im Debug Modus – Lässt Sims 2 im Debug Modus starten
 - Nackte Sims verpixeln – Schaltet die Zensur ein/ aus
 - Spiel mit Ton starten – Schaltet den Ton im Spiel ein
- Theme – Erlaubt Dir das Ändern des Aussehens von SimPE

Nun kommt der „Programme“-Button. Hier kannst Du externe Anwendungen wie Ultra Edit und Hex WorkShop einbinden. (siehe folgendes Bild)

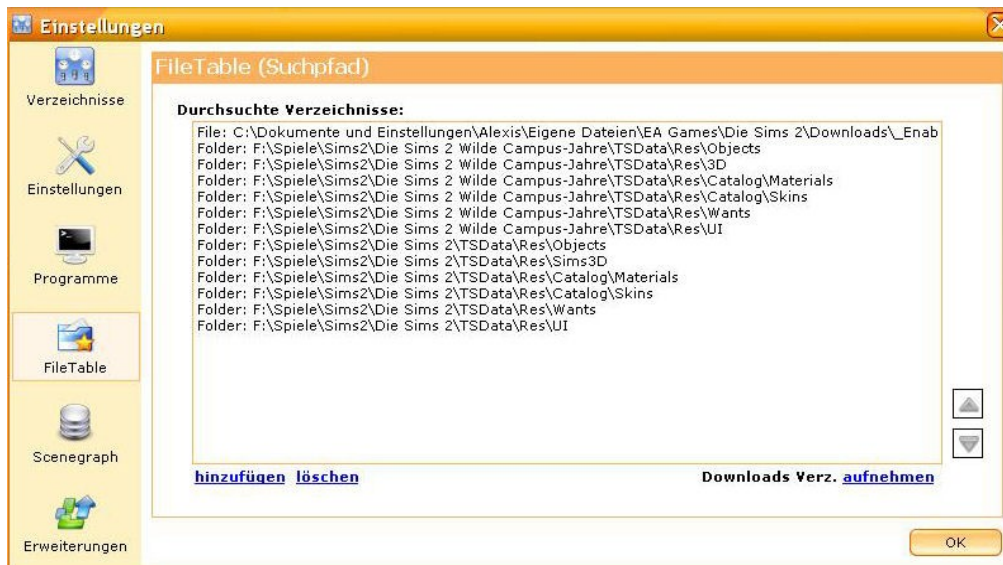


Um ein solches Programm wieder zu entfernen, markiere es und klicke auf den **löschen**-Link und um eins aufzunehmen, auf den **hinzufügen**-Link und folge dem sich öffnenden Fenster. (siehe folgendes Bild)



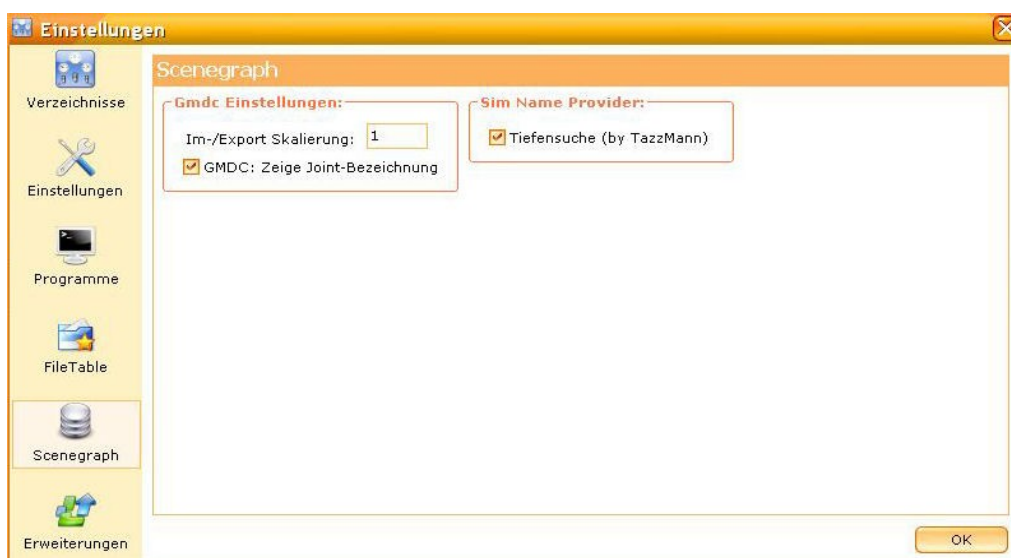
Die einzigen Punkte, zu denen Du Dir Gedanken machen musst, sind „Name“ und „FileName“ (Pfad). Im „Name“-Feld kannst Du einen freigeählten Namen für das Programm eingeben. Im „FileName“-Feld mußt Du den Pfad zu dem Programm angeben oder suche mithilfe des „Browse...“-Buttons das Programm. Wenn Du soweit fertig bist, klicke auf „OK“.

Nun kommt der „File Table“-Button. Dieser Punkt wird von SimPE automatisch mit den nötigen Daten gefüllt, aber Du kannst zusätzliche Ordner angeben, wenn Du willst. (siehe folgendes Bild)



Um einen Eintrag aus der Liste zu entfernen, markiere ihn und klicke auf den **löschen**-Link. Zum Hinzufügen klicke entsprechend auf den **hinzufügen**-Link. Klicken auf „Downloads Verz. **aufnehmen**“ erzeugt einen Eintrag, der auf Deinen Sims 2 Downloads-Ordner verweist. Du kannst die Position eines markierten Eintrags verändern, indem Du die Pfeil-Buttons benutzt.

Nach dem „File Table“-Button ist nun der „Scenegraph“-Button dran. Hier kannst Du Einstellungen vornehmen, die das Scenegrapher-Plugin beeinflussen. (siehe folgendes Bild)



- Im-/Export Skalierung – Wenn ein Mesh mit dem internen Im-/ Exporter im-/ exportiert wird, skaliert SimPE den Mesh automatisch mit diesem Faktor
- GMDC: Zeige Joint Bezeichnung – Wenn der GMDC Wrapper geöffnet wird, zeigt SimPE die aktuelle Jointbezeichnung im Joint-Tab an, statt der allgemeinen Namen (wie Joint 0, Joint 1). Dies braucht einige Zeit zum Laden
- Tiefensuche – Findet einge Unbekannte wie z.B. den Grim Reaper (Tod) (sehr zeitaufwendig)

Zum Schluß kommen wir jetzt noch zum „Erweiterungen“-Button, wo Du alle installierten Plugins finden kannst, welche gerade genutzt werden, ob sie mehrere Instanzen anzeigen können und eine kleine Beschreibung jedes Plugins. (siehe folgendes Bild)



- Gelber Kreis (Sonne) – Erlaubt mehrere Instanzen gleichzeitig
- Grüner Kreis (Läufer) – Plugin läuft grad
- Rotes Achteck (X) – Plugin läuft grad **NICHT**
- Blauer Doppelpfeil (runter) – Zeigt Details über das Plugin
- Blauer Doppelpfeil (hoch) – Versteckt die Plugindetails
- Pfeil hoch/ runter – Bewegt das gähelte Plugin in entsprechende Richtung in der List

Wow, Du hast letztendlich das Ende dieses Benutzer Manuals erreicht. Glückwunsch, Du bist nun SimPE-zertifiziert... na gut, nicht wirklich, aber Du kannst Dich sehr gut fühlen. Nun bist Du bereit, um viele Tutorials, die Du im Web finden kannst, anzugehen wie z.B. auch mein:

SimPE – From The Ground Up Tutorial

Du findest es mit vielen anderen exzellenten Tutorials auf der SimPE-Forum-Seite:

<http://ambertation.de/simpeforum/viewforum.php?f=9>

Ich möchte mir noch die Zeit nehmen und Quaxi für seine ganze, harte Arbeit und die Zeit und Anstrengungen, die er in das Erstellen dieses mächtigen Tools, das Sim-Editieren möglich macht, und vor allem dafür, das es KOSTENLOS bleibt, danken!

Danke Quaxi