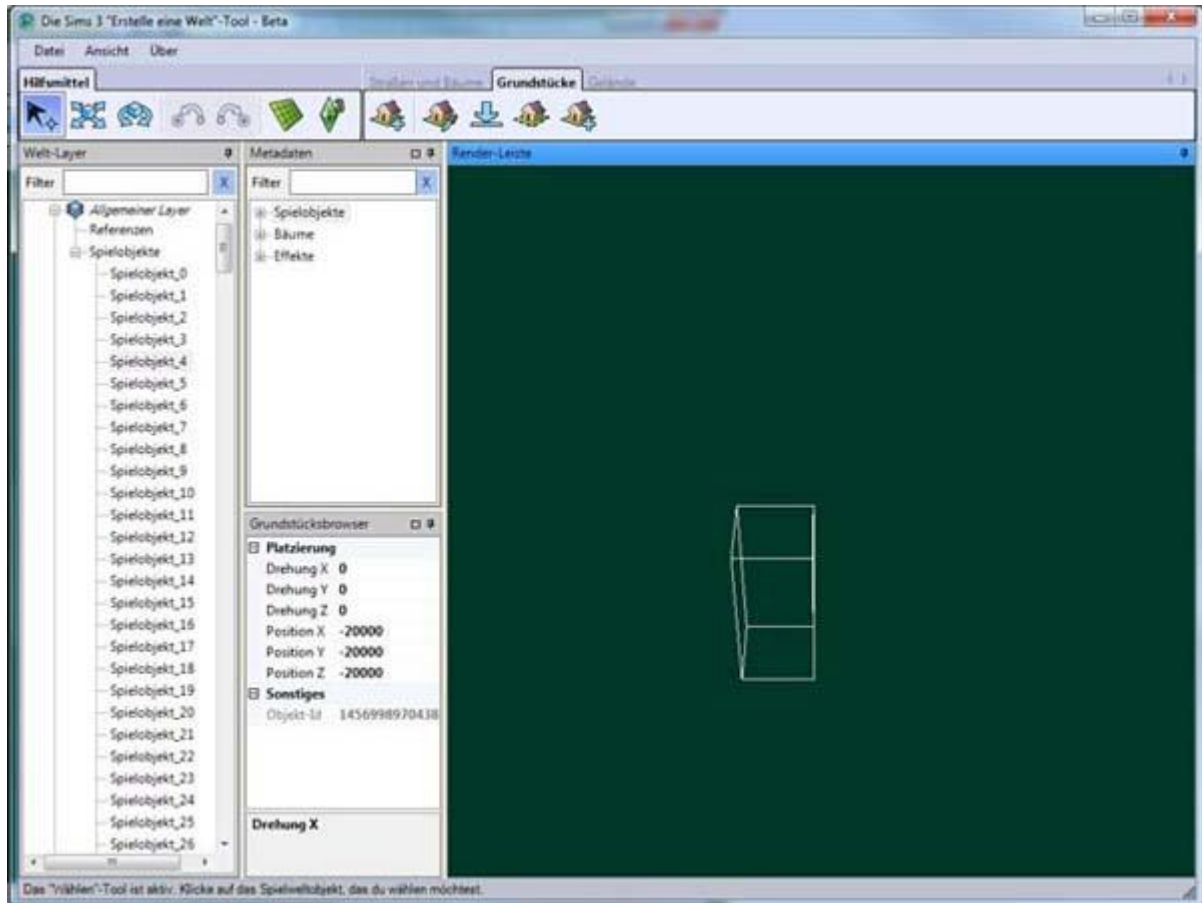


Tutorial: Die Allgemeine Layer leeren



Wer gerne in CAW bastelt, wird früher oder später feststellen, dass sich Objekte auf der Allgemeinen Layer befinden, die man nicht mehr löschen kann. Es ist wenig darüber bekannt, was das genau ist oder warum es sich dort ansammelt. Je nachdem, wie viele Objekte sich dort tummeln, steht es in Verdacht, die Performance der Welt nachher im Spiel beeinträchtigen. Daher ist es gut, wenn man möglichst kurz vorm dem Export (oder auch mal zwischendurch) die Allgemeine Layer (auf englisch Global Layer) leert.

Vorweg ein Wort der **Warnung**: Falls ihr eine bewohnte Welt habt, darf diese Methode nicht angewendet werden, es sei denn, ihr wollt alle Sims löschen! Außerdem nicht, falls ihr bereits Objekte, die nicht auf Grundstücken stehen, mit Fähigkeiten und Auslösern versehen habt, z.B. die Tauchbrunnen aus "Reiseabenteuer" oder Gruft-Eingänge.

Bevor ihr irgendwas macht: ein Backup der Welt machen inkl. Settings und Layer- und Lots-Unterordner anlegen!

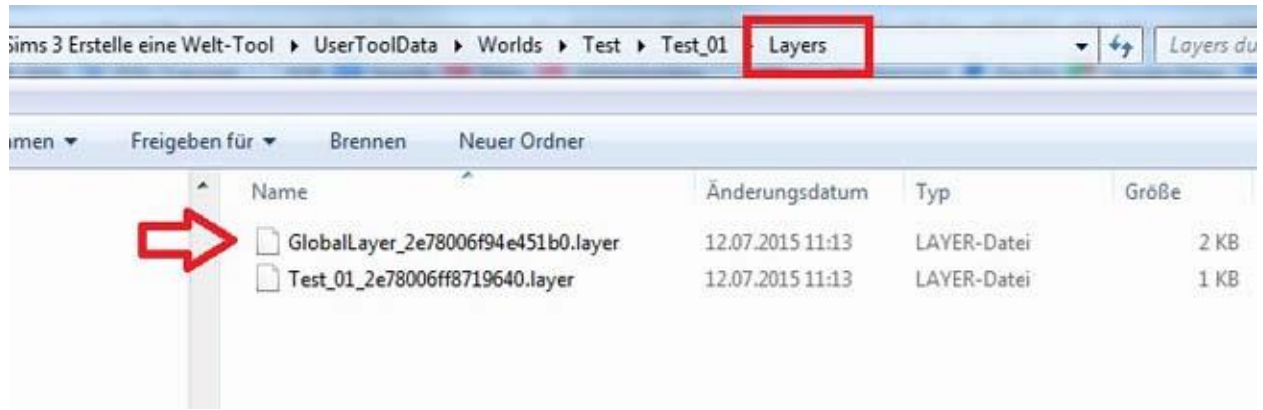
Wie üblich führen mehrere Wege zum Ziel:

Methode A: Falls ihr eine eigene Welt von Anfang an aufgebaut habt und noch einen Speicherstand habt, in dem die Allgemeine Layer leer ist.

Methode B: Falls ihr eine fertige Welt zum Modifizieren zurück nach CAW importiert oder keine frühen Speicherstände eurer Welt mehr habt, bei denen die Allgemeine Layer noch leer ist.

Method A

Falls ihr eine eigene Welt von Anfang an aufgebaut habt und noch einen Speicherstand habt, in dem die Allgemeine Layer leer ist, ist es recht einfach. Geht einfach in diesem Speicherstand in das Unterverzeichnis "Layers" eurer Welt im CAW-Userordner. Dort ist die Allgemeine Layer noch leer und 1 bis 2 KB groß.



Und dann kopiert ihr einfach die Allgemeine Layer in den aktuellen Speicherstand und ersetzt die aktuelle Version der Datei damit. Das war es schon. Beim nächsten Mal öffnen der Welt in CAW ist die Allgemeine Layer leer.

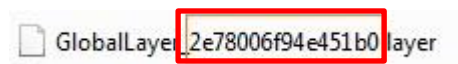
Method B

Falls ihr eine existierende Welt modifiziert oder keine frühen Speicherstände eurer Welt mehr habt, bei denen die Allgemeine Layer noch leer ist, wird es etwas komplizierter. Hierfür braucht ihr

- s3pe
- einen Hex-Editor

Um den Überblick zu behalten, nenne ich meine schöne, bearbeitete Welt mit der vollen Allgemeinen Layer mal Hupfingen.

Da ihr keine leere GlobalLayer-Datei zur Verfügung habt, müsst ihr erst mal eine machen. Am einfachsten dazu eine neue leere Welt erstellen mit derselben Größe und Höhe wie bei Hupfingen. Einmal speichern, dann wird das übliche Verzeichnis mit dem Layer-Ordner erstellt, darin eine neue, frische GlobalLayer-Datei. Bei mir heißt diese Welt, die nur dazu dient, ihre Allgemeine Layer herzugeben, schnöde Test. Das ist dann die neue GlobalLayer_Datei:



Vergleicht man diese neue Datei mit der GlobalLayer_Datei von Hupfingen, fällt auf, dass zwar beide Dateinamen mit GlobalLayer anfangen, aber der folgende Buchstabensalat ist unterschiedlich. Das liegt daran, dass diese Dateien für jede Welt-spezifisch sind. Man kann jetzt also nicht einfach mit dieser Datei aus der Test-Welt wie bei Methode A die "volle" GlobalLayer-Datei aus Hupfingen ersetzen. Das gäbe einen Fehler beim Öffnen und die Welt könnte nicht mehr geöffnet werden.

Dem world-file von Hupfingen muss sozusagen erst intern mitgeteilt werden, wie die neue Datei heißt. Das wird leider ein bisschen technisch.

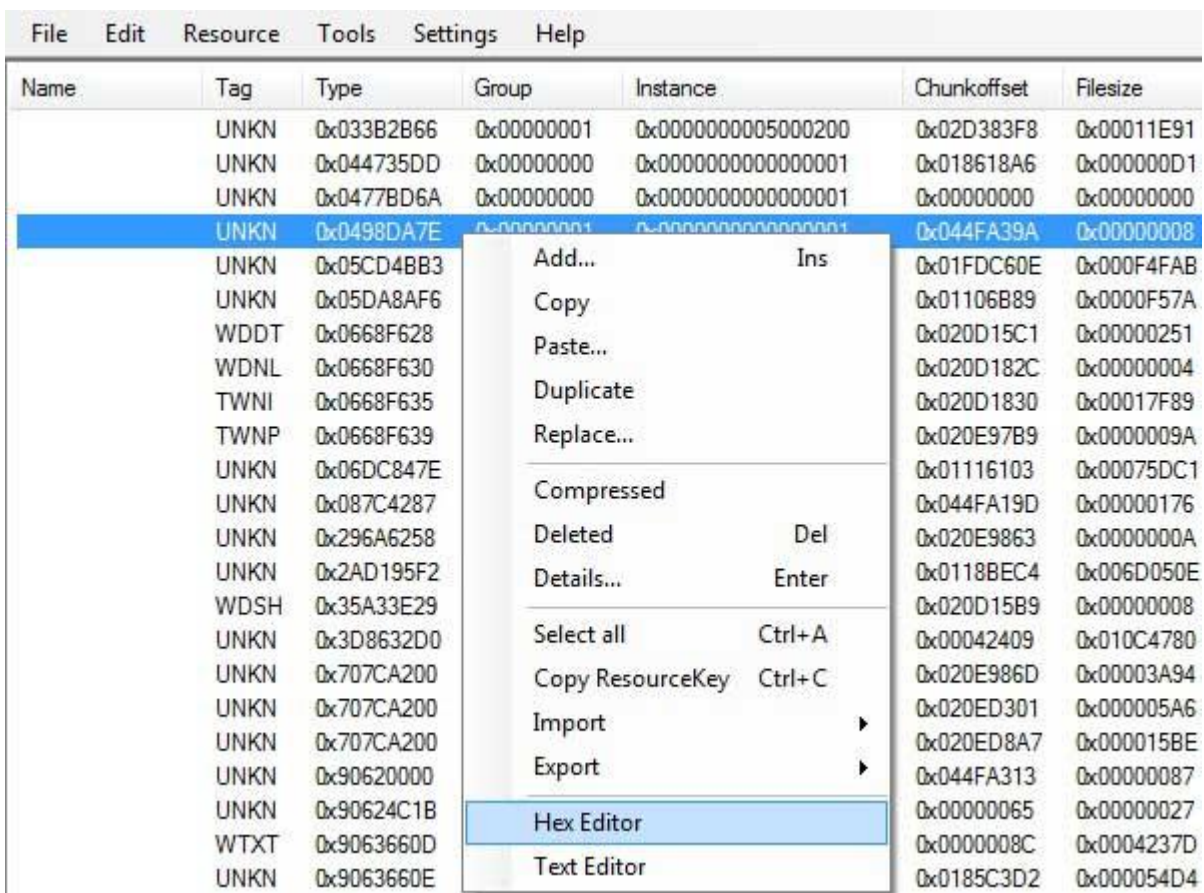
Zuerst den Buchstabensalat im Namen der GlobalLayer-Datei von Hupfingen notieren, bei mir ist das 35c3004f678d0ae0



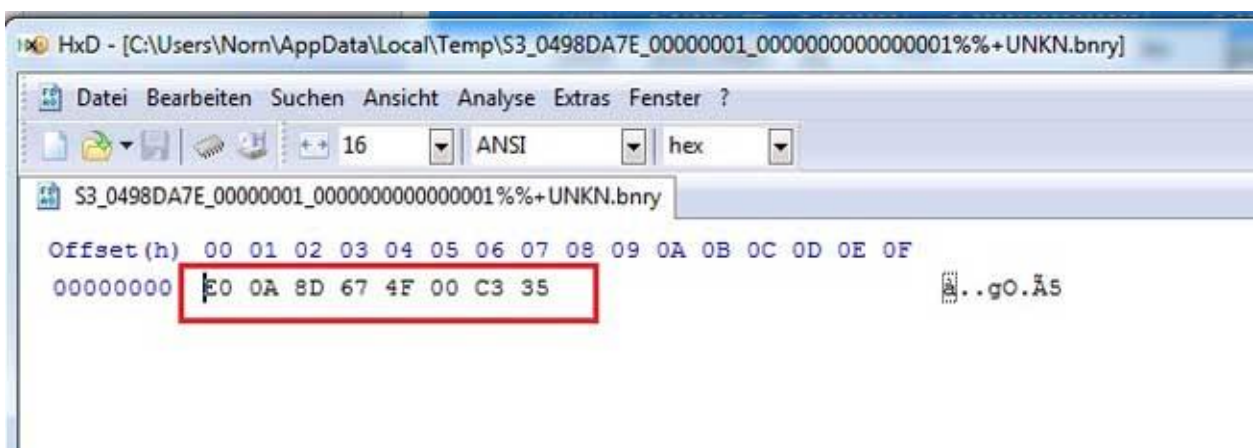
Ebenso den Buchstabensalat im Namen der neuen GlobalLayer-Datei notieren. Bei mir ist das 2e78006f94e451b0.

Nun löscht ihr die alte Hupfingen-Datei und legt die neue stattdessen dort ab.

Jetzt wird es etwas kompliziert. Das world-file von Hupfingen mit s3pe öffnen und eine Ressource suchen, die UNKN 0x0498DA7E heißt. Dazu am einfachsten nach "Type" sortieren, in der Spalte findet sich dann der Eintrag 0498DA7E.



Mit der rechten Maustaste anklicken und bei den Optionen den Hex-Editor auswählen. Nun öffnet sich die Ressource im Hex-Editor. Ich benutze HxD, das sieht so aus:



Je nachdem, welchen Hex-Editor ihr benutzt, kann es ein bisschen anders aussehen. Kommt euch diese Zahlenreihe vage bekannt vor? Vermutlich nicht :-). Diese Art der Hex-Werte haben die Eigenheit, dass sie in Paaren rückwärts gelesen bzw. geschrieben werden (fragt nicht, keine Ahnung).

Eigentlich steht da also: 35 C3 00 4F 67 8D 0A E0

Jetzt aber: die Datei aus Hupfingen hieß GlobalLayer_35c3004f678d0ae0

Das heißt, an dieser Stelle muss nun der Name der neuen Datei eingetragen werden. Auch hier gilt wieder – in Paaren rückwärts.

Anstatt 2E 78 00 6F 94 E4 51 B0 (aus dem Dateinamen der neuen Datei GlobalLayer_2e78006f94e451b0) muss man also B0 51 E4 94 6F 00 78 2E schreiben.

Das war der schlimmste Teil :-). Nun alles speichern und schließen. Und beim nächsten Öffnen in CAW sollte Hupfingen eine leere Allgemeine Layer haben.

Wer gut Englisch kann, kann das Ganze auch hier nachlesen:

[URL]<http://www.modthesims.info/showthread.php?t=473791>[/URL] Dort habe ich meine Informationen her.