



Waterplane-Tutorial

Inhalt

Was sind Waterplanes?	1
Unterschied Waterplanes und Pond-Tool im SuperCAW	1
Benötigte Tools	1
Koordinaten in CAW	4
Hexadezimalsystem	5
Übersicht über die Schritte	5
Die erste Waterplane einfügen	6
1. Koordinaten finden.....	6
2. Hex-Code erstellen	8
3. Hex-Code in die 707-Datei einfügen	10
4. 906-Datei anpassen.....	10
5. 906- und 707-Datei in eure Welt importieren.....	10
Weitere Waterplanes einfügen	13
1. Koordinaten finden.....	13
2. Hex-Code erstellen	13
3. Hex-Code in die 707-Datei einfügen	14
4. 906-Datei anpassen.....	14
5. 906- und 707-Dateien in eure Welt importieren.....	15
Troubleshooting.....	15
Eine Waterplane wieder entfernen	15
Meine Welt lässt sich nicht mehr öffnen!.....	15
Ich editiere eine Welt, die bereits Waterplanes hat.....	15
Meine Waterplane ist verschwunden!	15
Weitere Informationen	16



Dieses Tutorial richtet sich an Weltenbauer, die das CAW-Tool benutzen und schon ein bisschen Erfahrung haben. Es zeigt euch, wie ihr in eure mit CAW erstellten Welten sogenannte Waterplanes einfügen könnt.

Erstellt von Norn – www.simszoo.de. Wenn ihr Fragen habt, könnt ihr euch dort immer melden!

Was sind Waterplanes?

Waterplanes sind Wasserflächen, die oberhalb des Meeresspiegels in CAW liegen. Der große See in der Mitte von Twinbrook ist z. B. so eine Waterplane.

Waterplanes sind nur eine Fläche (2D). Sie sind immer rechtwinklig. Ein unregelmäßiges Ufer kommt dadurch zustande, dass ihr das Terrain drumherum formt.

Waterplanes haben andere Eigenschaften als der Ozean:

- Hausboote können darauf nicht fahren
- Tauchgrundstücke funktionieren nicht
- Sims können nicht schnorcheln
- Sims können nicht mit dem Boot darauf fahren
- sie frieren im Winter zu, Sims können Schlittschuh darauf laufen, wenn die Waterplane groß genug ist

Manches funktioniert aber genauso, z. B. können die Sims darin schwimmen oder angeln.

Unterschied Waterplanes und Pond-Tool im SuperCAW

Mit dem Pond-Tool in SuperCAW könnt ihr Seen sehr bequem erstellen. Ihr klickt einfach auf eine Stelle, und CAW fügt eine Waterplane ein, die mindestens so groß ist, bis sie auf höher gelegenes Terrain (das See-Ufer) stößt. Dabei entstehen allerdings z. T. riesige Waterplanes, die zwar durch das See-Ufer „unsichtbar“ werden, aber oft noch weit darüber hinausgehen. Wenn ihr nur einen See erstellen wollt, macht das nichts.

Wenn ihr aber mehrere Seen haben wollt, vielleicht noch nah beieinander, kann es damit Schwierigkeiten geben, da sich Waterplanes nicht überlappen können. Mit der hier beschriebenen Methode können Waterplanes sehr präzise eingefügt werden.

Der Nachteil bei dieser Methode ist, dass das See-Ufer die Ebene nicht „unsichtbar“ macht. Wenn also noch irgendwo ein Zipfel der Waterplane über das See-Ufer herauschaut, dann bleibt der auch sichtbar...

Außerdem wurde von SimGuruGraham gesagt, dass das Pond-Tool „interne“ Probleme habe (<http://www.twitlonger.com/show/g3mkph>) und deswegen nicht von den EA-Weltenbauern benutzt wurde.

Benötigte Tools

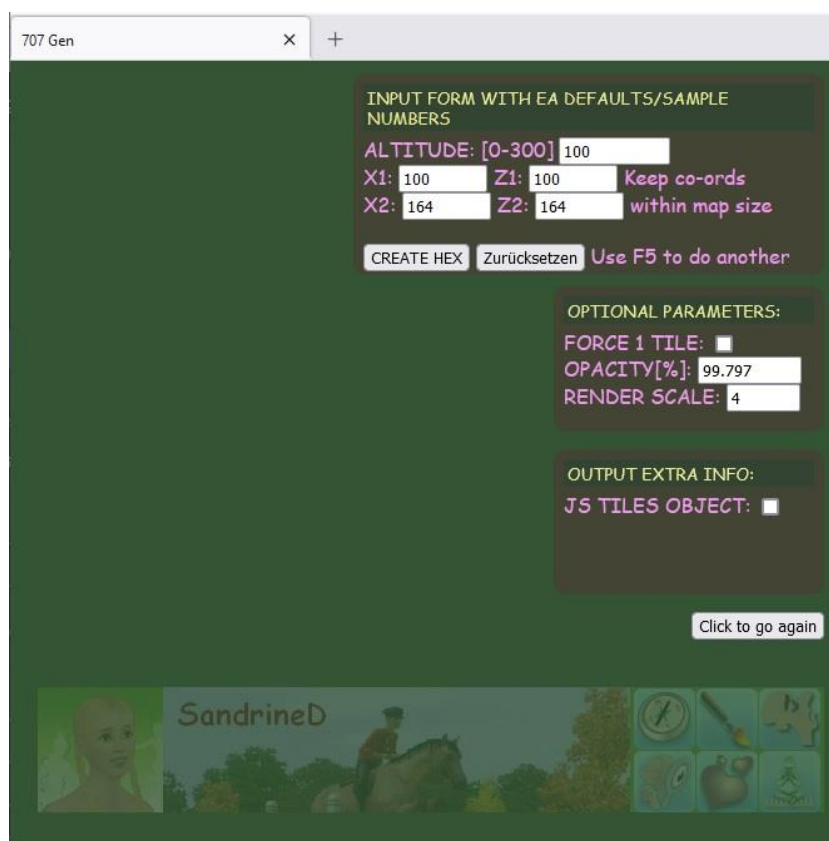
Sandrineds 707 Generator von MTS

<https://modthesims.info/showpost.php?p=3634256&postcount=25>

Diesen benötigst du, um den Hex-Code für eine Waterplane zu berechnen. Es handelt sich hierbei um eine einfache Webseite.



Nach dem Entpacken hast du eine Datei mit dem Namen „707Gen.html“ im Verzeichnis liegen sowie eine Bilddatei „signature“. Bei Doppelklick auf die Datei 707.html öffnet sich dein Standard-Browser und zeigt diese Seite an:



Falls du Script- oder Adblocker installierst hast, musst du sie für diese Seite deaktivieren. Es wird nichts installiert, die Webseite wird wieder stillgelegt, sobald ihr den Browser schließt.

s3pe von Simlogical

<https://sourceforge.net/projects/sims3tools/files/s3pe/>

(klickt auf den dicken Button mit „Download Latest Version s3pe_17-0520-1821.exe“)

Ein nützliches Tool für alles Mögliche. Es erlaubt, in package-Dateien hineinzuschauen und z. B. die Katalogzuordnung von Objekten zu ändern oder sie für CAW freizuschalten.

Das Tool benötigt .Net4, eine Microsoft-Bibliothek. Ihr könnt sie hier herunterladen: <https://www.microsoft.com/de-DE/download/details.aspx?id=17851>

Bitte installieren, bevor ihr s3pe installiert.

Die Waterplane-Dateien (707-Datei und 906-Datei)

Die Waterplane-Dateien von Twinbrook als Ausgangspunkt (von MTS):

<https://modthesims.info/showthread.php?p=3370026&posted=1#post3370026>

Bei diesen Dateien handelt es sich um Ressourcen aus der Welt Twinbrook. Es sind Binär-Dateien, du kannst sie also nur mit einem Hex-Editor öffnen. Wirklich lesbar sind sie dennoch nicht.

Es gibt zwei verschiedene Typen, die nach dem Entpacken im Verzeichnis zu finden sind:

- ◆ S3_707CA200_00000000_0000000000000000%%+UNKN.bnry
- ◆ S3_90624C1B_00000000_0000000000000001%%+UNKN.bnry



Der fett markierte Teil des Dateinamens ist der Typ der Ressource, wie sie in s3pe zu finden sind:

s3pe: [RW] C:\Users\Norn\Documents\Electronic Arts\Die Sims 3 Erstelle eine Welt-Tool\UserToolData\Worlds\Sunset Valley_Lite.world

Name	Tag	Type	Group	Instance	Chunkoffset	Filesize	Memsizes	Compressed	Unknown2	IsDeleted
UNKN	0x05CD4BB3	0x00000000	0x0000000000000001	0x00D732AB	0x00035360	0x000641DE	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0x05DA8AF6	0x00000000	0x0000000000000001	0x006BEDC1	0x0000E75E	0x0005EBA0	0xFFFF	0x0001	0x0001	
WDNL	0x0668F630	0x00000000	0x0000000000000001	0x00DA861B	0x00000004	0x00000004	0x0000	0x0001	0x0001	
TWNI	0x0668F635	0x00000000	0x0000000000000001	0x00000000	0x00000000	0x00000000	0x0000	0x0001	0x0001	
TWNP	0x0668F639	0x00000000	0x0000000000000001	0x00DA861F	0x00000062	0x00000062	0x0000	0x0001	0x0001	
UNKN	0x06DC847E	0x00000000	0x0000000000000001	0x006CD51F	0x000317E7	0x001ADD50	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0x087C4287	0x00000000	0x0000000000000001	0x026058F0	0x000000E9	0x00000154	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0x296A6258	0x00000000	0x0000000000000001	0x00DA8691	0x0000000A	0x0000000A	0x0000	0x0001	0x0001	
UNKN	0x2AD195F2	0x00000000	0x0000000000000001	0x006FED06	0x0056E95F	0x00802016	0xFFFF	0x0001	0x0001	
WDSH	0x35A33E29	0x00000000	0x0000000000000001	0x00DA8608	0x00000008	0x00000008	0x0000	0x0001	0x0001	
UNKN	0x3D8632D0	0x00000000	0x0000000000000001	0x0000055B	0x006BE866	0x0098F128	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0x06C20000	0x00000001	0x0000000000000001	0x026059D9	0x00000014	0x00000014	0x0000	0x0001	0x0001	
UNKN	0x90624C1B	0x00000000	0x0000000000000001	0x00000065	0x00000027	0x00000027	0x0000	0x0001	0x0001	
WTXT	0x06C20000	0x00000000	0x0000000000000001	0x0000008C	0x000004CF	0x000004E2	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0x9063660E	0x00000000	0x0000000000000001	0x00C6D665	0x00001C2B	0x00002559	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0001000004000400	0x013EB3DF	0x00000634	0x00000968	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0000000004000400	0x013EBA13	0x00007C4C	0x0000C2AE	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0001000000000000	0x00DA869B	0x0000007C	0x000000B0	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0000000000000000	0x00DA8717	0x000000B9	0x00000109	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0001000007000300	0x0183B82F	0x00001317	0x00001FBE	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0000000007000300	0x0183CB46	0x0000CE93	0x000134ED	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0000000002000700	0x01094296	0x00003ADB	0x00006690	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0001000002000700	0x01088B7B	0x000005C6	0x000008DC	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0001000005000600	0x015658FA	0x00001D7F	0x000030B0	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0000000005000600	0x01567679	0x0001C01B	0x0003D02C	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0001000001000200	0x00E3BFCC	0x000017CF	0x00002838	0xFFFF	0x0001	0x0001	
UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0000000001000200	0x00E4B5BA	0x000005E5	0x000186FA	0xFFFF	0x0001	0x0001	

Count: 812

Revise Paste RK QBE

☐ Filter active

Set

☒ Sort ☐ Do not parse Preview: ☐ Off ☐ Hex ☒ Preview Hex Preview Grid

Display: ☒ Names ☒ Tags

Der Einfachheit halber werde ich die zwei Datei-Typen hier im Tutorial mit 707-Datei und 906-Datei bezeichnen.

Die 906-Datei gibt es nur einmal. In ihr ist die Anzahl der Waterplanes für die Welt festgelegt. Wenn du eine neue Waterplane anlegst, wird dort also die Anzahl um eines hochgezählt.

Die 707-Datei beschreibt die Lage und Größe der Waterplane. Jede Waterplane hat eine eigene 707-Datei, es muss also pro Waterplane genau eine 707-Datei enthalten sein.

Hex-Editor

Ich benutze HxD, einen einfachen, kostenfreien Editor. Ihr könnt aber natürlich auch jeden anderen benutzen.

<https://mh-nexus.de/de/hxd/>

SuperCAW

Download und Installationshinweise auf MTS im ersten Post. Achtet darauf, die richtige Version für euren Patch-Level zu installieren.

<http://modthesims.info/t/468279>

„Installation“ heißt hier lediglich, dass ihr die geänderte Start-Datei WorldBuilderCS.exe in euer Installationsverzeichnis des Erstelle-eine-Welt-Tools kopiert und CAW mit dieser .exe startet.



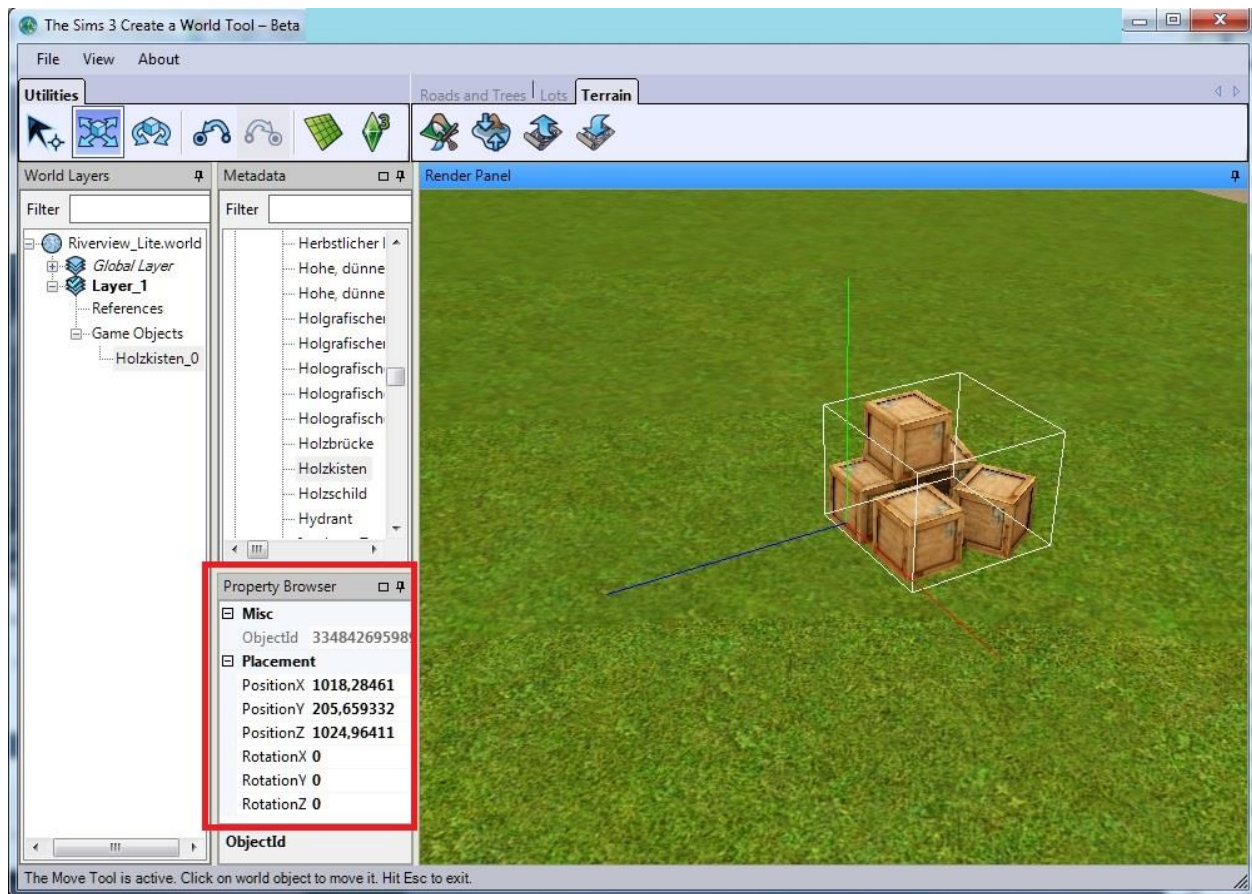
Koordinaten in CAW

Eure Welt ist eigentlich nur eine große Box. Ihr legt am Anfang fest, welche Größe sie haben soll und welche Höhe. In dieser Box befindet sich die grüne Ebene, mit der ihr arbeiten könnt und die den bespielbaren Teil eurer Welt darstellt. Damit das Spiel „weiß“, wo sich ein Objekt befinden soll, bekommt es Koordinaten in dieser Box, diese heißen X, Y und Z. X und Z stehen für die Flächen-Achsen und Y für die Höhe.



Der Einfachheit halber habe ich die Höhe 0 auf die grüne Ebene gelegt. Genaugenommen fängt die Höhe natürlich auf dem Meeresboden an.

In CAW seht ihr für jedes Objekt und jedes Grundstück die Positionsangaben (Koordinaten) im Eigenschafts-Fenster.



Hier seht ihr die Positionen X, Y und Z. Diese Werte beschreiben die Lage des Objekts in eurer Welt. Der Einfachheit halber wird die Lage von Objekten nur durch einen Punkt definiert (der ist da, wo sich die 3 bunten Linien in CAW treffen). Die Werte für Rotation beschreiben Drehungswinkel, aber das interessiert uns an dieser Stelle nicht.

Hexadezimalsystem

Für die Erstellung von Waterplanes müsst ihr den Hex-Code in den 707- und 906-Dateien ändern. Das erfordert ein bisschen Umdenken, denn das Hexadezimalsystem basiert nicht auf der 10, sondern auf 16... wo es also im 10er-System von 0 bis 9 geht, bilden im 16er-System 16 Zeichen die Basis. Da es so viele Ziffern nicht gibt, werden Buchstaben zu Hilfe genommen. Hier mal in der Übersetzung:

Dezimal	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
Hexadezimal	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F

Noch ein Hinweis, wenn ihr den Code ersetzt: nicht die Entf-Taste nutzen! Markiert den Code, den ihr ersetzen wollt, und nutzt entweder das Einfügen über die rechte Maustaste oder die Tastenkombination Strg+V zum überschreiben. Wenn ihr erst mit der Rückspacitaste oder der Entf-Taste den Code löscht, wird der Inhalt neu berechnet, und es kann zu Fehlern kommen, selbst wenn der von euch im Anschluss eingefügte Code korrekt ist.

Übersicht über die Schritte

1. Findet die benötigten Koordinaten in CAW
2. Tragt die benötigten Werte in Sandrines Hex-Generator ein und erzeugt den Hex-Code
3. Kopiere den Hex-Code in eine 707-Datei

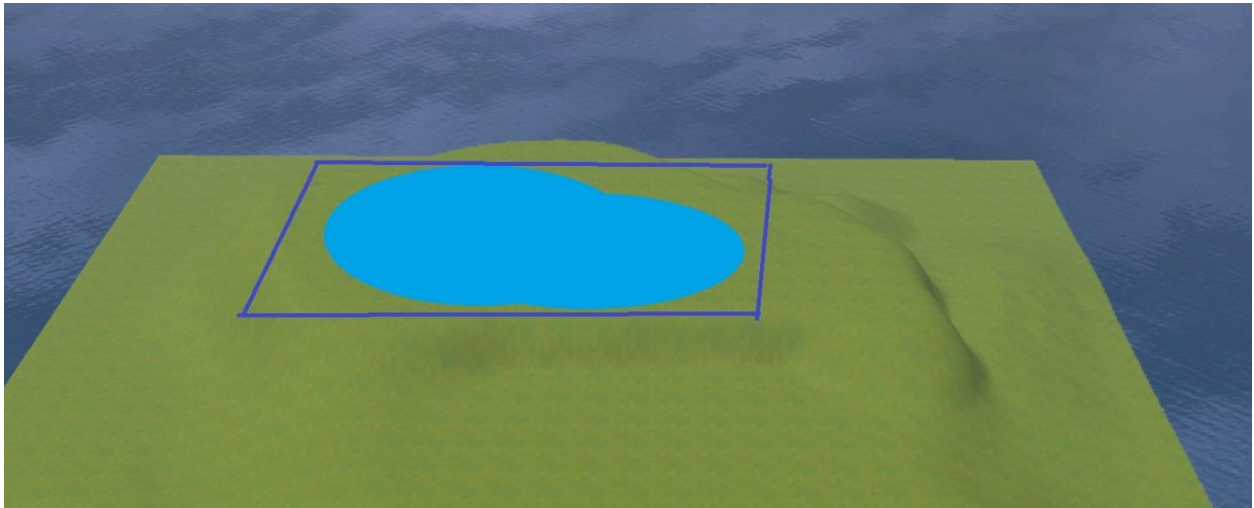


4. Passt die 906-Datei so an, dass es zur Anzahl eurer Waterplanes passt
5. Importiert die benötigten Ressourcen (707 und 906) mit s3pe in eure Welt
6. Schaut euch das Ergebnis in CAW an :)

Und nun nochmal langsam.

Die erste Waterplane einfügen

Ich habe in einer leeren Welt einen kleinen Berg gemacht. Oben auf den Berg möchte ich jetzt einen See haben. So ungefähr.



Das dunkelblaue Rechteck kennzeichnet die eigentliche Waterplane, die hellblaue Fläche zeigt, welche Form ich dem See geben möchte.

Man kann jetzt schon sehen, dass es so nicht funktionieren wird. Wie oben beschrieben, müssen die Teile der Waterplane, die ihr nicht sehen wollt, vollständig von Terrain bedeckt sein, da sie sonst sichtbar sind. Oben rechts die Ecke würde also überstehen. Mein See muss daher kleiner werden, oder ich muss den Berg etwas ausdehnen.

1. Koordinaten finden

Zunächst muss ich herausfinden, welche Koordinaten meine Waterplane haben muss, um auf meinen Berg zu passen. Dazu könnt ihr ein beliebiges Objekt nehmen und es platzieren. Ich nehme meist den Abgefackelten Baum, der ist gleich am Anfang und nicht so groß, aber trotzdem gut sichtbar.

Eine Fläche wird durch 2 Punkte definiert, ich benötige also zwei Bäume, die ich in gegenüberliegende Ecken setze. Bei mir wird das „links unten“ und „rechts oben“ sein.

Für X und Z dürfen nur ganze Zahlen verwendet werden!

Ich muss beim Setzen der Bäume also darauf achten, dass X und Z keine Nachkommastellen haben.



Ich habe meine zwei Bäume gesetzt, die von mir eingezeichneten blauen Linien kennzeichnen die voraussichtliche Größe der Waterplane und sollen nur die Fläche verdeutlichen.

Das Eigenschafts-Fenster zeigt mir nun folgende Werte:

Baum rechts oben: X = 66, Z = 111

Baum links unten: X = 129, Z = 166

X1 muss immer kleiner sein als X2 und Z1 muss immer kleiner sein als Z2!

Damit wird der Baum rechts oben mein erster Punkt (X1 und Z1) und der Baum links unten der zweite Punkt (X2 und Z2).

Falls es irgendwie gar nicht hinhaut, dass X2 UND Z2 größer sind, dann platziert eure Bäume in die anderen beiden gegenüberliegenden Ecken!

Die Koordinaten müssen immer innerhalb der Kartengröße sein! Dies gilt auch für die Höhe!

Wenn ihr die größte Karte genommen habt (LargeMap), eure Karte also 2048x2048 groß ist, müssen eure Werte zwischen 0 und 2048 liegen. Bei einer mittleren Karte (MediumMap) zwischen 0 und 1024. Kleine Karte (SmallMap) – zwischen 0 und 512 und Mini-Karte (TinyMap) zwischen 0 und 256. In der Höhe hattet ihr ja drei Stufen, aus denen ihr wählen konntet, 100, 200 oder 300. Höher als 300 kann die Waterplane nicht liegen.

Die Waterplanes sollten auch nicht zu nahe am Rand der Welt sein (sonst werden sie u. U. gelöscht).

Damit nun der See später sichtbar ist, forme ich eine Mulde. Das muss noch nicht so akkurat sein, das kann man später immernoch ändern. Im Gegensatz zum Pond-Tool in SuperCAW kann eure Waterplane eure Welt nicht überfluten, da sie immer dieselbe Größe behält. Ihr könnt also später noch in aller Ruhe das Terrain darumherum formen. Nur die Größe und Höhe der Waterplane solltet ihr euch gut überlegen, denn die kann man nachträglich nicht ändern!

Macht die Mulde nicht zu tief, sonst kann es passieren, dass die Sims übers Wasser laufen...

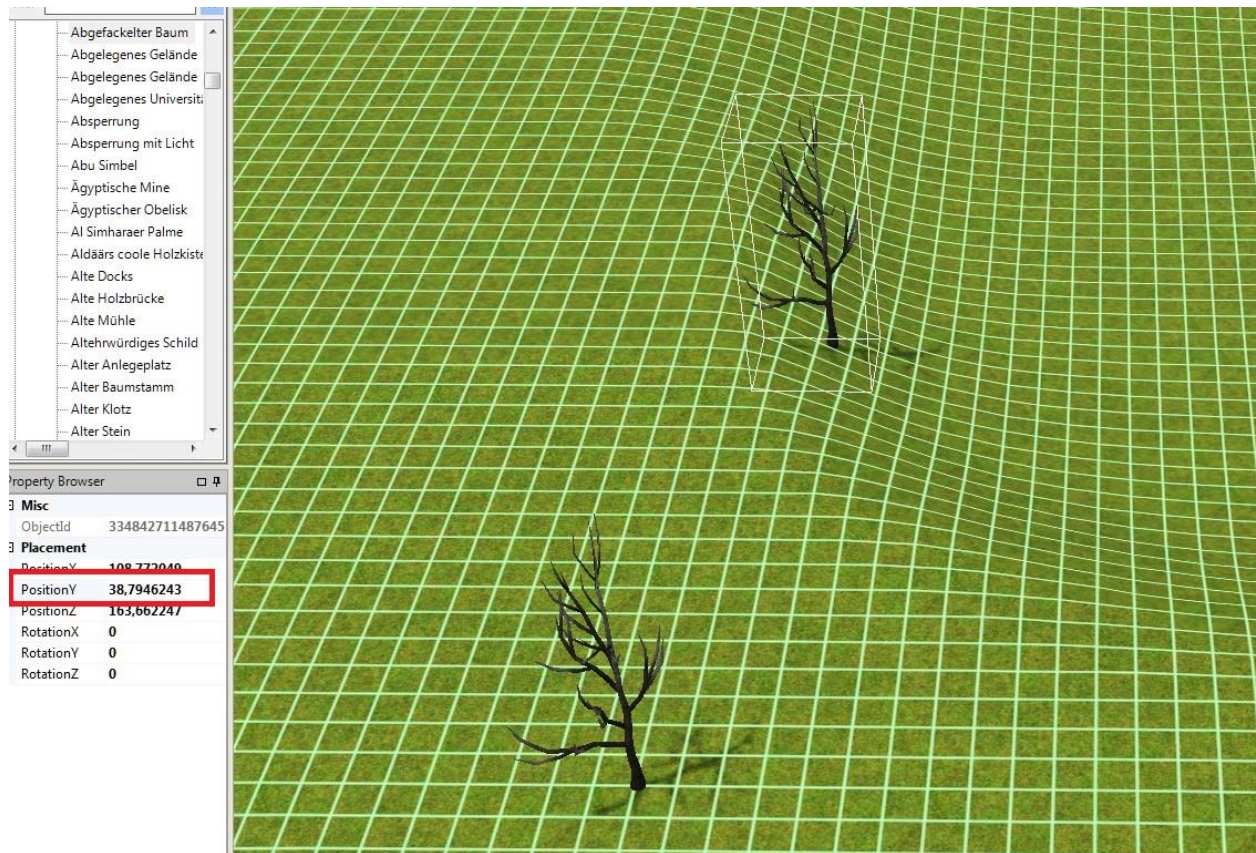
Die Mitte der Waterplane darf nicht von Terrain bedeckt sein.

Falls ihr also eine sehr unregelmäßige Form plant. z. B. einen Fluss oder kleine Inseln, achtet darauf, dass die Mitte immer frei bleibt, sonst wird die Waterplane unsichtbar. Es ist aber grundsätzlich egal, wie groß sie ist oder ob sie quadratisch oder rechteckig ist. Sehr kleine Waterplanes werden manchmal nicht angelegt, siehe dazu das Troubleshooting „Meine Waterplane ist verschwunden“.



Die Höhe ermitteln

Für die Höhe der Waterplane könnt ihr den Y-Wert eines der schon gesetzten Bäume nehmen, und ein bisschen was abziehen. Oder ihr platziert noch einen Baum, etwas tiefer am Rand eurer Mulde und nehmt diesen Y-Wert:



In meinem Beispiel würde ich als Höhe 38,7946243 nehmen. Aber Achtung:

Die Höhe verwendet als Dezimal-Trennzeichen einen Punkt, kein Komma!

Ich muss den Wert also in 38.7946243 ändern.

Nachdem ich nun weiß, wo die Waterplane sein soll und wie groß sie sein soll, kann ich mich daran machen, die entsprechende 707-Datei zu erstellen. Dazu brauche ich zunächst den Hex-Code, der dann in Schritt 3 in die Datei eingefügt wird.

2. Hex-Code erstellen

Öffnet Sandrines Tool mit einem Doppelklick auf die Datei 707Gen.html. Es sollte sich eine Webseite in eurem Standard-Browser öffnen. Falls ihr script-Blocker nutzt, deaktiviert sie für diese Seite.

Der wichtigste Teil ist dabei der, um den ich das orangefarbene Kästchen gezogen habe:



707 Gen

INPUT FORM WITH EA DEFAULTS/SAMPLE NUMBERS

ALTITUDE: [0-300] 100

X1: 100 Z1: 100 Keep co-ords

X2: 164 Z2: 164 within map size

CREATE HEX Zurücksetzen Use F5 to do

OPTIONAL PARAMETERS:

FORCE 1 TILE: ☐

OPACITY[%]: 99.797

RENDER SCALE: 4

OUTPUT EXTRA INFO:

JS TILES OBJECT: ☐

Click to go again

In diese Felder müsst ihr eure X-, Y- und Z-Werte eintragen. Die Höhe (Y) trägt ihr bei „Altitude“ ein. Für mein Beispiel sieht das so aus:

INPUT FORM WITH EA DEFAULTS/SAMPLE NUMBERS

ALTITUDE: [0-300] 38.7946243

X1: 66 Z1: 111 Keep co-ords

X2: 129 Z2: 166 within map size

CREATE HEX Zurücksetzen Use F5 to do

OPTIONAL PARAMETERS:

FORCE 1 TILE: ☐

OPACITY[%]: 99.797

RENDER SCALE: 4

OUTPUT EXTRA INFO:

JS TILES OBJECT: ☐

Click to go again

Hier könnt ihr auch nochmal überprüfen, ob X1 kleiner als X2 und Z1 kleiner als Z2 ist.

Dann könnt ihr auf den Button „Create Hex“ drücken. Ein Pop-Up-Fenster erscheint, einfach OK drücken. Als nächstes wird der Hex-Code auf der Seite angezeigt:

```
05 00 B1 2D 1B 42 42 00 00 00 6F 00 00 00 81 00 00 00 A6 00 00 00 00 00 C4 42 00 00 0B 43 03 00 00 00
30 00 00 00
48 01 F4 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 08 01 BC 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 BC 01 BC 7F 04 00 80 FF 80
48 01 F4 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
48 01 F4 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 BC 01 BC 7F 04 00 80 FF 80
48 01 F4 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 BC 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
48 01 64 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
48 01 64 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 9C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 9C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
48 01 64 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 9C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
48 01 64 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 9C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
C8 01 F4 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 BC 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 02 BC 01 BC 7F 04 00 80 FF 80
C8 01 F4 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 02 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
C8 01 F4 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 BC 01 BC 7F 04 00 80 FF 80
C8 01 F4 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 02 BC 01 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 02 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
C8 01 64 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 02 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
C8 01 64 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 02 9C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 9C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
C8 01 64 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 9C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 01 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
C8 01 64 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 02 2C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80 88 02 9C 02 BC 7F 04 00 80 FF 80
04 00 00 00
00 00 84 42 00 00 DE 42 00 00 C4 42 00 00 0B 43 01 01 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
00 00 84 42 00 00 0B 43 00 00 C4 42 00 00 27 43 01 01 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
00 00 C4 42 00 00 DE 42 00 00 02 43 00 00 0B 43 01 01 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
00 00 C4 42 00 00 0B 43 00 00 02 43 00 00 27 43 01 01 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF
02 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 02 00 00 00 02 00 00 00 03 00 00 00
```

Click to go again

Dieser Code wird nun im nächsten Schritt in die 707-Datei eingefügt.



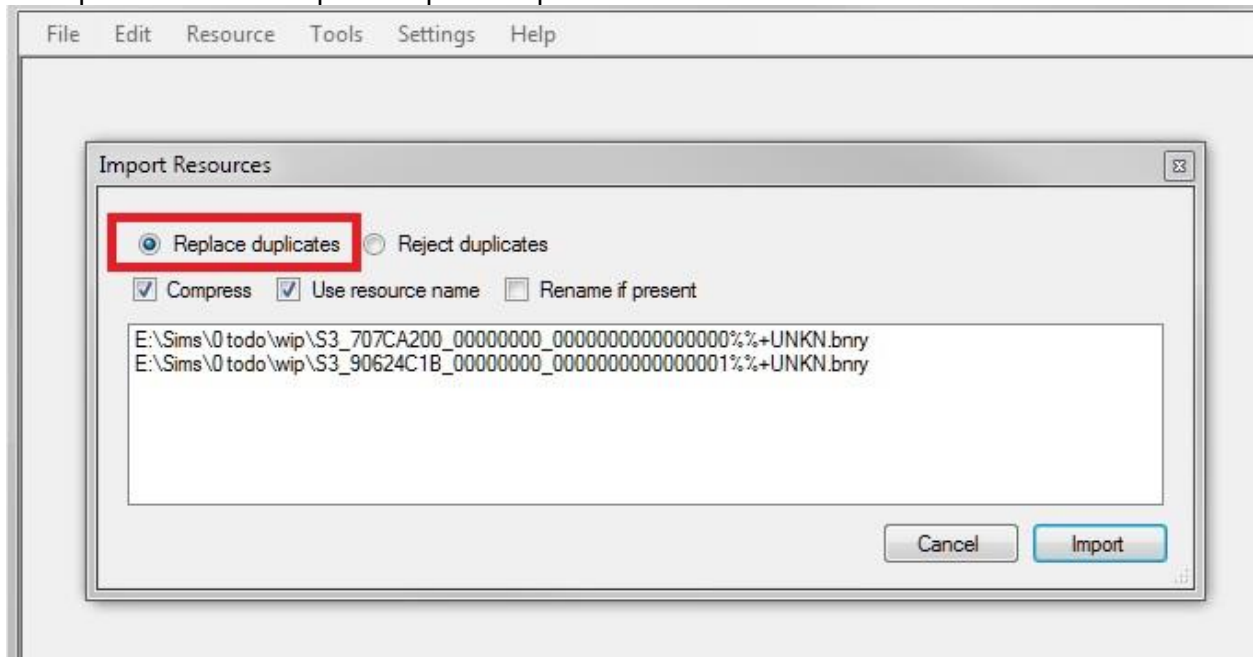
File	Edit	Resource	Tools	Settings	Help
Name	Tag	Type	Group	Instance	Chunkoffset
	_IMG	0x00B2D882	0x00000001	0x0000000100000000	0x000D511
	_IMG	0x00B2D882	0x00000001	0x0009000000000000	0x000D4F8
	_IMG	0x00B2D882	0x00000001	0x0007000000000000	0x000D4D6
	_IMG	0x00B2D882	0x00000001	0x0010000000000000	0x000D467
	_IMG	0x00B2D882	0x00000001	0x0002000000000000	0x000D48A
	_IMG	0x00B2D882	0x00000001	0x0003000000000000	0x000D49C
	_IMG	0x00B2D882	0x00000001	0x0004000000000000	0x000D4AC
	_IMG	0x00B2D882	0x00000001	0x0005000000000000	0x000D4BE
	_IMG	0x00B2D882	0x00000001	0x0006000000000000	0x000D4CF
sand_light_base	_IMG	0x00B2D882	0x02000000	0xB30FEFFCFAD27E	0x002AE1D
rock_shale_base	_IMG	0x00B2D882	0x02000000	0xA2B81A9872EBDD60	0x0017648
grass_medium_base	_IMG	0x00B2D882	0x02000000	0xF4AFBDEE56A9E6DB	0x000E3D2
sand_dark_base	_IMG	0x00B2D882	0x02000000	0x62BF7C8ED80FBD FE	0x00212ED
TextureDatabase	_KEY	0x0166038C	0x00000000	0x4141D76015BC78F1	0x0033D39
	UNKN	0x033B2B66	0x00000001	0x0000000000000000	0x0007962F
	UNKN	0x044735DD	0x00000000	0x0000000000000001	0x00016B0
	UNKN	0x0477BD6A	0x00000000	0x0000000000000001	0x00000000
	UNKN	0x0498DA7E	0x00000001	0x0000000000000001	0x000E3D1
	UNKN	0x05CD4BB3	0x00000000	0x0000000000000001	0x0001A05
	WDNL	0x0668F630	0x00000000	0x0000000000000001	0x0001AB5
	UNKN	0x06DC847E	0x00000000	0x0000000000000001	0x00000520
	UNKN	0x087C4287	0x00000000	0x0000000000000001	0x000E3C7
	UNKN	0x296A6258	0x00000000	0x0000000000000001	0x0001AB6
	UNKN	0x2AD195F2	0x00000000	0x0000000000000001	0x00000587
	UNKN	0x3D8632D0	0x00000000	0x0000000000000001	0x000001E1
	UNKN	0x90620000	0x00000001	0x0000000000000001	0x000E3D0
	UNKN	0x90624C1B	0x00000000	0x0000000000000001	0x00000065
	WTXT	0x9063660D	0x00000000	0x0000000000000001	0x00000080
	UNKN	0x9063660E	0x00000000	0x0000000000000001	0x00016AF
	UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0001000000000000	0x0001AB7
	UNKN	0xAE39399F	0x00000001	0x0000000000000000	0x0002855F
	UNKN	0xB074ACE6	0x00000000	0x0000000000000001	0x00016B2
	UNKN	0xF0633989	0x00000000	0x0000000000000001	0x00000060
	WPID	0xF609FD60	0x00000000	0x0000000000000001	0x0001AB5

Nun importieren wir unsere beiden Dateien. Dazu müsst ihr in s3pe ins Menü Resource gehen und dort Import > From file auswählen.

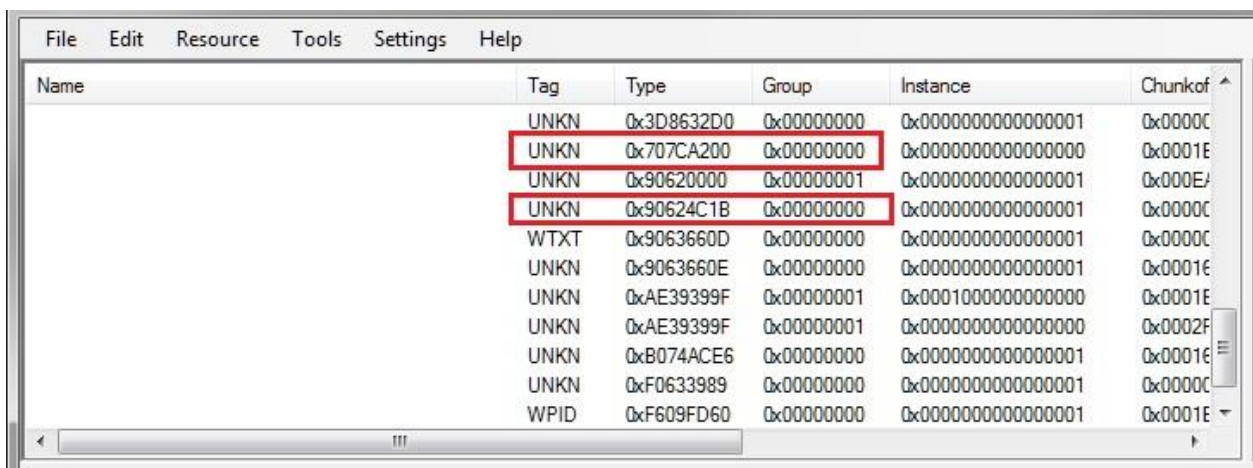
File	Edit	Resource	Tools	Settings	Help
Name	Add... Strg+Umschalttaste+A	Type	Group	Instance	Chunkoffset
	Copy Strg+Umschalttaste+C	0x00B2D882	0x00000001	0x0000000100000000	0x000D511
	Paste... Strg+Umschalttaste+V	0x00B2D882	0x00000001	0x0009000000000000	0x000D4F8
	Duplicate	0x00B2D882	0x00000001	0x0007000000000000	0x000D4D6
	Replace...	0x00B2D882	0x00000001	0x0010000000000000	0x000D467
	Compressed	0x00B2D882	0x00000001	0x0002000000000000	0x000D48A
	Deleted	0x00B2D882	0x00000001	0x0003000000000000	0x000D49C
	Details... Strg+Umschalttaste+D	0x00B2D882	0x00000001	0x0004000000000000	0x000D4AC
	Select all	0x00B2D882	0x00000001	0x0005000000000000	0x000D4BE
	Copy ResourceKey	0x00B2D882	0x00000001	0x0006000000000000	0x000D4CF
sand_light_base	Import	0x00B2D882	0x02000000	0xB30FEFFCFAD27E	0x002AE1D
rock_shale_base	Export	0x00B2D882	0x02000000	0xA2B81A9872EBDD60	0x0017648
grass_medium_base	From file... Strg+Umschalttaste+M	0x00B2D882	0x02000000	0xF4AFBDEE56A9E6DB	0x000E3D2
sand_dark_base	From package...	0x00B2D882	0x02000000	0x62BF7C8ED80FBD FE	0x00212ED
TextureDatabase	Replace selected...	0x00B2D882	0x02000000	0x4141D76015BC78F1	0x0033D39
	As dbc...	0x00B2D882	0x02000000	0x0000000000000000	0x0007962F
		0x00B2D882	0x02000000	0x0000000000000000	0x00016B0
		0x00B2D882	0x02000000	0x0000000000000000	0x00000000
		0x00B2D882	0x02000000	0x0000000000000000	0x000E3D1
		0x00B2D882	0x02000000	0x0000000000000000	0x0001A05
		0x00B2D882	0x02000000	0x0000000000000000	0x0001AB5
		0x00B2D882	0x02000000	0x0000000000000000	0x00000520
		0x00B2D882	0x02000000	0x0000000000000000	0x000E3C7
		0x00B2D882	0x02000000	0x0000000000000000	0x0001AB6



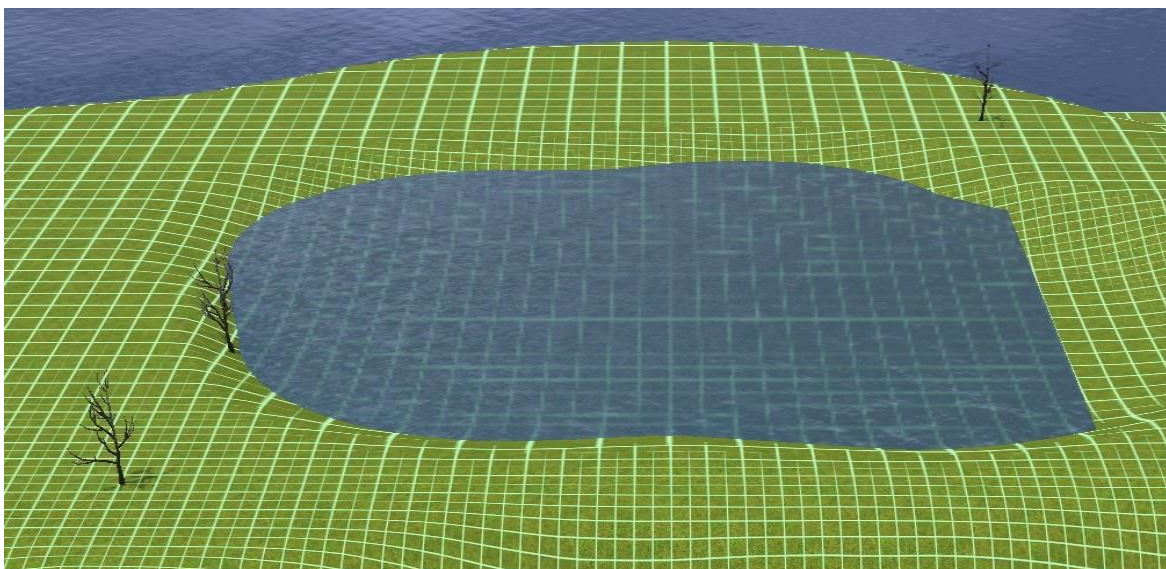
Sucht nun die 707- und die 906-Dateien auf eurem Computer und importiert sie. Achtet darauf, im Import-Fenster die Option Replace duplicates zu aktivieren.



Die bestehenden Ressourcen werden so überschrieben. Hier seht ihr die importierten Dateien:



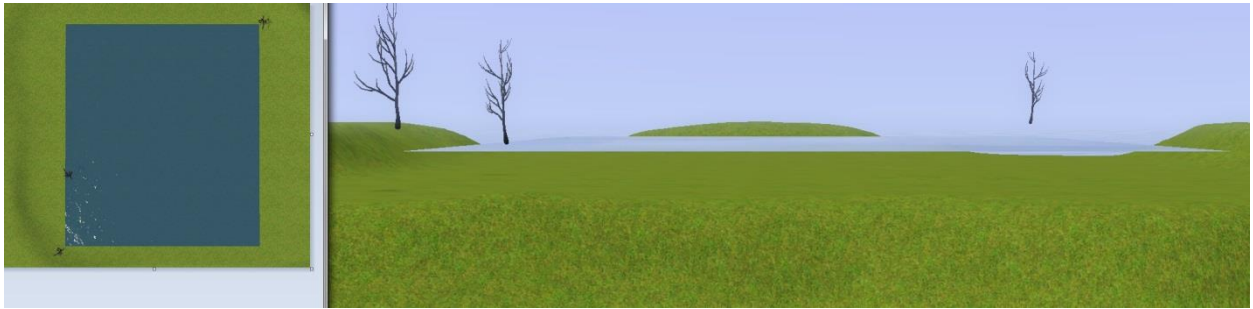
Nun speichern und schließen. Wenn ihr eure Welt wieder in CAW öffnet, sollte dort die Waterplane zu sehen sein:





Wie ihr sehen könnt, habe ich meine Mulde zu groß gemacht. Hier muss ich also das Terrain noch anpassen.

Zu Anschauungszwecken habe ich die Waterplane mal freigelegt.



Übrigens, beim ersten Öffnen der Welt ist die Waterplane noch ganz blau und undurchsichtig. Erst nach dem ersten Speichern wird die Transparenz je nach Wassertiefe angepasst.

Fertig!



Weitere Waterplanes einfügen

Das erfolgt grundsätzlich nach den selben Schritten wie das Einfügen der ersten Waterplane. Wichtig ist, die Dateien korrekt zu benennen.

1. Koordinaten finden

Achtet darauf, dass sich die Waterplanes nicht überlappen. Wenn sie das tun oder zu eng zusammen sind, wird eine davon gelöscht.

2. Hex-Code erstellen

Der Hex-Code wird immer auf dieselbe Weise erstellt. Tragt jeweils die Koordinaten in Sandrines Webseite ein und generiert den Code.



3. Hex-Code in die 707-Datei einfügen

Für jede Waterplane müsst ihr eine eigene 707-Datei machen. Macht dazu eine Kopie und benennt sie korrekt, nachdem ihr den Hex-Code ersetzt habt. Dazu wird einfach hochgezählt, beginnend bei 0.

Waterplanes nutzen das Hexadezimalsystem für die Nummerierung und starten mit 0.

Hier mal in der Übersetzung, welche Werte also für die 707-Datei verwendet werden müssen.

Waterplane	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.
Dezimal	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
Hexadezimal	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F

Die erste Waterplane heißt immer

S3_707CA200_00000000_000000000000000000000000000000%+UNKN.bnry

Eine weitere, zweite Waterplane bekommt den Dateinamen

S3_707CA200_00000000_000000000000000000000000000001%+UNKN.bnry

Achtet auf die 1 gegen Ende des Dateinamens! Denkt dran, ihr fangt bei 0 an zu zählen, nicht bei 1!

Die dritte würde dementsprechend

S3_707CA200_00000000_000000000000000000000000000002%+UNKN.bnry heißen.

Benennt sie keinesfalls anders!

Die zehnte Waterplane hätte den Namen

S3_707CA200_00000000_000000000000000000000000000009%+UNKN.bnry (denkt dran, ihr fangt mit 0 an zu zählen, nicht bei 1!).

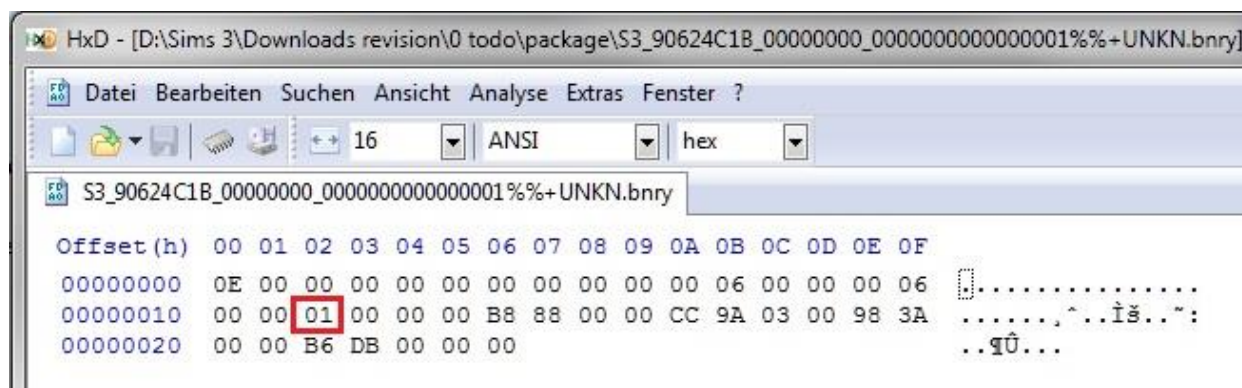
Die elfte Waterplane müsste den Namen

S3_707CA200_00000000_00000000000000000000000000000A%+UNKN.bnry bekommen.

Nicht vergessen, den Hex-Code mit Sandrines Generator zu erzeugen und in die entsprechende Ressource zu kopieren!

4. 906-Datei anpassen

Die 906-Datei von Twinbrook ist richtig, wenn es genau eine Waterplane in eurer Welt gibt. Wenn ihr mehrere Waterplanes habt, müsst ihr sie anpassen. Öffnet die Datei mit dem Hex-Editor.



Den rot markierten Wert müsst ihr auf den Hexadezimalwert für die Anzahl der Waterplanes ändern. Hier bei 1 mit dem Zählen anfangen!



Die erste Waterplane hat also den Wert 01. Dies ist in der hier angehängten Datei bereits so eingetragen.

Die zweite Waterplane bekommt den Wert 02, die dritte 03 usw. Die zehnte bekommt den Wert 0A, die elfte 0B.

Auch hier gilt: Nicht die Ziffern erst einzeln löschen und dann tippen, sondern markieren und überschreiben!

Dann die Datei speichern.

5. 906- und 707-Dateien in eure Welt importieren

Auch dies erfolgt ganz genauso wie für die erste Waterplane. **Die Sicherungskopie vorher nicht vergessen!**

Wenn ihr etwas Übung habt, könnt ihr auch mehrere Waterplanes auf einmal erstellen und die Dateien dann in einem Schwung in eure Welt importieren.

Troubleshooting

Eine Waterplane wieder entfernen

Es ist nicht möglich, bestehende Waterplanes nachträglich zu bearbeiten, ihr könnt sie nur löschen und neu anlegen. Um eine Waterplane zu entfernen, benötigt ihr SuperCAW. Öffnet in SuperCAW das Statistik-Fenster unter den Terrain Tools. Ihr seht sowohl die insgesamt Anzahl als auch die Lage der Waterplanes. Ihr könnt hier markieren, welche ihr löschen wollt, und mit einem Klick auf den Button „Delete“ unten entfernen.

Diese Aktion kann man nicht rückgängig machen! Prüft also genau, ob ihr die richtige Waterplane ausgewählt habt. Speichern nicht vergessen.

Meine Welt lässt sich nicht mehr öffnen!

Lösch die Welt-Datei und arbeite mit deiner Sicherungskopie weiter. Beginne von vorne – irgendwo hast du einen Fehler gemacht.

Ich editiere eine Welt, die bereits Waterplanes hat

Wenn ihr Waterplanes behalten wollt, kein Problem. Ihr könnt die Welt wie gewohnt bearbeiten. Im Zweifelsfall könnt ihr in SuperCAW nachsehen, wo sie genau sind und wie groß sie sind. Schaut im Statistik-Fenster nach. Dort werden die Koordinaten für alle Waterplanes angezeigt.

Meine Waterplane ist verschwunden!

Falls eure Waterplane verschwindet, kann das verschiedene Ursachen haben. Folgendes könnt ihr probieren:

Zuerst mal CAW schließen und die Welt neu öffnen. Oft wird dann alles richtig angezeigt.

In SuperCAW nachgucken, ob sie wirklich weg ist, oder nur nicht angezeigt wird:

1. Wenn sie nur nicht angezeigt wird: ist die Mitte der Ebene frei und nicht von Terrain bedeckt? Falls ihr unsicher seid, markiert nochmal die Ecken mit den Bäumen und arbeitet im Zweifelsfall das Terrain nochmal nach.
2. Ist sie weg? War die Waterplane zu nahe an einer anderen dran oder zu nahe am Rand der Welt? Lege sie nochmal neu an, mit etwas mehr Abstand. CAW schließen und wieder öffnen



3. Auch wenn ihr einen Fehler beim Erstellen oder Einfügen des Hex-Codes gemacht habt, kann die Waterplane wieder verschwinden. Dann nochmal sorgfältig bei Schritt 1 anfangen...
4. Falls ihr sicher seid, ihr habt alles richtig gemacht, setzt einen Haken in Sandrines Hex-Generator bei „Force 1 Tile“. Dies hilft manchmal, besonders bei sehr kleinen/schmalen Waterplanes.

Weitere Informationen

Das Tool von Sandrine bietet noch weitere Möglichkeiten an, die ich aber auch noch nicht ausprobiert habe. Man kann wohl mit der Opazität (Transparenz) des Wassers ein bisschen rumspielen. Mehr Informationen hier:

<https://modthesims.info/showpost.php?p=3653670>