

# Magic Cookies

## Was ist das und wozu braucht man das?

Magic Cookies (MC) sind ein Bestandteil der **GUID**. Bevor wir uns also den MC zuwenden, schauen wir uns erstmal die GUID an:

GUID heißt **G**lobal **U**nique **I**dentifier, es ist also eine ID oder Kennnummer, die es im ganzen Spiel (global) nur einmal geben darf (unique = einmalig, eindeutig).

Jedes Objekt hat eine GUID und ist somit für das Spiel eindeutig identifizierbar. Sollte es passieren, dass zwei Objekte die selbe GUID haben, kommt es zu unliebsamen Erscheinungen, angefangen damit, dass eines der beiden Objekte überhaupt nicht angezeigt wird, bis hin zu Spielabstürzen. Hier spricht man dann von einem ID-Konflikt.

Nehmen wir uns einmal den Stuhl aus der *kleinen Objektkunde* vor und schauen uns seine GUID an:

### **E7938987**

Wie Ihr seht, besteht die GUID aus einer 8-stelligen Hexadezimal-Zahl. Hex-Zahlen haben den Vorteil, dass man auf 8 Stellen sehr viel mehr Möglichkeiten unterbringt als bei Dezimalzahlen. Keine Angst, ich werde nicht groß auf Hex-Zahlen rumreiten, nur so viel:

Die höchste 8-stellige Dezimalzahl ist 99.999.999, also hat man 100 Millionen Möglichkeiten.

Die höchste 8-stellige Hex-Zahl ist FFFFFFFF, das ist umgerechnet 4.294.967.295 – stellt Euch vor, über 4 *Milliarden* mögliche Objekte, die sich nicht in die Quere kommen würden :-))!

Okay, das ist wohl nicht der Grund, wieso die Wahl zugunsten der Hex-Zahlen ausfiel, aber die mehr technischen Hintergründe würden hier doch zu weit führen – ist ja kein Informatikkurs hier ;-).

Was ist nun das Magic Cookie? Das MC ist der Mittelblock der GUID, genauer, die mittleren 4 Stellen. In unserem Beispiel **E7938987** wäre das MC also 9389 (wenn man davon absieht, dass Maxis keine MCs verwendet).

Wofür aber brauch ich das? Sagen wir so – wenn Ihr nur Objekte für Euch selbst macht, braucht Ihr es eigentlich überhaupt nicht; wenn Ihr ein Objekt **klont**, vergibt der **Transmogrieffier** die GUID selbständig und orientiert sich dabei an den GUIDs, die er schon im Spiel vorfindet.

Wenn Ihr jedoch Objekte zum Download anbietet, solltet Ihr ein eigenes MC haben – einen eindeutigen Mittelblock, der nur Euch allein gehört. Dieses MC wird zentral vergeben. Wie das funktioniert, dazu kommen wir gleich.

Ein Download-Objekt mit einer aufs Geratewohl vergebenen GUID muss nicht zwangsläufig zu einem ID-Konflikt führen, d.h. es muss nicht sein, dass ein Spieler, der sich das Objekt runterlädt, bereits ein Objekt mit der selben GUID im Spiel hat. Zugegeben, bei über 4 Mrd. Möglichkeiten ist die Gefahr sogar reichlich gering – aber sie *ist* gegeben und tritt häufiger ein, als man denken sollte.

Wenn sich nun aber alle Objektersteller an die MC-Regelung halten (was bedauerlicherweise nicht der Fall ist), ist eine doppelte GUID praktisch ausgeschlossen – selbst wenn die beiden ersten und die beiden letzten Stellen zweier GUIDs gleich wären, wäre doch der Mittelblock unterschiedlich – ergo: kein ID-Konflikt.

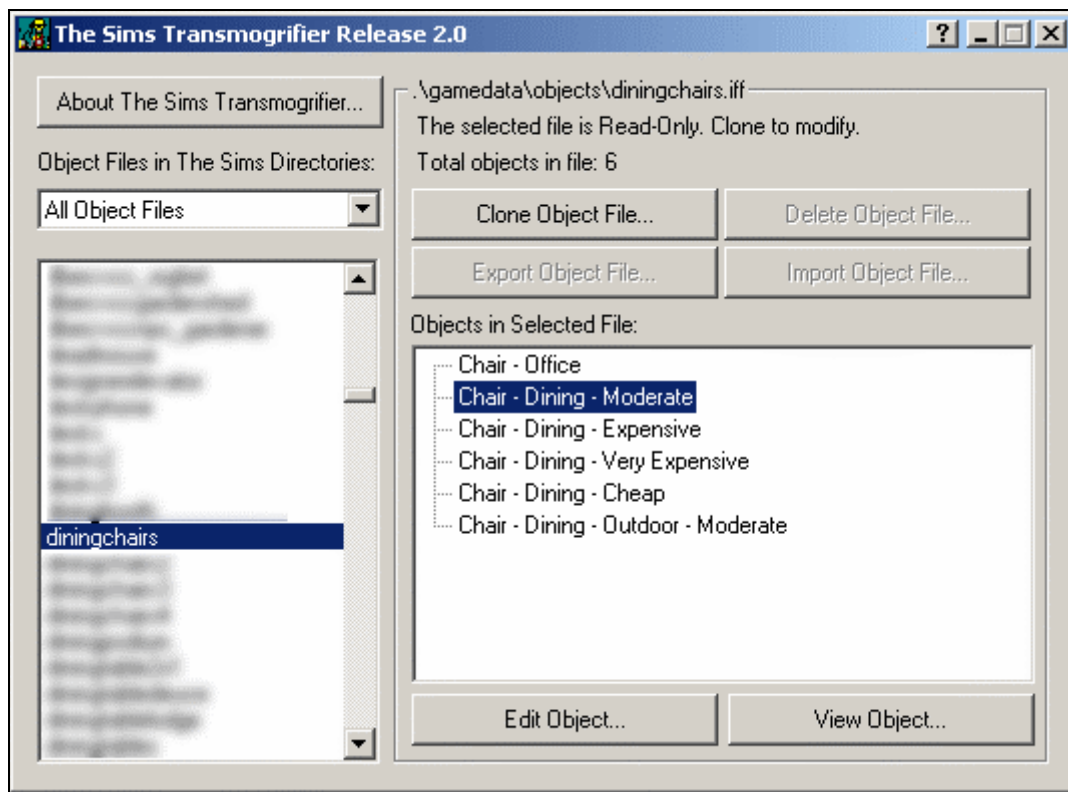
Und da die Hexzahlen wie schon gesagt auf kleinstem Raum viel Möglichkeiten bieten, bleiben für insgesamt 65.536 mögliche Objektersteller (FFFF in Hex ist 65.535 in Dezimal) mit eigenem MC immer noch 65.536 mögliche GUIDs für ihre Objekte – ich glaube nicht, dass hier jemand an seine Grenzen stößt ;-).

Außerdem ist ein MC so etwas wie eine Signatur – wie das Kürzel, das die meisten Objektersteller für ihre Dateinamen verwenden. Und sie haben es gar nicht gern, wenn sie ihr MC in einem fremden Objekt vorfinden ;-).

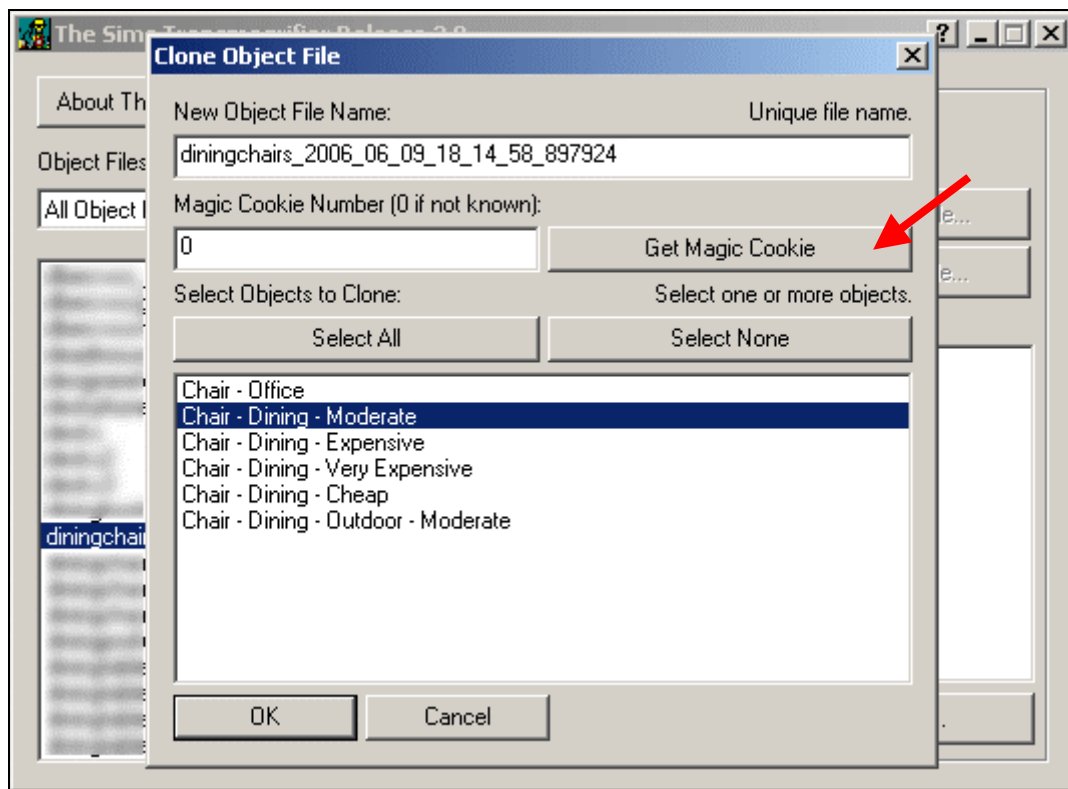
Okay, woher kriege ich nun ein Magic Cookie?

## Unser eigenes Magic Cookie

Der Weg zum eigenen MC führt über den Transmogrierer. Zur Demonstration muss wieder mal unser Stuhl dran glauben \*g\*, deswegen suchen wir in der Objektliste die Datei **diningchairs** und klicken im rechten Fenster auf **Chair – Dining – Moderate** (in einigen Fällen sind die Maxis-Objekte in Gruppen zusammengefasst – ob Ihr den richtigen Stuhl erwischt habt, könnt Ihr über **View Object...** überprüfen).

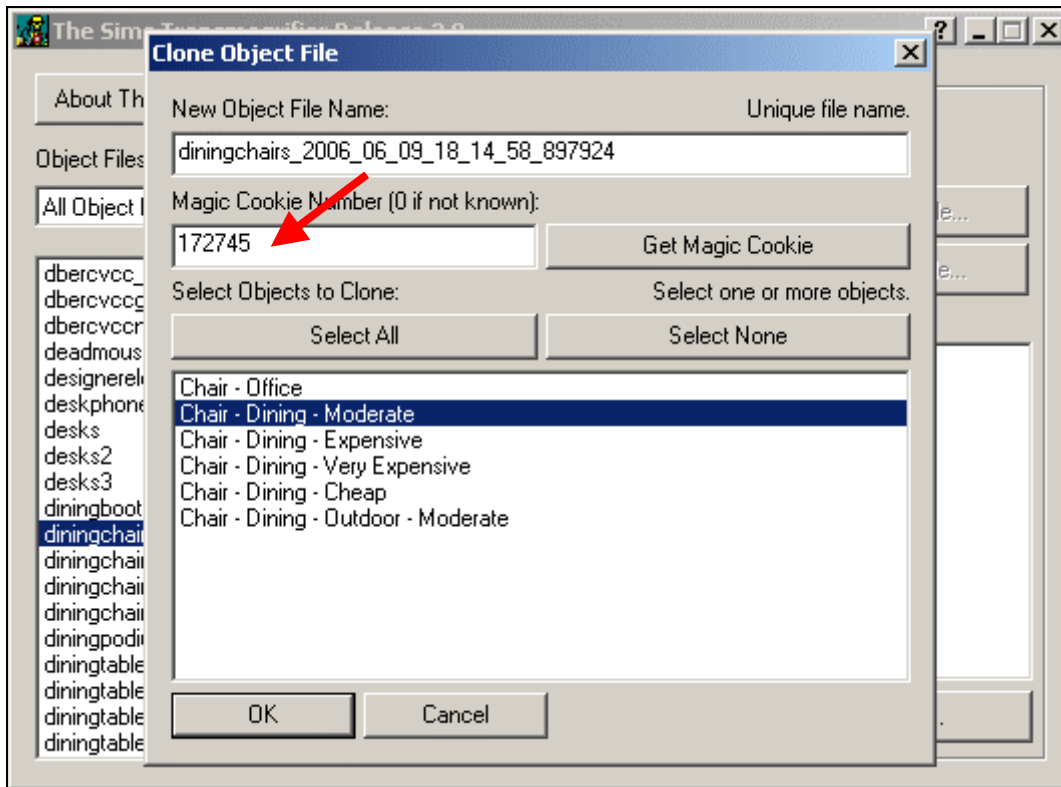


Jetzt klicken wir auf **Clone Object File...** und kommen in dieses Fenster:



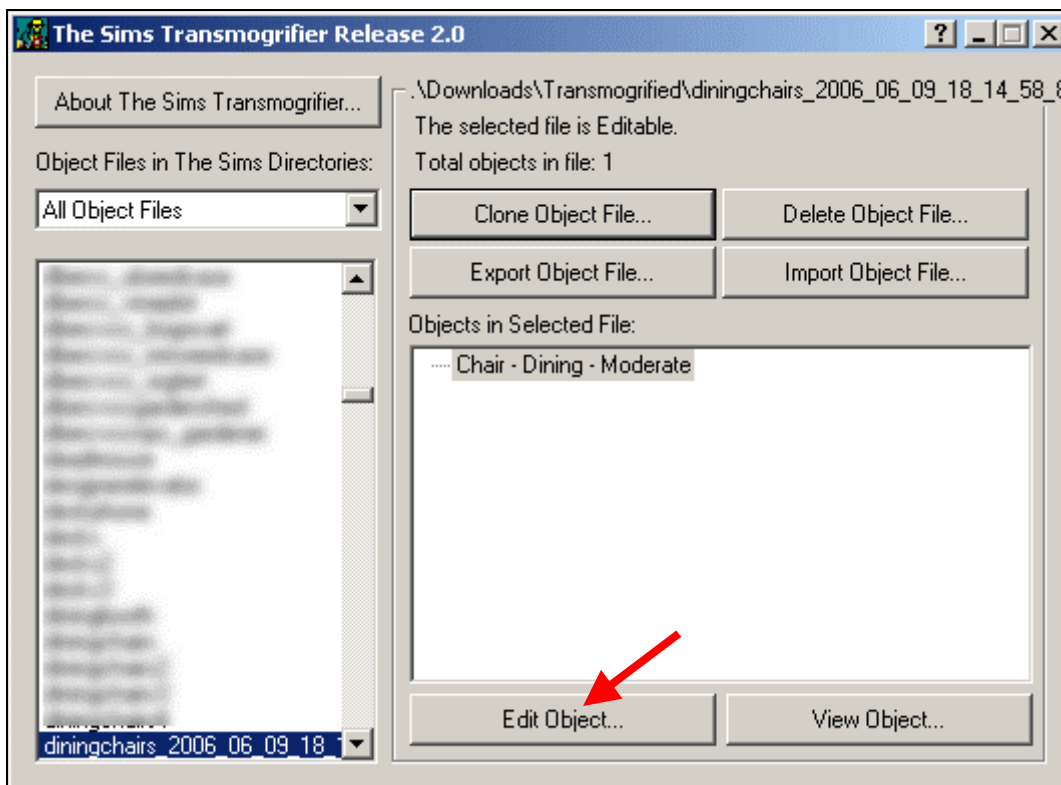
Nun klicken wir auf **Get Magic Cookie**, und schon landen wir auf der Magic Cookie Seite der Transmogrierer-Homepage, <http://www.thesimstransmogrierer.com>. Dazu müsst Ihr natürlich online sein ;-).

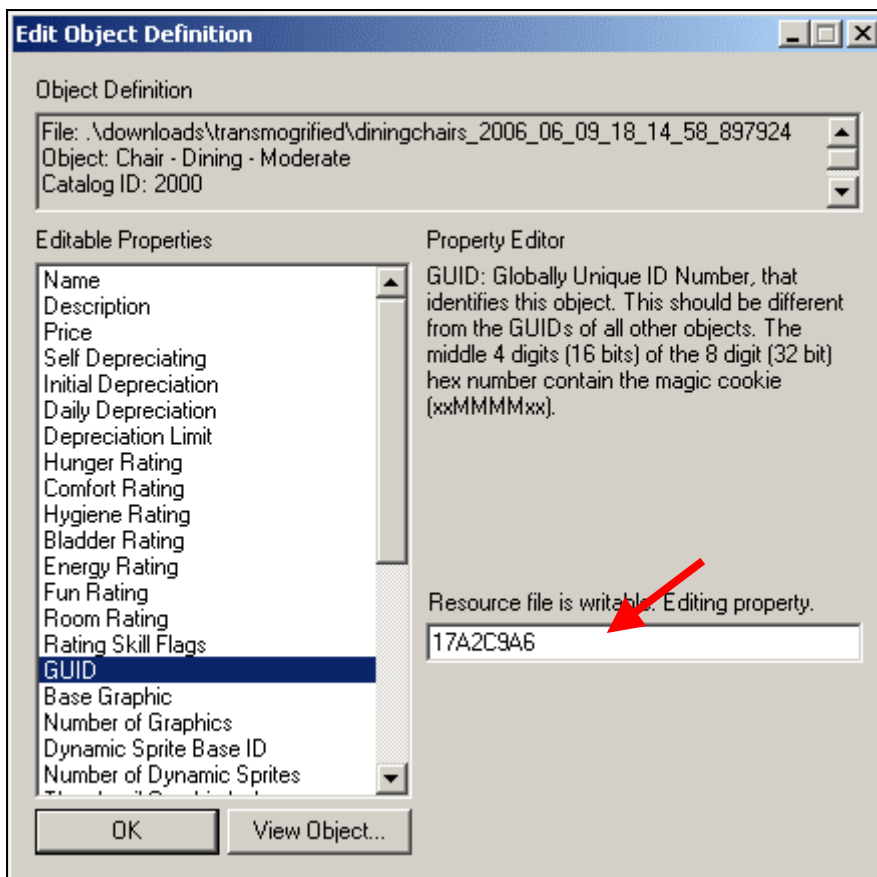
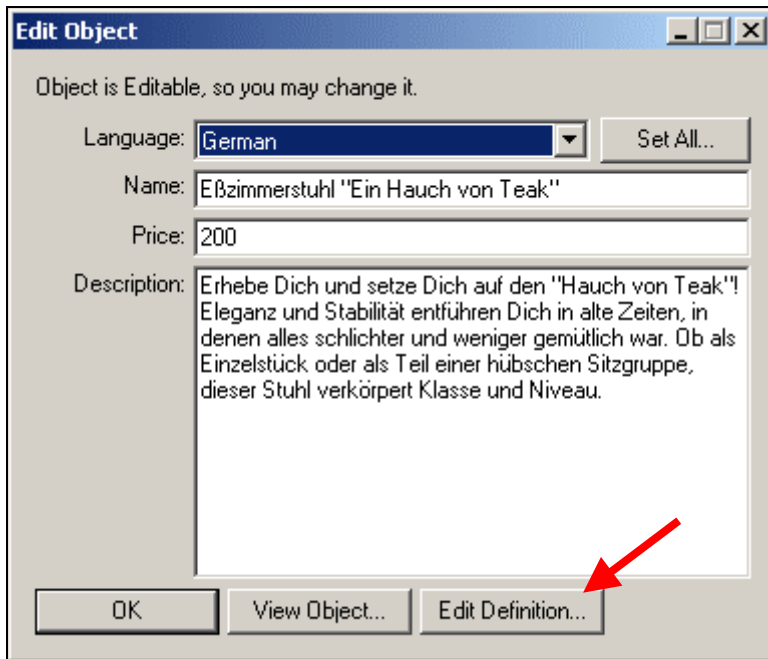
Hier könnt Ihr Euren Namen und Eure Mail-Adresse eintragen, wenn Ihr wollt, Ihr müsst das aber nicht tun. Nun noch auf „Anfrage abschicken“ klicken, und schon wird Euer Magic Cookie angezeigt, allerdings als Dezimalwert. Ich habe mir für die Demonstration das MC **172745** geholt (und nein, das ist nicht das Cookie, das ich für meine Downloads verwende \*g\*). Notiert Euch die Zahl, die Ihr bekommen habt, damit Ihr sie nicht vergesst – oder wenn Ihr schon beim Klonen seid, tragt sie gleich in die **Magic Cookie Number** Zeile ein:



Ihr müsst sie übrigens nur einmal eintragen – der TMog merkt sie sich.

Falls Ihr Euch jetzt wundert, kann ich's Euch nicht verdenken ;-). Da ist die ganze Zeit die Rede von Hex-Zahlen, und jetzt komm ich mit einer Dezimalzahl daher? Ganz einfach: Der TMog setzt diese Zahl während des Klonvorgangs in einen Hexwert um und verwendet diesen für die GUID Eures neuen Objekts. Wie das „echte“ MC aussieht, könnt Ihr sehen, wenn Ihr nach dem Klonvorgang auf **Edit Object...** und dann auf **Edit Definition...** klickt und in der Liste **GUID** markiert:





Unsere neue GUID lautet 17**A2C9**A6 – unser Magic Cookie ist somit A2C9 und wird für die GUID jedes Objekts, das wir von nun an erstellen, den Mittelblock bilden.

Wenn Ihr gut aufgepasst hab oder Euch mit der Hexzahlen-Thematik auskennt, könntet Ihr jetzt stutzig werden – zu Recht. Der Hex-Wert von 172.745 ist 2A2C9, nicht A2C9 – oder umgekehrt: A2C9 ist dezimal dargestellt 41.673. Ich kann Euch nicht sagen, warum das so ist – aber bei Magic Cookies wird immer eine 6-stellige Zahl als Basis genommen, in Hex umgerechnet, und die erste Stelle dann weggekürzt, in diesem Fall eben die 2. Ich habe nicht die leiseste Ahnung, wieso ;-).

Und damit wären wir auch schon fertig mit den Magic Cookies :-).