

Importieren von Scenery Packages

Dieses Tutorial setzt etwas Übung mit den Designer-Tools World Editor und Overlay Editor für X-Plane voraus. Zum Download:

<https://developer.x-plane.com/tools/worldeditor/>

<https://forums.x-plane.org/index.php?files/file/726-overlayeditor-dsf-scenery-editor/>

Manchmal ist es notwendig, Scenery Packages von Drittanbietern zu bearbeiten. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn bestimmte Objekte verschoben, entfernt oder aus eigenem Schaffen hinzugefügt werden sollen. Wie gut dies funktioniert, hängt davon ab, ob in der Verzeichnisstruktur des Packages das HTML-File *earth.wed.xml* vorhanden ist oder nicht.

Wenn dieses Listing vorhanden ist, genügt es, das Scenery Package mit dem World Editor (WED, ab 2.0) zu öffnen: in der rechten Spalte erscheinen alle Einträge in der vom Designer festgelegten Ordnung, zumeist in Unterordnern. Im mittleren Fenster, dem Arbeitsfeld, lassen sich nun Objekte durch Anklicken markieren, die dann im rechten Fenster blau hervorgehoben werden.

Kompliziert wird die Sache dann, wenn das *earth.wed.xml* fehlt oder unvollständig ist. Letzteres ist dann der Fall, wenn ein Package zwar mit dem WED erstellt, dann aber mit dem Overlay Editor (OE) nachbearbeitet wurde.

Diese Methode bietet sich an, wenn man sich zum exakten Platzieren der Objekte des Satelliten-Overlays bedienen will, das im Overlay Editor eingeblendet werden kann. Diese Objekte werden vom OE nämlich nicht in das *earth.wed.xml*, sofern es überhaupt vorhanden ist, eingetragen. Mit anderen Worten heißt das, dass all diese mit dem OE hinzugefügten Objekte verloren gehen, wenn man das Package später wieder mit dem WED öffnet und mit Ctrl+B (Export Scenery) wieder in die Custom Scenery schreibt. Es gibt jedoch eine Möglichkeit, diese mit OE ergänzten Objekte in den WED zu „retten“ – dazu etwas später.

Fehlt das *earth.wed.xml* zur Gänze, dann ist im importierten und geöffneten Scenery Package scheinbar nichts vorhanden. Ab der WED-Version 1.7 gibt es eine weiter gehende Möglichkeit des Scenery-Imports, die allerdings ein wenig umständlich ist. Die zur Bearbeitung erforderlichen und zu importierenden Einträge sind im Unterverzeichnis *Earth Nav Data* vorhanden: zunächst die *apt.dat* mit den nötigen Daten für einen Flugplatz im Package. Diese sind das Erste, das importiert werden sollte. Darüber hinaus braucht man aber auch noch das sehr wesentliche DSF-File, in dem alle „externen“ Objekte aus verschiedenen Bibliotheken verzeichnet sind. Es findet sich in den *Earth Nav Data*, die einen oder mehrere Unterordner aufweisen sollten: beispielsweise *+40+010*. Öffnet man so einen Unterordner (es können auch mehrere davon vorhanden sein), so findet sich darin das ersehnte DSF, z. B. *+48+016.dsf*. Auch diese alle importiert man nun Schritt für Schritt und sieht sodann alle im Package enthaltenen Objekte im Bearbeitungsfenster des WED. Zugleich hat man damit die Orientierung, wo ungefähr sich das weitere Geschehen abspielt – in diesem Fall in der Gegend irgendwo im

Koordinatenraster 48 Grad nördlicher Länge und 16 Grad östlicher Breite, also in der Nähe von Wien.

Auf diese Art lassen sich nun auch die Objekte in den WED retten, die man mit dem OE erstellt hat – leider nicht ohne eine weitere Hürde bewältigen zu müssen. Das Öffnen der DSF bringt es nämlich mit sich, dass sämtliche Objekte, die im *earth.wed.xml* liegen, nochmals importiert werden. Somit hat man in seinem importierten Package eine ganze Reihe von Doubletten. Belässt man diese im WED und exportiert das Ganze in die *Custom Scenery*, wird sich das in der Framerate nachteilig auswirken, da etliche Objekte von der GPU doppelt zu zeichnen sind.

Die Lösung des Dilemmas liegt in der Geduld des Hobby-Designers. Sieht dieser sich die Struktur im rechten Fenster des WED an, so sind dort zunächst alle mit dem WED erstellten Objekte vorhanden. Ganz unten im Listing findet sich nun eine Ordnerzeile, die es in sich hat: Sie verweist zunächst auf das Laufwerk, in dem X-Plane liegt. Klappt man diese Zeile auf, so findet sich im folgenden Listing ganz unstrukturiert der gesamte Krempel, der nicht unmittelbar aus den *apt.dat* hervor geht. Die *apt.dat* sollten im Prinzip nur die wesentlichen Airport-Daten enthalten, neben der Bezeichnung und den Koordinaten also auch Runways, ATC-Routen und -Frequenzen, Taxiways, Apron und diverse Markierungen. Das sind Dinge, die man mit dem OE nicht oder nicht unmittelbar erstellen kann. Zumeist ebenfalls dabei sind nun aber auch diverse Bibliotheksobjekte wie Windsocks, Hangars, Platzgebäude, geparkte Flugzeuge, Autos, Apron-Lights, Vegetation und ähnliches mehr. Alle diese Dinge finden sich als Doubletten auch im Listing der ominösen untersten Zeile, ja sogar Excludes sind dort mehrfach zu finden, weil der OE es nicht beherrscht, verschiedene Bedingungen in einem Exclude zu kombinieren. Facades, Objects, Forests usw. sind im OE in eigenen Excludes definiert – im WED lassen sich all diese Bedingungen in nur einer Exclusion zusammenfassen..

Leider funktioniert es nun nicht, einfach alle Einträge oberhalb der ominösen Zeile, die auf das X-Plane-Verzeichnis verweist, pauschal zu löschen, da damit auch die *apt.dat* verloren gehen. Vielmehr muss man sich aus dem untersten Listing fein säuberlich all jene Objekte herausuchen, die man in den WED übernehmen will: Diese sind nun zu markieren, am besten in einer neuen Gruppe zusammenzufassen und nun in den oberen Bereich zu verschieben. Sodann kann die untere Zusatzzeile mit allen Doubletten reinen Gewissens gelöscht werden.

Im letzten Schritt ist die so bereinigte Scenery abzuspeichern und wieder in den Custom-Scenery-Ordner von X-Plane zu exportieren. WED ergänzt dabei das *earth.wed.xml* um die verschobenen Einträge und man erspart sich somit beim erneuten Öffnen das umständliche Importieren der DSFs. Übrigens: Es kann nie schaden, sich vorsorglich Sicherheitskopien von zu bearbeitenden Scenery-Packages zur Seite zu legen.