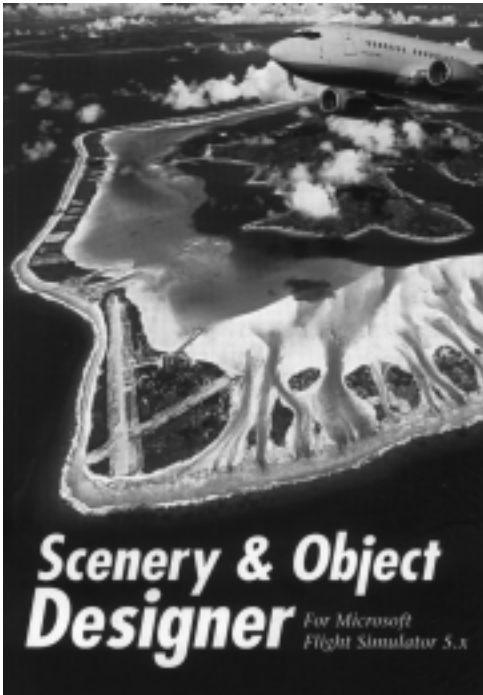


# Do-It-Yourself Szenerien für den Flightsimulator 5

Apollo Software entwickelte einen „Scenery & Object Designer“, der es ermöglicht, neue Szenerien nach eigenem Geschmack zu basteln. Programmierkenntnisse werden keine vorausgesetzt.

Werner Krause



Das DOS-Programm (läuft auch unter Windows 95) mit seiner grafischen, mausgesteuerten Benutzeroberfläche stellt viele Werkzeuge zur Verfügung, die es leicht machen sollen, Szenerien in entsprechender FS5-Qualität herzustellen, um sie im Flightsimulator einzusetzen. Das funktioniert auch relativ gut, allerdings nicht „im Handumdrehen“, wie man beim Durchlesen des Packungstextes glauben möchte. Wer die Schritt-um-Schritt-Anleitung im Handbuch griffbereit

Man wechselt ständig zwischen Maus und Tastatureingaben hin und her. Das Tippen in Dialogkästchen überwiegt jedenfalls, und dort liegen, wie bereits angedeutet, leider die meisten Fehlerquellen. Vorsicht bei der Zoomeinstellung des Designerfensters, die, unsachgemäß angewandt, ohne Vorwarnung die fatalsten Konsequenzen haben kann! Im Begleitbuch steht nichts davon. Dafür werden an anderer Stelle ganz bestimmte Texturdateien angegeben, die man vergeblich sucht, weil sie sich eben nicht auf der Programm-CD befinden. Aber man behilft sich mit Ersatztexturen, derer reichlich vorhanden sind - und irgendeine wird schon passen... Übrigens existiert noch ein Flightsimulator „Texture“-Unterverzeichnis, das ein fast unerschöpfliches Reservoir darstellt.

Soweit, so gut. Man sollte sich eine kleine Pause gönnen - das dicke Ende kommt jetzt erst:

Markante Bauwerke und sonstige Objekte werden zum Aufputz in die Landschaft gesetzt. Dieser Vorgang ist an sich kein großes Kunststück mehr, aber um so anstrengender, weil sich die Szenerie über viele Quadratkilometer erstreckt: Und einsame Einzelstücke bemerkt man beim Überfliegen kaum, da benötigt man schon ganze Stadtteile, die erst arrangiert werden müssen. Zur Wahl stehen mehrere Typen von Normgebäuden (u.a. Typus „Chicago“ (**Abb.3**), bekannt aus der Meigs-Start-Szenerie), aber auch fertige Häuser, Kirchen, Industrieanlagen (**Abb.4**) etc., die die Prozedur etwas beschleunigen, weil jegliche Maßangaben entfallen können. Trotzdem wird es noch eine gute Weile dauern, bis man zum ersten Mal über ein zufriedenstellendes Ergebnis

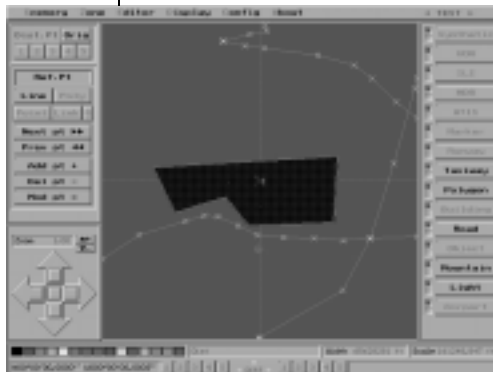
fliegen kann, das ... neben sich liegen hat, dem kann auch fast nichts schiefgehen - fast (!), denn leichtsinnig gegebene Befehle können den Scenery-Designer zum Absturz bringen und die fortgeschrittene Arbeit auf Nimmerwiedersehen ruinieren. Hat aber auch einen Vorteil, denn bei jedem Neubeginn gewinnt man wieder mehr Routine...

## Wie geht man gewöhnlich vor?

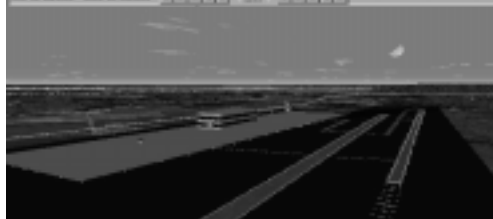
Nun, die Grundlage für Flightsimulator-Szenerien bilden sog. „Synthetic Tiles“, die wie Kacheln über den Globus ausgelegt werden. Diesen quadratischen Flächen (man bearbeitet jeweils nur wenige) werden geografische Koordinaten und Seehöhe zugeordnet. Außerdem bekommen sie Bodentexturen, damit sie die optisch geeignete Unterlage für weitere Overlays darstellen.

Im Scenery Designer kontrolliert man jede Aktion in dem Hauptfenster (**Abb.1**), das den Grundriß des Gebietes zeigt. Es ist jedoch ratsam, sich zwischendurch möglichst oft im Flightsimulator davon zu überzeugen, keine Fehler gemacht zu haben: Es kommt schon mitunter vor, daß man bei der Eingabe einen Höhenparameter übersieht - das merkt man zwar nicht gleich am zweidimensionalen Konstruktionsschirm, sondern um so mehr in der Flugsimulation, wenn aber beispielsweise Parkingareas und Taxiways in den Wolken hängen. Das Umschalten zwischen Scenery Designer und Flightsimulator und zurück geschieht recht flott mittels Menübefehl - quasi ein Multitasking unter DOS.

Berge, Flugfeld und Bodenflächen für besondere Gebäude werden anhand von polygonen Figuren erstellt, Taxiways und Straßen als Linien durch die Landschaft geklickt. Die nachträgliche Einrichtung von Flughafenbeleuchtung und Straßenlichtern wirkt sich sehr effektiv in Dämmerungs- und Nachtsituationen aus (**Abb.2**).



**Abb.1**



**Abb.2**



**Abb.3**



**Abb.4**

vielleicht schöner und dichter gestaltet ist als so manche fertige Szenerie.

Dazu noch eine Bemerkung: Mit dem Scenery Designer werden zwar neue Szenerien erzeugt oder solche erweitert, umgekehrt allerdings funktioniert es nicht - d. h. gekaufte Szenerien können nicht geladen werden, um sie weiter zu bearbeiten. Und das ist schade.

Aber last not least: Die Scenery & Object Designer-CD beinhaltet eine komplette Seychellen-Szenerie mit Inselrunways zwischen Palmen ... traumhafte Ferienstimmung an grauen Novembertagen!

Besprechung des neuen Flightsimulators 3 Seiten weiter.