



Application Systems Heidelberg  
Software GmbH  
Pleikartsförsterhof 4/1  
69124 Heidelberg

---

## PHOTOSCENERY SÜDDEUTSCHLAND FÜR X-PLANE®

---



Vielen Dank, dass Sie sich für den Kauf der "PHOTOSCENERY SÜDDEUTSCHLAND FÜR X-PLANE® " entschieden haben. Bitte lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch, damit Sie die für Ihr System besten Einstellungen vornehmen können.

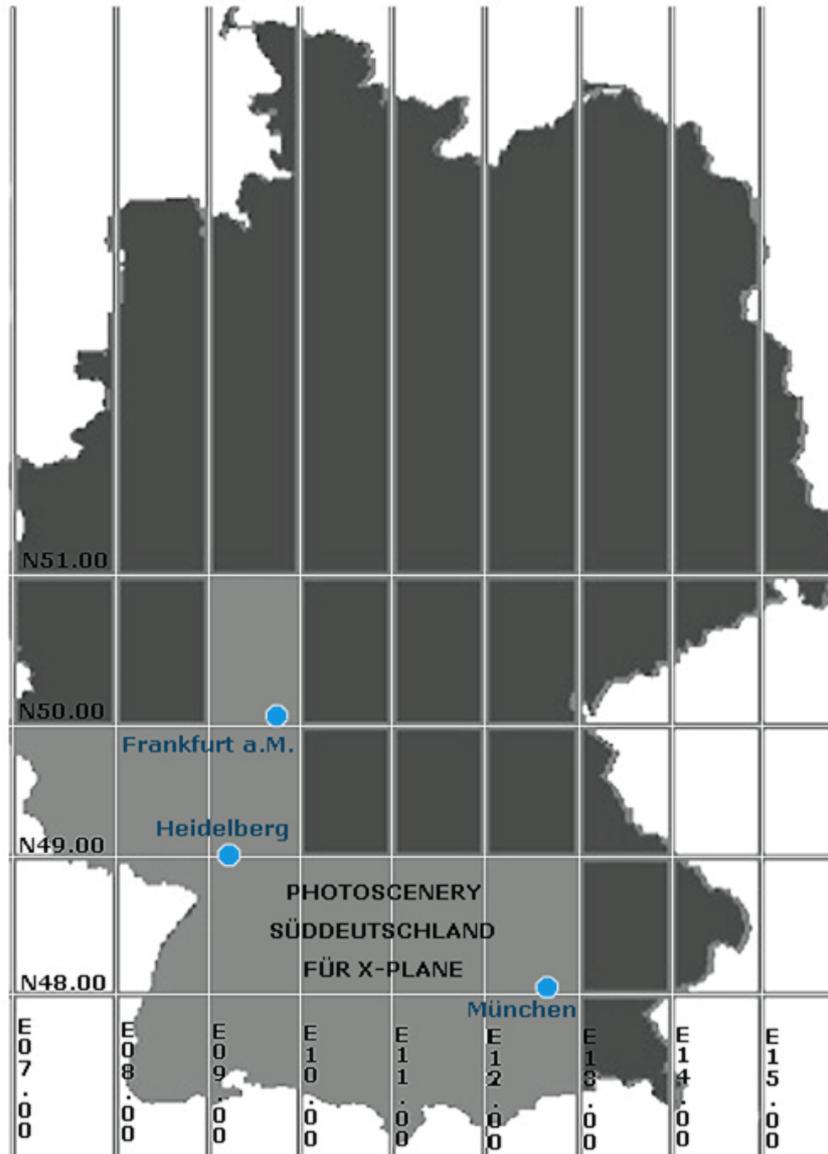
---

### **I. Was beinhaltet PHOTOSCENERY SÜDDEUTSCHLAND FÜR X-PLANE®?**

Photoscenery Süddeutschland für X-Plane® ist eine Scenery auf Luftbildbasis. Das bedeutet, dass die Landschaft über die Sie fliegen werden, aus zusammengesetzten Fotos besteht, die uns von der Fa. GeoContent zu Verfügung gestellt wurden. (Mehr Informationen dazu finden Sie auf der Internet-Seite von GeoContent unter: [www.geocontent.de](http://www.geocontent.de))

Im Gegensatz zu herkömmlichen Szenerien, die aus sog. generischen, sich wiederholenden Texturklassen bestehen (z.B. Global Scenery oder Deutschland-Scenery Nord/Süd), finden Sie nun die Landschaft so vor, wie sie von realen Piloten gesehen wird. Damit ist „VFR-Fliegen“ (Fliegen nach Sicht) nun keine Grenzen mehr gesetzt. Jede noch so kleine Straße und jeder noch so kleine Fluss ist enthalten - vielleicht ja sogar Ihr eigenes Haus!

Auf der Übersichtskarte sehen Sie, welche Gebiete in der Scenery enthalten sind (grauer Bereich).



## II. INSTALLATION

Es ist besonders wichtig, dass Sie die Installation korrekt durchführen. Sie ist einfach und ohne große Vorkenntnisse durchführbar.

Wir unterscheiden zwischen der „Terrain-Scenery“ und dem „Object-Overlay“. Der Vorteil besteht darin, dass je nach Bedarf und Rechnerleistung das Overlay entfernt werden kann, ohne dass das Terrain berührt wird. Ferner können beliebig viele Overlays (Airports, Wälder, Städte) im .dsf-Format hinzugefügt werden.

**\*1 ACHTUNG: VOR der *manuellen* Installation SICHERUNGSKOPIE der Ordner „X-Plane 8.xx“/„Resources“/„default scenery“/„DSF 820 Earth“/„Earth Nav Data“/„+40+010“, „+40+000“ und „+50+000“ erstellen!**

Hinweis: Da X-Plane über keinen Startbildschirm verfügt, ist es ratsam, die Performance-Einstellungen (Punkt IV) VOR der Installation vorzunehmen.

Die Scenery kann auf zwei unterschiedliche Arten installiert werden. Automatisch (METHODE A) und manuell (METHODE B).

## **METHODE A (automatisch)**

### **INSTALLATIONSANLEITUNG:**

Legen Sie die DVD mit der Aufschrift DVD1 in Ihr DVD-Laufwerk. Sollte das Installationsprogramm nicht automatisch starten, „öffnen“ Sie die DVD und starten das Installationsprogramm mit einem Doppelklick auf „SETUP.EXE“ (für Windows) bzw. „ X-Plane Photoscenery iinstallieren.app“ (für MAC OS) manuell. Danach folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wiederholen Sie dies mit DVD2. Um besser verstehen zu lernen, wie X-Plane mit der Scenery zusammenarbeitet, raten wir Ihnen dringend, sich trotzdem die Erläuterungen zu Methode B durchzulesen.

## **METHODE B (manuell)**

### **INSTALLATIONSANLEITUNG:**

1. Legen Sie den Datenträger mit der Aufschrift DVD-1 in Ihr DVD-Laufwerk ein.
2. „Öffnen“ Sie die DVD um die enthaltenen Daten anzuzeigen.
3. Auf der DVD-1 befinden sich folgende Dateien und Ordner:
  - X-Plane Photoscenery installieren.app
  - AutoRun.inf
  - 5X Tempxxxxxxxxxxxxx
  - Readme.pdf
  - SETUP.EXE
  - resources
    - default\_scenery
      - 820xreal477
      - 820xreal478
      - 820xreal479
      - 820xreal487
      - 820xreal488
      - 820xreal4710
      - 820xreal4711
      - 820xreal4810
      - 820xreal4811
4. Lokalisieren Sie das X-Plane®-Hauptverzeichnis. Üblicherweise ist dieses unter „Programme“ zu finden und trägt den Namen „X-Plane 8.xx“ (die kleinen „x“ stehen hierbei für die X-Plane-Versionsnummer). Suchen Sie nun im Installationsordner den Ordner „Resources“/„default\_scenery“. Dort hinein (also in: „default\_scenery“) kopieren Sie alle Ordner der DVD, deren Bezeichnungen mit „820xreal...“ anfangen. Also „820xreal477“, „820xreal478“ usw.
5. Legen Sie nun den Datenträger mit der Aufschrift DVD-2 in Ihr DVD-Laufwerk ein.
6. Wiederholen Sie Schritt Nr. 2.
7. Auf der DVD-2 befinden sich folgende Dateien und Ordner:
  - X-Plane Photoscenery iinstallieren.app
  - Autorun.inf
  - Readme.pdf
  - SETUP.EXE
  - Resources
    - custom\_scenery
      - CORINE\_Europe
      - vilage\_overlay
      - xreal2
    - default\_scenery
      - 820xreal486
      - 820xreal496
      - 820xreal497
      - 820xreal498
      - 820xreal508
      - DSF 820 Earth
8. Wiederholen Sie Schritt Nr. 4
9. Öffnen Sie den DVD-Ordner „DSF 820 Earth“, dort finden Sie folgende Ordner:
  - Earth nav data
    - +40+000
    - +40+010
    - +50+000

10. Kopieren Sie die drei Ordner „+40+000“, „+40+010“ und „+50+000“ in das Verzeichnis: „X-Plane 8.xx“/„Resources“/„default scenery“/„DSF 820 Earth“/„Earth nav data“ und überschreiben Sie die vorhandenen Dateien. Keine Angst, wir haben ja eine SICHERUNGSKOPIE (\*1 Achtung). Falls die Ordner „DSF 820 Earth/Earth nav data“ bei Ihrer Installation nicht vorhanden sind, so können Sie diese Ordner einfach von Hand anlegen.

11. Kopieren Sie den Ordner „xreal2“ nach: „X-Plane 8.xx“/„Custom Scenery“ (\*2 Optional I).  
12. Die Installation ist damit abgeschlossen. Starten Sie nun X-Plane® und wählen einen Flughafen im Bereich der Photoscenery Süddeutschland für X-Plane®, z.B. EDDM (München), EDDS (Stuttgart) oder EDDF (Frankfurt).

**\*2 Optional I:** Um die „Photoscenery Süddeutschland für X-Plane®“ zu benutzen und die Bodentexturen korrekt darzustellen, ist es nicht notwendig, die Objekte, welche für den „Custom Scenery“-Ordner bestimmt sind (z.B. xreal2), zu verwenden. Im Ordner „xreal2“ befinden sich speziell für die Scenery modellierte 3D-Objekte, wie z.B. die Frauenkirche in München, das Olympiastadion und andere.

Falls Sie Performance-Einbrüche Ihres Rechners bei der Verwendung von Photoscenery Süddeutschland für X-Plane® feststellen (starkes Ruckeln), so ist es in der Regel eine gute Erste-Hilfe-Maßnahme diese 3D-Objekte zu entfernen.

**Optional II:** Auf der DVD befindet sich zusätzlich die Freeware-Scenery „CORINE\_Europe“ welche uns freundlicherweise von Andras Fabian zur Verfügung gestellt wurde und mit der Sie einen realitätsnahen Baumbewuchs in Europa simulieren können.

(weitere Infos und Support für die Wälder unter: <http://www.alpilotx.de/>) Weiterhin finden Sie auf der DVD das sog. vilage\_overlay von Torsten Koal, welches für zusätzliche Gebäude in den Dörfern und Städten sorgt. Um die Scenerys zu nutzen, müssen lediglich die kompletten Ordner „Corine\_Europe“ und „vilage\_overlay“ in den „Custom Scenery“-Ordner kopiert werden. Auch hier gilt wieder: Bei Performance-Problemen oder Nichtgefallen können auch diese Objekte einfach wieder entfernt werden.

Zur Beachtung: Durch die hohe Anzahl an Texturen wird die Ladezeit **erheblich** verlängert. Je nach Rechnerleistung kann das Laden mehrere Minuten dauern. Das ist vollkommen normal.

**Brechen Sie den Vorgang also nicht ab!**

#### **IV. Empfohlene Einstellungen für die optimale Nutzung (Performance-Einstellungen)**

Mit Photoscenery Süddeutschland für X-Plane®, wird X-Plane® praktisch bis an die Leistungsgrenzen belastet. Jede einzelne Texturkachel (bis zu 300 pro env-file!) ist individuell und hat mindestens eine Größe von 2 MB. Dennoch ist es möglich, eine flüssige Simulationsrate mit langsameren Computern zu erzielen.

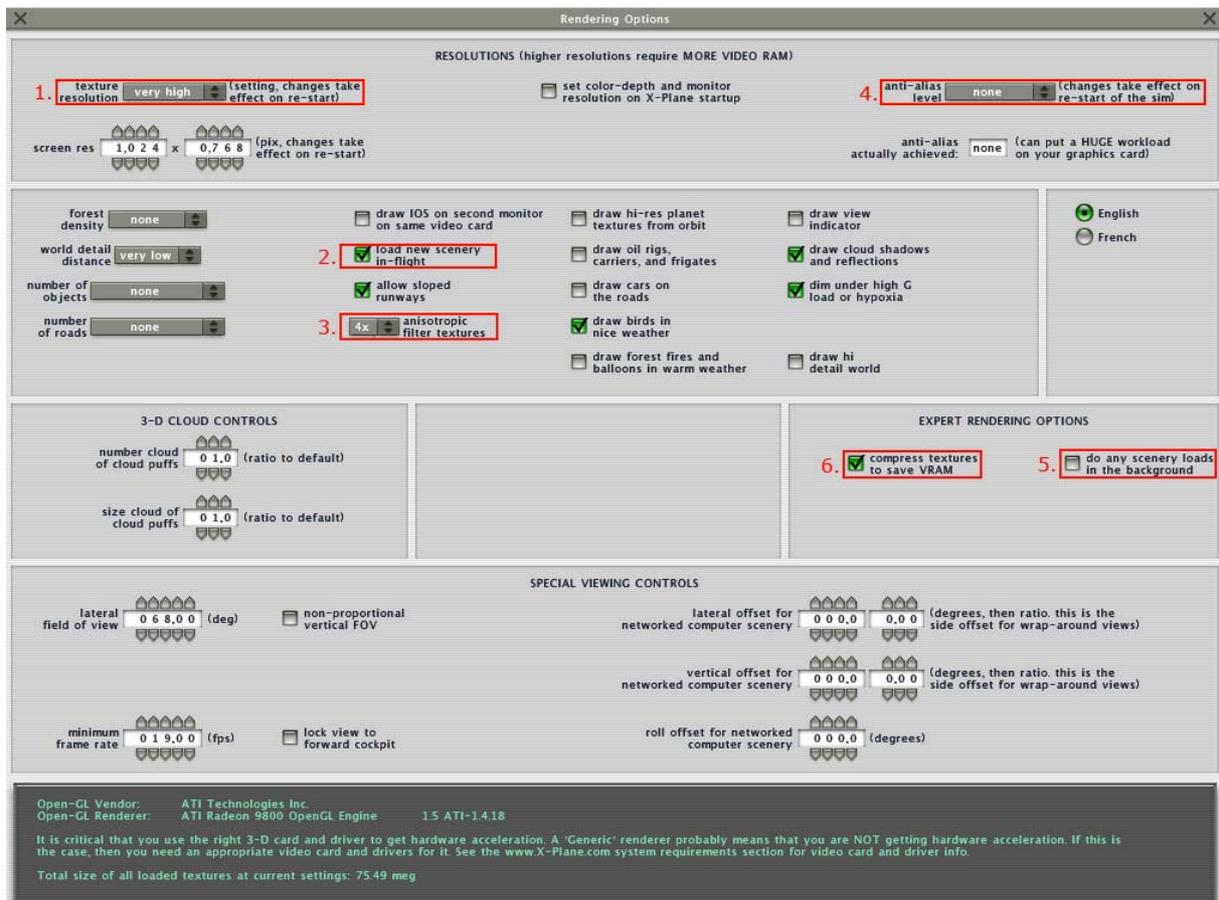
Dazu ist es wichtig, die Arbeitsweise von X-Plane® zu verstehen. Beim Hochladen „scannt“ der Simulator mehrere benachbarte Scenery-Dateien gleichzeitig und lädt deren Texturen ein. Referenzpunkt ist der Flughafen, auf dem sich Ihr eingestelltes Flugzeug befindet.

Jeder einzelne Teil der Scenery besteht aus 4 sog. dsf-Dateien. Das sind spezifische Scenery-Dateien, die jeweils genau aus einem Längens- und einem Breitengrad bestehen (z.B. die Datei „+48+010.dsf“ besteht aus folgenden Begrenzungen: N 48° - N 49°, E 10° - E 11°). Wenn Sie Ihre Rendering-Einstellungen auf „volle Leistung“ fahren, werden Sie möglicherweise nicht das ganze Gebiet gleichzeitig befliegen können. Mit großer Wahrscheinlichkeit werden Sie beim Hochladen eine Fehlermeldung „**out of memory**“ erhalten. Wie Sie aber dennoch Teilgebiete in höchster Auflösung problemlos nutzen können, erfahren Sie unter dem Punkt „Tricks“ weiter unten.

Für das erste Einladen der Scenery empfehlen wir folgende Einstellungen:

#### **Menü Settings / Rendering Options**

(Je nach X-Plane®-Version kann es sein, dass Ihr Rendering-Bildschirm leicht abweicht oder in einer anderen Sprache dargestellt wird)



**Einstellung 1** - Stellen Sie die Textureinstellung zunächst auf „very high“. Das ist nicht die höchste Auflösung. Alle Texturen werden in der Auflösung verringert.

**Einstellung 2** - Aktivieren Sie „load new scenery in flight“.

**Einstellung 3** - Stellen Sie die anisotropische Filterung auf 4x. das bewirkt, dass Texturen in der Ferne in einer geringeren Auflösung erscheinen.

**Einstellung 4** - Stellen Sie den Anti-Alias-Level auf „None“, also 0.

**Einstellung 5** – „do any scenery loads in the background“ Diese Option sollte nicht aktiviert werden. Sie ist nur dann sinnvoll, wenn Sie mehr als einen Prozessor besitzen (z.B. Dual Core).

**Einstellung 6** - Die Option Texturkomprimierung **muss** in jedem Falle aktiviert sein!

Mit diesen Einstellungen sollten Sie beginnen. Gegebenenfalls wird es notwendig sein, verschiedene Einstellungen zu testen. Je nachdem, welche Leistung Ihr Computer hat, können Sie verschiedene Optionen erhöhen oder verringern.

## V. Ruckeln beim Starten

Je nachdem, welche Rendering-Einstellungen Sie vorgenommen haben (extreme Auflösung), werden Sie folgendes feststellen:

X-Plane® hat die Scenery geladen und Sie stehen mit dem Flugzeug Ihrer Wahl auf der Runway. Wenn Sie starten und die Sichten nach rechts oder links wechseln, werden Sie feststellen, dass es zu ruckeln beginnt (teilweise sehr extrem).

Das hängt damit zusammen, dass Objekte und Texturen nach und nach geladen werden. Dies hört aber nach kurzer Zeit wieder auf.

Da dies bei einem Start jedoch sehr störend ist, können Sie die Ruckelphase bereits am Boden durchlaufen. Gehen Sie dazu auf die Außenansicht und „gehen“ Sie langsam einmal komplett um Ihren Flieger herum. Danach sollte das Ruckeln weitgehend abgeschlossen sein.

## VI. Kompatibilität zu anderen Szenarien

Photoscenery Süddeutschland für X-Plane® ist kompatibel mit der „Global Scenery“ und eignet sich als Ergänzung. Da durch das Kopieren der dsf-Szenarien in den entsprechenden Ordner die Dateien der Global Scenery überschrieben werden, unbedingt an die **Sicherungskopie** denken! Die Photoscenery ist nicht kompatibel mit der Freeware München-Scenery EDDM\_Lite.

## VII. Tricks

### Verwendung von Teilgebieten

Sie können die einzelnen Scenery-Gebiete vorübergehend deaktivieren, wenn Sie diese nicht benötigen. Sie müssen dazu die entsprechende Datei im „X-Plane 8.xx/Resources/default scenery/DSF 820 Earth/Earth nav data/+40+010 oder +40+000 einfach umbenennen.

Hierzu ein Beispiel:

Vorher +48+011.dsf -> deaktiviert: **x**+48+011.dsf.

Das Voranstellen eines „x“ vor den Dateinamen bewirkt, dass diese von X-Plane® ignoriert wird. Sie können dies jederzeit wieder rückgängig machen.

### Mehrere X-Plane®-Versionen auf einem Rechner

Wenn Sie genug Plattenspeicher zur Verfügung haben, empfiehlt es sich, mehrere X-Plane®-Versionen anzulegen. Sie müssen dann nicht ständig Gebiete austauschen oder überschreiben, bzw. unterschiedliche Performance-Einstellungen vornehmen.

Kopieren sie einfach den kompletten X-Plane®-Ordner und legen einen zweiten an, welchen Sie beispielsweise nur für das Fliegen über die Photoscenery verwenden. Den anderen nutzen Sie, um mit der Global Scenery Kontinentalflüge etc. zu unternehmen.

## VIII. Updates

Bitte informieren Sie sich auf unserer Webseite regelmäßig nach Updates für Ihre Scenery. Zu finden unter: [www.application-systems.de/photoscenerysd](http://www.application-systems.de/photoscenerysd) oder [www.x-scenery.de](http://www.x-scenery.de).

## IX Bekannte Probleme und Einschränkungen / Known Issues

Sie werden hin und wieder dünne blaue oder grüne Striche an den Übergängen der Texturkacheln bemerken. Dies ist kein Fehler, sondern hat mit der Art und Weise zu tun, wie X-Plane sein Höhenmodell interpoliert. Kleine Inkonsistenzen im Höhenmodell führen zu sichtbaren „Absätzen“ im Terrain, auf welche dann von X-Plane „fälschlicherweise“ Himmelstexturen oder Bodentexturen projiziert werden. Außerdem kann es, beim Fliegen von einem Gebiet der Scenery zum Nächsten, zu Ruckeln und Nachladen kommen. Dies hört jedoch nach ein paar Minuten von alleine auf. An den Übergängen der Photoscenery in das Standardterrain von X-Plane kann es besonders im Gebiet von Landesgrenzen zu Auffälligkeiten in der Texturierung kommen (z.B. Übergang in die Schweiz). Das hängt damit zusammen, dass immer eine komplette „Textur-Kachel“ - bestehend aus einem Längen und Breitengrad - gerendert werden muss. Wenn innerhalb einer solchen „Kachel“ eine Landesgrenze verläuft, so wird überall dort, wo keine Luftbilddaten vorhanden sind, Generation 7 Scenery dargestellt. Wir planen diesen Effekt mit einem Patch zu lösen, der dann auf der Produkt-Homepage unter:

[www.application-systems.de/photoscenerysd](http://www.application-systems.de/photoscenerysd) heruntergeladen werden kann.

## X. Deinstallation

Um die Scenery wieder zu deinstallieren genügt es, wenn Sie die Ordner („820xreal...“) wieder aus dem Verzeichnis „Resources“/“default scenery“ entfernen, sowie gegebenenfalls die Objekte aus „Custom Scenery“ („Xreal2“, „Corine\_EUROPE“, und „vilage\_overlay“). Danach fügen Sie Ihre Backups von „X-Plane 8.xx“/“Resources“/“default scenery“/“DSF 820 Earth“/“Earth Nav Data“/“+40+010“, „+40+000“ und „+50+000“, wieder ein. Diese befinden sich nach der automatischen Installation im Ordner „Backup“ im X-plane Hauptverzeichnis. Das war es auch schon.

## XI. Credits

Autoren der Scenery: Stefan Bien und Torsten Koal  
DVD-Mastering und Installer: Oliver Buchmann  
Betatester: Hermann Lehmann, Marcel Mechler, Heiko Ulrich, Cedric Loup und viele andere  
Readme: Stefan Bien und Frank Willfeld  
Luftaufnahmen: Dr. Mathias Bachmann  
Artwork: Angel Ponz  
Freeware Bäume: Andras Fabian  
Realisation und Umsetzung: Application Systems Heidelberg, Software GmbH  
Produktmanagement: Frank Willfeld

HINWEIS: Die Scenery oder Teile davon dürfen nicht für andere Zwecke außerhalb privaten Gebrauchs verwendet werden. Sie dürfen auch nicht für andere Szenerien genutzt werden, die danach öffentlich angeboten werden. Die Luftbild-Texturen unterliegen dem Urheberrecht der GeoContent GmbH.

Kontakt: [kontakt@application-systems.de](mailto:kontakt@application-systems.de)

© 2007 [www.x-scenery.de](http://www.x-scenery.de)  
© 2007 [www.application-systems.de](http://www.application-systems.de)  
© 2007 [www.geocontent.de](http://www.geocontent.de)

Application Systems Heidelberg  
Software GmbH  
Pleikartsförsterhof 4/1  
69124 Heidelberg

