

24. Wer die Ordnung liebt, ist nur zu faul zum Suchen

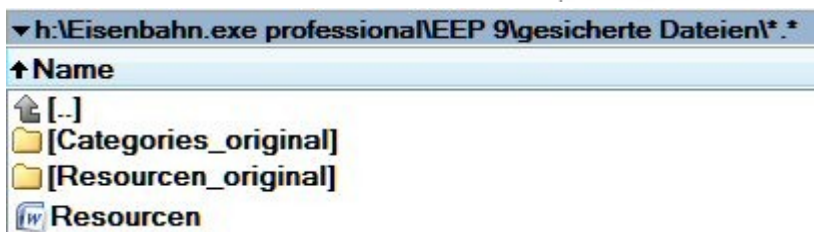
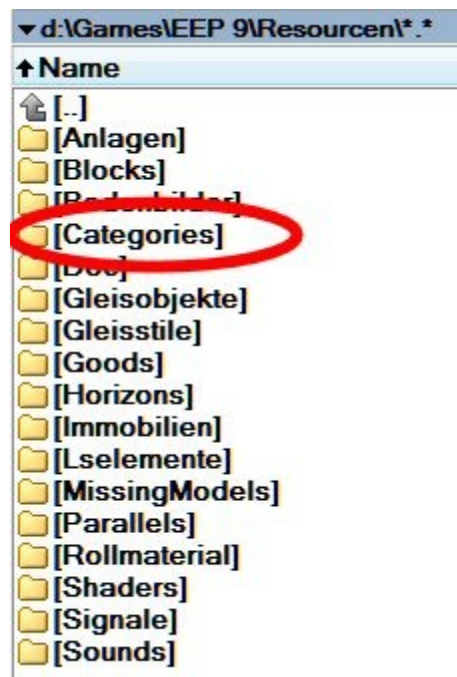
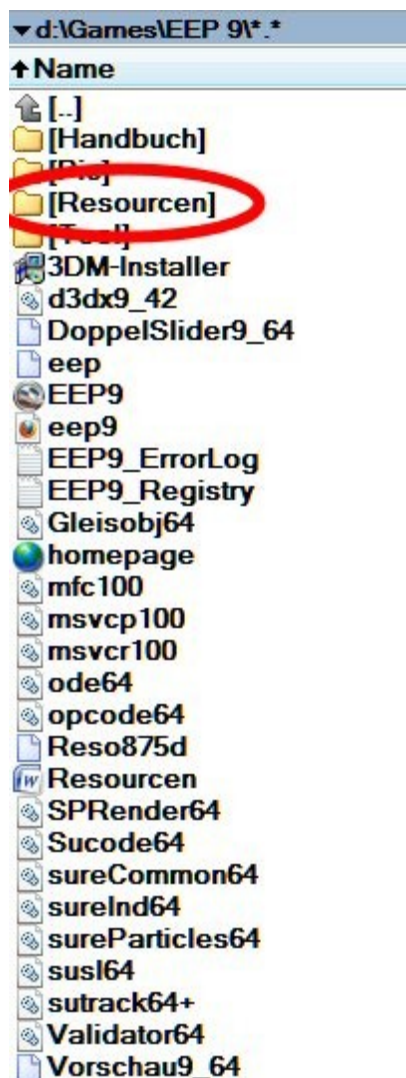
Im Laufe der Zeit und der EEP-Versionen hat sich bei manchem von euch bestimmt eine große, unüberschaubare Menge an Modellen angesammelt. Die braucht man ja auch, wenn man vernünftige Anlagen bauen möchte. Nun gibt es aber eine unschöne Eigenart, daß gleiche "Modellsorten" in verschiedenen Ordnern an verschiedenen Plätzen herumgeistern. Zum Beispiel Zäune. Ihr werdet staunen, in welchen Ordnern überall Zäune auftauchen.

Da wir aber nicht in eine EEP-Systemdatei (Ressourcen.pak) eingreifen können, wir kommen da nicht rein, werden wir uns "unsere" Ordnerstruktur erstellen und auch nur die anzeigen lassen.

Beispiel: der Ordner "Domizil". Er wird bei uns nicht mehr angezeigt, obwohl er noch da ist.

Ich benutze zum Zeigen EEP9, es geht aber auch genauso mit allen anderen Versionen. Zeigen werde ich euch "meine" Ordnung, da jeder eine andere Vorstellung vom Ergebnis haben wird. Nehmt es als Anleitung für die Vorgehensweise.

Beginnen müssen wir mit einer umfangreichen Datei-Sicherung unseres bestehenden Systems.



Auf jeden Fall den Ressourcen-Ordner und die Datei "Ressourcen.pak" sichern. Optional kann man extra noch den Ordner "Categories" sichern, der ist allerdings im Ressourcen-Ordner schon mit dabei. Um ein versehentliches Überschreiben zu verhindern, benennen wir die Sicherungen um: aus dem Ordner "Ressourcen" wird "Ressourcen_original", aus dem Ordner "Categories" wird "Categories_original" und aus der Datei machen wir "Ressourcen.pa_". So. Egal wie es jetzt bei euch ausgeht, wir haben den Ausgangszustand gesichert.

Nun gehen wir in unser EEP-Programm und klicken unter "Extras"



auf den "Ressourcen Extractor".



Wir erhalten nach einer Weile einen Ordner "Ressourcen.unp", den wir auch erstmal sichern. Nun haben wir alle Ordner mit Modellen zusammen und können mit dem Sortieren beginnen.

Tip: Da wir die Modelle aus diesen Ordnern herausnehmen, empfiehlt es sich, mit einer Arbeitskopie zu arbeiten.

Der größte Brocken sind wohl die Immobilien, also beginnen wir mit denen.

Um den Überblick nicht zu verlieren, habe ich mir auf einer anderen Festplatte eine Ordnerstruktur erstellt, so, wie ich sie gerne hätte.

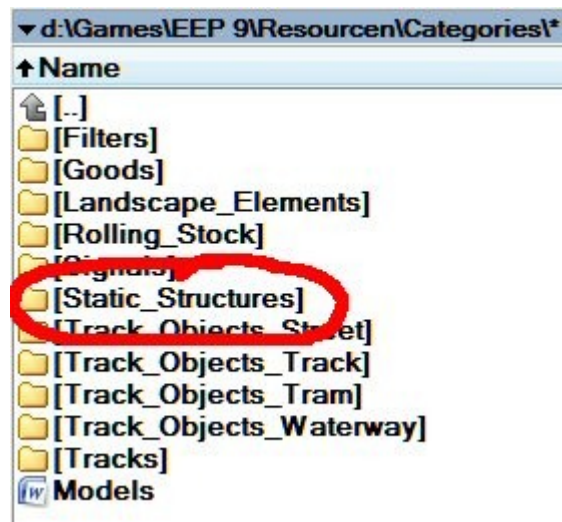
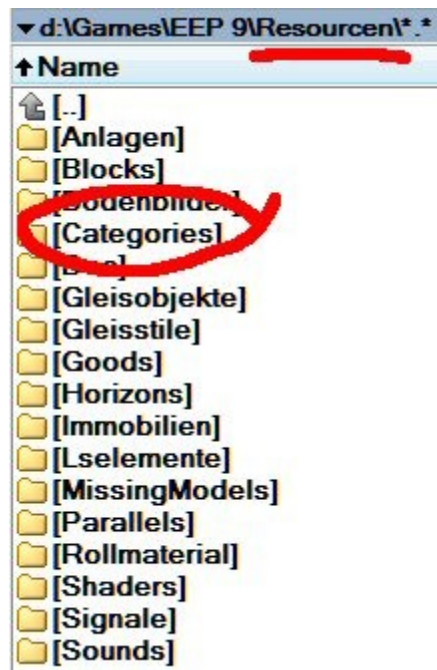


Das ist der Immobilien-Hauptstamm. Diverse Unterordner verfeinern die Ordnung.

Alle Modelle bestehen aus 2 Dateien, einer *.3dm und einer *.ini - immer beide verschieben, die gehören zusammen, wie Hund und Schwanz.

Nachdem ihr alle Immobilienmodelle einsortiert habt, kontrolliert noch einmal den Ressourcen-Ordner/Immobilien und den Ressourcen unp- Ordner/Immobilien, ob da auch wirklich alles leer ist. Danach können wir die neu angelegte und nun mit Modellen gefüllte Ordnerstruktur schon mal in den Immobilien-Ordner von EEP kopieren.

Die Modelle haben wir nun alle einsortiert, aber im EEP-Programm ist davon noch nichts zu spüren. Selbst das Scannen bringt nichts. Das ist auch richtig so. Denn jetzt sagen wir EEP, was wir wo gemacht haben. Dazu brauchen wir den Ordner "Categories".



Draufklicken und wir sehen diese Ordner:

Wir interessieren uns für den eingekringelten. Static_Structures heißt übersetzt "Immobilien". Nach einem weiteren Klick sehen wir diese Dateien:



Für alle, die der Fremdsprache nicht mächtig sind, hier von oben nach unten in Deutsch:

- Land
- EEP Verzeichnis
- Ausstattung
- Inhaltsverzeichnis
- Industrie
- Militär
- Anderes
- Sehenswürdigkeiten
- Immobilien
- Stadt
- Verkehr
- Winter

Um diese Einträge kümmern wir uns etwas später.

(Ich suche mir zum Zeigen die Kategorie "Ausstattung" aus. Bei den anderen Kategorien der Immobilien und Landschaftselemente ist es identisch.)

Ich öffne die "Equipment.inf" mit dem normalen Windows-Editor. Es zeigt sich dieses Bild:



```
Equipment - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?

[Equipment_00]
Name_ENG = "Equipment"
Name_GER = "Ausstattung"
Name_FRA = ""
Name_POL = "Wyposażenie"
Icon = 3

[Equipment_01]
Name_ENG = "Lighting"
Name_GER = "Beleuchtung"
Name_FRA = ""
Name_POL = "Oswietlenie"
FilterSection = "Equipment_01"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Beleuchtung"
Types = 22

[Equipment_02]
Name_ENG = "Limits"
Name_GER = "Begrenzungen"
Name_FRA = ""
Name_POL = "Ogrodzenia"
FilterSection = "Equipment_02"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Begrenzungen"
ScanPath2 = "Immobilien\Ausstattung\RL1_Mauern"
ScanPath3 = "Immobilien\Ausstattung\Zaeune"
Types = 22

[Equipment_03]
Name_ENG = "Camping"
Name_GER = "Camping"
Name_FRA = ""
Name_POL = "Camping"
FilterSection = "Equipment_03"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Camping"
Types = 22

[Equipment_04]
Name_ENG = "Gardens"
Name_GER = "Gärten"
Name_FRA = ""
Name_POL = "Ogrody"
FilterSection = "Equipment_04"
ScanPath1 = "Immobilien\Domizil\Garten_Spiel"
```



Mit der "Ersetzen"- Funktion des Editors kann man nun alle Bezeichnungen "Equipment" durch "Ausstattung" mit einem Klick ersetzen. Außerdem kann man, der Übersichtlichkeit halber, die Bezeichnungen für ENG, FRA und POL bis auf die Anführungszeichen löschen.

Sieht dann anschließend so aus:



```
Equipment - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?

[Ausstattung_00]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Ausstattung"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
Icon = 3

[Ausstattung_01]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Beleuchtung"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
FilterSection = "Ausstattung_01"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Beleuchtung"
Types = 22

[Ausstattung_02]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Begrenzungen"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
FilterSection = "Ausstattung_02"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Begrenzungen"
ScanPath2 = "Immobilien\Ausstattung\RL1_Mauern"
ScanPath3 = "Immobilien\Ausstattung\Zaeune"
Types = 22

[Ausstattung_03]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Camping"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
FilterSection = "Ausstattung_03"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Camping"
Types = 22

[Ausstattung_04]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Gärten"
Name_FRA = ""
Name_POL = "†"
FilterSection = "Ausstattung_04"
ScanPath1 = "Immobilien\Domizil\Garten_Spiel"
```

Der Titelblock bleibt nun unangetastet. Unterkategorien ergeben sich aus der Anzahl der von euch angelegten Modellordner. Im Falle unseres Beispiels beginnt der Block dann immer mit [Ausstattung_01]. Wichtig dabei ist, daß die Nummerierung immer fortlaufend gewählt ist, so, wie das in den roten Kreisen hervorgehoben wurde. "01" macht dabei den Anfang. Bei "FilterSection" steht der gleiche Name wie im Titel mit ebenfalls fortlaufender Nummerierung.

```
Equipment - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[Ausstattung_00]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Ausstattung"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
Icon = 3

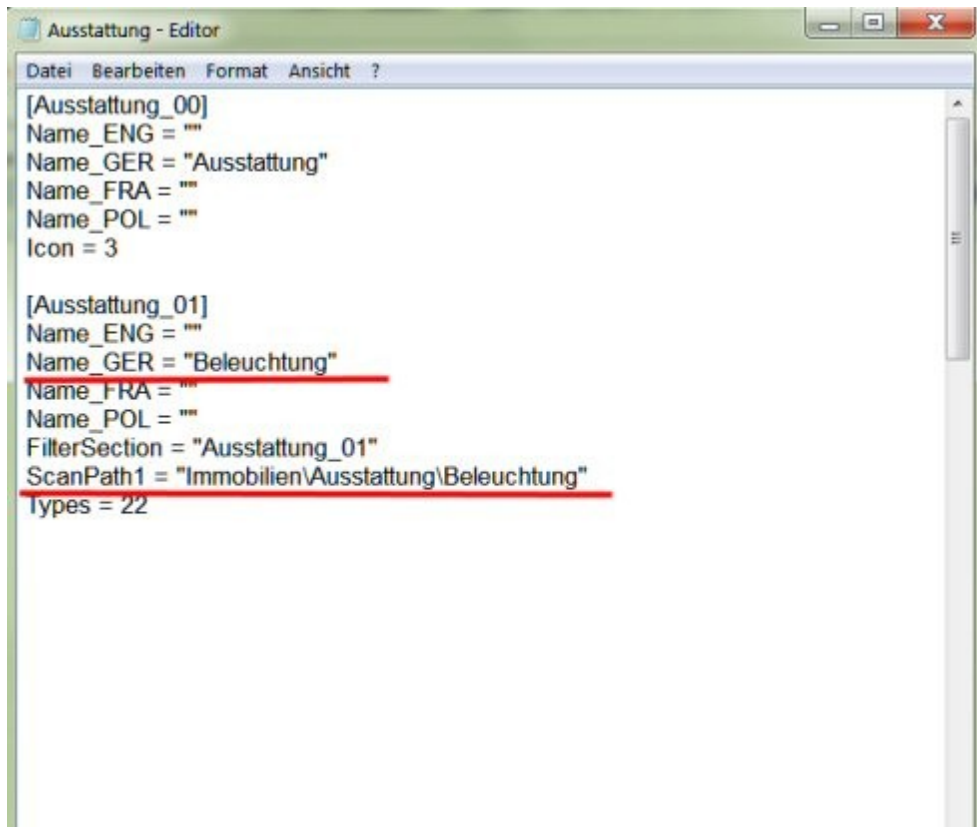
[Ausstattung_01]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Beleuchtung"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
FilterSection = "Ausstattung_01"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Beleuchtung"
Types = 22

[Ausstattung_02]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Begrenzungen"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
FilterSection = "Ausstattung_02"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Begrenzungen"
ScanPath2 = "Immobilien\Ausstattung\RL1_Mauern"
ScanPath3 = "Immobilien\Ausstattung\Zaeune"
Types = 22

[Ausstattung_03]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Camping"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
FilterSection = "Ausstattung_03"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Camping"
Types = 22

[Ausstattung_04]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Gärten"
Name_FRA = ""
Name_POL = "†"
FilterSection = "Ausstattung_04"
ScanPath1 = "Immobilien\Domizil\Garten_Spiel"
```

Ich habe nun alle Blöcke der Unterkategorien bis auf "01" gelöscht. Erstens schafft das Übersicht und Zweitens haben wir ja andere Pfade zu den Modellen.



```

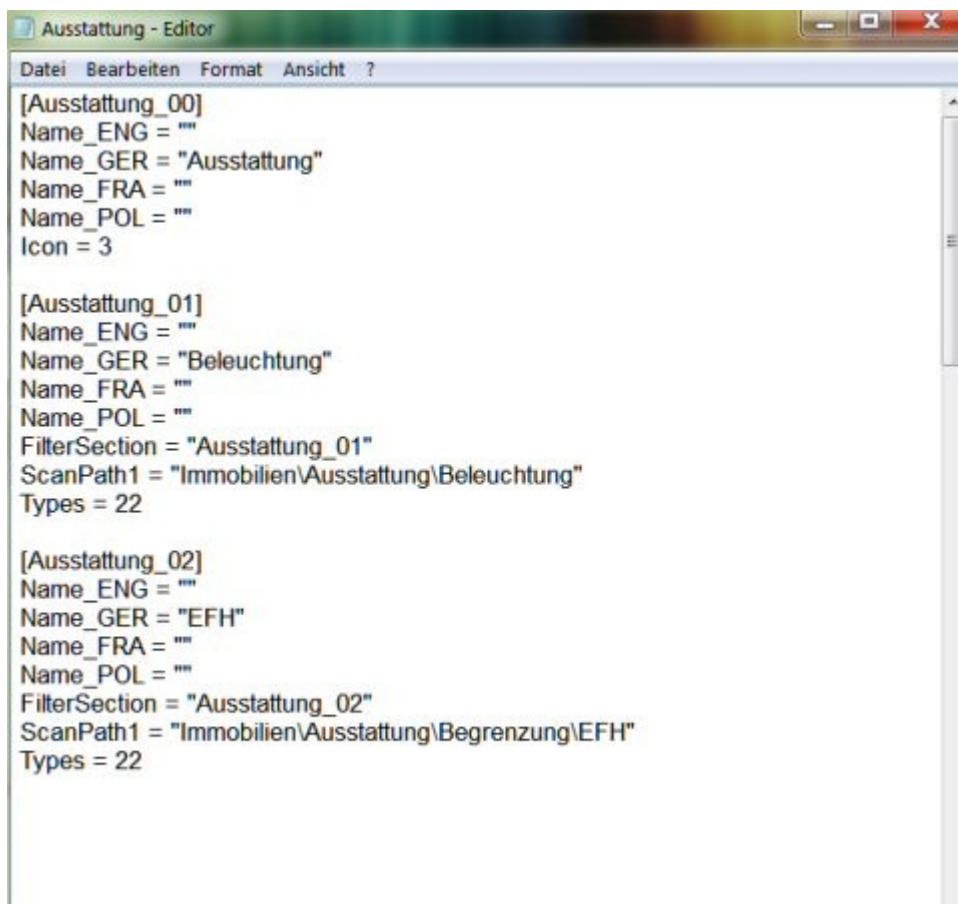
Ausstattung - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[Ausstattung_00]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Ausstattung"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
Icon = 3

[Ausstattung_01]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Beleuchtung"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
FilterSection = "Ausstattung_01"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Beleuchtung"
Types = 22

```

Mein erster Ausstattungs-Unterkategorie heißt "Beleuchtung". Diesen Namen trage ich bei GER zwischen die Anführungszeichen ein (obere rote Markierung). Bei "ScanPath1=" schreibe ich den Pfad des Ordners "Beleuchtung" hin (untere rote Markierung).

Diesen Block kopiere ich nun und setze ihn in 2 Zeilen Abstand unter den ersten. Gleich die Nummerierung ändern: aus "01" wird "02". Bei GER den Namen des nächsten Ordners eintragen (hier EFH... Abk. für Einfamilienhaus) und den Pfad eintragen.



```

Ausstattung - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[Ausstattung_00]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Ausstattung"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
Icon = 3

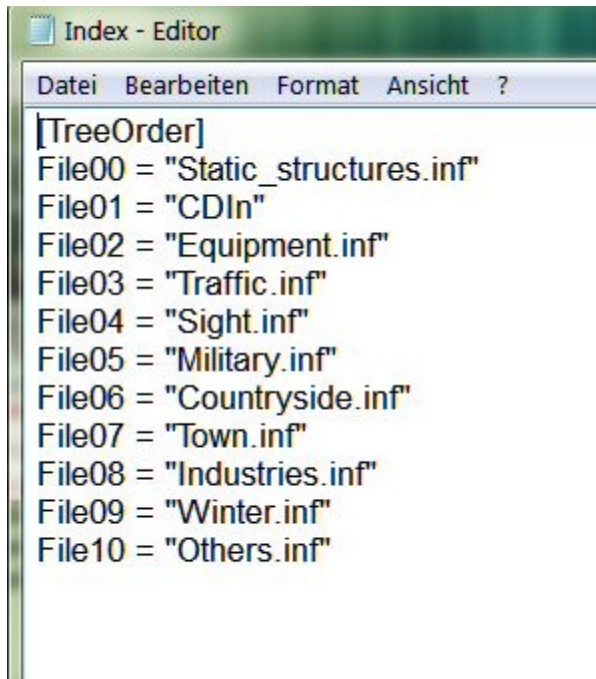
[Ausstattung_01]
Name_ENG = ""
Name_GER = "Beleuchtung"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
FilterSection = "Ausstattung_01"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Beleuchtung"
Types = 22

[Ausstattung_02]
Name_ENG = ""
Name_GER = "EFH"
Name_FRA = ""
Name_POL = ""
FilterSection = "Ausstattung_02"
ScanPath1 = "Immobilien\Ausstattung\Begrenzung\EFH"
Types = 22

```


Sind alle Ordner der Kategorie "Ausstattung" dort aufgeführt, wird das Ganze gespeichert unter "Ausstattung.inf".

Haben wir alle Immobilienordner bearbeitet, ändern wir noch die "index.inf". Denn die ist ja noch in englisch und mit falschem Inhalt. Wir öffnen sie wieder mit dem Windows-Editor.



```
Index - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[TreeOrder]
File00 = "Static_structures.inf"
File01 = "CDIn"
File02 = "Equipment.inf"
File03 = "Traffic.inf"
File04 = "Sight.inf"
File05 = "Military.inf"
File06 = "Countryside.inf"
File07 = "Town.inf"
File08 = "Industries.inf"
File09 = "Winter.inf"
File10 = "Others.inf"
```

Hier legen wir auch die Reihenfolge der Anzeige der Kategorien direkt im EEP-Auswahlfenster fest. Bei mir sieht es dann so aus:



```
Index - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
[TreeOrder]
File00 = "Immobilien.inf"
File01 = "CDIn"
File02 = "Ausstattung.inf"
File03 = "Bahn.inf"
File04 = "Verkehr.inf"
File05 = "Stadt.inf"
File06 = "Land.inf"
File07 = "Verwaltung.inf"
File08 = "Industrie.inf"
File09 = "Wasser.inf"
File10 = "Luft.inf"
File11 = "Sonstiges.inf"
File12 = "Winter.inf"
```

Speichern unter "index.inf" und das wars eigentlich auch schon.

Zum Schluß kopieren wir unseren neuen Ordner "Categories" in den Ressourcen-Ordner von EEP.

Wenn ihr jetzt EEP startet, **SCANNEN NICHT VERGESSEN !**

Nun seht ihr, wenn alles geklappt hat, eure Modellordnung im Auswahlfenster.