

# Handbuch EDDI „Tempelhof Retro“ P3D v2 / FSX



## DEUTSCH

Der vorliegende Flugplatz ist Prepar3D v2 und für den FSX in einer jeweils eigenen Version erstellt.

### Allgemeines

Die vorliegende Version ist eine Retro Version des geschlossenen Airfields Berlin Tempelhof.

Er wurde für das Konzept, alle Berliner Flughäfen, inklusive Umland , gleichzeitig zu nutzen umfangreich rekonstruiert und optimiert.

### Merkmale:

- Hochaufgelöstes georeferenziertes und handkoloriertes Luftbild als Ersatz für das Berlin Luftbild der Standardszenerie
- Nachbildung der Altaprons
- Fotountergrund Sommer/Winter automatisch umgeschaltet. Allesamt an die Umgebung von FTX Global in der jeweiligen Jahreszeit angepasst.
- Umschaltung der Platzvegetation für den Winter (von Hand)
- Neue 3D Modelle Radartürme , 3D Papis, Taxilights und Centerlights auf den Rollwegen

- Custom Runway Layer, Apron Polygone, in P3D nativ
- Keine Autogensuppression im gesamten Szeneriebereich
- Drei verschiedene Komplexitätsmodi unabhängig vom internen Regler
- GSX kompatibel inkl. GSX File
- Neue ILS Frequenzen
- Voll kompatibel zu allen OrbX Produkten, aber auch UTX , VFR Germany oder anderen

### **Installation**

Entpacke die Zip Datei in einem Verzeichnis Deiner Wahl. Es wird keine Originaldatei im Simulator überschrieben (höchstens meine eigenen).

- Gehe nach „scenery\cities\Berlin und benenne den Berlin Ordner um z.B. in „Berlin.orig“
- Kopiere den Berlin Ordner (zu finden unter scenery\cities im Paket) nach „scenery\cities“ des Simulators
- Kopiere das Verzeichnis scenery\world aus dem Paket nach scenery des Simulators. Es enthält die Altitude Korrektur.
- Kopiere die Effekte in den Effektordner des Simulators
- Kopiere den Ordner“ EDDI Tempelhof“ in den Addon Scenery Ordner
- Kopiere das GSX File in den dazugehörigen Ordner von FSDT oder den Ordner „fsdreamteam“ in das Hauptverzeichnis des Simulators

Sofern kein GSX von „fsdreamteam“ installiert ist, braucht das enthaltene GSX Verzeichnis nicht in das Hauptverzeichnis des Simulators kopiert werden.

Im Hauptverzeichnis des Addons befinden sich zwei weitere Verzeichnisse mit den Bezeichnungen „Standard“ und „Winter“. Installiert ist nach dem Kopieren die Version „Standard“ mit allen Features von Frühling bis Herbst gedacht.

Der Winter für den Ground wird automatisch umgeschaltet, nicht jedoch für Bäume und Bewuchs. Hier sind die Dateien des Verzeichnisses „Winter“ in den Szenerie und Texture Ordner „EDDI Tempelhof“ zu kopieren und die Dateien zu überschreiben.

Der Ausgangszustand kann jederzeit durch neues kopieren der Dateien aus dem Ordner „Standard“ wieder hergestellt werden.

Nach dem Start des Simulators ist die Szenerie „EDDI Tempelhof“ im Simulator anzumelden.

## **Besonderheiten**

- Da die ehemaligen ILS Frequenzen von Tempelhof an BER vergeben sind, hat EDDI neue erhalten:
- ILS IDBR ILS/DME 09R 109.750 EDDI 0.7
- ILS IDLB ILS/DME 27L 109.550 EDDI 0.5

Bitte beachte, dass diese im Onlinenetzwerk nicht vorhanden bzw. bekannt sind.

- Die Szenerie hat drei verschiedene Modi hinsichtlich der Komplexität. Damit ist es möglich die Komplexität intern mit dem Regler auf den Zielflughafen einzustellen, aber gleichzeitig die gewünschte Komplexität am Abflug zu nutzen oder auch umgekehrt.
- Folgende BGL stehen zur Verfügung : VFR.bgl (Standard) , VFR HUGE.bgl , IFR.bgl. Die jeweils nicht genutzten bgl müssen auf „off“ stehen. Ist die IFR.bgl eingeschaltet erfolgt die Regelung über den normalen Simregler der Komplexität. Ist die VFR.bgl eingeschaltet wird in EDDI der Level Dense angezeigt. Der Regler kann für den Zielflughafen verwendet werden ohne Tempelhof zu beeinflussen. VFR HUGE entspricht dem Level Extremely Dense und funktioniert wie VFR.
- Das neue Luftbild wurde Performance optimiert. Durch die Umbenennung der originalen Cities-Berlin Verzeichnisses wird der dortige Autogenordner (Texture) abgeschaltet. Das darin enthaltene Autogen ist nicht nur überflüssig, sondern führt auch zu Rucklern über Berlin. Verluste sind in der neuen Szenerie nicht ausmachbar, da alle wichtigen Gebäude nochmals in der EURW Szenerie vorhanden sind und Berlin entweder durch OrbX oder durch das normale Autogen richtig befüllt und dargestellt wird.
- Nutzern von OrbX Vector empfehle ich mal die unvoreingenommene komplette Deaktivierung. Neben einer Einsparung von 500 MB VAS ergibt dies nach meinem Geschmack ein optisch stimmigeres Berlin Bild, allerdings dann nicht mehr vertortgenau, dafür mit reichlich VAS, sowie ruckel- und fehlerfrei. Der Autogenregler kann dann auf den meisten Systemen eine Stufe höher gestellt werden.

## **Deinstallation**

Lösche den Eintrag in der Szeneriebibliothek und dann das Addonverzeichnis. Lösche cities\berlin und benenne das Originalverzeichnis wieder um. Entferne unter scenery\world die EDDI\_Ground\_ALT.bgl. Lösche die Effekte von EDDI , wenn keine weiteren Szenerien von mir installiert sind.

## **Danksagung**

Mein Dank geht ausdrücklich an alle Mithelfer bei dieser Szenerie und an die unermüdlichen Betatester.

Besonderer Dank an Holger (Holi) Ferner geht mein Dank an Marcus Füchtenschnieder, der Test mit VFR Germany und einer GTX 470 durchführte. Letztlich danke ich auch Jörg Dannenberg, der mir gestattete seinen animierten Windsack einzusetzen.

### **Spenden**

Dieses Addon kann kostenfrei voll genutzt werden. Spenden zum Erhalt der Webseite und Entwicklung von weiterer Freeware werden dankbar entgegen genommen.

### **Copyright**

Alle Rechte an der Szenerie liegen bei Rainer Kunst, [www.simmershome.de](http://www.simmershome.de).

Die Szenerie ist Freeware, was lediglich bedeutet, dass sie kostenfrei genutzt werden kann.

Es ist nicht gestattet, die Szenerie auf anderen Downloadportalen außerhalb der Domain [simmershome.de](http://simmershome.de) zum Download bereit zu stellen.

Es ist nicht gestattet die Szenerie zu dekompileieren oder gewandelt in anderen Simulatorplattformen bereit zu stellen.

Es ist nicht gestattet die 3D Modelle der Gebäude des Flugplatzes in anderen Szenerien zu verwenden, sofern hierzu keine Genehmigung beim Autor eingeholt wurde und sofern diese nicht selbst aus Freewarelibraries stammen. Es ist nicht gestattet Texturen der Gebäude zu verändern und in anderen Szenerien zu verwenden. Für diese wurde die Lizenz käuflich durch [simmershome](http://simmershome.de) erworben. Eine Nutzung in anderen Projekten ist durch die Lizenzbestimmungen ausgeschlossen.

In der Szenerie wurde des weiteren Objekte aus den Freewarebibliotheken, Runway12, EZ-Library, CeyX und KH, JS u.a. verwendet und für FSX angepasst. Für die Weiternutzung gelten deren Bestimmungen.

Die Nutzung des Addons erfolgt auf eigene Gefahr. Insbesondere gibt der Autor keine Gewährleistung auf die Funktion im jeweiligen Simulator und haftet nicht für Schäden, die daraus entstehen können, auch wenn die Szenerie sorgfältig getestet wurde.

Es besteht kein Anspruch auf Support.

Rainer Kunst

[www.simmershome.de](http://www.simmershome.de)

[info@simmershome.de](mailto:info@simmershome.de)