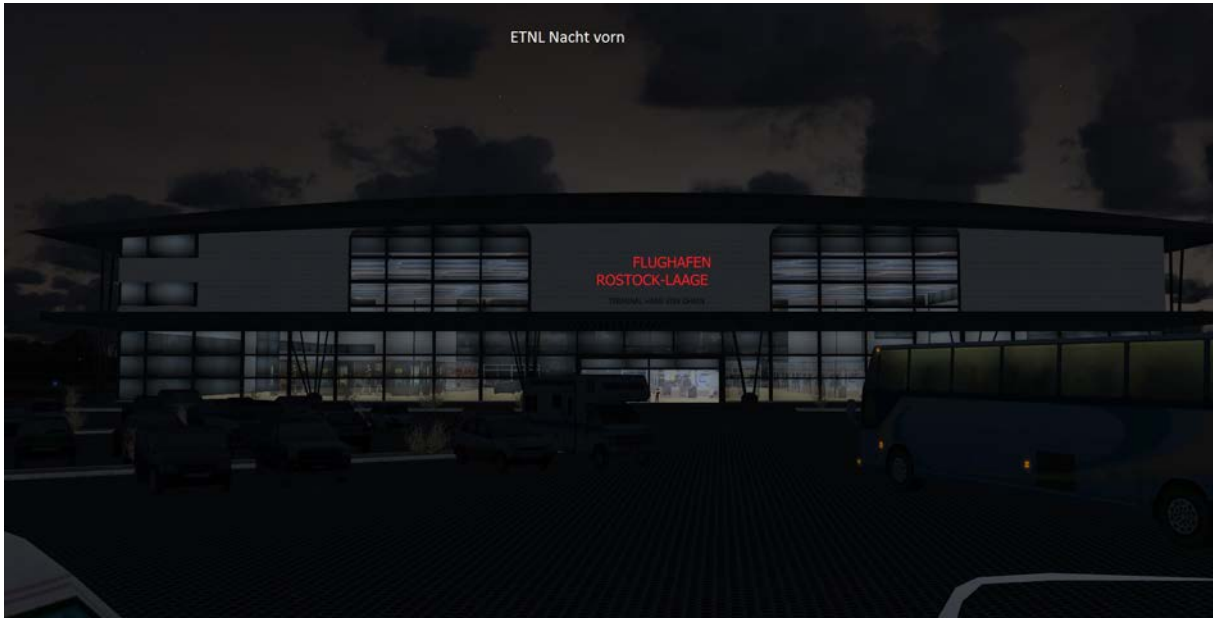


Handbuch / Manual ETNL Rostock



DEUTSCH:

Der Flugplatz Rostock-Laage ist ein regionaler Flughafen in Mecklenburg-Vorpommern, Deutschland. Er liegt im Landkreis Rostock zwischen den Laager Ortsteilen Krons Kamp und Weitendorf und wird sowohl militärisch als auch zivil genutzt.

Dieses Addon ist Freeware/ Donationware und nur in P3D ab v 2 lauffähig. Es ist voll kompatibel zur aktuellen Version 3.3.5 und auch später wenn FSX Features weiter abgeschaltet werden, da er 100% native für Prepar3D entwickelt wurde.

Der Platz ist vollständig umgesetzt und beinhaltet den zivilen und militärischen Teil. Ferner das Mischgebiet im Norden, das Gewerbegebiet im Süden und das Solarfeld. Näheres in der Featureliste.

Feature Liste ETNL Rostock

Ground:

- 100% P3D v3.3 und 3.3.5 SDK z-Bias gesteuerter eigener Ground
- Luftbild in hoher Auflösung und mit automatischem Winter
- Exakt platziertes dichtes Vegetationsautogen ohne Unterdrückung
- Mehr als 10 km ausgebautes und nutzbares Straßennetz
- 3D Straßenbeleuchtung

Flugplatzeinrichtungen:

- 3D Anflugbefeuerung in beide Richtungen
- Bei schlechter Sicht am Tage automatische Einblendung der Standardanflugbefeuerung
- 3D Runwaylights
- 3D Taxilight
- Groundlight an Aprons
- 3D Apronlampen
- Animierte eigene Jetways (STRG+J)
- Animierte Windsäcke , Stärke und Richtung (SODE)
- Kennzeichnungen und Wegweiser

Militärteil in Nutzung:

- Aprons
- Hangars mit Pass Through Parkings nutzbar
- Bunker teilweise auch nutzbar
- Alle 3D Gebäude weitgehend nach Fotos nachgebaut
- Sichtschutzwand, Sicherheitswand, Zäune
- Radareinrichtungen animiert

Militärteil (Abriss)

- Realistischer Ground
- Abrissarbeiten teilweise animiert
- Bunker und Ruinen (fiktiv)

Zivilteil:

- Begehbare Terminal mit (fiktiven) Innenausbau und Beleuchtung
- Towerkomplex
- Cargogebäude / Zoll
- Catering- und Servicegebäude

Außenbereich Süd:

- Solarfeld
- TNT
- ADAM
- Oberer Automotive

Außenbereich Nord

- Komplettes Gewerbe- und Industriegebiet in 5 Großmodellen
- Teilweise befahrene Straßen mit animiertem Verkehr

Traffic 7/24:

- Buslinienverkehr in Richtung Rostock und umgekehrt
- Militärverkehr Terminal-Militärteil

- Militärverkehr innerhalb der Militärteils
- Transportverkehr zum Gewerbegebiet
- Ziviler Airliner Traffic Airbus, Boeing
- Militärraffic, Eurofighter, MIG , Phantom (wenn gewünscht nach AI Einstellung siehe dort)
- Transporttraffic A400M
- Volle GSX Unterstützung

Installation

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

- Kopiere die Effekte in den Effektordner des Simulators
- Kopiere die Simobjekte in den Simobject Ordner, oder deinen AI Simobject Ordner (Bei Nutzung von AI Traffic Addons wie WOAI, MT etc). Achtung, im Simobject Ordner befinden sich auch Groundvehicles die in den originalen Ordner Groundvehicles gehören.
- Kopiere den Ordner " Rostock_Laage_ETNL" in den Addon Scenery Ordner oder dorthin wo Du Addons installierst.

Die AI Flugzeuge können alternativ in dem in der simobjects.cfg angemeldeten Verzeichnis frei installiert werden.

Im Paket befindet sich ein Ordner mit der Bezeichnung „SODE Files und Installer“ nebst einer Installationsanweisung. Das Addon verwendet SODE für die animierten Windsäcke.

Fall 1:

Du hast SODE schon installiert?

Kopiere den Inhalt von ProgramData nach C:\

Fall 2:

Du hast noch kein SODE?

Führe den SODE Installer aus und anschließend wie unter Fall 1

Im SODE Verzeichnis befinden die xml Datei und die Simobjects für die SODE Steuerung.

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

Die Szenerie muss bei Nutzung von VFR Germany ÜBER AS AFD angemeldet sein.

Deinstallation

Lösche den Eintrag in der Szeneriebibliothek und dann das Addonverzeichnis, sowie die AI Flugzeuge unter „Simobjects\Airplanes“ bzw. dort wo sie installiert wurden, sowie die Groundvehicles des Addons. Die Effekte des Addons können ebenfalls gelöscht werden. In SODE ist die xml Datei von ETNL und der Ordner ETNL unter simobjects zu löschen.

Hinweise zum AI

Das Addon verfügt über umfangreichen eigenen zivilen und militärischen AI.

Folgende Einstellungen sind gültig:

- Linienverkehr zivil ab 10% Dichte sichtbar.
- Aktueller Eurofighter Traffic einschliesslich "Touch and Go" ab 20% Dichte sichtbar.
- Zusätzlicher Transportverkehr Militär (A400M) ab 21% Dichte sichtbar.
- Historischer MIG29 Traffic GAF ist ab 30% Dichte sichtbar.
- Historischer Phantom F4 Traffic ist ab 40% sichtbar.
- Historischer MIG29 Traffic der NVA der DDR ist ab 50% Dichte sichtbar.

Wer von Hause aus mit höheren Trafficeinstellungen (größer 60%) fliegt, kann bei Bedarf die entsprechende Traffic bgl deaktivieren.

Ferner findet im Addon umfangreicher Fahrzeugverkehr, der über den Schiffstraffic gesteuert wird, statt.

Dieser ist ab 5% Schiffsverkehr sichtbar.

Danksagung

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

Besonderer Dank an Holger (Holi) für die Entwicklung des kompletten AI und die umfangreichen Betatests, sowie an Eik für die Bereitstellung von Fotos, die als Grundlage zur Addonerstellung dienten.

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.

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 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 Szenarien zu verwenden, sofern hierzu keine Genehmigung beim Autor eingeholt wurde und sofern diese nicht selbst aus Freewarelibrarys stammen. Es ist nicht gestattet Texturen der Gebäude zu verändern und in anderen Szenarien 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 Prepar3D 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

info@simmershome.de