Manual Simmershome EDDG Prepar3D v4 Mod Münster Osnabrück

<u>ACHTUNG : DIESE FLUGHÄFEN LAUFEN NUR MIT INSTALLIERTEM ORIGINAL AIRPORT</u>

Da die Plätze aus dem FSX stammen schreibe ich noch vor Veröffentlichung eine Anleitung wie ihr die schadenfrei in P3D v4 installiert. Was ich anbiete ist gewissenhaft ausgetestet, frei von Abstürzen und frei von Framedrops oder Hemmungen des Ladebalkens. Trotzdem beinhaltet es , mein Teil ausgeschlossen, noch alten Code.

<u>Jeder ist also selbst verantwortlich was er macht.</u>

Der Hersteller der Originalsoftware kann nicht mit Supportanfragen beschäftigt werden. Ich bitte auch Anfragen oder Kommentare beim Hersteller in der Richtung „warum er das nicht selbst macht“ defintiv zu unterlassen. Wenn ich deswegen Stress bekomme gibt es keine Veröffentlichung mehr.

Ich leiste weitgehend , wie bekannt Support, gehe aber keine Verpflichtung dazu ein. Freeware ist so wie sie ist, dafür kostet sie nichts.

Heute nun EDDG Münster – Osnabrück , bei dem die originale Software von AS installiert sein muss.

Merkmale:

- Neues Luftbild 30cm/px mit Sommer / Winter
- Konfigurator für die Vegetation
- Teilweise neue Groundpolys und Groundlines
- Neue LC / Mesh
- 3D Papis
- 3D Taxi Lights
- 3D Taxi Centerlights
- 3D Runway Edge Lights
- 3D Gras
- SODE Windsack
- GSX kompatibel
- FTX kompatibel
- GEP3D/ UTX kompatibel

Installation

Die Installation kann entweder mittels der German Airports 2 oder des Solo Airports Münster- Osnabrück erfolgen

Diese können käuflich bei Aerosoft erworben werden, sind aber in P3D v4 alleine nicht lauffähig. Dafür sorgt erst dieser Mod.

Links zu Aerosoft

German Airports 2 :

http://www.aerosoft.com/de/fsxp3d/flight-simulator-x/szenerien/512/german-airports-2-2012

Solo:

http://www.aerosoft.com/en/fsxp3d/flight-simulator-2004/sceneries/309/german-airports-2-2012-munster/osnabruck

Da es sich um FSX Versionen handelt empfehle ich die Installation mit meinem 3-Way Installer über Way 1

Link:

http://simmershome.de/der-prepar3d-v4-der-3-way-installer/

Wie bekomme ich nun die Dateien die ich wirklich benötige, denn in den German Airports 2 befinden sich ja EDDG (das brauchen wir), EDLW (macht AS für P3D v4), EDDP (gibt es von DD) und EDDV (derzeit noch nicht verfügbar als Mod.

Zunächst stelle ich deswegen ein Dateilisting bereit, dass sowohl die Nutzer der kompletten Serie als auch des Solo Airports nutzen können. Das sind also Die Dateien die wir brauchen, nicht etwa die , die zu deaktivieren sind.

Das Verzeichnis AfD wird nicht benötigt.

Die Effect von AS sind nach Effects in P3D v4 zu kopieren und laufen auch

Benötigte BGL:

AESLite-EDDG-FLIB.BGL	eddg_fsx_runway-07-25.bgl
AESLite-EDDG-VOR.BGL	eddg_fsx_runway-07-25_edgelines.bgl
AESLite-EDDG-ZUF.BGL	eddg_fsx_runway-07-25-T.bgl
EDDG_9_apron-equipment.BGL	eddg_fsx_twy-centerlines.bgl
EDDG_9_bt-west.BGL	eddg_fsx_twy-edgelines.bgl
EDDG_9_gen-buildings.BGL	eddg_fsx-air-berl-hang-st.bgl
EDDG_9_hangars.BGL	EDDG_greven.BGL
EDDG_9_stat_ga.BGL	EDDG_ils-objects.BGL
EDDG_9_stat-fahrzeuge.BGL	eddg_objects_LIB.bgl
EDDG_9_terminal.BGL	EDDG_parkhaeuser.BGL
eddg_apron-stopschilder.bgl	eddg_parking-areas.bgl
eddg_bodenschilder.bgl	eddg_parkpos.bgl
eddg_bridge-exclusion.BGL	eddg_smooth_area.BGL
eddg_cars-east.bgl	eddg_stat_lib_LIB.bgl
eddg_cars-west.bgl	eddg_taxiysigns.bgl
eddg_catbalken.bgl	EDDG_X_EXC.BGL
eddg_fsx_apronroads.bgl	EDDG_X_hangars.BGL
eddg_fsx_apron-taxiways.bgl	EDDG_X_jetways.BGL
eddg_fsx_libobjects-ic.bgl	EDDG_X_stat-fahrzeuge.BGL
eddg_fsx_regenrinnen.bgl	EDDG_X_terminal.BGL

In beiden Varianten gehen wir wie folgt vor:

Schritt 1

- Lege ein neues Verzeichnis Münster-Osnabrück an und innerhalb dessen die Verzeichnisse „Scenery“ und „Texture“

Schritt 2

- Kopiere alle Dateien aus obigen Listing in Deine neues Verzeichnis „Scenery“

Schritt 3

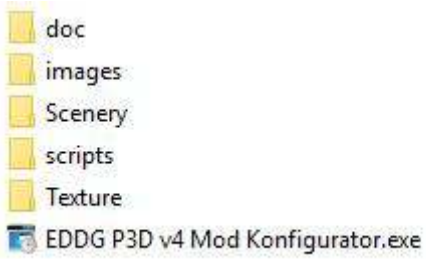
- Nutzer der Soloversion kopieren das gesamte Texture Verzeichnis von AS in das neue Texture Verzeichnis in der Szenerie
- Nutzer der German Airports 2 komplett müssen dies zunächst ebenfalls tun und dann zur Entschlackung:
    - Im neuen Texture Verzeichnis nach *EDLW suchen und alle angezeigten Dateien löschen
    - Das gleiche mit EDDP und EDDV wiederholen

<u>Damit ist die Vorbereitung für den Mod erledigt</u>

<u>Schritt 4 (Mod)</u>

- Kopiere den Inhalt des“ Effects“ Ordner nach P3d v4 Effects. Es werden bestenfalls meine Effekte überschrieben.
- Kopiere die SODE Files nach c:\Programdata\12bPilot
- Kopiere den Inhalt des Verzeichnisses „Muenster-Osnabrueck“ in Dein neues Münster-Osnabrück

Die Struktur sieht dann so aus:



Mit dem Konfigurator kann die Platzvegetation auf Winter umgestellt werden. Standard ist Sommer.

Alles erledigt und geprüft? Dann kannst Du den Simulator starten und die neue Szenerie über die Szeneriebibliothek einbinden.

Allzeit happy landings

von Simmershome