# Manual Simmershome EDHL Prepar3D v4 Mod Lübeck

**ACHTUNG : DIESE FLUGHÄFEN LAUFEN NUR MIT INSTALLIERTEM ORIGINAL AIRPORT**

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.

**Jeder ist also selbst verantwortlich was er macht.**

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 EDHL Lübeck , bei dem die originale Software von AS installiert sein muss.

Merkmale:

- 3D Papis
- 3D Taxi Lights
- 3D Taxi Centerlights
- 3D Runway Edge Lights
- GSX kompatibel
- FTX kompatibel
- GEP3D/ UTX kompatibel

**Installation**

Die Installation kann entweder mittels der German Airports 3 oder des Solo Airports Hannover 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 3 :

https://www.aerosoft.com/de/fsxp3d/flight-simulator-x/szenerien/514/german-airports-3-2012

Solo:

https://www.aerosoft.com/en/fsxp3d/flight-simulator-2004/sceneries/589/german-airports-3-2012-luebeck

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 3 befinden sich ja EDHL (das brauchen wir), EDDH (Justsim vorhanden), EDDT (Mod von mir) oder Padlabs EDDT Prof, EDLP (Mod von mir) , EDDW (Mod von mir)

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 AF2 EDHL ist zu löschen

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

Benötigte BGL:

| | | | |
|---|---|---|---|
| AESLite-EDHL-FLIB.BGL | 05.01.2012 16:44 | BGL-Datei | 536 KB |
| AESLite-EDHL-FLIB10.OFF | 13.02.2012 15:19 | OFF-Datei | 532 KB |
| AESLite-EDHL-VOR.BGL | 05.01.2012 18:06 | BGL-Datei | 32 KB |
| AESLite-EDHL-ZUF.BGL | 05.01.2012 18:06 | BGL-Datei | 32 KB |
| cvxEDHL_LANDCLASS Default.BGL | 01.07.2009 12:14 | BGL-Datei | 3 KB |
| cvxEDHL_LANDCLASS VFRGermany.off | 01.07.2009 13:14 | OFF-Datei | 3 KB |
| cvxEXCLUDE EDHLX.BGL | 08.11.2009 18:08 | BGL-Datei | 1 KB |
| cvxGRAS_EDHLX.BGL | 08.11.2009 18:10 | BGL-Datei | 1 KB |
| EDHL_EXCL_Scenery.BGL | 09.05.2009 01:25 | BGL-Datei | 1 KB |
| EDHL_Ground VFR_Germany.off | 09.11.2009 13:26 | OFF-Datei | 146 KB |
| EDHL_Ground.bgl | 05.01.2012 19:04 | BGL-Datei | 157 KB |
| EDHL_Humans1_Lib.BGL | 13.05.2009 17:33 | BGL-Datei | 1,717 KB |
| EDHL_veg.BGL | 28.05.2009 21:53 | BGL-Datei | 9 KB |
| EDHL_WINDSOCKX.BGL | 06.01.2012 10:20 | BGL-Datei | 37 KB |
| EDHL_X.BGL | 06.01.2012 10:52 | BGL-Datei | 2,481 KB |
| EDHL_X_lib.bgl | 08.11.2009 14:12 | BGL-Datei | 5,138 KB |
| EDHLstat.BGL | 02.06.2009 20:59 | BGL-Datei | 485 KB |
| EDHLstat2.BGL | 02.06.2009 20:59 | BGL-Datei | 2 KB |

In beiden Varianten gehen wir wie folgt vor:

Schritt 1

- Lege ein neues Verzeichnis „Luebeck“ an und darin „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 3 komplett müssen dies zunächst ebenfalls tun und dann zur Entschlackung:
    - Im neuen Texture Verzeichnis nach *EDDH suchen und alle angezeigten Dateien löschen
    - Das gleiche mit EDDT , EDDW und EDLP wiederholen

**Damit ist die Vorbereitung für den Mod erledigt**

**Schritt 4 (Mod)**

- Kopiere den Inhalt des“ Effects“ Ordner nach P3d v4 Effects. Es werden bestenfalls meine Effekte überschrieben.
- Kopiere den Inhalt des Verzeichnisses „Luebeck“ in Dein neues Luebeck

**Schritt 5 bei Bedarf Austauschtexturen**

Komplette Sätze für Asphalt und Concrete findest Du hier:

http://simmershome.de/sh-airport-austauschtexturen/

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

Allzeit happy landings

von Simmershome