Handbuch / Manual DE-EN

SH-Malta AI Traffic, Animationen – „SH-Living Airport“

Deutsch (English below)

Danksagung!

Der AI Traffic und die animierten Bodenobjekte als auch AI Objekte (Flugzeuge und Schiffe) waren nur möglich durch die Erlaubnis zu der Nutzung der Software und Modelle der folgenden Entwickler.

- Die Ersteller der Software „Live Airport“ Simworks Studios SWS https://simworksstudios.com
- Die bekannte „Szenerieschmiede“ Imaginesim, die uns die Benutzung ihrer Bodenobjekte erlaubte https://imaginesim.net und durch „Live Airport“ im Simulator zum Leben erweckt werden.
- Die Freeware Avatare von IndiaFoxtEcho http://indiafoxtecho.blogspot.com
- Die AI-Hubschrauber und AI-Flugzeuge vom SBAI Traffic Team von Sergey Brunevich https://sbai.kiev.ua
- Die AI-Schiffe von Manfred Siedler „Fischkopp“ https://www.simdocks.de
- Die animierten und lizenzierten Objekte von 29Palms https://www.29palms.de

HINWEIS!!!

Die Rechte der im Gesamtpaket der „Szenerie SH-Malta Complete“ enthaltenen Simobjekte verbleiben bei den Entwicklern dieser Objekte und somit ist jegliche Weitergabe, Re-Kompilierung, Nutzung in anderen Projekten oder Hochladen auf anderen Webseiten verboten ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung der Originalentwickler!!

Allgemeines

In dem Gesamtpaket der Szenerie „SH-Malta Complete“ befinden sich die Objekte und Traffic Files für AI-Flugzeuge, AI-Hubschrauber (russisch), AI-Wasserflugzeuge, Bodenobjekte (Fahrzeuge, Menschen)
Die AI-Flugobjekte wurden für den P3Dv4 aus FS9 Modellen mit dem ModelconverterX konvertiert.
Die AI-Objekte werden über normale Traffic.bgl`s gesteuert und können über den Szenerie Konfigurator vor Start des P3Dv4 aktiviert oder de-aktiviert werden,

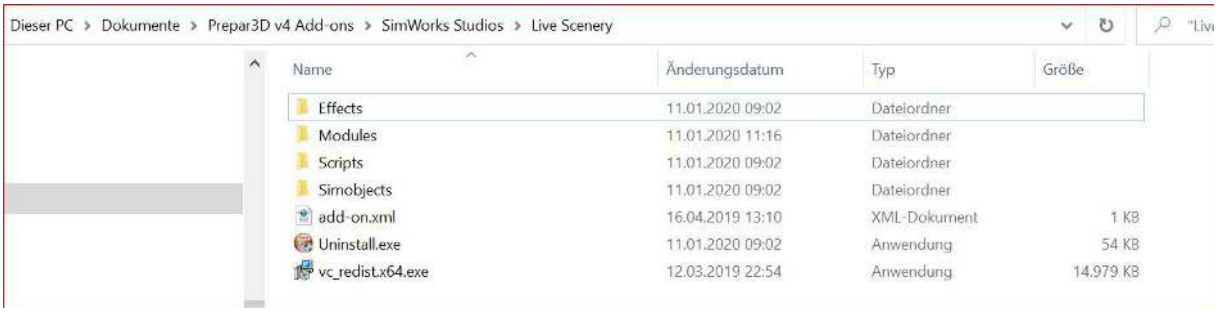
Die Bodenobjekte werden über das Add-on „Live Scenery“ gesteuert und die Einstellungen können im P3dv4 im Reiter „Addons“ gesteuert werden.

Für Nutzer schwächerer PC-Systeme kann die Nutzung sämtlicher Animationen auf hoher Stufe zu Leistungseinbußen führen, von daher sollten die Einstellungen mit Bedacht gewählt werden.

Zusatzprogramm

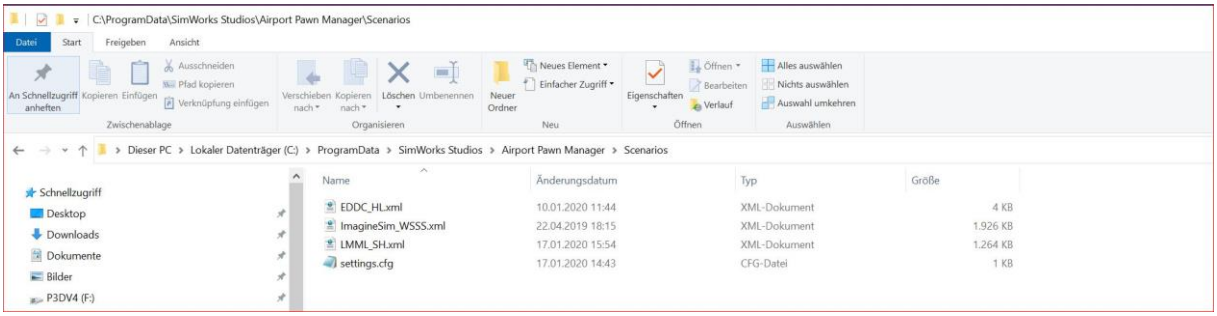
Zur Nutzung der Bodenobjekte ist es nötig das Programm „Live Scenery“ von https://simworksstudios.com (SWS) zu laden und installieren. Man muss einen Account bei SWS eröffnen und erst dann ist der Download kostenlos möglich.
Das Programm sollte als Administrator ausgeführt werden.

Nach Installation befinden sich neue Ordner auf dem PC unter „\Dokumente\Prepar3D v4 Add-on“.



Relevant ist hier nur die „add-on.xml“, die das Programm beim nächsten Start im P3Dv4 aktiviert. Beim Start des P3dv4 also bei der Abfrage ob das Add-on aktiviert werden soll mit „Yes“ bestätigen!

Vorher allerdings muss die entsprechende XML Datei „LMML_SH.xml“ aus dem Gesamtpaket „SH Malta Complete“ in den Ordner „Scenarios“ kopiert werden, dieser Ordner befindet sich im ProgramData Ordner von Windows auf Laufwerk C:!



Nach Start des Simulators geht man dann in den Reiter „Add-ons“ und stellt die gewünschte Stufe unter „Detail“ ein.Die Einstellung geht von 0 (keine Objekte) bis 5 (alle Objekte)

Dort dann direkt auf „LMML“ (2) gehen und klicken, dann wird die Stufe geändert, anschliessend nochmals ins „Add-ons“ Menü auf „Reload All“ dann sind die Objekte der gewählten Stufe sichtbar und beginnen mit dem Betrieb.

Jeder sollte sich „seine“ eigene Einstellung suchen je nach Leistungsfähigkeit der benutzten PC Hardware.
Bei den Tests auf dem Entwicklungs-PC wurden zwischen der niedrigsten Stufe mit Traffic (1) und der höchsten (5) ein Leistungsabfall von ca 4-8 FPS verzeichnet, je nach Tageszeit und Position auf dem Airport.

Anmerkung

„Live Scenery“ befindet sich noch in der Entwicklung und somit sind noch nicht alle Funktionen aktiv, von daher werden, nach endgültiger Fertigstellung durch die Entwickler, entsprechende Updates nachgereicht!!
Sollte es manchmal zu Unregelmäßigkeiten (Kollisionen mit anderen Fahrzeugen) kommen, einfach „Reload All“ im Simulator Menü unter Add-ons SWS Airport Vehicles drücken und dann erledigt sich das Problem meist.
Für GSX Nutzer ist wichtig zu wissen, dass die Routen aller GSX Fahrzeuge nicht beeinflussbar sind und aus den Taxilines des ADE gelesen werden und dort auch willkürlich wie Groundvehicles fahren. Somit kommt es bei Nutzung von GSX dazu, dass diese mit Fahrzeugen aus der „Live Scenery“ kollidieren können! „SH-Living Airport“ selbst ist jedoch exakt Pfad gesteuert.

AI-Traffic Flugzeuge, Hubschrauber und Wasserflugzeuge

Dieser kann entweder komplett über den Szenerie Konfigurator zu- oder abgeschaltet werden, oder, wenn aktiviert, über den AI Aircraft Traffic Regler in den P3dv4 Einstellungen geregelt werden. Bei der Einstellung 40% sind alle Flugobjekte aktiv. Bei Problemen mit der Leistung, einfach den Regler auf einen geringeren Wert einstellen.
Bei den genannten AI Objekten war kein Einfluss auf die Performance zu beobachten.
Jedoch kann es möglich sein, dass die Helis manchmal ein „Eigenleben“ entwickeln und z.B vor dem Endanflug zusätzlich ein paar Kreise drehen. Das ist leider nicht beeinflussbar, allerdings passiert das sehr selten.

Des weiteren sollte, falls installiert, das Add on „AI“ (Beta Programm für sloped Runways) deaktiviert werden, da sonst der Wasser AI Traffic nicht richtig funktioniert, da die Wasserflugzeuge „versinken“ und eigentlich exakt blockierter Road Traffic über gesperrte Straßenteile fährt.

Wir wünschen viel Spaß mit „Simmershome Living Airport“!

English

Special Thank you to the following Developer!

The AI Traffic and the animated ground objects as well as AI objects (airplanes and ships) were only possible with the permission to use the software and models of the following developers.

- The devoloper Software „Live Airport“ Simworks Studios SWS https://simworksstudios.com
- The well known Imaginesim, who allowed us to use her ground objects , https://imaginesim.net and with „Live Airport“ come to life in the simulator.
- The Freeware Avatars of IndiaFoxtechno, http://indiafoxtecho.blogspot.com
- The AI helicopters and AI planes of the SBAI Traffic Team of Sergey Brunevich https://sbai.kiev.ua
- The AI-Ships of Manfred Siedler „Fischkopp“ https://www.simdocks.de
- The animated objects of 29Palms https://www.29palms.de

Important NOTE!!!

The copyrights of the sim objects contained in the complete package of the scenery Malta remain with the developers of these objects and therefore any distribution, recompilation, use in other projects or uploading on other websites is prohibited without the explicit written permission of the original developers!

General information

The complete package of the scenery SH-Malta includes the objects and traffic files for AI airplanes, AI helicopters (Russian), AI water planes, ground objects (vehicles, people)
The AI aircraft and heli objects were converted for P3Dv4 from FS9 models with the ModelconverterX.
The AI objects are controlled via normal Traffic.bgl`s and can be activated or deactivated via the configurator before starting the P3Dv4,

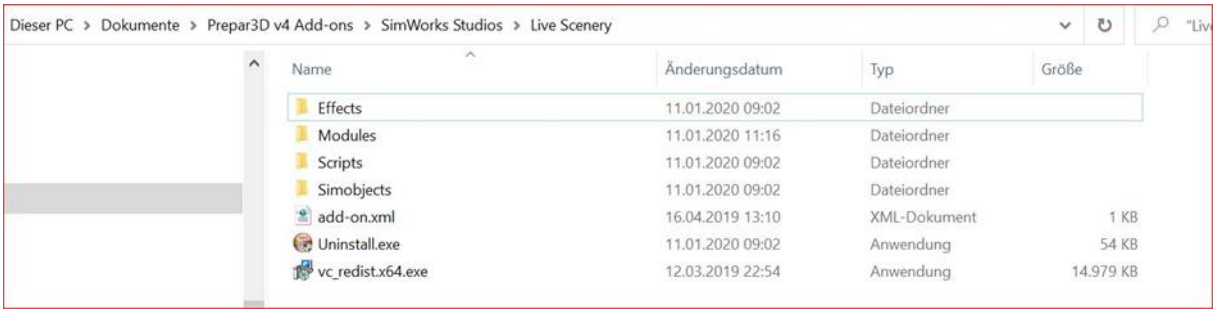
The Imaginesim and IndiaFoxtecho ground objects are controlled by the "Live Scenery" add-on and the settings can be controlled ingame P3dv4 in the "Addons" tab.

For users of low end PC systems, using all animations at a high level may result in performance loss, so use the settings with caution.

Additional program

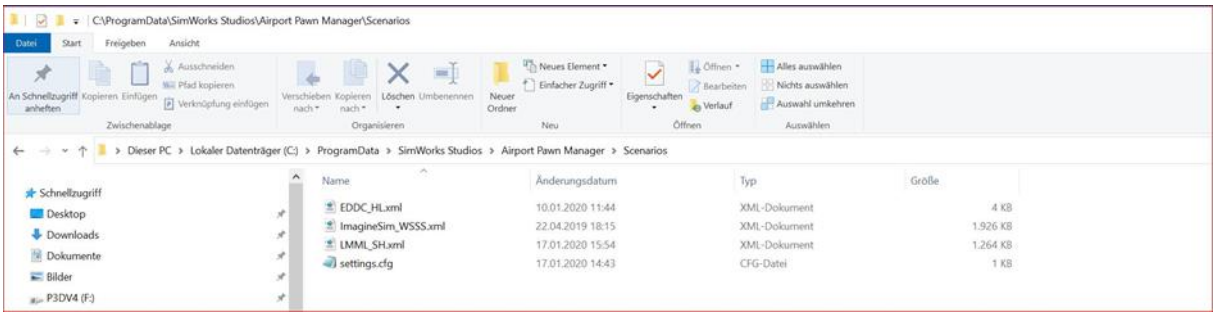
To use the ground objects it is necessary to download and install the program "Live Scenery" from https://simworksstudios.com. It is necessary to open an account with SWS and only then the download is possible.
The program should be run as administrator.

After installation there are new folders on the PC.



Relevant here is only the "add-on.xml", which will activate the program in the P3Dv4 at the next start of P3dv4. So when you start the P3dv4 and are asked whether the add-on should be activated, confirm with "Yes"!

But before that, you have to copy the corresponding XML file "LMML_SH.xml" from the package "SH Malta Complete" into the folder "Scenarios", this folder is located in the Programdata folder!



After starting the simulator, go to the tab "Add-ons" and set the desired level under "Detail".
The setting goes from 0 (no objects) to 5 (all objects)

There go directly to "LMML" (2) and click, then the level will change, then again in the "Add-ons" menu on "Reload All" then the objects of the selected level are visible and start operation.

Everyone should find "his" own settings depending on the performance of the hardware used.

During the tests on the development PC, a performance drop of about 4-8 FPS was recorded between the lowest level with traffic (1) and the highest (5), depending on the time of day and position at the airport.

Note!

"Live Scenery" is still in development and therefore not all functions are active yet, so after final completion by the developers, appropriate updates will follow!
If there are irregularities (collisions with other vehicles), just press "Reload All" and then the problem is usually solved.
For GSX users it is important to know, that the routes of all GSX vehicles are not influenceable and are read from the paths of the ADE. Therefore it happens, when using GSX, that vehicles from the "Live Scenery" collide with the GSX vehicles!

AI-Traffic aircraft, helicopters and seaplanes

This can either be switched on or off completely via the SH configurator, or, if activated, can be controlled via the AI Aircraft Traffic controller in the P3dv4 settings. With the setting 40% all flight objects are active. If you have problems with the performance, simply set the controller to a lower value.
There was no effect on the performance of the mentioned AI objects.
However, it is possible that the helicopters sometimes develop a "life of their own" and turn a few circles before the final approach. Unfortunately this cannot be influenced, but it happens very rarely.
Furthermore, if installed, the add on "AI" (beta program for sloped runways) should be deactivated, otherwise the water AI Traffic will not work properly, because the seaplanes "sink"

Have fun with “Simmershome Living Airport”