Manual DE-EN Airport EDOP Schwerin-Parchim Prepare 3D v5

DEUTSCH

Der vorliegende Flugplatz ist komplett nativ für Prepar3D v5 umgearbeitet und unter maßgeblicher Mitwirkung von Holi (Holger) neu gestaltet , sowie für den kommenden PBR GA AI erstellt. Die Szenerie läuft **nur** unter P3D v5

Geschichte

Der Flughafen Schwerin-Parchim (auch englisch Schwerin-Parchim International Airport) ist ein Regionalflughafen in Parchim (Mecklenburg-Vorpommern). Er ist als Verkehrsflughafen klassifiziert. Im Jahr 1934 wurden erste Flüge mit Gleitflugzeugen durchgeführt. Der Flughafen wurde Luftwaffenstützpunkt der Wehrmacht.
1949 später wurde auf dem wiederaufgebauten Flughafen ein sowjetisches Jagdbomberregiment stationiert. Ab 1973 wurde der Flugplatz zunehmend durch Kampfhubschrauber genutzt.
Zwei Jahre nach der Wende, am 13. November 1992 wurden die russischen Streitkräfte offiziell vom Flugplatz verabschiedet und bereits ab dem 1. Dezember 1992 wurde der Flugplatz privat genutzt.
Seit 2000 wird der Flughafen auch im internationalen Luftfrachtverkehr genutzt.
Ab 1. Juli 2007 ging der Flugplatz für 30 Millionen Euro in den Besitz der in Peking beheimateten LinkGlobal Logistics Co. Ltd. Über. Seit Mitte 2007 werden u.a. Frachtflüge nach China durchgeführt.

Merkmale

- Hochaufgelöstes georeferenziertes und handkoloriertes Luftbild des Platzes
- Fotountergrund mit Jahreszeiten automatisch umgeschaltet. Allesamt an die Umgebung von FTX Global / FTX GEN in der jeweiligen Jahreszeit angepasst.
- 3D Modelle für die Beleuchtung der Taxiways und Runway
- Custom Aproacheinrichtungen
- Komplett dynamisch beleuchtet
- Custom Runway, Apron und Lines Polygone
- Keine Autogensuppression im gesamten Szeneriebereich
- Detaillierte weitgehend originalgetreue Nachbildung der Platzbebauung
- 3D Gras, animierte Windsäcke, Reifenspuren auf den Taxiways, Statische Flugzeuge,u.v.m.
- GSX kompatibel

- Geparkte statische Airbusse des chinesischen Betreibers
- Busverkehr und Feuerwehrverkehr intern

Installation

Entpacke das Archiv an einem Ort Deiner Wahl. Es wird keine Originaldatei im Simulator überschrieben (höchstens meine eigenen).

Vorhergehende Versionen und enthaltene Simobjekte sind unbedingt zu löschen

- Kopiere die Effekte in den Effektordner des Simulators
- Kopiere die Simobjekte in den Simobject Ordner, oder deinen AI Simobject Ordner
- Kopiere den Ordner " EDOP Schwerin Prepar3D v5" in den Addon Scenery Ordner oder dorthin wo Du Addons installierst.
- Kopiere den Ordner „SODE" nach C:\ProgramData\12bPilot

Nach dem Start des Simulators ist die Szenerie im Simulator anzumelden.
Die Szenerie muss bei Nutzung von OrbX darüber angemeldet sein. In FTX GEN sind im Verzeichnis ..“FTX_EU_GEN_05_SCENERY\scenery“ die Dateien von EDOP abzuschalten!

Deinstallation

Lösche den Eintrag in der Szeneriebibliothek und dann das Addonverzeichnis,
, sowie die Groundvehicles des Addons. Die Effekte des Addons können ebenfalls gelöscht werden. In SODE ist die xml Datei von EDOP und der Ordner EDOP unter simobjects zu löschen.

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 dekompilieren 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 Freewarelibrarys stammen. Es ist nicht gestattet Texturen der Gebäude zu verändern und in anderen Szenerien zu verwenden. Für diese wurde die Lizenz käuflich durch simmershome 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

ENGLISH

This airfield has been completely redesigned natively for Prepar3D v5, with significant input from Holi (Holger), and created for the upcoming PBR GA AI. The scenery runs only under P3D v5.

History

Schwerin-Parchim International Airport is a regional airport in Parchim, Germany.
regional airport in Parchim (Mecklenburg-Vorpommern). It is classified as a commercial airport.
In 1934, the first flights were made with gliders. The airport became
Luftwaffe base for the Wehrmacht.
In 1949, a Soviet fighter-bomber regiment was stationed at the rebuilt airport.
was stationed at the rebuilt airport. From 1973, the airfield was increasingly used by combat helicopters.
Two years after the fall of communism, on 13 November 1992, the Russian armed forces officially left the airfield.
and as early as 1 December 1992, the airfield was put to private use.
Since 2000, the airport has also been used for international air cargo traffic.
As of 1 July 2007, the airfield became the property of Beijing-based
Beijing-based LinkGlobal Logistics Co. Ltd. Since mid-2007, cargo flights to China, among other things, have been operated.

Features

- High-resolution georeferenced and hand-coloured aerial photo of the airfield
- Photo background with seasons automatically switched. All adapted to the environment of FTX Global / FTX GEN in the respective season.
- 3D models for taxiway and runway lighting
- Complete dynamic Lightings
- Custom aproach facilities
- Custom runway, apron and lines polygons
- No autogen suppression in the entire scenery area
- Detailed, largely faithful reproduction of the airfield buildings
- 3D grass, animated windsocks, tyre tracks on the taxiways, static aircraft, etc.
- GSX compatible
- Parked static Airbuses of the Chinese operator
- Internal bus traffic and fire brigade traffic

Installation

Unpack the archive at a location of your choice. No original file will be overwritten in the simulator (at most my own).

Previous versions and contained sim objects must be deleted.

- Copy the effects into the effects folder of the simulator.
- Copy the sim objects into the Simobject folder, or your AI Simobject folder.
- Copy the folder " EDOP Schwerin Prepar3D v5" into the Addon Scenery folder or where you install addons.
- Copy the folder "SODE" to C:\ProgramData\12bPilot

After starting the simulator, register the scenery in the simulator.
The scenery must be logged in when using OrbX over it. In FTX GEN in the directory
... "FTX_EU_GEN_05_SCENERY\scenery" the files of EDOP have to be switched off!

Uninstall

Delete the entry in the scenery library and then the addon directory,
, as well as the groundvehicles of the addon. The effects of the addon can also be deleted. In SODE delete the xml file of EDOP and the folder EDOP under simobjects.

Copyright

All rights to the scenery are owned by Rainer Kunst, www.simmershome.de.
The scenery is freeware, which only means that it can be used free of charge.
It is not allowed to download the scenery on other download portals outside the domain simmershome.de for download.
It is not allowed to decompile the scenery or to make it available in other simulator platforms.
other simulator platforms.
It is not allowed to use the 3D models of the buildings of the airfield in other sceneries, unless used in other sceneries, if no permission has been obtained from the author and if these models have not been
from freeware libraries. It is not allowed to change textures of the buildings and to use them in other sceneries. For these the licence was purchased by simmershome.
acquired. A use in other projects is excluded by the licence conditions.
In addition, objects from the freeware libraries Runway12, EZ-Library,
CeyX and KH, JS and others and adapted for Prepar3D. For the further use their
terms and conditions apply.
The use of the addon is at your own risk. In particular, the author gives no
guarantee on the function in the respective simulator and is not liable for damages that may arise even if the scenery has been carefully tested.
There is no claim for support.

Rainer Kunst

www.simmershome.de

info@simmershome.de