

Einrichtung von Rovaniemi Revisted v3 im Prepar3D v4x

Die Freeware-Szenerie Rovaniemi Revisted v3 von Tatu Kantomaa ist bei den Finish Scenery Designers (FISD) unter der folgenden URL zu haben:

<http://files.fsnordic.net/?download=2291>

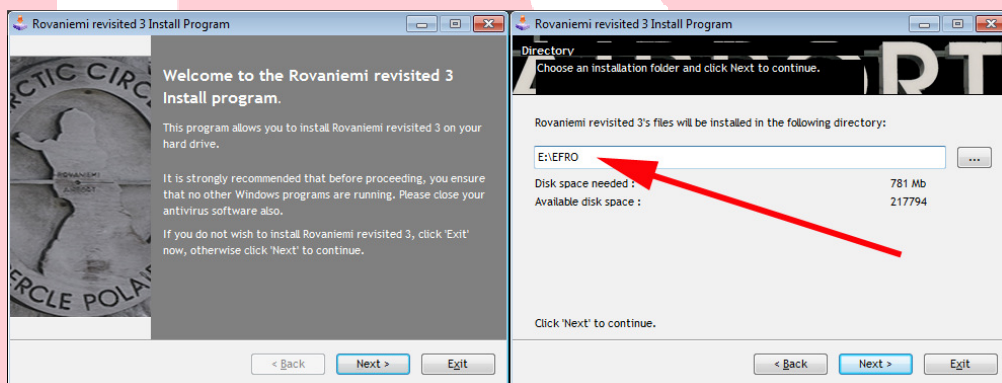
Dier Szenerie wurde für den FS X gemacht, kann allerdings problemlos auch im Prepar3D (P3D) v4 eingesetzt werden. Einzig die Visual Docking Guidance Systems (VGDS), die „Einfahrampeln“ an den Parkpositionen 7 und 8, funktionieren nicht. Sie können bedarfsweise durch die von Ground Services X (GSX)

http://www.fsdreamteam.com/products_gsx_level2.html

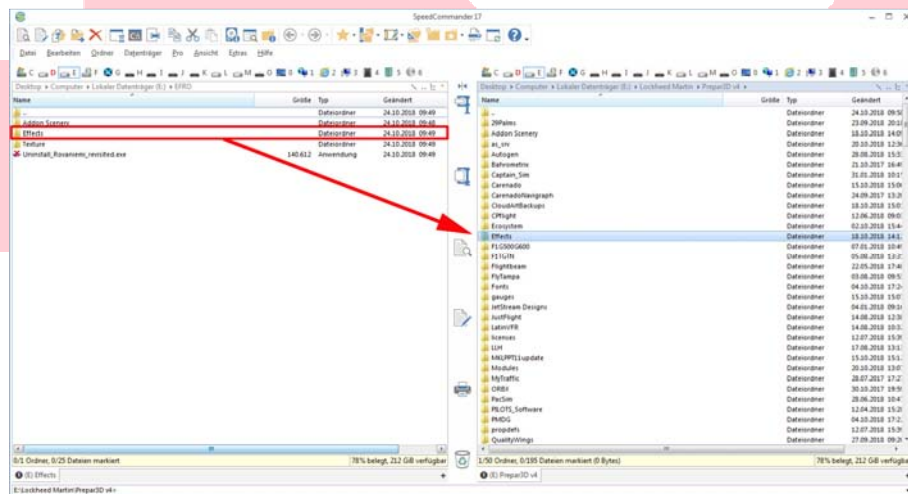
von FSDreamTeam (FSDT) mitgelieferten Systemen ersetzt oder besser „überdeckt“ werden. Tatu wird auf Bitten der Redaktion eine Version ohne diese Systeme veröffentlichen.

Folgende Vorgehensweise wird für die korrekte Installation im P3D v4x empfohlen:

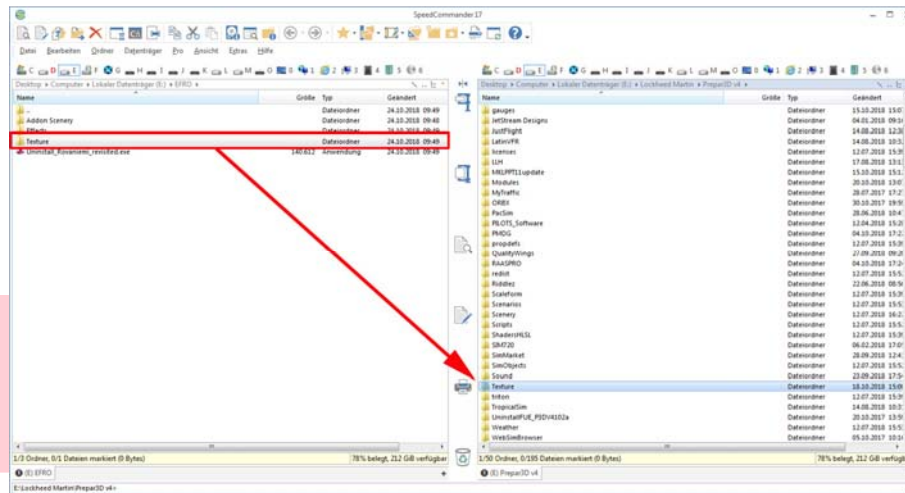
1. Download der Szenerie
2. Entpacken der Datei
3. Doppelklick auf die ausführbare Datei Rovaniemi_revisted_3.exe
4. Installation der Szenerie beispielsweise in den neuen (!) Ordner E:\EFRO



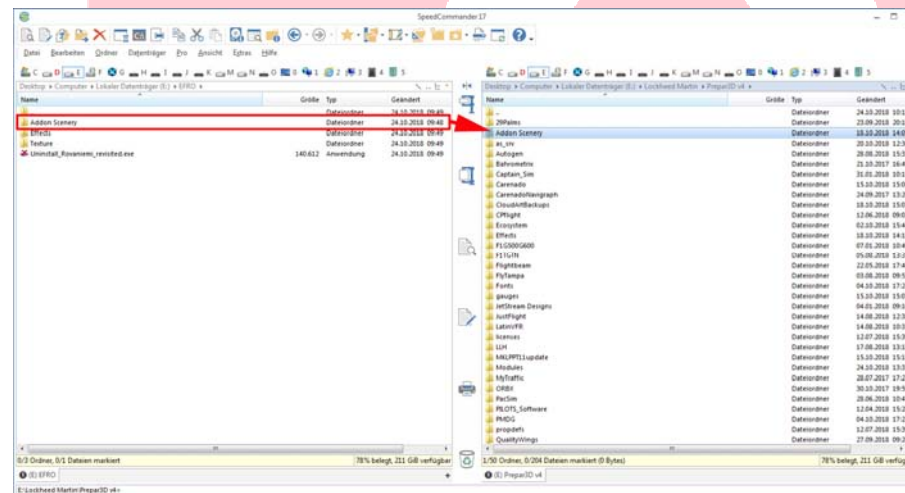
5. Kopieren oder Verschieben des Ordners Effects nach ...\Lockheed Martin\Prepar3D v4\Effects
 - a. Eventuelle Fragen nach dem Überschreiben bestehender Ordern und Dateien akzeptieren



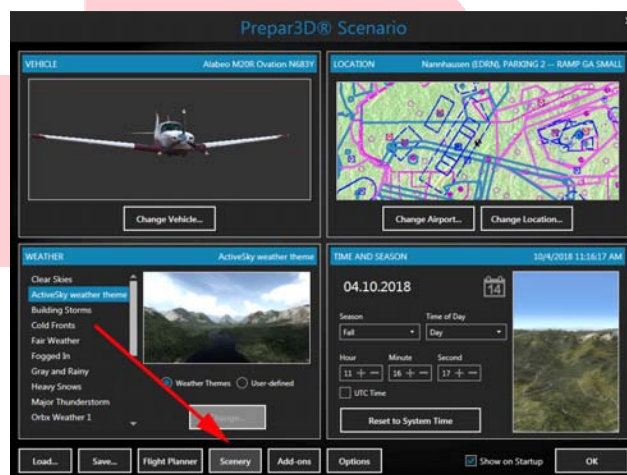
6. Kopieren oder Verschieben des Ordners Texture nach ...\Lockheed Martin\Prepar3D v4\Texture
 - a. Eventuelle Fragen nach dem Überschreiben bestehender Ordner und Dateien akzeptieren



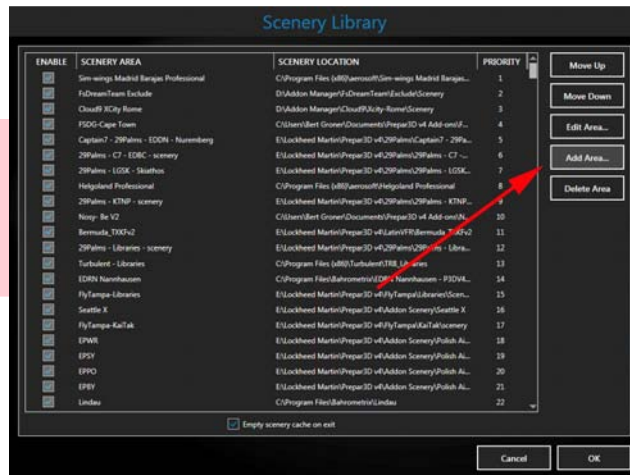
7. Kopieren oder Verschieben des Ordners Addon Scenery nach ...\Lockheed Martin\Prepar3D v4\Addon Scenery
 - a. ...dort entsteht der Unterordner Rovaniemi_Revisited



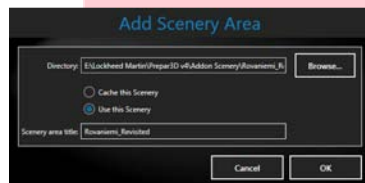
8. Starten des P3D v4
9. Anmeldung der neuen Szenerie per S des P3D v4
 - a. Klick auf Scenery



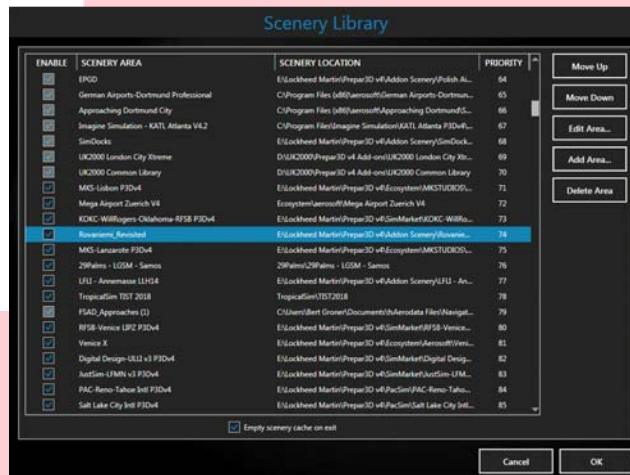
- b. Klick auf Add Area



- c. Den Speicherort der Szenerie auswählen und mit OK bestätigen:



- d. Kontrolle, ob Rovaniemi in der Liste angezeigt wird:

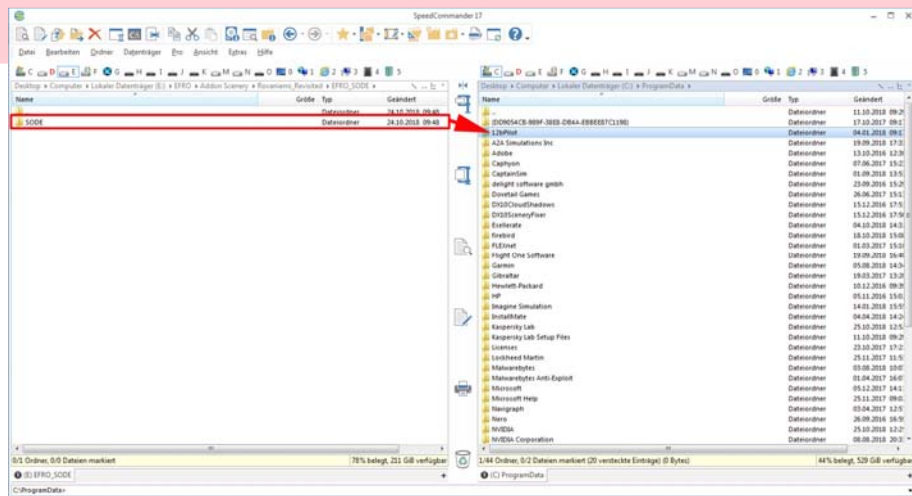


10. Löschen des Installationsordners - in unserem Beispiel E:\EFRO

11. Wer die SimObjects Display Engine (SODE) <https://sode.12bpilot.ch> nicht einsetzt, ist jetzt fertig!

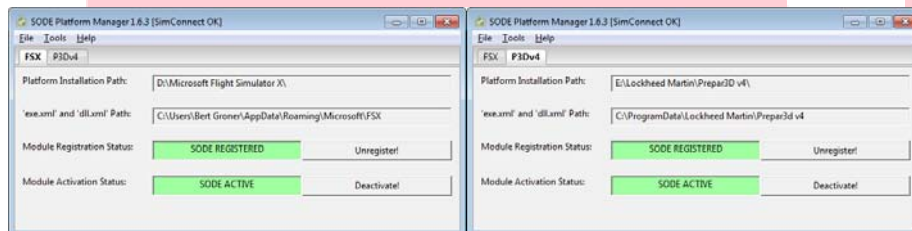
12. Wer die SimObjects Display Engine (SODE) <https://sode.12bpilot.ch> einsetzt, muss noch etwas mehr tun, denn die Beleuchtung und die Animation Jetways setzen SODE für deren Funktion voraus.

- a. Kopieren oder Verschieben des Ordners SODE aus ...\Addon Scenery\Rovaniemi_Revisited nach C:\ProgramData\12bPilot
 - i. Eventuelle Fragen nach dem Überschreiben bestehender Ordnern und Dateien akzeptieren



13. Löschen des Installationsordners – in unserem Beispiel E:\EFRO

14. Kontrolle per SODE Platform Manager, ob SODE für FS X und P3D aktiviert ist:



15. Fertig – viel Spaß mit Rovaniemi Revisited v3 im P3D v4!