

# Venedig X in den P3D installieren

Die gute, alte Stadtszenerie von Andras Kozma im Vertrieb von Herausgeber Aerosoft

<https://www.aerosoft.com/de/flugsimulation/flight-simulator-x/szenerien/84/venedig-x>  
[https://secure.simmarket.com/aerosoft-online-venice-x-\(de\\_2686\).phtml](https://secure.simmarket.com/aerosoft-online-venice-x-(de_2686).phtml)

läuft im P3D v4.3+.

Sie ist die ideale Ergänzung zum Lagunenflughafen LIPZ Venice Marco Polo Airport von RFsb:

[https://secure.simmarket.com/rfscenerybuilding-lipz-venice-marco-polo-airport-fsx-p3d-\(de\\_11880\).phtml](https://secure.simmarket.com/rfscenerybuilding-lipz-venice-marco-polo-airport-fsx-p3d-(de_11880).phtml)

Um sie mit diesem Simulator benutzen zu können, muss die Szenerie im FS X installiert und im P3D angemeldet sein.

Vorgehensweise:

1. Der FS X ist auf dem Rechner installiert, auf dem sich auch der P3D befindet.
  - 1.1 Venedig X "normal" in den FS X installieren.
  - 1.2 Alle Dateien im Ordner ...\\Venice X\\scenery mit ,lipz' darin löschen oder per Umbenennung der Dateiendung von BGL in ORG deaktivieren.
  - 1.3 Diese zwei Dateien im Ordner Effects

aerosoft\_EmergencyLights.fx  
ven\_light1.fx

nach

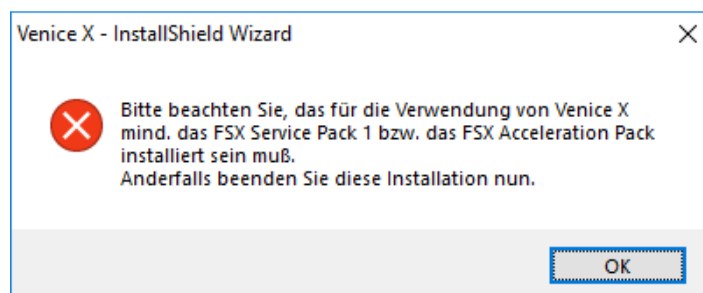
...\\Lockheed Martin\\Prepar3D v4\\Effects

kopieren.

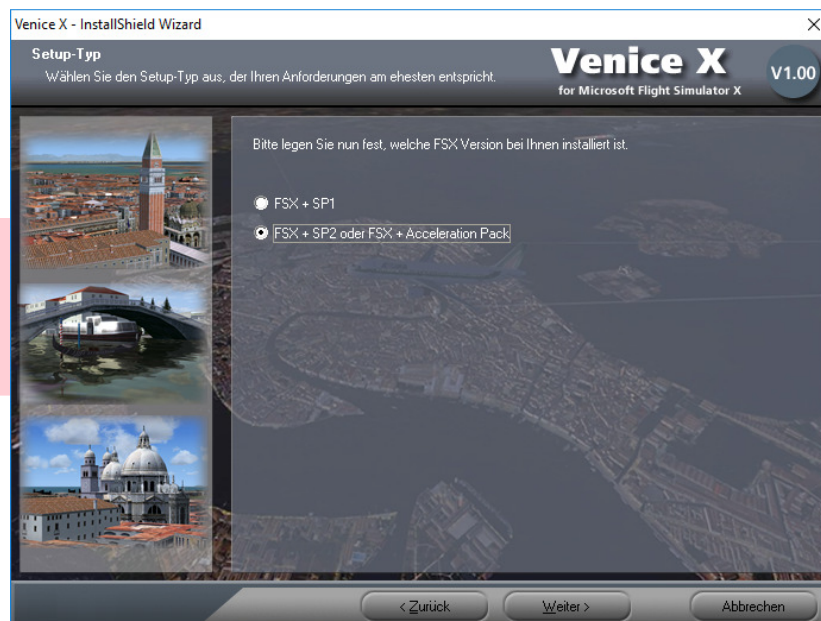
- 1.4 Den P3D starten und via der Menüleiste > World > Scenery Library per "Add Area" (mit dem Pfad aus dem FS X) anmelden und mit OK bestätigen.

2. Der FS X ist nicht (mehr) auf dem P3D –Rechner installiert

- 2.1 Den Ordner Microsoft Flight Simulator X auf einer Festplatte einrichten.
  - 2.1.1 Darin die Datei fsx.exe von der Setup-DVD des Simulators kopieren, sonst wird der FS X vom Setup gefunden.
  - 2.2 Venedig X in diesen Ordner installieren lassen, dabei diesen Warnhinweis per Klick auf OK ignorieren:



Die Installation für FS X + SP 2 oder FS X + Acceleration Pack auswählen:



2.3 Alle Dateien im Ordner ...\\Venice X\\scenery mit ,lipz' darin löschen oder per Umbenennung der Dateierweiterung von BGL in ORG deaktivieren.

2.4 Die beiden unter 1.3 erwähnten Dateien nach

...\\Lockheed Martin\\Prepar3D v4\\Effects

kopieren.

2.5 Den P3D starten und via der Menüleiste > World > Scenery Library per "Add Area" (mit dem Pfad aus dem FS X) anmelden und mit OK bestätigen.

3. Der FS X ist auf einem anderen Rechner als der P3D installiert

3.1 Den Ordner Venice X beispielsweise auf einen USB-Stick kopieren.

3.2 Die beiden unter 1.3 erwähnten Dateien ebenfalls auf den Stick kopieren.

3.2 Den Ordner Venice X in den Ordner Addon Scenery des P3D kopieren.

3.3 Alle Dateien im Ordner ...\\Venice X\\scenery mit ,lipz' darin löschen oder per Umbenennung der Dateierweiterung von BGL in ORG deaktivieren.

3.4 Die beiden unter 1.3 erwähnten Dateien nach

...\\Lockheed Martin\\Prepar3D v4\\Effects

kopieren.

3.4 Den P3D starten und via der Menüleiste > World > Scenery Library per "Add Area" (mit dem aktuellen Pfad aus dem P3D-Ordner Addon Scenery) anmelden und mit OK bestätigen.

Viel Spaß mit Venedig X im P3D!