



LOLK Ried Kirchheim

**Oberösterreich /
Österreich**

Version 2.0

von kalle



Austrian X-Plane Design Group

Inhalt:

1. Das Vorbild	3
2. Die Szenerie	4
3. Funktionen (Zusammenfassung)	4
4. Installation	4
5. Empfohlene Einstellungen	4
6. Erforderliche Software	5
7. Anmerkungen zur Version für X-Plane 9	5
8. Verwendete Libraries	5
9. Empfohlene Addons.....	5
10. Credits	5
11. Betatester-Team.....	5
12. Lizenzbestimmungen	6

Austrian X-Plane Design Group

1. Das Vorbild



Funkfrequenz:	122.65
Pistenrichtung:	12/30
Piste:	743 x 18 m Asphalt
Höhe MSL:	420 m

Der Flugplatz LOLK existiert schon seit 1950 und ist Ausgangspunkt für Flüge wie zum Dreiländereck Moldaublick, Dreissesselberg über den Bayrischen Wald oder zur Schlögener Donauschlinge und genieße die wunderbare Landschaft des Innviertels.

(Quelle Homepage Flugplatz: <http://www.sfc-ried.at>)



Austrian X-Plane Design Group

Die Szenerie

Die Szenerie basiert auf öffentlich zugänglichen Informationen und Karten. Die Objekte wurden vollständig neu erstellt.
Das Paket enthält Nachttexturen und realistische Beleuchtung (nur X-Plane 10, 11).

Kartenmaterial

keine

2. Funktionen (Zusammenfassung)

- Realistisches Flughafengelände
- Parkpositionen, Taxiways, Runways, usw. konform zu den Charts
- verschiedene Gebäude in der Umgebung
- Nachttexturen und Beleuchtung *)
- ATC-Taxilines für AI-Traffic *)

*) nur X-Plane 10, 11!

3. Installation

Einfach den Ordner "LOLK Ried Kirchheim 2.0" in der komprimierten Datei nach dem Entpacken in den "Custom Scenery"- Ordner kopieren.

Verzeichnisstruktur:

```
<X-Plane-Verzeichnis>/  
  Custom Scenery /  
    LOLK Ried Kirchheim 2.0 /  
      Earth nav data und andere)
```

und X-Plane neu starten.

4. Empfohlene Einstellungen

Um die enthaltenen Lichteffekte sehen zu können, sollte HDR eingeschaltet sein. Je höher die Einstellungen bei "texture resolution" und "airport detail" desto besser ist die Darstellung der Szenerie, jedoch ist auch der Einfluss auf die "Frames pro Sekunde" höher.



Austrian X-Plane Design Group

5. Erforderliche Software

X-Plane® Version 11.11+, 10.30+ oder 9.7

6. Anmerkungen zur Version für X-Plane 9

Leider müssen für die Version für X-Plane 9 einige Funktionen deaktiviert werden, so dass die Szenerie nicht ganz so aussieht wie auf den Bildern (diese sind mit XP10.25 gemacht).

7. Verwendete Libraries

keine

8. Empfohlene Addons

Obwohl die Szenerie auch ohne funktioniert, empfehlen wir die Installation der folgenden Addons (die Bilder sind mit diesen Addons aufgenommen):

simheaven X-Europe-1, -2, -3 by PilotBalu,

Download von: <http://simheaven.com/simdownloads/x-europe/>

9. Credits

LAMINAR RESEARCH®	für X-Plane®
Ben Supnik	für WED (Version 1.6.1 verwendet)
uwespeed	cars
leovox01	Maintenance Equipment

10. Betatester-Team

Mitglieder der AXDG.



Austrian X-Plane Design Group

11. Lizenzbestimmungen

Die vorliegende Szenerie ist Freeware und verbleibt im Eigentum des/der Ersteller(s). Durch Installation der Freeware erkennt der Nutzer die Bedingungen zur Nutzung an. Es ist nicht gestattet, die Szenerie oder Teile davon ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des/der Ersteller(s) auf andere Websites hochzuladen. Ebenso ist es nicht zulässig, die Szenerie oder Teile davon gewerblich zu nutzen, es sei denn, die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des/der Ersteller(s) wurde eingeholt.

Änderungen oder Modifikationen der Szenerie oder Teile davon im privaten Nutzungsbereich sind gestattet. Es ist allerdings nicht gestattet, derart veränderte Versionen ohne ausdrücklich schriftliche Genehmigung des/der Ersteller(s) zu verbreiten.

Im übrigen gelten die einschlägigen urheberrechtlichen Bestimmungen.

Der/die Ersteller übernehmen keine Gewähr für irgendwelche Funktionen oder für eventuelle Schäden an Hard- und/oder Software durch diese Szenerie. Der/die Ersteller stehen unter <http://www.x-plane.at/drupal/forum> für Fragen zu dieser Szenerie zur Verfügung, können aber keine Gewähr für die Funktion auf allen Systemen geben.

Viel Spass beim Landen und Starten in Ried Kirchheim.

Kalle

