

LeipzigAir AI und Traffic Paket

Version v3.1

Dieses Paket enthält alle z.Z. genutzten und auch viele ausgemusterte Luftfahrzeuge der LeipzigAir als AI – Modell, einschließlich der entsprechenden Cargo-Modellen, zur Darstellung des LeipzigAir Flugverkehrs im Onlinenetzwerk VATSIM. Im Moment werden insgesamt 35 Lfz unterstützt, siehe auch das angehängtes Excel sheet.

Unterstützt werden die Simulatoren Microsoft FSX, Lockheed Martin Prepar3D V3.xx und Prepar3D v4.xx.

Getestet wurde das AI-Paket mit den Online Clients SWIFT und vPilot. Die AI- Modelle sind für den Online Client SWIFT optimiert, arbeiten aber auch mit dem Online Client vPilot zusammen.

Bei Nutzung des Prepar3D v4 gibt es zusätzlich den LeipzigAir AI-Traffic für den Offline Betrieb. Dieser Programmteil wurde von Falko Glaeser (LHA892) programmiert. Fragen zum AI-Traffic bitte an ihn.

Paketinhalt :

- Verzeichniss '*Airplanes*' : Daten Verzeichniss aller AI-Modelle zum Erstellen der Aircraft Dateien für die Simulatoren Microsoft FSX und Lockheed Martin Prepar3D Version 3.xx und Version 4.xx
- Datei '**Install.pdf**:' : diese Installationsdatei
- Datei '**readme.txt**' : Installationsdatei für den AI-Traffic für P3Dv4
- Verzeichniss '**Scenery**' : beinhaltet die Datei 'Traffic.bgl' mit dem AI – Traffic der LeipzigAir

Installation

Leider darf die LeipzigAir aus rechtlichen Gründen die Dateien der basemodels bzw. das ganze basemodel Set nicht zusammen mit den Texture Dateien für die LeipzigAir AI Modelle anbieten. Somit müssen die potentiellen Nutzer diese Paketes den Umweg über die Installation des frei verfügbare FLAi Paket der Boston Virtual ARTCC gehen und sich das LeipzigAir AI und Traffic Paket selbst 'zusammenbasteln'. Hier werden nur die LeipzigAir textures und die Installationsanweisungen zur Verfügung gestellt.

Das hört sich am Anfang recht kompliziert an, wird aber spätestens nach dem zweiten Aircraft zur Routine. Sollten trotz der ausführlichen Installationsanweisung Probleme oder Fragen auftauchen, scheut Euch mich zu kontaktieren.

Ok, dann geht's los, entpackt habt Ihr ja schon, dann gehts es weiter mit dem Download und Installation des FLAi Paketes für unsere Flugsimulator Version (FSX/P3Dv3 oder P3Dv4). Zur Installation ruft bitte die WebSite : <http://flai.bvartcc.com/> auf und folgt den Anweisungen nach dem [Download FLAI Operations Center](#). Als Installationsverzeichnis gebt ihr bitte Euer Flusi Rootdirectory an.

Danach zusätzlich bitte diese vier Downlads ausführen.

<http://library.avsim.net/download.php?DLID=26388>
<http://www.flightsim.com/vbfs/fslib.php?do=copyright&fid=44646>
<http://www.flightsim.com/vbfs/fslib.php?do=search&fname=aiemb170.zip>
<https://library.avsim.net/esearch.php?DLID=165838>

Zu der Verwendung dieser Files kommen wir später noch.

Weiter geht es mit Kopieren der benötigten Dateien aus dem FLAi Paket in unser LHA_AI Verzeichnis. Dazu wechseln wir ins das Verzeichnis '**Airplanes**'. Hier finden wir für jedes verfügbare Aircraft ein Verzeichnis, welches schon die Texturen der LeipzigAir und die benötigte Modifikation der '**Aircraft.cfg**' enthält. In diese Aircraft Verzeichnisse kopieren wir nun aus den entsprechenden FLAi Aircraft Verzeichnis, welches wir unter '**SimObjects\Airplanes\FLAi_XXXX**' finden, jeweils alle '**model**'-Verzeichnisse, falls vorhanden, das '**soundai**-Verzeichnis, die '**Aircraft.cfg**' und die entsprechende '***.air**-Datei'. Ausgenommen die B757-200, die B767-300 und die EMB-170.

Eine Besonderheiten gibt es bei der CRJ-200 hier muß zusätzlich zu den o.a. Daten noch das Verzeichnis '**texture**' kopiert werden.

Jetzt kommen wir zu den downgeloadeten AIA-Paketen der B757, B767 und E-170, hier müssen wir ebenfalls die o.a. Dateien aus dem gepackten File in unsere LHA Verzeichnisse kopieren. Als nächstes öffnen wir das File '**AIAFSX01.zip**', hier finden wir auch diverse Lfz Verzeichnisse. Jetzt aus den Verzeichnissen '**AIA_757_200_RR_FSX**', '**AIA_767_300_GE_FSX**' und '**AIA_EMB170_FSX**' jeweils die '**XXXX.mdl**' ins entsprechende LHA Model-Verzeichnis (**model.no_refl**) kopieren. Und wichtig, die '**FSX_aia_EMB170.mdl**' umbenennen in '**FSX_aia_EMB_170.mdl**' und die '**FSX_aia_757_200rr.mdl**' in '**FSX_aia_757_200_rr.mdl**'. Dann noch die '**model.cfg**' editieren und die neuen model Namen eintragen.

Die CRJ-200 braucht an dieser Stelle nochmals eine 'Sonderbehandlung'. Im '**LHA_AI**' - Verzeichniss gibt es eine '**model.cfg**', diese muß ins '**LHA_AI\LHA CRJ-200\model**' – Verzeichniss verschoben werden, da die Update Routine des FLAI Paketes diese Datei schon einmal 'leer' macht, sprich allen Inhalt löscht. Den Grund habe ich noch nicht heraus gefunden.

So, jetzt haben wir alle benötigten Dateien in unserem LHA_AI Datenverzeichnis, ein Schritt fehlt noch, wir müssen noch die Informationen unsere Texture Dateien in der Aircraft.cfg einfügen. Dazu öffnen wir die '**Aircraft.cfg**', nacheinander in allen **LHA XXXX** – Verzeichnissen mit einem Editor, löschen **alle** darin befindlichen [fltsim.xx] Sektionen und fügen dann die jeweilige [fltsim.0] aus den '**Paint_xxxx_LHA.txt**' ein.

Das war's auch schon, unser '**Airplanes**' Verzeichniss ist fertig mit allen Daten gefüllt und wird nun ins '**SimObjects\Airplanes**' – Verzeichniss des jeweiligen Flugsimulators verschoben.

Als Letztes kann noch das Verzeichniss '**Scenery**' ins Rootverzeichnis des P3Dv4 kopiert werden, dann kommt man in den Genuss des LeipzigAir Traffics von Falko Glaeser. Dazu gibt es ein kleines '**Readme.txt**' im AI-Paket.

Und zum Schluß nochmals der Hinweis, bei auftretenden Problemen, bitte kontaktiert mich mit einer PM an LHA725 über's LeipzigAir Forum

Anmerkungen :

- nutzt ihr den FSX/P3Dv3 und den P3Dv4 gleichzeitig und wollt für beide das AI-Paket installieren, muß die gesamte Prozedur zweimal durchlaufen werden, jeweils mit dem installierten FLAi Paket für die dementsprechende FluSi Version. Das FLAi-Paket installiert angepasste **model** Dateien für die unterschiedlichen Simulatoren.
- Wird als Online Client das Programm 'vPilot' verwendet, braucht darin nichts konfiguriert werden.
- Bei Verwendung von SWIFT muss ein neues Modell Set in 'Config' erstellt werden.
- die korrekte Darstellung der PAX **oder** Cargo Versionen eines Lfz's (z.B. B777-200LR oder B777-200F) erfolgt nur bei der Verwendung von SWIFT auf beiden Seiten.
- Um den 'Datenwust' ein wenig entgegen zu wirken, können die 'FLAi_xxx' Verzeichnisse im 'Airplanes' Verzeichniss versteckt werden.
- Um sich 'probeweise' die AI Modelle anzeigen zu lassen und zu kontrollieren, kann man irgendetwas 'panel' Verzeichniss in die 'LHA_AI\LHA xxxx'- Verzeichnisse kopieren. Danach erscheint das jeweilige AI-Modell in der Aircraft Auswahlliste des Flusi. Aber nicht vergessen die 'panel' Verzeichnisse wieder zu löschen.

Bekannte Probleme:

- Wird **vPilot** als Online Client verwendet, werden **alle** AI – Flugzeuge manchmal ohne Fahrwerk dargestellt.
- Bei **vPilot** werden diverse LHA Paintings nicht, oder falsch, erkannt. (Siehe beigelegtes Excel Sheet).
- Bei einigen Ai - Modellen funktioniert die Nachtdarstellung nicht, bei SWIFT **und** vPilot (Siehe beigelegtes Excel Sheet).

Bei Problemen, Fragen, Anregungen, Wünschen oder Verbesserungen bitte eine PN an Toni Paulsen (LHA725) senden.

Liste der verwendeten AI Modelle:

	P3Dv4	FSX/P3Dv3	Anzeige mit vPilot	Nachtdarstellung P3Dv4	Nachtdarstellung FSX
AI B190	ok	ok	ok	no	no
AIA 727-200	ok	ok	weiss	no	no
AIA 727-200 Freighter	ok	ok	weiss	no	no
AIA 767-300	ok	ok	ok	ok	ja
AIA 757-200	ok	ok	ok	ok	ja
AIA 757-200F	ok	ok	ok	ok	ja
AIA E170	ok	ok	ok	ok	ja
AIG PC-12	ok	ok	falsche Livery	no	ja
AIM CRJ200	ok	ok	ok	no	ja
FAIB A319	ok	ok	ok	no	no
FAIB A320	ok	ok	ok	no	no
FAIB A321	ok	ok	ok	no	no
FAIB B737-200	ok	ok	B737-700	nur Finn	no
FAIB B737-300	ok	ok	B737-700	no	no
FAIB B737-600	ok	ok	B737-700	nur Finn	no
FAIB B737-700	ok	ok	ok	no	no
FAIB B737-800	ok	ok	ok	no	no
FAIB B737-900	ok	ok	B737-700	no	no
FAIB B747-400	ok	ok	ok	no	no
FAIB B747-400 Freighter	ok	ok	PAX	no	no
FAIB B747-800	ok	ok	Cargo Painting	no	no
FAIB B747-800 Freighter	ok	ok	ok	no	no
FSPXAI A350-900	ok	ok	ok	ok	ja
FSPXAI B787-900	ok	ok	Boeing Painting	ok	ja
FSPXAI MD11	ok	ok	Cargo, weiss	ok	ja
FSPXAI MD11 Freighter	ok	ok	weiss	ok	ja
OSP ATR72-500	ok	ok	ok	no	no
RFSL CRJ700	ok	ok	ok	ok	ja
TFS A330-200	ok	ok	ok	no	ja
TFS A330-300	ok	ok	ok	no	ja
TFS A340-600	ok	ok	ok	no	ja
TFS B777-200	ok	ok	Cargo	no	ja
TFS B777-200 Freighter	ok	ok	PAX	no	ja
TFS B777-300	ok	ok	ok	no	ja
TFS Dash8-400	ok	ok	ok	no	ja