

Aerosoft

Hawaii

Dillingham



Einleitung.....	3
Eine Reise nach Dillingham	4
Systemanforderungen.....	5
Danksagungen.....	5
Support kontaktieren.....	5
Entfernen der Szenerie.....	5
Urheberrechte.....	6
Einstellungen und Frame Rates.....	7
Dillingham Airfield Information.....	8
Airport Operations	8
Airport Communications	8
Nearby radio navigation aids	8
Additional Remarks	8
Runway Information.....	9
Runway Information.....	9

Einleitung

Dillingham Airfield ist eine gemeinschaftlich benutzte Einrichtung für die allgemeine Luftfahrt am Nordstrand von O'ahu in der Nähe der Stadt Waialua. Es gibt eine 5000 Fuß lang, 75 Fuß breite Start-/Landebahn, eine staatlich betriebene UNICOM-Einrichtung (für Verkehrshinweise), mehrere Hangars und eine Fläche zum Festzurren von Freizeitfluggeräten, aber nur wenige andere Einrichtungen. Traditionellerweise wurde und wird der Flugplatz hauptsächlich fürs Freizeitvergnügen wie Segelfliegen, Hanggliding, Paragliding und zum Fallschirmspringen verwendet

Der Flugplatz wurde ursprünglich 1927 errichtet und Kawaihapai Military Reservation benannt. Später wurde er als Mokuleia Field bekannt und schließlich als Dillingham, als er auf nach dem Angriff auf Pearl Harbor in den Militärdienst gestellt wurde. 1948 wurde er deaktiviert. In den folgenden Jahrzehnten wurde es still um ihn bis ein Teil des Flugplatzes mit Erlaubnis der US Army – der er immer noch gehört -- für den Freizeit-Flugsport geöffnet wurde.

In neuerer Zeit bekamen Fernsehzuschauer den Flugplatz als Hintergrund für die Erfolgsserie „Lost“ zu sehen. Wenn man die Umgebung erkundet, wird man finden, dass einem einige Teile seltsam bekannt vorkommen. Tatsächlich wurde der Flugplatz in der Episode „der 23. Psalm“ verwendet, wo er den afrikanischen Flugplatz vertritt, wo Mr. Ekos Bruder abgeschossen wird als er versucht, abzuheben.

Aufgrund der ausgezeichneten Windverhältnisse und den nahe gelegenen Waia'nae Bergen wird der Flugplatz im wirklichen Leben besonders stark von Segelfliegern benutzt. Daher ist er ausgezeichnet für die neuen Segelflugmöglichkeiten des FSX geeignet, aber natürlich werden sich auch andere kleine Flugzeuge dort wohl fühlen.

Die Szenerie wurde von Bill Womack erstellt, der für seine Arbeit an kleinen Flugplätzen sehr gut bekannt ist. Wir freuen uns, ihn als Entwickler bei Aerosoft begrüßen zu können und freuen uns auf weitere Produkte.

Eine Reise nach Dillingham

Von Bill Womack

Die meisten Leute, die an Hawaii und speziell an die Insel Oahu denken, stellen sich Menschenmassen vor. Die Wolkenkratzer-Schluchten von Downtown Honolulu, die Unmenge brutzelnder Sonnenanbeter, die am Strand von Waikiki wie Klaftherholz zu finden sind. Die Insel hat jedoch im wortwörtlichen wie auch im übertragenen Sinn noch eine andere Seite. Lassen wir die shoppenden und surfenden Horden hinter uns und begeben uns auf den H1 Freeway. In der Gegend von Pearl City zweigen wir rechts auf den H2 ab und fahren durch das Tal zwischen den Hügeln der Waia'nae Berge links von uns und den Koolaus rechts in der Ferne. Bei den letzten Anzeichen von Stadt biegen wir auf den Farrington Highway ab und begeben uns geradewegs zum dünn besiedelten Nordstrand. Dort gibt es meist nur Schilfrohrfelder und Koa-Gestrüpp. Die wenigen Häuser die man findet, können kleine Paläste mit schmiedeeisernen Toren sein, aber genauso gut auch zusammengestückelte Trailer nebst hausgemachten, mit grobem Wellblech überdachten Anbauten. Die mageren Poi-Hunde hocken auf ihren Hinterläufen und beobachten aus kaum geöffneten Augen wie du langsam vorbeirollst. Die Erde hier ist tiefrot, verteilt sich am Straßenrand und hängt an den Reifen der verrosteten Pickup Trucks. Du fährst an sanft schwingenden Papaya-Bäumen und dem schwarzen Gerippe eines weiteren ausgebrannten Autos vorbei, das sich nahtlos in die Szenerie am Straßenrand einfügt. Das ist das einheimische Hawaii, eine langsame und ungezwungene Mischung von sattem Grün, salziger Luft und tropischem Verfall.

Vorne links ist der Flugplatz Dillingham – eindeutig kein Großstadt-Flughafen. Die wenigen Gebäude bestehen aus stabilen Betonklötzen um der alles zersetzenden Seeluft zu widerstehen. Der Asphalt ist ein Labyrinth voller Risse, die vor festem, widerspenstigem Gras strotzen. Die nicht mehr benutzten Taxiways aus dem 2. Weltkrieg sind mit der Zeit verschwunden und nur ihre ausgebleichenen Umrisse sind noch erkennbar. Beim Einbiegen in den Parkplatz erkennt man die Beschilderung, die darüber hinwegtäuschen, was Touristen an diesen abgelegenen Strandabschnitt bringt. Die auf Englisch und Japanisch geschriebenen, gelb reflektierenden Schilder künden von Segelflügen und Fallschirmsprung-Ausrüstern. Wenn es ein Wochenende ist, pass besser auf. Bei diesem knatternden Geräusch das wie eine Fahne im Wind klingt könnte es sich ganz schlicht um eine Armada von Füßen handeln die gleich von oben auf dich fallen werden, weil wieder eine Gruppe von Fallschirmspringern zur Erde zurückkommt. Schau dir die Reihen alter, ergrauter Flugzeuge an die sich auf dem Vorfeld ausruhen. Es gibt hier nicht zu viele schicke Hangar-Schönheiten, sondern meist alte Arbeitspferde, die darauf warten, dass ein Segelflieger angehängt wird oder dass sie wieder für eine Spritztour zu den nahe gelegenen Bergen in die Lüfte mitgenommen werden. Sie sind nicht sehr stolz, aber man wird nirgends eine robustere Ansammlung kampferprobter alter Vögel finden. Wenn Sie aus der Großstadt kommen, könnte es sein, dass Sie sich beim ersten Mal etwas unwohl fühlen wenn jemand einfach auf Sie zukommt und ein Gespräch anfängt. Hawaiianer lieben es, Geschichten zu erzählen und sie werden fröhlich stundenlang mit Ihnen quatschen, während sie zuschauen, wie die Flugzeuge über ihren umherbrummen. Seien Sie nicht überrascht, wenn Sie in ihren entspannten Rhythmus fallen und mehr lächeln als gewöhnlich. Sie schwingen jetzt auf Inselzeit.

Systemanforderungen

- Microsoft Flight Simulator FSX + SP1
- Windows XP/Vista
- 2.0 GHz Prozessor (Dual Core CPU sehr empfohlen)
- 1 GB RAM Speicher (2 GB empfohlen)
- 256 MB Grafikkarte (mehr Speicher sehr empfohlen)
- Adobe Acrobat® Reader 7 (mindestens) um das Handbuch zu lesen und auszudrucken ⁽¹⁾

⁽¹⁾ kostenlos unter: <http://www.adobe.com/prodindex/acrobat/readstep.html>

Danksagungen

Konzept: Bill Womack
Programmierung: Bill Womack
Projektleitung: Bill Womack, Mathijs Kok
Handbuch, Dokumentation: Bill Womack, Mathijs Kok
Übersetzung: Christoph Beck
Installer: Andreas Mügge
Bilder: Nick Churchill
Tests: viele nette Leute, die alle ein Freiemplar bekommen
Besonderer Dank geht an Jörg Dannenberg, Jon Patch, and Arno Gerretsen für den animierten Windsack und an Andy Tulenko für die zusätzlichen Referenzfotos.

Support kontaktieren

Kundenunterstützung für dieses Produkt wird von Aerosoft geleistet. Wir bevorzugen Kundenunterstützung durch das Support-Forum und zwar aus einem simplen Grund: es ist schnell und effizient; und Anwender können Anwender helfen, auch wenn wir schlafen.

Aerosoft-Forum: <http://forum.aerosoft.com>

Kundenunterstützung ist für uns Ehrensache. Der Kauf eines unserer Produkte gibt Ihnen das Recht, unsere Zeit mit Fragen zu vergeuden, die Sie vielleicht dumm finden. Das sind sie nicht.

Entfernen der Szenerie

Entfernen Sie dieses Produkt niemals per Hand; benutzen Sie immer die Software-Entfernung on der MS-Systemsteuerung. Ansonsten könnten schwerwiegende Probleme entstehen.

Urheberrechte

Handbuch, Dokumentation, Videos, Bilder, Software und alle damit verbundenen Materialien sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nicht kopiert, fotokopiert, übersetzt sowie in kein elektronisches Medium oder in keine maschinell verwertbare Form umgewandelt werden, weder im Ganzen noch in Teilen, ohne die vorherige schriftliche Erlaubnis von AEROSOFT.

DIE SOFTWARE WIRD ALS SOLCHE UND OHNE JEDE NAMENTLICH ODER NICHT NAMENTLICH GENANNT GARANTIE GELIEFERT. DER AUTOR WEIST JEDE VERANTWORTUNG FÜR EVENTUELLE STÖRUNGEN UND BEITRÄCHTIGUNGEN SOWIE FÜR JEDGLICHE FEHLER ZURÜCK, DIE DURCH DIE VERWENDUNG DIESER SOFTWARE ENTSTEHEN SOLLTEN.

Copyright © 2007 AEROSOFT & Bill Womack alle Rechte vorbehalten. Windows® 2000, XP und Flight Simulator X sind registrierte Markenzeichen oder Markenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder in anderen Ländern. „Lost“ TM, American Broadcasting Company/Touchstone TV/The Walt Disney Company/Bad Robot Productions sind Markenzeichen oder registrierte Markenzeichen der jeweiligen Besitzer in den USA und/oder anderen Ländern. Alle Markenzeichen und Marken sind Markenzeichen oder registrierte Markenzeichen der jeweiligen Besitzer. Urheberrechte sind eine ernste Sache. Wenn Sie Raubkopien dieser Software finden, teilen Sie es uns unter info@aerosoft-shop.com mit. Wir versichern, dass Hinweise auf Urheberrechtsverletzungen honoriert werden.

Aerosoft GmbH
Lindberghring 12
D-33142 Büren, Germany
www.aerosoft.com
www.aerosoft-shop.com

Einstellungen und Frame Rates

Wie bei allen Addons entscheiden die Szenerie- und Verkehrseinstellungen, wie schnell Ihr FSX sein wird. Unsere Szenerie belastet das System nicht besonders stark, aber außerhalb des Flugplatzgeländes werden die Framerates etwas niedriger sein weil dort die Objekte am dichtesten platziert sind. Da auf einer Seite der Szenerie der Ozean mit wenigen Details zu finden ist, werden Sie dort erstaunlich hohe Framerates vorfinden. Es gibt ein paar wichtige Einstellungen:

- **Strukturauflösung:** Die Fotoszenerie für Dillingham ist auf 60cm/Pixel abgestimmt. Setzen Sie die Auflösung Ihres Simulators auf 60cm um am meisten davon zu haben. Bei niedrigerer Einstellung z.B. 1m wird das auch klappen, aber die Bodentexturen werden verschwommener sein.
- **Straßenverkehr:** Wenn Ihre Ausrüstung es zulässt, Straßenverkehr zuzuschalten, stellt eine Verkehrsdichte von ca. 15% die Verkehrsmenge dar, die auf der Straße nach Dillingham an einem normalen Tag zu finden ist. Es ist nämlich kein Stadtgebiet, sondern ein ziemliche Fahrerei aufs Land raus. Und die Straße, die am Flugplatz vorbei weiterführt, wird westlich davon zur Sackgasse. Die Szenerie enthält speziell angepasste Verkehrswege um den Verkehrsfluss in etwa richtig darzustellen.
- **Szeneriekomplexität:** Die 3D Objekte in der Szenerie werden in 2 Komplexitätsstufen aktiviert. Auf „normal“ sieht man die Gebäude, einige Autos und ein paar Menschen. „Dicht“ zeigt den Rest.



Dillingham Airfield Information

FAA Identifier: PHDH
 Lat/Long: 21.5794736, 21° 34' 46.1050" N
 158.1972814, 158° 11' 50.21" E
 Elevation: 14 ft. / 4.3 meters
 Variation: 11E (2000)
 From city: 2 mile west of Mokuleia, HI
 Time zone: UTC -10

Airport Operations

Airport use: Open to the public, Civil with permission of US Army
 Control tower: No
 Attendance: 0700-1530 (customs)

Airport Communications

CTAF/UNICOM: 123.00 (0900-1700)

Nearby radio navigation aids

VOR	VOR name	Freq	Var
HNL	HONOLULU	114.80	011E
CKH	KOKO HEAD	113.90	011E

Additional Remarks

- SIMULTANEOUS GLIDER/POWERED ACFT OPNS.
- ULTRALIGHTS ON & INVOF ARPT.
- ALL NIGHT FLIGHTS INTO AIRFIELD MUST BE COORD WITH US ARMY HAWAII RANGE
- PPR FOR CIVIL ACFT 12,501 POUNDS AND OVER, CTC ARPT AIRSIDE OPS MANAGER
- EXTNSV MIL HELICOPTER & GLIDER OPNS DAILY. AEROBATIC TRAINING OFFSHORE N OF AIRFIELD ABV 1500'.
- CLSD TO CIVIL ACFT SS-SR.
- SKY DIVING ACTIVITY ON AND INVOF ARPT.
- CTN: LARGE SEA BIRDS ON AND INVOF ARPT NOVEMBER THROUGH APRIL.
- NO RUNNING LNDGS WITH SKID TYPE HELICOPTER ON RWY - APVD TWYS ONLY.
- A 5000 X 75 FT RWY FOR LGT POWERED ACFT HAS BEEN PAINTED IN THE CENTER OF EXISTING 9007 X 75 FT PAVED AREA FOR CIVIL USE STARTING APPROX 2000 FT FM EACH RWY END.
- POWERED ACFT SHALL KEEP BASE LEG IN CLOSE AND CROSS THE ARPT BOUNDARY FENCES AT OR ABOVE 600 FT MSL IN ORDER TO ASSURE SAFE SEPARATION FROM SAILPLANES USING THE FIRST 2000 FT (SHORT OF THE DSPLCE THLD).

Runway Information

Runway 08/26

Dimensions: 9007 x 75 ft. / 2745 x 23 m
 Surface: asphalt/ in fair condition
 Single wheel: 40,000 lbs
 Double wheel: 152,000 lbs
 Double tandem: 180,000 lbs
 Runway edge lights: medium intensity

	RUNWAY 08	RUNWAY 26
Elevation:	14.2 ft.	10.2 ft.
Gradient:	0.0	0.0
Runway Heading:	80 Mag / 91 True	260 Mag / 271 True
Disp Threshold:	1993 ft.	1995 ft.
Markings:	Basic, good condition	Basic, good condition
Traffic Pattern:	Left	Right
Lighting:	None	None
Obstructions:		60 ft. trees, 1400 ft. from runway, 100 ft. right of centerline, 20:1 slope to clear

