

**Add-on for Microsoft
Flight Simulator X**



aerosoft™

KOS X Ippokratris



Handbuch • Manual

Developed by: Aerosoft GmbH
Software Development: Fabian Bröckling
Manual: Fabian Bröckling, Günter Zehnel
Installation: Andreas Mügge

Copyright: © 2010/ **Aerosoft GmbH**
Flughafen Paderborn/Lippstadt
D-33142 Büren, Germany
Tel: +49 (0) 29 55 / 76 03-10
Fax: +49 (0) 29 55 / 76 03-33
E-Mail: info@aerosoft.de
Internet: www.aerosoft.de
www.aerosoft.com



a e r o s o f t GMBH

All trademarks and brand names are trademarks or registered of their respective owners. All rights reserved. / Alle Warenzeichen und Markennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.



Kos X - Ippokratis

Erweiterung zum /
Add-on for

Microsoft Flight Simulator X

Inhalt

Zu Beginn	6
Systemanforderungen	6
Urheberrechte.....	6
Installation	7
Deinstallation der Szenerie „Kos X“	7
Danksagung	8
Flughafen Kos Hippocrates	9
Allgemeine Informationen.....	9
Technische Informationen.....	10
Statistische Angaben.....	10
Anhang	11
Darstellung der Szenerie im FSX	11
Bodenfahrzeuge	11
Ablaufgeschwindigkeit	11
Kompatibilität mit Aerosoft's "Airport Enhancement Services" AES	12



Content

Starting Off	14
System Requirements.....	14
Copyrights.....	14
Installation	15
Removing "Kos X"	15
Credits	16
Airport Kos Ippokratis	17
General information.....	17
Technical information.....	17
Statistics	18
Appendix	19
Using our scenery in FSX.....	19
Ground traffic	19
Performance.....	19
Compatibility with Aerosoft's "Airport Enhancement Services" AES	20

Zu Beginn

Systemanforderungen

Um die Szenerie „Kos X“ möglichst störungsfrei fliegen zu können, benötigen Sie

für den FSX

- Microsoft Flugsimulator X mit Service Pack 2
- Pentium IV 2,6 GHz, empfohlen Dual Core Prozessor mit 3 GHz
- ca. 50 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte.
- 3D Grafikkarte mit min. 256 MB, empfohlen sind 512 MB
- 2 GB RAM

Unsere Szenerie „Kos X“ ist kompatibel zum Service Pack 2 / Acceleration Pack für den FSX und DirectX 9. Die Nutzung der DirectX 10 Preview empfehlen wir für diese Szenerie nicht.

Urheberrechte

Die Software, das Handbuch und sonstiges zugehöriges Material ist durch Urheberrechtsgesetze geschützt. Die Software wird lizenziert, nicht verkauft. Sie dürfen eine Kopie der Software auf einem Computer für Ihre persönliche, nicht kommerzielle Nutzung installieren und ausführen. Die Software, das Handbuch und alle anderen zugehörigen Materialien dürfen ohne vorherige, schriftliche Erlaubnis der Aerosoft GmbH weder kopiert, fotokopiert, übersetzt, zurückentwickelt, decompiliert, diassembliert oder in anderer Form für elektronische Maschinen lesbar gemacht werden.



Installation

Sie müssen als Systemadministrator angemeldet sein, bevor Sie mit der Installation beginnen.

Nach der Sprachauswahl erscheinen zunächst einige Informationen und die Lizenzbedingungen. Lesen Sie sich die Informationen bitte sorgfältig durch und klicken dann auf „Weiter“.

Anschließend werden Sie zur Eingabe Ihrer E-Mail Adresse und des Produkt-Keys aufgefordert. Bitte geben Sie diese Daten genauso ein, wie sie in der Bestätigungsmail unseres Online-Shops zu lesen sind.

Danach wird das Installationsverzeichnis (Verzeichnis des Microsoft Flugsimulators) automatisch gesucht und überprüft. Sollte die Installationsroutine das Microsoft Flugsimulator Verzeichnis nicht finden oder Sie möchten ein anderes Verzeichnis vorgeben, so können Sie dieses über den „Durchsuchen“-Button festlegen.

Die Installationsroutine kopiert nun im Einzelnen die Daten der Szenerie „Kos X“ in das Zielverzeichnis und meldet die Szenerie in der Szeneriebibliothek an. Zuvor wird von der Scenery.cfg eine Sicherungskopie erstellt: „Scenery_CFG_Before_KosX_was_installed.cfg“.

Um die Szenerie „Kos X“ wieder zu deinstallieren, klicken Sie auf den „Start“-Button in der Windows-Taskleiste.

Deinstallation der Szenerie „Kos X“

Klicken Sie auf den Windows-Startbutton und wählen Sie dann „Systemsteuerung“. In der Systemsteuerung gibt es ein Symbol „Programme und Funktionen“, welches Sie mit einem Doppelklick anklicken. Sie erhalten eine Liste der installierten Programme. Markieren Sie den Eintrag „aerosoft's - Kos X - FSX“ per Doppelklick.

Nun meldet sich das Deinstallationsprogramm und entfernt alle Dateien von Ihrer Festplatte. Die Einträge in der FS Szeneriebibliothek werden ebenfalls entfernt.

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich einigen Menschen für die Unterstützung bei der Arbeit an dieser erstmals überwiegend von mir gestalteten Umsetzung einer Szenerie für den FSX danken.

Insbesondere möchte ich Martin Schmieschek, Peter Werlitz und Paul Düster für ihre Unterstützung danken.

Nicht zuletzt ist es Michael Kopatz zu verdanken, dass der Flughafen von Kos nun seinen Weg in den FSX gefunden hat, da mir die Modelle seiner 2004er -Version vom Hippocrates Airport zur Verfügung standen und mir eine große Hilfe waren.

Vielen Dank auch an die fleißigen Betatester Peter Werlitz, Miguel Zafra, Eric Dupont, Thomas Mallwitz, Christian Schnädelbach, Frank Seifert.

Fabian Bröckling

August 2010



Flughafen Kos Hippocrates

Allgemeine Informationen

Der Internationale Flughafen Kos „Hippocrates“ liegt etwa 27 km südwestlich des Stadtzentrums von Kos in der Nähe des Dorfes Antimachia.

Der Flugbetrieb begann hier im April 1964. Damals verfügte der Flughafen über eine Asphaltlandebahn mit einer Länge von 1200 Metern.

Da die Passagierzahlen insbesondere durch den zunehmenden Tourismus stetig anstiegen, wurde im Oktober 1980 ein neues Terminalgebäude eingeweiht. Zuvor wurde bereits 1973 die Landebahn auf eine Länge von 2400 Meter erweitert. 1997 folgte dann noch ein neues Ankunftsgebäude, so dass heute bauliche Einrichtungen mit einer Gesamtfläche von etwa 3000 m² zur Verfügung stehen.

Technische Informationen

Flughafen: Kos Hippocrates
ICAO-Code: LGKO
IATA-Code: KGS
Lage: 11 NM südwestlich von Kos
Koordinaten: 36° 47,7' N / 27° 05,5' E
Flughafenhöhe: 412ft / 126m

Start- und Landebahn:

RWY 14 / 32: 2390 x 45m, Asphalt

Navigationseinrichtungen:

VOR/DME: 109.00 KOS
NDB: 311 KOS

Funkfrequenzen:

ATIS: 126,950 MHz
Ippokratis Tower: 121,050 MHz
Kos Approach: 119,950 MHz

Statistische Angaben

	2006	2007
Flugbewegungen	13.694	14.524
Fluggastaufkommen	1.573.117	1.641.681



Anhang

Darstellung der Szenerie im FSX

Für eine möglichst hohe Ablaufgeschwindigkeit haben wir auf die Verwendung von Bump Maps und Reflection Maps verzichtet.

Runways:

Um die Start- und Landebahnen möglichst wirklichkeitsgetreu darstellen zu können, wurden diese in mehreren Layern (Schichten) erstellt. Bei dieser Technik mussten wir allerdings auf die Darstellung von Wasser-, bzw. Regeneffekten verzichten.

Bodenfahrzeuge

Unsere Szenerie nutzt für die Darstellung des Fahrzeugverkehrs auf den Vorfeldern die Standardfunktionalität des FSX. Dementsprechend können Sie die Dichte dieses Verkehrs über die jeweiligen Regler im Menü „Einstellungen - Anzeige - Verkehr“ verändern.

Ablaufgeschwindigkeit

Die Ablaufgeschwindigkeit des Flugsimulators hängt sehr stark von den gewählten Einstellungen ab. Man muss für jeden PC einen optimalen Kompromiss zwischen hoher Bildwiederholrate und detaillierter Darstellung herausfinden. Besonders der AI-Flugverkehr, die Dichte der Autogen-Objekte und grafische Effekte, wie Schatten, haben einen großen Einfluss auf die Geschwindigkeit.

Um eine möglichst hohe Bildwiederholrate zu erzielen, empfehlen wir deshalb folgende Einstellungen im Flugsimulator vorzunehmen:

Die Bodenschatten der 3D-Objekte sollten ausgeschaltet werden. Hierzu muss im Menü „Einstellungen - Anpassen - Szenerie“ der Haken bei „Bodenszenerieschatten“ entfernt werden.

Die Dichte der Autogen-Objekte kann im Menü „Einstellungen - Anpassen - Szenerie“ über den Regler „Automatisch generierte Dichte“ verändert werden. Der Regler sollte möglichst nur auf „normal“ stehen.

Das Luftverkehrsaufkommen können Sie im Menü „Einstellungen - Anpassen - Verkehr“ einstellen. Setzen Sie die Regler „Fluglinienverkehrsaufkommen“ hier auf max. 25%.

Außerdem empfehlen wir in den Wettereinstellungen „Einstellungen - Anpassen - Wetter“ nur „Einfache Wolken“ zu verwenden.

Kompatibilität mit Aerosoft's „Airport Enhancement Service“ AES

Oliver Pabst hat freundlicherweise wiederum für die Realisierung des interaktiven Ground Service Verkehrs gesorgt.

Die sehr realistisch umgesetzten Zusatzfunktionen können Sie mit dem Erwerb der neuesten Version des Aerosoft Add-on Produktes AES in Kos aktivieren.



Starting Off

System Requirements

To fully enjoy the scenery “Kos X” we recommend the following:

for FSX:

- Microsoft Flight Simulator X with Service Pack 2
- Pentium IV 2,6 GHz, recommended Dual Core processor with 3 GHz
- 50 MB free memory on your hard disk
- 2 GB RAM
- 3D graphic card with 256 MB, recommended 512 MB

Our “Kos X” is compatible with Service Pack 2 /Acceleration Pack for FSX and DirectX 9. Using DirectX 10 Preview in FSX is not recommended.

Copyrights

This software, the manual, documentation, video images and all the related materials are protected by copyright laws. The software is licensed, not sold. You may install and run one copy of the software on one computer for your personal, non-commercial use. The software, the manual and all related materials must not be copied, photocopied, translated, reverse engineered, decompiled or reduced to any electronic medium or machine legible form, neither completely nor in part, without the previous written permission of AEROSOFT GmbH.



Installation

You have to be logged in with administrator rights before you start the installation of “Kos X”.

After you have chosen your preferred installation language, the welcome screen appears and with some important information and the license agreement. Please read it carefully.

You will be asked to insert your email address and the product key. Please insert them exactly the way they were written in the confirmation mail you received of our online shop.

The installation program will attempt to locate the correct path of Microsoft Flight Simulator. If this path cannot be successfully located, or if you wish to install to another location, then you will have to enter the correct path for installation manually. In order to do this, click on “Browse” and navigate to the correct path. Before the installation program starts to copy the files onto your hard disc, you will be presented with all the installation details.

The installation program will now copy all of the “Kos X” files onto your hard disc and subsequently register the scenery in the scenery library. A backup copy of the original Scenery.cfg will also be made (Scenery_CFG_Before_KosX_was_installed.cfg).

Removing “Kos X”

In order to fully remove “Kos X” click on the “Start” Button in the Windows task bar, choose “Control Panel”. Here you will see an icon named “Programs and functions”. Double click on this icon to open it and you will see a list of all installed programs. Locate “aerosoft’s - Kos X”, click once with the left mouse button and then click on the “add-remove”-button.

The deinstallation program will now begin to remove the scenery “Kos X”- files from your hard disc. Entries in the FS scenery library will also be removed.

Credits

I would like to say thank you to all people supporting me to create my first complete scenery project for FSX.

Special thanks to our developers Martin Schmieschek, Peter Werlitz and Paul Düster for their very helpful support.

Thank you to Michael Kopatz. He provided me with 3D models of his FS2004 version of Hippocrates Airport.

Many thanks to all of the beta testers Peter Werlitz, Miguel Zafra, Eric Dupont, Thomas Mallwitz, Christian Schnädelbach, Frank Seifert.

Fabian Bröckling

August 2010



Airport Kos Ippokratis

General information

Kos International Airport Ippokratis is located 22 NM south west of city centre Kos, next to the village Antimachia.

Flying operation on Kos International Airport started in April 1964, with asphalt runway with a length of 1200 metres.

To meet the needs of the increasing passengers figures in October 1980 a new terminal was inaugurated. The runway already had been extended in 1973 to a length of 2400 metres. In 1997 a new building for arrivals was build. Today the total area of building installations reaches the 3000 m².

Technical information

Airport:	Kos Ippokratis
ICAO-Code:	LGKO
IATA-Code:	KGS
Location:	11 NM WSW of Kos
Coordinates	36° 47.7' N / 27° 05.5' E
Elevation:	412ft / 126m

Runway:

RWY 14 / 32:	2390 x 45m, asphalt
--------------	---------------------

Nav aids:

VOR/DME:	109.00 KOS
NDB:	311 KOS

Frequencies:

ATIS:	126.950 MHz
Ippokratis Tower:	121.050 MHz
Kos Approach:	119.950 MHz

Statistics

	2006	2007
Movements	13,694	14,524
Passengers	1,573,117	1,641,681



Appendix

Using our scenery in FSX

To ensure a reasonable frame rate we decided not to use the bump mapping and reflection features.

Runways:

To display the runways as real as possible we had to design them using several layers which would not allow us to use the water and rain effects. Depending on your view point and in some rare occasions the aircraft shadow will not be displayed properly .

Ground traffic

Our scenery uses default objects of FSX for displaying ground traffic on the aprons. You can change the density of this traffic in the FSX menu "Options - Settings - Display - traffic".

Performance

To ensure the highest possible frame rate we recommend trying out several parameter settings to find out what is the best on your computer.

We recommend to switch off the ground scenery shadows.

Set the slider for autogen density to „normal“ .

The density of AI traffic should be set to 25% maximum.

Compatibility with Aerosoft's "Airport Enhancement Services" AES

Oliver Pabst adapted the interactive ground handling for our KosX scenery.

You can use this very realistic add-on functionality buying the newest version our AES Add-on product.

