

P3D



Avatare

für den Flugsimulator Prepar3D von Lockheed Martin

Handbuch

Avatare für Prepar3DV3

„Steuerbare 3-D Personen“

IMPRESSUM

Avatare
für den Flusimulator Prepar3D von Lockheed Martin
Version 1.11

Herausgeber
Christian Bahr

Kontakt und Support
info@bahrometrix.de
Forum Bahrometrix

Dortmund, April 2017

Inhalt

Beschreibung	4
Installation	5
Steuerung der Avatare	6
Nutzungsbedingungen	6

Beschreibung

Herzlichen Glückwunsch das Sie sich für die Avatare entschieden haben!

Ganz gleich ob Sie einen der 12 Avatare für virtuelle Strandspaziergänge, für Ihre geschäftlichen Treffen oder einfach nur zum Erkunden der virtuellen Welt von Prepar3DV3 verwenden wollen, sie werden den passenden Avatar für sich finden.

Sie bevorzugen einen weiblichen Avatar, oder einen männlichen Avatar? Die Auswahl ist groß, denn es gibt 6 männliche und 6 weibliche Avatare, somit sollte für jeden Geschmack etwas dabei sein.

Die Avatare sind angelehnt an moderne Spielfiguren, in der Spiele-Industrie auch Charaktere genannt, und sie verfügen daher über Standard-Animationen wie: stehen, gehen, laufen, hocken, springen, schwimmen etc.

Und damit die Avatar-Welt in P3D nicht zu einfältig wirkt, wurden nicht nur Charaktere mit heller Hautfarbe erstellt. Denn die Welt ist ja auch im realen Leben bunt - um genauer zu sein vielfältig und bunt. Jedenfalls sollen auch Menschen aus befreundeten Kulturkreisen einen Avatar finden können, mit dem sie sich gut identifizieren können.



Lucy



Sandy



Chloe



Isabella



Emily



Mia



Jackson



Liam



William



Aiden



Oliver



Daniel

Viel Spaß
Christian Bahr

Sie benötigen den Flugsimulator Prepar3DV3 von Lockheed Martin.

Installation

*Vor der Installation der Avatare de-installieren Sie bitte eventuell vorhandene ältere Versionen.

Die Datei P3DV3x_Bahrometrix_Avatare_V111.exe ausführen und den Installations-Anweisungen folgen. Die Avatare werden gemäß den Vorgaben von Lockheed Martin außerhalb des Flugsimulatorverzeichnis nach C:\Program Files (x86)\Bahrometrix\Avatars - P3DV3x installiert, sie können aber auch einen anderen Installationsort frei wählen. Anschließend werden die Avatare automatisch in die SimObjects-Bibliothek des Flugsimulators eingetragen.

Deinstallation

Die Deinstallation der P3DV3 Avatare wird einfach über die Verknüpfung im Startmenü oder über die Systemsteuerung/Programme durchgeführt. Dadurch wird der Eintrag aus der SimObjects-Bibliothek entfernt und die zuvor installierten Daten vom Datenträger komplett entfernt.

Anmerkung

Nach der Installation können die Avatare entweder über die Tastenkombination Strg+Shift+E vom Luftfahrzeug gelöst werden, oder man kann sie direkt über das Vehicles Menü auswählen:

Menü → Vehicles → Select



Die Steuerung der Avatare

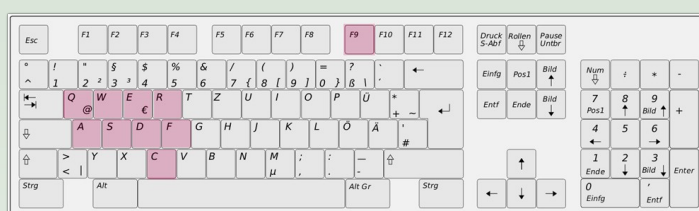
Von Dino Cattaneo habe ich die Anregung erhalten, die Avatare einfach mal mit dem Gamepad zu steuern. Und siehe da, es geht. Es geht sogar erstaunlich gut, denn so kann man die Avatare wie in einem Videospiel steuern. Und es macht dazu noch einen riesigen Spaß die Szenerien auf diese Art und Weise zu erkunden – es bieten sich einem ganz neue Perspektiven!

Wer kein Gamepad zur Hand hat, und für gewöhnlich ein anderes Steuergerät zum steuern seines Fluggeräts verwendet, der kann seine Computertastatur einsetzen. Auch hier ist die Zuordnung der entsprechenden Tasten an die Steuerung von Videospiele angelehnt, siehe Grafik:

Gamepad as controller



Keyboard as controller



w = forward
s = backward
a = left
d = right

r = walk / run
f = jump
c = stand / crouch

F9 = shoulder camera

q = strafe/ rotate left
e = strafe / rotate right

Lizenzvereinbarung Deutsch:

Die vorliegende Software ist Eigentum des Herstellers und durch nationale und internationale Urheberrechts-Bestimmungen geschützt. Sie darf ohne jegliche Beschränkungen verwendet werden. Der Upload auf Server zum Zweck der entgeltlichen oder unentgeltlichen Weiterverbreitung ist ohne schriftliche Zustimmung des Rechteinhabers nicht gestattet. Es ist ebenso unzulässig, ohne vorige schriftliche Zustimmung des Rechteinhabers die Software oder deren Bestandteile zu dekompile und für die Verwendung in anderen Flugsimulations-Programmen neuerlich zu kompilieren. Der Entwickler übernimmt keinerlei Haftung für Schäden an Soft- oder Hardware des Nutzers, die aus dem Betrieb der vorliegenden Software entstehen.

Alle Rechte vorbehalten.

Licensing agreement English:

The software on hand is property of the manufacturer and by national and international copyright regulations protectedly. Every other use, it is direct or indirect or completely or in parts, requires the express written consent of the right holder. The upload on servers to an end of the against payment propagation free of charge is not allowed without a written consent of the right holder. It is just as inadmissible to decompile the software or its components without a previous written consent of the right holder and to compile in other flight simulation programmes for the use lately. The developer assumes no liability for damages to soft or hardware of the user which result from the operation of the software on hand.

All rights reserved.

Accord de licence français:

Le présent logiciel est propriété du fabricant et par des règlements de copyright nationaux et internationaux protégé. Elle peut être utilisée sans toutes limites. Charger cela ne permet pas à la prolifération contre rémunération ou gratuite sur serveurs dans le but sans consentement écrit du propriétaire du droit. C'est aussi inadmissible, sans un consentement écrit précédent du propriétaire du droit le logiciel ou ses éléments à fin-compiler et pour l'utilisation, compiler dans autres programmes de simulation de vol récemment. Le révélateur n'assume aucune responsabilité pour des dommages à du logiciel ou à du matériel de l'utilisateur qui résultent du fonctionnement du présent logiciel.

