



Chevrolet SuburbanFSX

Manual

English/deutsch

Inhalt

| | |
|----------------------------|---|
| Vorwort | 3 |
| Installation | 4 |
| Fahrzeugauswahl | 5 |
| Fahrzeugsteuerung | 5 |
| Fahrgäste | 6 |
| Technische Daten | 8 |
| Danksagungen / Mitwirkende | 9 |
| Lizenzvereinbarung | 9 |



Vorwort

Vielen Dank, dass Sie sich für den Chevrolet Suburban entschieden haben!

Es kommt selten vor, dass sich drei Entwickler zusammen tun, die sich noch nie begegnet sind, und sich verabreden an einem gemeinsamen Projekte zu arbeiten. So geschehen bei diesem Chevrolet Projekt.

Alleine hätte das in dieser kurzen Zeit wohl niemand geschafft, umso erfreulicher, dass sich neben dem Hauptentwickler zwei weitere Entwickler dazugetan haben um mit ihrem Expertenwissen den Chevrolet zu einem vollwertigen Fahrzeug werden zu lassen.

Bei den Entwicklern handelt es sich um Rob Barendregt, Manfred Jahn und Christian Bahr. Während Manfred Jahn mit viel Rat und dem Wissen um eine exzellente Kodierung in Form von Lvars aufwartete, so hat Rob Barendregt eine äußerst realistische Fahrdynamik in den Chevrolet gebracht. Von Rob stammen unter anderem aber auch Dinge wie das Automatikgetriebe, die Erstellung der Klänge für Animationen wie zum Beispiel das Zuschlagen der Türen. Von Manfred wiederum stammt der Regentropfen-Effekt (WindshildRainEffect). Der Effekt erzeugt animierte Regentropfen auf den Fensterscheiben. Zudem wurden von ihm die wichtigen Funktionen im virtuellen Cockpit erstellt. Beide Entwickler, Manfred und Rob, haben mit ihren innovativen Ideen dazu beigetragen den Chevrolet zu einem noch besseren Fahrzeug zu machen als dies jemals angedacht war.

Ihr Bahrometrix Team

Installation

Zunächst entpacken Sie das Zip-Archiv „FSX_Chevrolet_Suburban.zip“ an einen Ort ihrer Wahl. Nun kopieren Sie alle FX-Dateien aus dem Ordner „Effects“ in den Effects-Ordner des FSX (...\\FSX\\Effects). Die FX-Dateien sind Effekte für die Innen.- und Außenbeleuchtung des Chevrolet. Zum Abschluss der Installation kopieren Sie den Ordner Chevrolet Suburban in den Airplanes-Ordner des FSX (FSX\\SimObjects\\Airplanes).

Nach dem starten des FSX steht Ihnen nun der Chevrolet zur Verfügung und Sie können das Fahrzeug über das Vehicle Menü des FSX auswählen.

Deinstallation

Wenn Sie den Chevrolet Suburban wieder deinstallieren möchten, dann löschen Sie die zuvor in den Effects-Ordner kopierten FX-Dateien und entfernen Sie auch den Chevrolet-Ordner aus dem Airplanes-Ordner des FSX.



Fahrzeugauswahl

Nachdem Sie den Chevrolet Suburban erfolgreich installiert haben, können Sie das Fahrzeug über das Vehicle Menü des FSX laden:



Ihnen stehen vier verschiedene Lackierungen zur Verfügung: weiß, schwarz, rot und blau.

Fahrzeugsteuerung

Der Chevrolet wird standardmäßig mit einem Joystick gesteuert (Control Mode 1). Drückt man den Stick nach vorne, dann gibt man Gas. Zieht man den Stick nach hinten, dann bremst man. Gelenkt wird mit Joystick links/rechts.

Jedoch ist die Steuerung variabel einstellbar. Ist man im Besitz von Ruderpedale und/oder einem Yoke, dann kann man damit den Chevrolet steuern. Oder wer einen Joystick hat und dazu Ruderpedale, der kann auch dies frei einstellen. Dazu muss lediglich die Panel.cfg editiert werden und eine Zeile aktiviert bzw deaktiviert werden:

```
// Controller setup
gauge06= rcb-gauges!ControlMode1, 0,0 // Steering with Stick/Yoke, Throttle/Brakes with Stick/Yoke
//gauge06= rcb-gauges!ControlMode2, 0,0 // Steering with Stick/Yoke, Throttle/Brakes with Toebrakes.
//gauge06= rcb-gauges!ControlMode3, 0,0 // Steering with Rudder axis - Throttle/Brakes with Stick/Yoke
//gauge06= rcb-gauges!ControlMode4, 0,0 // Steering with Rudder axis, Throttle/Brakes with Toebrakes.
```

Fahrgäste

Wenn Sie Passagiere in den Chevrolet zuladen möchten, dann wird dies über das Fuel and Payload Menü des FSX gemacht.

Nutzlasteeinstellungen

Chevrolet Suburban Red

| Station | Kilogramm |
|-------------|-----------|
| Driver | 55 |
| Co-Driver | 75 |
| Passenger 1 | 51 |
| Passenger 2 | 56 |

Gesamt: 237

Klicken Sie auf "OK", um die im Dialogfeld vorgenommenen Änderungen zu übernehmen.

Hilfe Abbrechen OK

Tragen Sie hierzu das entsprechende Gewicht des Passagiers in das dafür vorgesehene Feld ein, nach Bestätigen mit OK wird die Person im Chevrolet angezeigt.

Technische Daten

| | |
|----------------------|--|
| Marke | Chevrolet |
| Model | Suburban |
| Generation | Suburban (GMT K2YC/G) |
| Modifikation (Motor) | 5.3 EcoTec V8 (355/380 Hp) Flex Fuel Automatic |

| | |
|-----------------------|------|
| Beginn der Produktion | 2015 |
| Ende der Produktion | 2016 |
| Karosserie | SUV |
| Sitze | 9 |
| Türen | 5 |

Kraftstoffart Motorenbenzin / Ethanol - E85

| | |
|------------------------------------|--------------------|
| Motor | |
| Max. Motorleistung | 355 PS @ 5600 rpm |
| Max. Motorleistung (Ethanol - E85) | 380 PS @ 5600 rpm |
| Maximale Motordrehzahl | 5800 rpm |
| Hubraum | 5326 cm3 |
| Anzahl der Zylinder | 8 |
| Position der Zylinder | V Motor |
| Fuel System | Direkteinspritzung |



Entwickler Team

Projektleitung
Christian Bahr

Entwicklung und Ideen
Manfred Jahn, Rob Barendregt

Danksagung

3-D Modell Chevrolet Suburban
Andrey Shady311

32/64 Bit Freeware XML Sound Gauge
Douglas S. Dawson

Initial Wiper Code
Vitus, www.wing42.com

32/64 Bit AVM Gauges
Maryadi

Besonderer Dank an die internationale Entwicklergemeinschaft FSDeveloper Forum

Lizenzvereinbarung:

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 vorherige schriftliche Zustimmung des Rechteinhabers die Software oder deren Bestandteile zu de-kompilieren 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.



Contents

| | |
|--------------------------|----|
| Introduction | 11 |
| Installation | 12 |
| Vehicle Selection | 13 |
| Vehicle Control | 13 |
| Passengers | 14 |
| Technical Specifications | 16 |
| Credits / Team | 17 |
| License Agreement | 17 |



Introduction

Thank you for choosing the Chevrolet Suburban!

It rarely happens that three developers who have never met before and meet to work on a common project. This is what happened with this Chevrolet project.

In this short time, nobody would have been able to do this alone, all the more gratifying that, in addition to the main developer, two other developers have joined in to make the Chevrolet a fully-fledged vehicle with their expert knowledge.

The developers are Rob Barendregt, Manfred Jahn and Christian Bahr. While Manfred Jahn came up with a lot of advice and knowledge of excellent coding in the form of Lvars, Rob Barendregt has brought extremely realistic driving dynamics to the Chevrolet. Rob also comes from things such as the automatic transmission, the creation of sounds for animations such as slamming the doors. The core characteristic of the raindrop effect (WindshildRainEffect) comes from Manfred. The effect creates animated raindrops on the window panes. He also created the important functions in the virtual cockpit. Both developers, Manfred and Rob, have contributed with their innovative ideas to make the Chevrolet an even better vehicle than was ever thought of.

Your Bahrometrix Team

Installation

First unzip the zip archive "FSX_Chevrolet_Suburban.zip" to a location of your choice. Now copy all the FX-Files from the "Effects" folder into the Effects folder of the FSX (... \FSX\Effects). The FX-Files are effects for the interior and exterior lighting of the Chevrolet. At the end of the installation, copy the folder Chevrolet Suburban into the Airplanes folder of the FSX (...FSX\SimObjects\Airplanes).

After starting the FSX, the Chevrolet is now available and you can select the vehicle via the Vehicle menu of the FSX.

Uninstall

If you want to uninstall the Chevrolet Suburban, delete the FX-Files previously copied into the Effects Ordener and also remove the Chevrolet folder from the Airplanes folder of the FSX.



Vehicle Selection

After you have successfully installed the Chevrolet Suburban, you can load the vehicle via the Vehicle menu of the FSX:



There are four different paint finishes available: white, black, red and blue.

Vehicle Control

The Chevrolet is controlled with a joystick as standard (Control Mode 1). If you push the stick forward, you accelerate. If you pull the stick back, you brake. Steering is done with the joystick left/right.

However, the control is variably adjustable. If you have rudder pedals and/or a yoke, you can use them to control the Chevrolet. Or if you have a joystick and rudder pedals, you can also set this freely. All you have to do is edit the Panel.cfg and activate or deactivate a line:

```
// Controller setup
gauge06= rcb-gauges!ControlMode1, 0,0 // Steering with Stick/Yoke, Throttle/Brakes with Stick/Yoke
//gauge06= rcb-gauges!ControlMode2, 0,0 // Steering with Stick/Yoke, Throttle/Brakes with Toebrakes.
//gauge06= rcb-gauges!ControlMode3, 0,0 // Steering with Rudder axis - Throttle/Brakes with Stick/Yoke
//gauge06= rcb-gauges!ControlMode4, 0,0 // Steering with Rudder axis, Throttle/Brakes with Toebrakes.
```

Passengers

If you want to load passengers into the Chevrolet, this is done via the Fuel and Payload menu of the FSX.

Nutzlasteinstellungen

Chevrolet Suburban Red

| Station | Kilogramm |
|-------------|-----------|
| Driver | 55 |
| Co-Driver | 75 |
| Passenger 1 | 51 |
| Passenger 2 | 56 |

Gesamt: 237

Klicken Sie auf "OK", um die im Dialogfeld vorgenommenen Änderungen zu übernehmen.

Hilfe Abbrechen OK

Enter the appropriate weight of the passenger in the field provided, after confirming with OK the person is displayed in the Chevrolet.

Technical Specifications

Brand Chevrolet
Model Suburban
Generation Suburban (GMT K2YC/G)
Modification (Motor) 5.3 EcoTec V8 (355/380 Hp) Flex Fuel Automatic

Start of Production 2015
End of Production 2016
Body SUV
Seats 9
Doors 5

Fuel Motor Gasoline/Ethanol - E85

Motor
Max. Engine Power 355 PS @ 5600 rpm
Max. Engine Power (Ethanol - E85) 380 PS @ 5600 rpm
Maximale Engine Speed 5800 rpm
Cubic Capacity 5326 cm³
Number of Cylinders 8
Position of the Cylinders V Motor
Fuel System Direct Injection



Developer Team

Project Management
Christian Bahr

Development and Ideas
Manfred Jahn, Rob Barendregt

Credits

3-D Modell Chevrolet Suburban
Andrey Shady311

32/64 Bit Freeware XML Sound Gauge
Douglas S. Dawson

Initial Wiper Code
Vitus, www.wing42.com

32/64 Bit AVM Gauges
Maryadi

Special thanks to the international developer community FSDeveloper Forum

License Agreement:

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.

