



Chevrolet SuburbanP3D

Manual

English/deutsch

Inhalt

Vorwort	3
Installation	4
Fahrzeugauswahl	5
Fahrzeugsteuerung	5
Fahrgäste	6
Avatar	7
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 mit Installer

Die Datei P3DV4_Bahrometrix_Chevrolet_Suburban_V100.exe ausführen und den Installationsanweisungen folgen. Während der Installation kann man den Installationsort frei wählen. Zum Abschluss der Installation wird der Chevrolet Suburban automatisch als Add-On Package im Flugsimulator angemeldet.

Installation mit Zip-Archiv

Mit dem Zip-Archiv haben Sie zwei Möglichkeiten den Chevrolet als Add-On Package im P3Dv4 anzumelden. Entweder über Autodiscovery (Methode A) oder durch einen manuellen Eintrag in die add-ons.cfg (Methode B).

a) Autodiscovery

Kopieren Sie den entpackten Zip-Ordner nach ...\\Documents\\Prepar3D v4 Add-ons. Hier erkennt der P3Dv4 beim Start automatisch das neue Add-On und meldet es automatisch als Add-On Package im P3Dv4 an.

b) Manuelle Anmeldung

Entpacken Sie das Zip-Archiv an den Ort Ihrer Wahl und fügen Sie dann diesen Abschnitt in Ihre add-ons.cfg ein:

```
[Package.xx]  
PATH=E:\\Bahrometrix\\Chevrolet Suburban  
TITLE=Chevrolet Suburban  
ACTIVE=true  
REQUIRED=false
```

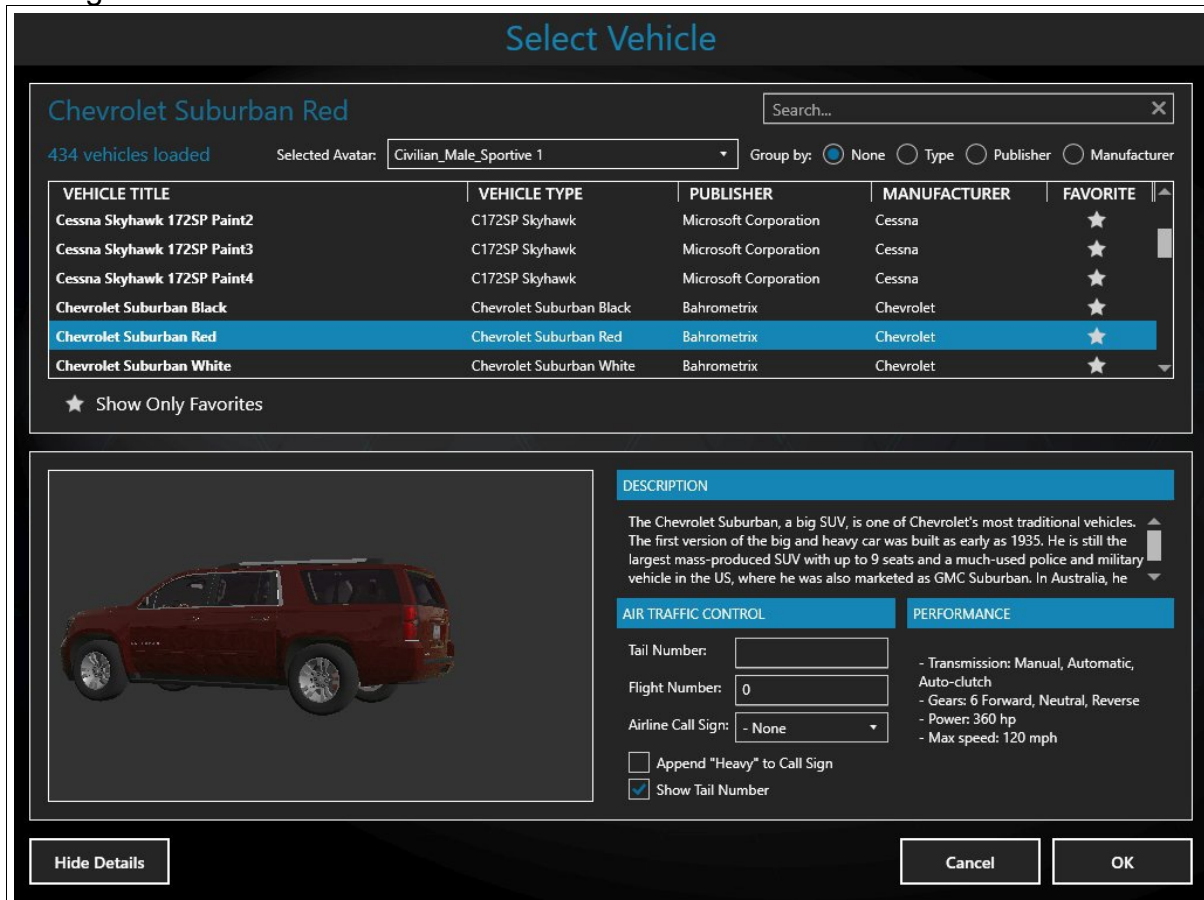
Die add-ons.cfg befindet sich hier: C:\\ProgramData\\Lockheed Martin\\Prepar3D v4. Beachten Sie bitte die fortlaufende Nummerierung und die korrekte Pfadangabe.

Deinstallation

Die Deinstallation kann über die Verknüpfung im Windows Startmenü oder über die Systemsteuerung\\Programme durchgeführt werden. Wenn die Installation des Chevrolet über die manuelle Methode geschehen ist, dann reicht es aus, das Chevrolet Add-On Package aus der add-ons.cfg wieder zu entfernen. Wenn die Installation per Autodiscovery geschehen ist, dann reicht es aus den Chevrolet Suburban aus dem Prepar3D v4 Add-ons-Ordner zu löschen.

Fahrzeugauswahl

Nachdem Sie den Chevrolet Suburban erfolgreich installiert haben, können Sie das Fahrzeug über das Vehicle Menü des P3D laden:



Ihnen stehen vier verschiedene Lackierungen zur Verfügung: weiß, schwarz, rot und blau. Bei den blauen und roten Lackierungen handelt es sich um Lackierungen im Metallic-Look.

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:

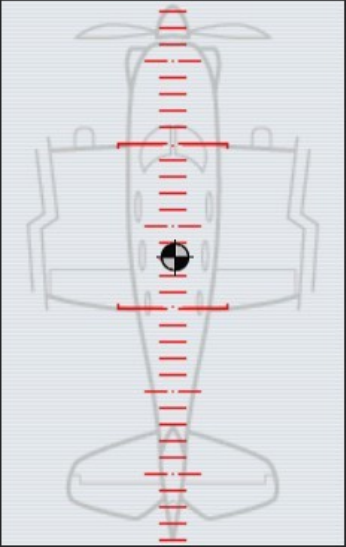
```
// Controller setup
gauge06= rcb-gauges!ControlMode1, 0,0 // Steering with Stick/Yoke, Throttle/Brakes with Stick/Yoke
//gauge06= rcb-gauges!ControlMode2, 0,0 // Steering with Stick/Yoke, Throttle/Brakes with Toebrakes.
//gauge06= rcb-gauges!ControlMode3, 0,0 // Steering with Rudder axis - Throttle/Brakes 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 P3D gemacht.

Fuel and Payload

Chevrolet



☒ Display fuel quantity as weight

Empty Weight:	2,569	Kilograms
Payload:	241	Kilograms
Fuel:	26.15	Kilograms
Gross Weight:	2,836	Kilograms
Max. gross weight:	3,311	Kilograms
Max. allowable fuel:	84.37	Kilograms

Change Fuel

TANK	%	KILOGRAMS	CAPACITY
Center	31	26.15	84.37

Change Payload

STATION	KILOGRAMS
Driver	56
Co-Driver	78
Passenger 1	51
Passenger 2	56

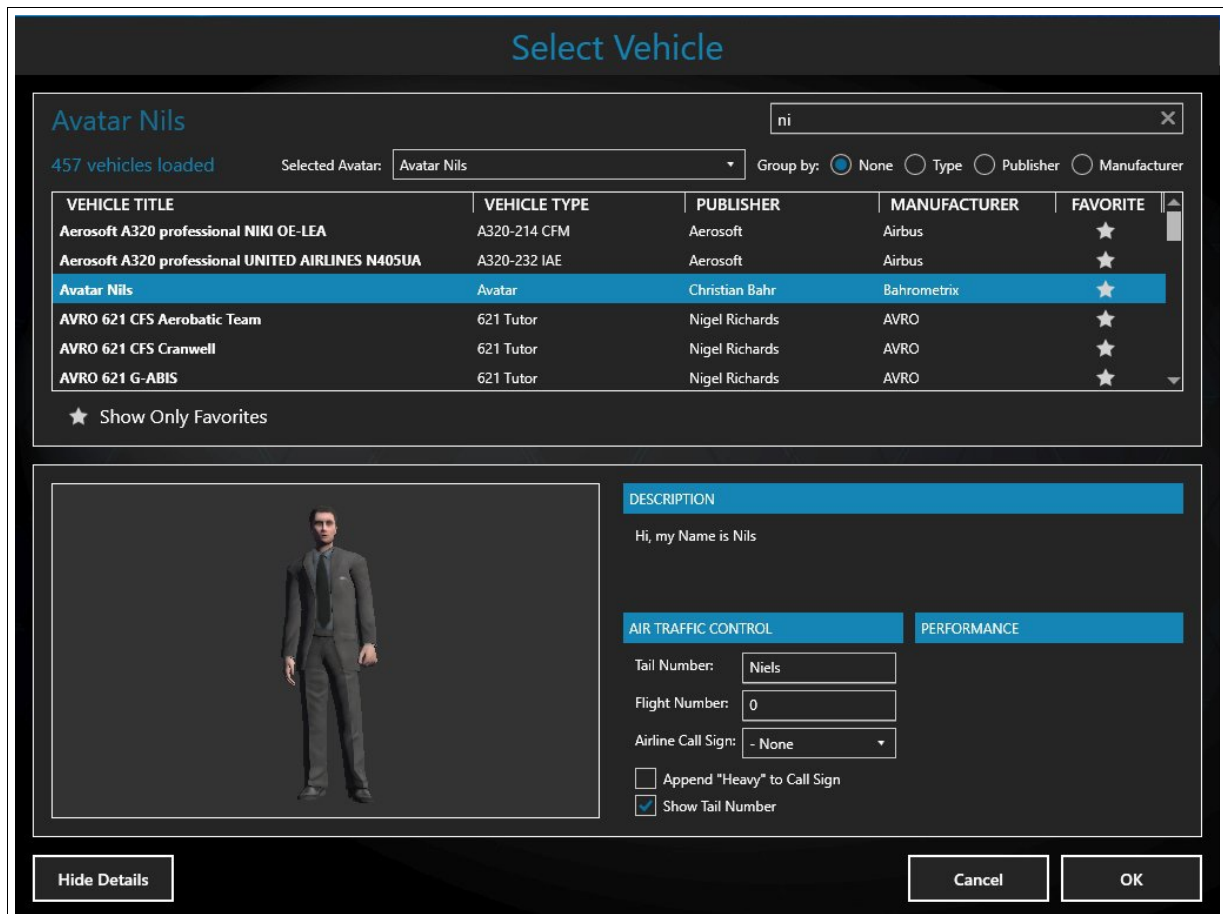
Cancel

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.

Avatar

Im Paket des Chevrolet Suburban ist ein Avatar enthalten, sein Name ist Niels. Um ihn nutzen und steuern zu können, können Sie ihn entweder direkt als Luftfahrzeug über das Vehicle Menü auswählen und laden ...

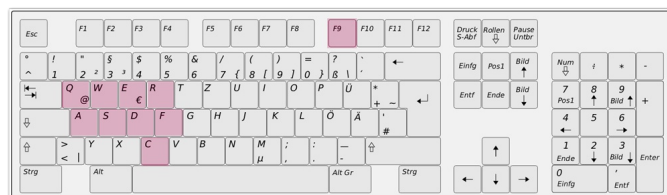


... oder Sie können den Avatar auch von ihrem gewählten Luftfahrzeug „lösen“, die Tastenkombination hierfür ist [Umsch]+[Strg]+[E]. Die Steuerung kann entweder über die Tastatur oder über ein Gamepad geschehen:

Gamepad as controller



Keyboard as controller



w = forward
s = backward
a = left
d = right
q = strafe / rotate left
e = strafe / rotate right

r = walk / run
f = jump
c = stand / crouch
F9 = shoulder camera

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
Avatar	15
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 with installer

Execute the file P3DV4_Bahrometrix_Chevrolet_Suburban_V100.exe and follow the installation instructions. You can freely choose the installation location during the installation. At the end of the installation, the Chevrolet Suburban is automatically registered as an add-on package in the flight simulator.

Installation with zip archive

a) Autodiscovery

Copy the unzipped zip folder to ...\\Documents\\Prepar3D v4 Add-ons. Here, the P3Dv4 automatically recognizes the new add-on at startup and automatically registers it as an add-on package in P3Dv4.

b) Manual registration

Unzip the zip archive to the location of your choice and then add this section to your add-ons.cfg:

```
[Package.xx]  
PATH=E:\\Bahrometrix\\Chevrolet Suburban  
TITLE=Chevrolet Suburban  
ACTIVE=true  
REQUIRED=false
```

The add-ons.cfg is located here: C:\\ProgramData\\Lockheed Martin\\Prepar3D v4. Please note the consecutive numbering and the correct path.

Uninstall

The deinstallation can be carried out via the link in the Windows Start menu or via Control Panel\\Programs. If the Chevrolet was installed using the manual method, it is sufficient to remove the Chevrolet Add-On Package from the add-ons.cfg. If the installation was done via autodiscovery, it is sufficient to delete the Chevrolet Suburban from the Prepar3D v4 add-ons folder.

Vehicle Selection

After you have successfully installed the Chevrolet Suburban, you can load the vehicle via the Vehicle menu of the P3D:



There are four different paint finishes available: white, black, red and blue. The blue and red paint finishes are paint finishes with a metallic look.

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:

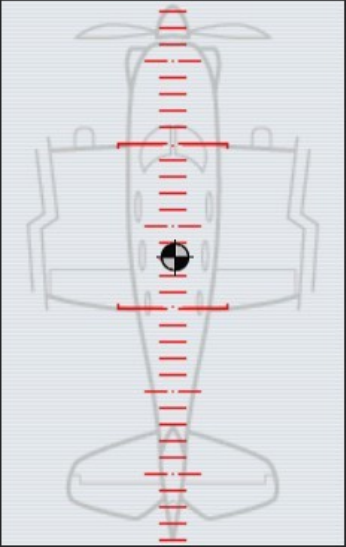
```
// Controller setup
gauge06= rcb-gauges!ControlMode1, 0,0 // Steering with Stick/Yoke, Throttle/Brakes with Stick/Yoke
//gauge06= rcb-gauges!ControlMode2, 0,0 // Steering with Stick/Yoke, Throttle/Brakes with Toebrakes.
//gauge06= rcb-gauges!ControlMode3, 0,0 // Steering with Rudder axis - Throttle/Brakes 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 P3D.

Fuel and Payload

Chevrolet



☒ Display fuel quantity as weight

Empty Weight:	2,569	Kilograms
Payload:	241	Kilograms
Fuel:	26.15	Kilograms
Gross Weight:	2,836	Kilograms
Max. gross weight:	3,311	Kilograms
Max. allowable fuel:	84.37	Kilograms

Change Fuel

TANK	%	KILOGRAMS	CAPACITY
Center	31	26.15	84.37

Change Payload

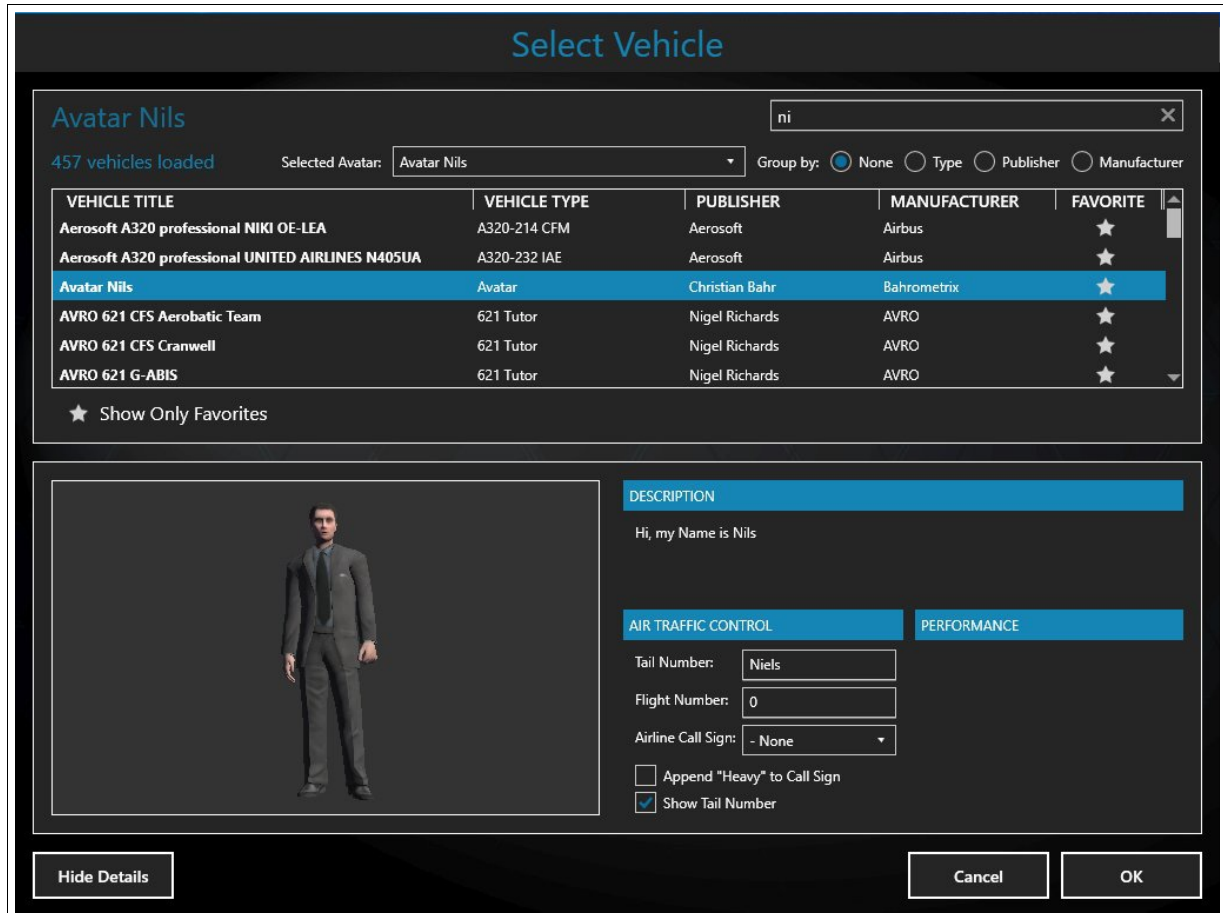
STATION	KILOGRAMS
Driver	56
Co-Driver	78
Passenger 1	51
Passenger 2	56

CancelOK

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

Avatar

The Chevrolet Suburban package includes an avatar, its name is Niels. To use and control it, you can either select and load it directly as an aircraft via the Vehicle menu ...



... or you can also "detach" the avatar from your chosen aircraft, the key combination for this is [Shift]+[Ctrl]+[E]. Control can be done either via the keyboard or a gamepad:

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

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.

