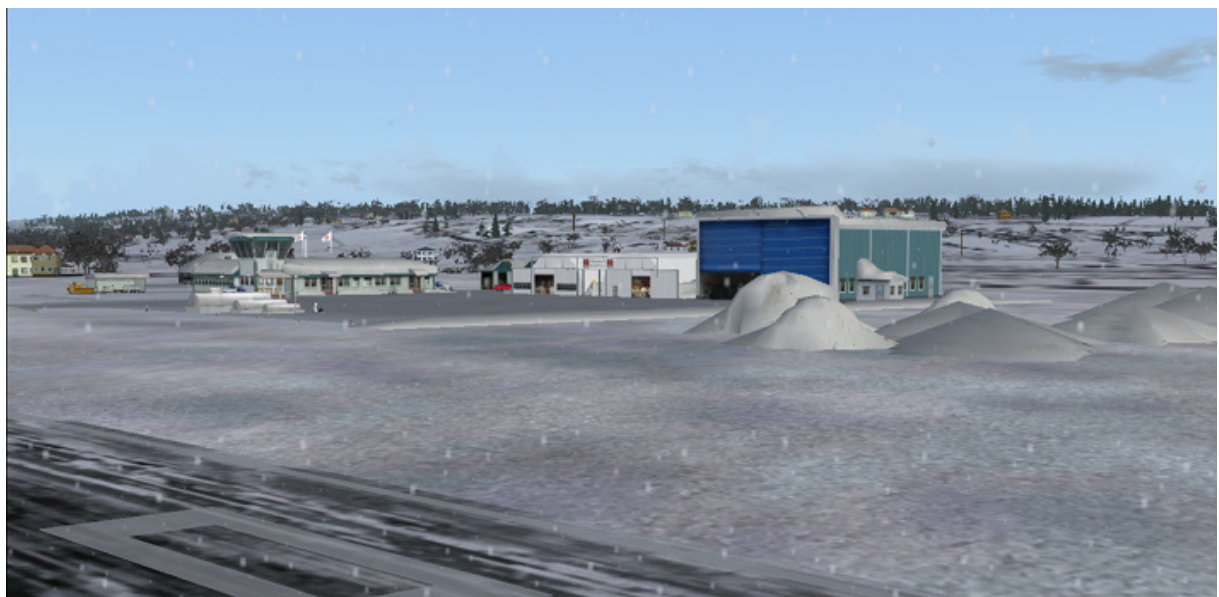


# Hudiksvalls flygplats för FS 2004



Hudiksvall var en av de tidigare flygplatserna som L&P gjorde. Och den började därför se lite "gammal" ut. Nu har Lennart gjort om Hudiksvall från grunden och anpassat det till FS 2004. Åren går snabbt inom datorvärlden och förändringsmöjligheterna blir därför stora ganska snabbt. Vintern har bearbetats mycket i den här versionen. Snö finns det ju gott om så långt norr ut.



## Det dynamiska sceneriet

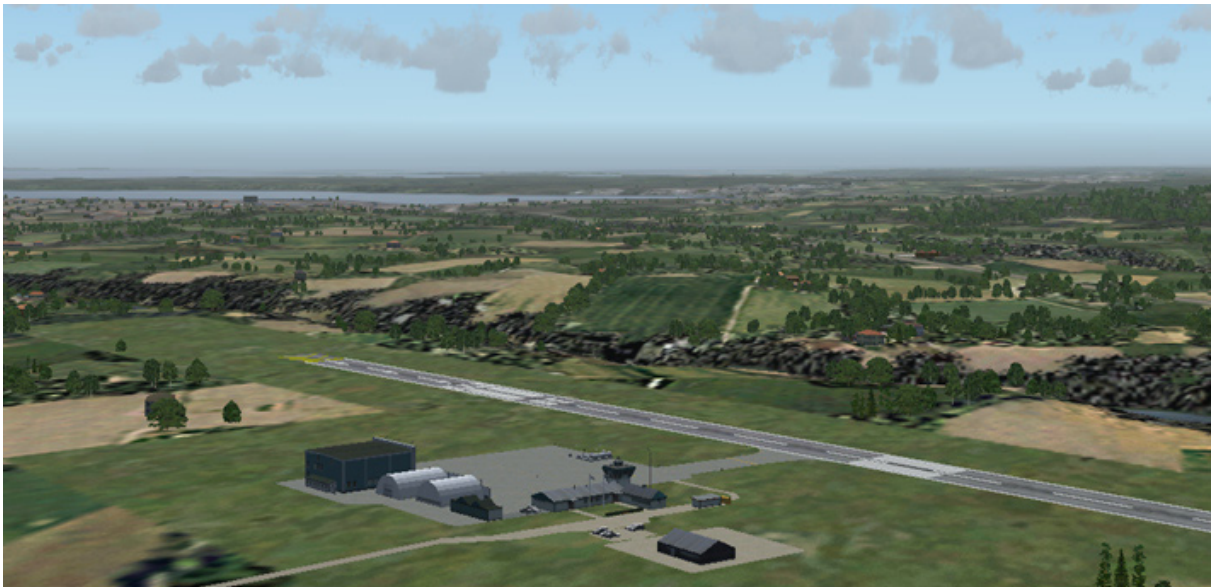
Peter har ännu inte hunnit göra något åt Hudiksvall. Räknar med att det kommer så småningom. ( När jag skriver detta är det sommar och snart semester ). Vi får därför avvakta och se. Han har lovat att göra något med snöplogar bl.a. Låter spännande



## Landclassfilen

Kringlandskapet i sceneriet utgörs av en landclassfil. Hudiksvalls stad låg i Microsoftversionen ända uppe vid flygfältet och så är inte fallet. Därför ändrar landclassfilen landskapet så att det stämmer med verkligheten något så när.

Landclassfilen skall läggas bland dina tidigare landclassfiler. Exempelvis i LP landmappen om du har en sådan. I annat fall gör en mapp som du döper till exempelvis "Freeware landclass". Gör en ny mapp i denna och döp den till "scenery". Lägg sedan landclassfilen i denna sista mapp. Gör **INGEN** texture-mapp. Någon sådan får inte finnas. Aktivera mappen som ett eget sceneri. Använd sedan samma mapp till alla kommande landclassfiler.



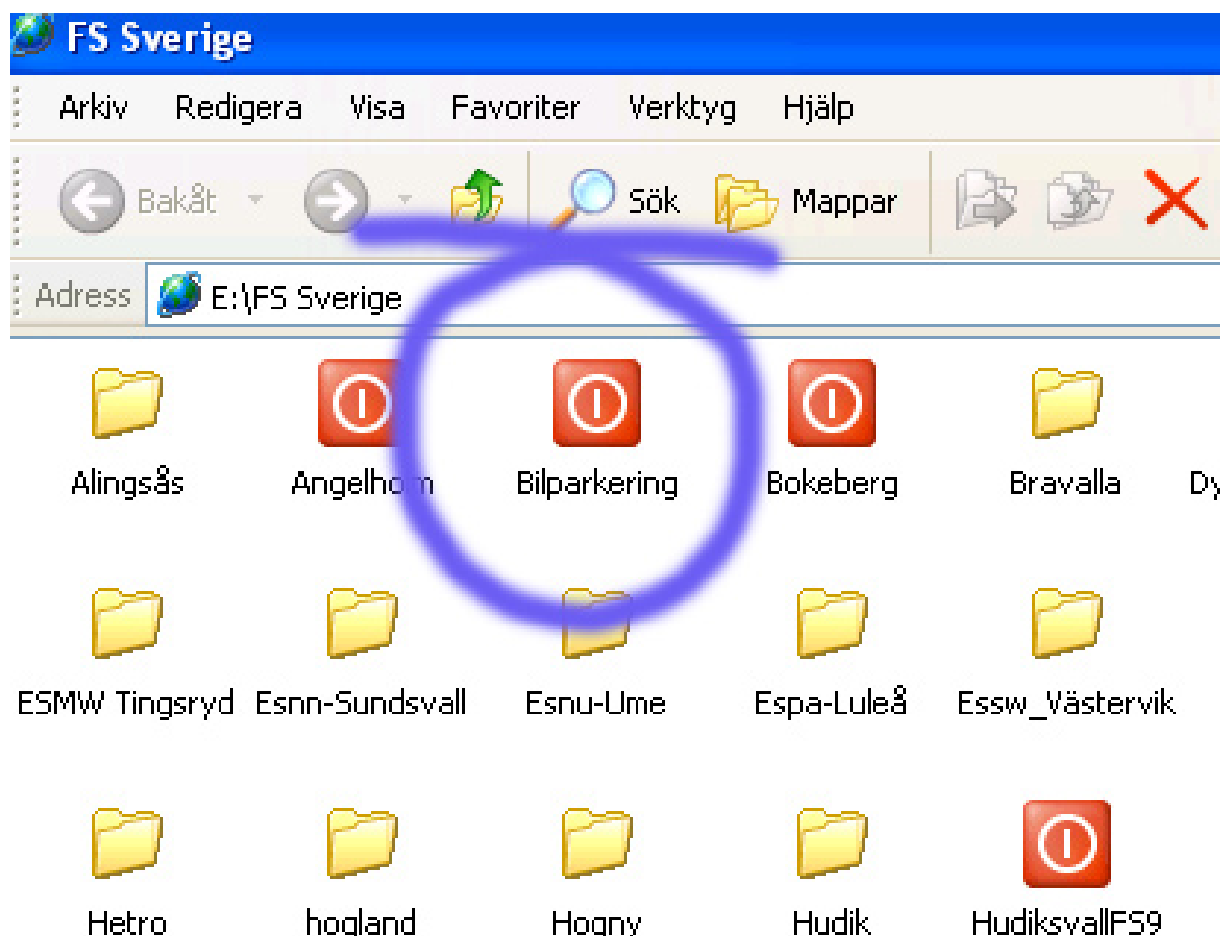


## Bilparkeringen

Detta sceneri har flera bilar på sin gästparkering. Förr var det näst intill omöjligt att göra så då frameraten gick i botten om man placerade många bilar på parkeringarna. Därför användes mest en platt textur för att markera parkeringsområdena. Jag vill inte på något vis ta åt mig äran av dessa bilar. **Det är en man från tyskland som har gjort hela detta parkeringssystem.** Han skall ha full credit för det. Tyvärr har jag blivit av med mappen där hans Read Me fil fanns och därmed försvann också hans namn. Har förgäves sökt igen efter bilarna på nätet men har inte funnit dem.

## Så här installeras bilarna!

När du zippade upp sceneriet så blev det även en mapp som heter "Bilparkering". Installera den som ett eget sceneri där du har dina övriga freeware-scenerier. Och aktivera det som vanligt. Sedan kan du glömma dessa bilar. I alla scenerier som de förekommer kommer de nu automatiskt att dyka upp. Informationen hämtas från detta Bilparkerings-sceneri. Praktiskt och enkelt.



# Texturer

Runt flygplatserna som standard ligger två typer av grästexturer. En grön och en som är Gulbrun. Båda dessa texturer har en massa små svarta fält utströdda i sig. Det gör att gräsyterna på alla standardflygplatser ser fläckiga och inte helt verklighetstroga ut. Jag har gjort om dessa två texturtyper så att gräset är mer enhetligt och naturtroget. Dessa texturer påverkar alla flygplatser jorden runt som inte har specialscenerier. Så om du inte är säker på att du tycker om dessa nya så tag backupp på original-texturerna för säkerhets skull. Texturerna installeras enligt följande:

Flightsimulator FS9  
scenery  
world  
texture

## Så här installerar du Hudiksvalls sceneri.

1. Lägg Hudiksvall FS9-mappen i din egen scenerimapp
2. Installera landsclassfilen som beskrivits ovan
3. Installera bilparkeringen som beskrivits ovan (om du inte redan har den)
4. Installera texturerna som beskrivits ovan
5. Starta simulatören och aktivera alla scenerierna inne i simulatören
6. Starta om simulatören
7. Allt klart för att flyga

Flyg väl och ha det bra!  
Hälsningar Lennart

Detta sceneri har producerats av:  
Lennart Arvidsson  
L&P designgrupp

Här adressen till vår hemsida för mer information!  
<http://www.flightsim.no/home/textureart/>