



Index

Los Llanos AB, Albacete Spain (LEAB) By ARV187 English language	1
Installation	2
What if I do not want the photo real ground or air traffic?	3
Known Issues	6
Credits:	6
Los Llanos AB, Albacete Spain (LEAB) By ARV187 Español	11
Instalación	11
¿Y si no quiero el terreno foto real o el trafico aéreo?	12
Problemas conocidos	15
Créditos:	16
END	22
*Some visual reporting points (VFR) / Algunos puntos de notificación visual (VFR)	20
*Flight Plan TLP, departure at 10h (UTC) Tue->friday/ Plan de vuelo TLP despegue a las 10h (UTC) de martes a viernes. *Optional Civil Aircraft Dash 8-300 + Air nostrum textures .	

Los Llanos AB, Albacete Spain (LEAB) By ARV187 English language

This scenery is created for Microsoft Flight Simulator X.

Have placed the objects and places as accurately as possible to reality, using satellite imagery and navigation data.

Images of the city and nearby photo-real, with some real building. Military air traffic.

Other projects can be found in <https://sites.google.com/site/fsxworldspain/>

You can find more information about the airport [here](#) or on the website of [Aena](#) (Spanish Airports and Air Navigation). More charts [here](#).

I hope you too will be very hard with the result, not easy to learn so many things yourself.

I wish to thank "Tejal Bernardo" for his tips, counseling, and the answers I gave to my question.

Also the entire community of MAIW. Especially:

"Mikewmac", "Firebird", "f4nutter", "Nick Black", "Psuls", "igorski", and others for their work in AI models.

Also Jean-Pierre Fillion, who even made a new repaint for the CL-415.

And Juan M. Gonzalez for his photo album in picasa, in particular that of the control tower that helped me to make textures.

The creators of Airport Design Editor, Model Converter X, Sbuilder, Sketchup, anyway, all the programs that make it possible to design scenerys.

Installation

1. Unzip the downloaded file.
2. Search the folder called "Microsoft Flight Simulator X" is where you have unzipped the file, copy it and paste in the root directory where you installed Flight Simulator X, usually here:

\Program Files\Microsoft Games

Another option is to open the unzipped folder "Microsoft Flight Simulator X" and copy its contents into your installation directory, for example:



























\Program Files\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X

3. Go to the program FSX and add the scenery in to scenery library.

These are the folders and files that are installed with this scenery:

In \Addon Scenery: LEAB ARV187

In \Effects:

 texture	24/07/2012 1:31	Carpeta de archivos	
 fx_ai_fighter_contrail.fx	15/01/2007 1:38	Archivo FX	2 KB
 fx_beacon.fx	29/08/2001 8:36	Archivo FX	4 KB
 fx_f16_ab.fx	19/05/2005 9:14	Archivo FX	27 KB
 fx_f16_ab_f4.fx	17/11/2007 8:33	Archivo FX	27 KB
 fx_f16_navgreem.fx	18/04/2007 3:38	Archivo FX	5 KB
 fx_f16_navredm.fx	18/04/2007 3:38	Archivo FX	5 KB
 fx_f16_navwhih.fx	18/04/2007 5:38	Archivo FX	3 KB
 fx_f16_strobeh.fx	15/04/2005 6:44	Archivo FX	3 KB
 fx_nbai_mirage_F1_ab.fx	16/08/2008 16:45	Archivo FX	68 KB
 fx_nbai_rafale_ab.fx	19/08/2010 1:41	Archivo FX	53 KB
 fx_nbai_rafale_R91_ab.fx	02/09/2010 1:45	Archivo FX	53 KB
 fx_nbai_typhoon_ab.fx	20/01/2007 5:41	Archivo FX	28 KB
 fx_nicks_tchdwn_s.fx	03/10/2005 1:18	Archivo FX	14 KB
 fx_nicksmokeAI_sm_lear.fx	27/11/2007 22:21	Archivo FX	6 KB
 MAIW Burner Readme.txt	09/07/2007 2:50	Documento de tex...	2 KB
 fx_2.bmp	19/06/2001 2:14	Imagen de mapa ...	171 KB
 fx_aniburner.bmp	28/07/2007 18:26	Imagen de mapa ...	129 KB
 fx_aniburner1a.bmp	18/10/2006 18:00	Imagen de mapa ...	66 KB
 fx_aniburner1b.bmp	17/10/2006 18:50	Imagen de mapa ...	66 KB
 Fx_aniburner3a.bmp	18/10/2006 19:18	Imagen de mapa ...	66 KB
 fx_burner.bmp	29/07/2005 23:34	Imagen de mapa ...	66 KB
 fx_burner1.bmp	28/07/2007 18:26	Imagen de mapa ...	129 KB
 fx_burner2.bmp	28/07/2007 18:25	Imagen de mapa ...	129 KB
 fx_burner3.bmp	31/07/2005 10:51	Imagen de mapa ...	66 KB
 fx_typhoon.bmp	20/01/2007 5:04	Imagen de mapa ...	129 KB

In \Scenery\World\Scenery: LEAB_ADEX_ARV187_ALT

Traffic_LEAB_ARV187_FSX

In \SimObjects\Airplanes: MAIW GAF Tornado

MAIW_Boeing AV8B + Italian Navy

MAIW_FMAI_Mirage_2000N_Istres-Le Tube

F2 Eurofighter MAIW_NBAI Italy

F2 Eurofighter MAIW_NBAI Spain

T1 Eurofighter MAIW_NBAI Spain

MAIW_NBAI_Mirage_F1BE_Spain

MAIW_NBAI_Mirage_F1C_Spain

MAIW_NBAI_Rafale_M_DRY_FNY

ALPHA JET FAF MAIW_PSAI E PART 1

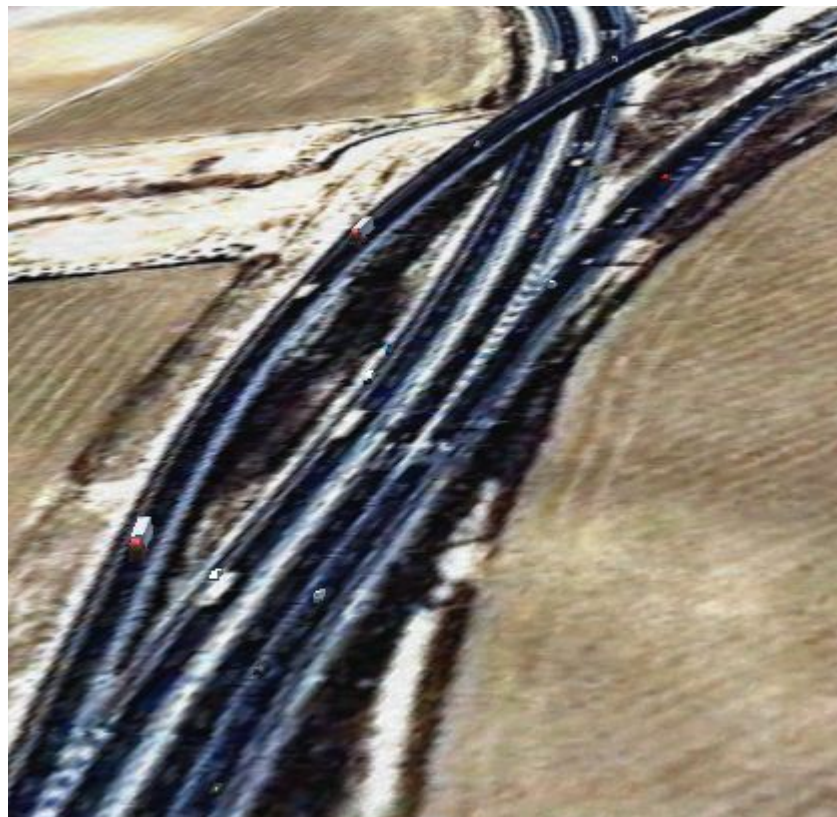
What if I do not want the photo real ground or air traffic?

This scenery has the city and close to photo real ground.

If you do not want install it or have one already installed and you'd prefer not to install, can not install the files of land in this scenario, just delete these four files photo_leabnw.bgl, photo_leabne.bgl, photo_leabsw.bgl, photo_leabse.bgl

If you do not want the air traffic simply delete this file Traffic_LEAB_ARV187_FSX thus will need either the AI aircraft folders installed in \simobjects\airplanes

The choice of traffic / road vehicles affects amount you can view more or less quantity here:

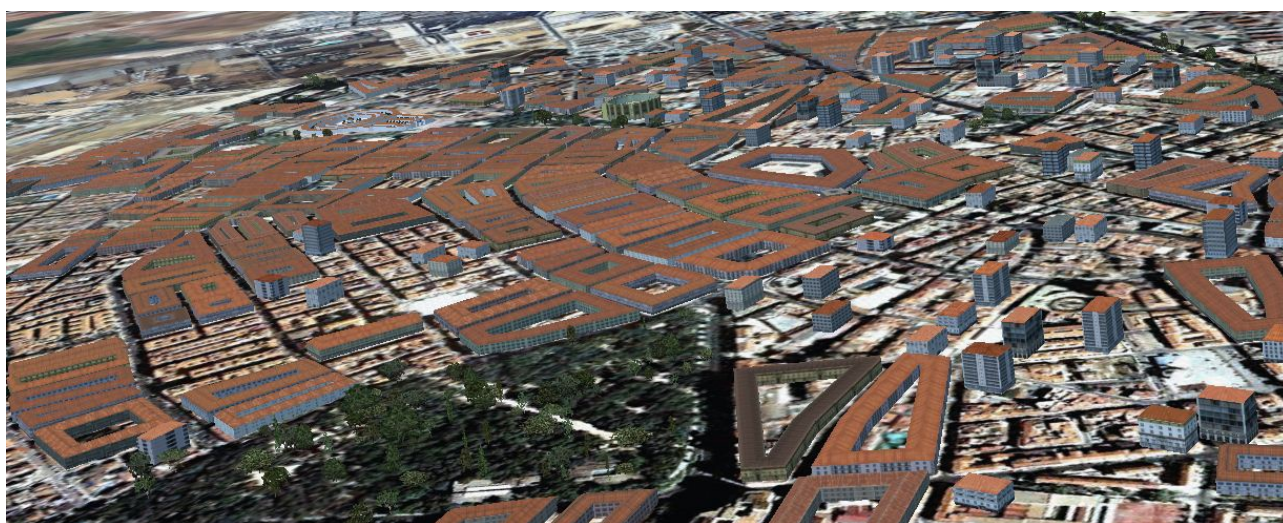


Also the option to autogen density (automatic generation) will influence you see in this particular part of the scenery in one form or another.

Full:



Normal:



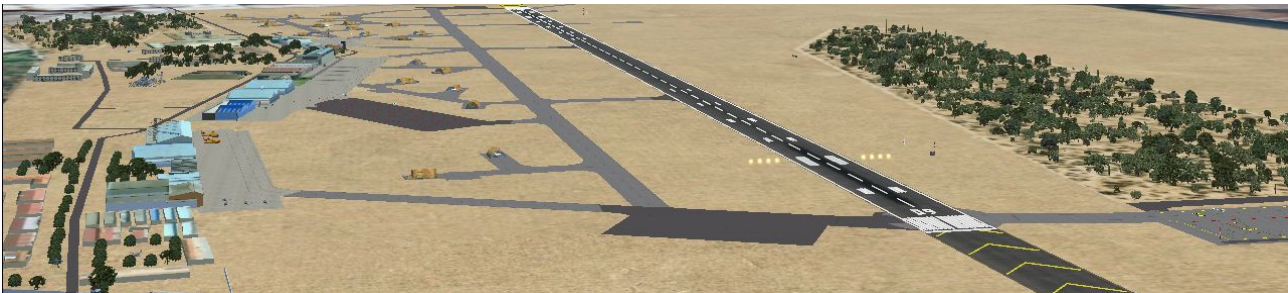
Low:



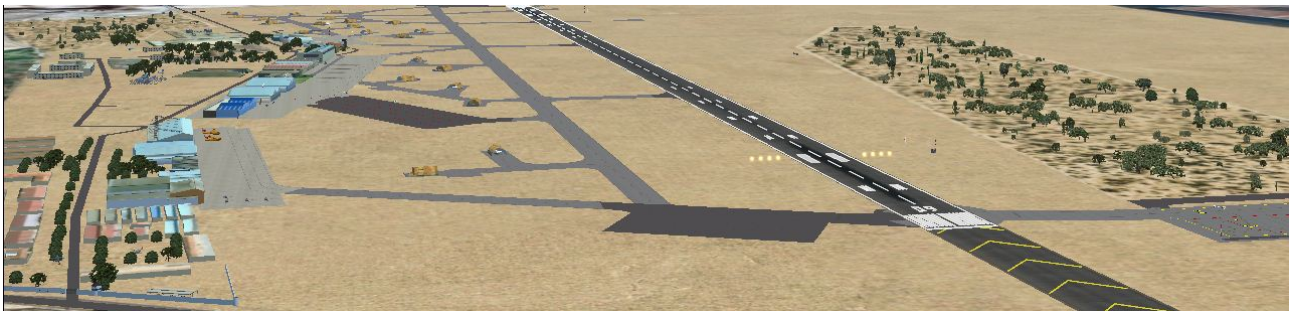
None:



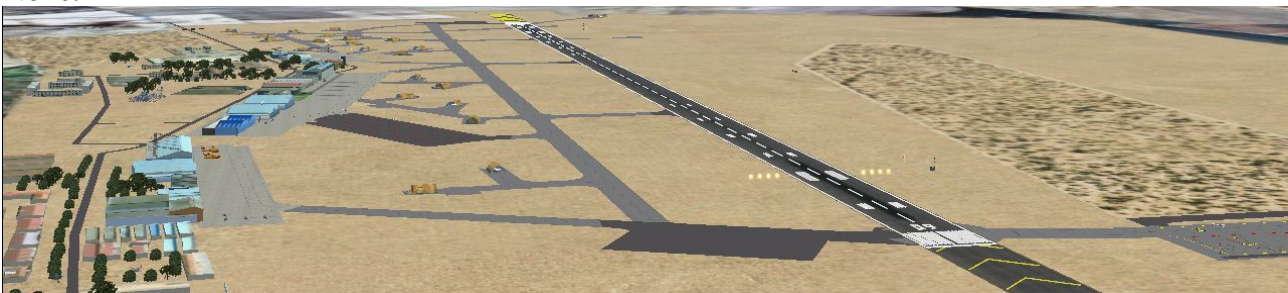
Full:



Normal:



None:



Known Issues

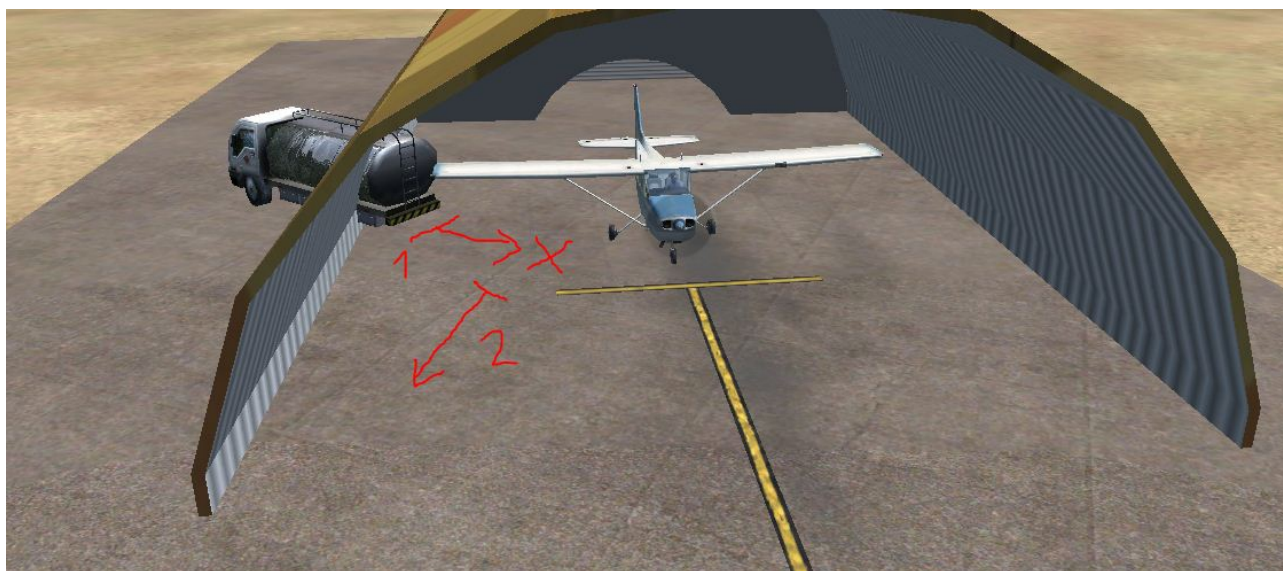
When the airplane and parking are small, flight simulator have small problems accuracy with respect to parking, there are times when it does not detect that you are parked correctly, we must move forward or backward a bit on the parking.



This happens also when you call the fuel truck, the truck arrives, refueled, and the reverse does hit the edge of the parking, that as the small parking usually ends at the plane crash.

So, do not call the fuel truck if you're in a small car park, for example, the military area, use the FSX menu to refuel.

If you call it, then disabled the detection of crash, chances are that the fuel truck hits the plane.



To enter the parking of a semi-open hangar, stand in front, line up, and accelerate carefully, or use the push back as needed, and if you park forward or backward.

Credits:

All objects are owned by their respective creators.

You may not use any object or part of the scenery in another public or private project without the written consent of its creators.

This scenery and its content is Freeware, you can not distribute it for financial gain, nor without permission from the authors.

You may not modify the content and distribute it without permission of the respective creators.

Having an author's permission in principle does not give permission to modify and distribute the property of others.

Each author or creator has its own conditions, please contact them for more information.

Contact with me:

In my case, you must contact me by email at sparkticus20 (arroba) hotmail (dot) com, for the FSX World Spain page, or any member of FSX World Spain.

If, despite having tried all this is not possible to contact me, contact MAIW forum and ask there.

They have my permission to, in turn, give permissions according to my criteria and theirs, this is just in case once you contact with them, and they do not achieve contact with me in a period of one month.

Terrain image:

Orthophotos are from the PNOA server of ING (National Geographical Institute).

No problem with copyright as with google maps/earth©

AI aircraft models:

All models derived from MAIW, Military AI Works.

It was impossible to contact Graham King and Fernando Martinez, so I followed the general principles of freeware software, also distributed as freeware, nevertheless, yet they remain the authors and have their work the permissions.

Are included in this package and not as to download from your website because they are originally made for FS9.

Flight plans are incompatible with FSX, the scenery and other things included in their package usually work, but not always, and as I've included mine does not make sense to include their scenery in the package.

Only needed some models and flight plans to operate on this airport, it was unnecessary to put several packages complete with all its scenery, aircraft, etc., which have larger, well I make sure they are 100% compatible with FSX.

In any case, if you want the complete packages of aircraft MAIW highly recommend it, as they include the scenery / airport visited by these aircraft, flight plans, the callsign (voice pack) of each aircraft. Bearing in mind that were designed for FS9, so check the page [MAIW](#) and their forums for more information on how to use in FSX, this manual can help [MAIW_FSX_Installation_Guide](#) .

For the Mirage F1, I have included all aircraft, although no flight plan has been created for all.

Mirage F1C, F1CE, F1EE and F1BE

Models:

-Nick Black

Flight Dynamics:

-Mike "mikewmac" MacIntyre

Textures and Repaints:

-Nick Black (Many thanks to Andy Nott for his assistance on the texture for 14-37)

Scenery:

-Nick Black

Mirage Afterburner Effect

-Steve Holland

Beta Testing:

-MAIW Beta Team

****A special thank you to Frank Safranek for his in depth knowledge and advice regarding the Mirage F1. His help was invaluable in the making of this model, and also to Diego from Base Zaragoza Virtual for his excellent information on the Spanish Mirages.**

Eurofighter EF2000 F2/T1

Models

-Nick Black

Repaints

-Andy Nott

Effects

-Nick Needham

FMAI Tornado_ECR GAF_JBG32_46+23"

FMAI Tornado_IDS GAF_AG51_45+06"

FMAI Tornado_IDS GAF_JBG33_45+44"

Models

-Fernando Martinez

Repaints

-Ray Parker

MAIW_NBAI_AV8B_MMI_GRUPAER_MM7199

MAIW_NBAI_AV8B_MMI_GRUPAER_MM7200

Models:

-McDonnell Douglas Harrier AV8B+ and TAV8B by Nick Black

Flight Dynamics:

-Mike MacIntyre

Repaints:

-Nick Black and Graham King

MAIW_FMAI_Mirage_2000N_FAF_EC03_004_304

MAIW_FMAI_Mirage_2000N_FAF_EC03_004_305

Models:

-Fernando Martínez

Textures:

-Graham King

Effects:

-Henry Tomkiewicz

MAIW_NBAI_F2_ITAF MM7235 IX

MAIW_NBAI_F2_ITAF MM7272 IX

Models:

- Eurofighter EF2000 F2/T1 - Nick Black

Repaints

- Andy Nott

Effects

- Nick Needham

FDE /Air File for Eurofighter

- Mike MacIntyre

MAIW_NBAI_DASSAULT_RAFALE_M_FNY_CEV_1

MAIW_NBAI_DASSAULT_RAFALE_M_FNY_CEV_M02

Models:

-Dassault Rafale by Nick Black

Flight Dynamics:

-Mike MacIntyre

Repaints:

-Nick Black

Custom Effects:

-Steve Holland, Nick Needham, Mike MacIntyre and Henry Tomkiewicz

MAIW_PSAI_Alpha_Jet_E_FAF_ETO01_008_E108

MAIW_PSAI_Alpha_Jet_E_FAF_ETO01_008_E115

Model:

-Pascal Suls

FDE Design & Aircraft Effects:

Mike MacIntyre

-Henry Tomkiewicz

-Nick Needham

Repaints:

-Graham King

Casa C101

Based on the C101 aircraft of AGAvirtual, modified from C101 (FS98) of Oscar Pedrosa.

www.EDAV.org / <http://vaafse.servegame.org/edav/index.php>

Textures by Juan Córdoba "San-Segal"

Canadair CL415

Model y textures

-Jean-Pierre Fillion, jpfil@videotron.ca

Lockheed T-33

Model

-Guy Diotte, guyd@bellnet.ca

Textures spanish model

-ARV187 based in the repaint of Guy Diotte

IVECO Magirus EuroFire

-Brian

Lights SS V2+ scenery object library

-Sidney Schwartz



Los Llanos AB, Albacete Spain (LEAB) By ARV187 Español

Este escenario esta creado para Microsoft Flight Simulator X. Se han situado los objetos y lugares lo más exacto posible a la realidad mediante imágenes por satélite y datos de navegación aérea. Imágenes de la ciudad y cercanías foto reales con algunos edificio reales. Trafico aéreo militar.

Otros proyectos pueden ser encontrados en <https://sites.google.com/site/fsxworldspain/>

Podéis encontrar más información sobre este aeropuerto [aquí](#) o en la pagina de [Aena](#) (Aeropuertos Españoles y Navegación Aérea). Más cartas de navegación [aquí](#).

Espero que no seáis muy duros con el resultado, no ha sido fácil aprender tantas cosas por uno mismo.

Quiero hacer un agradecimiento a "Tejal Bernardo" por sus consejos, asesoramiento, y las respuestas que me ha dado a mis dudas.

También a toda la comunidad de MAIW. Especialmente a: "Mikewmac", "Firebird", "f4nutter", "Nick Black", "Psuls", "igorski", y también a otros por su trabajo en los modelos AI.

También a Jean-Pierre Fillion, que incluso hizo un nuevo repaint para el CL-415.

Y a Juan M. Gonzalez por las fotos de su álbum en picasa, en concreto la de la torre de control que sirvió para hacer las texturas.

A los creadores de Airport Design Editor, Model Converter X y Sbuilder X, Sketchup, en fin, a todos los que con sus programas hacen posible el diseño de escenarios.

Instalación

1.Descomprime el archivo descargado.

2.Busca la carpeta llamada "Microsoft Flight Simulator X" está donde hayas descomprimido el archivo, copiala y pegala en el directorio raíz donde tienes instalado Flight Simulator X, normalmente aquí:

\Program Files\Microsoft Games

O bien

\Archivos de programas\Microsoft Games

Otra opción es abrir la carpeta descomprimida "Microsoft Flight Simulator X" y copiar su contenido dentro de el directorio de tu instalación, por ejemplo:

\Program Files\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X

O bien

\Archivos de Programa\Microsoft Games\Microsoft Flight Simulator X

3. Entra en el programa FSX y añade el escenario a la biblioteca de escenarios.

Estas son las carpetas y archivos que se instalaran con este escenario:

En \Addon Scenery: LEAB ARV187

En \Effects:

En \Scenery\World\Scenery: LEAB_ADEX_ARV187_ALT

Traffic_LEAB_ARV187_FSX

En \SimObjects\Airplanes: MAIW GAF Tornado

MAIW_Boeing AV8B+ Italian Navy

MAIW_FMAI_Mirage_2000N_Istres-Le Tube

MAIW_NBAI Eurofighter F2 Italy

MAIW_NBAI Eurofighter F2 Spain

MAIW_NBAI Eurofighter T1 Spain

MAIW_NBAI_Mirage_F1BE_Spain

MAIW_NBAI_Mirage_F1C_Spain

MAIW_NBAI_Rafale_M_DRY_FNY

MAIW_PSAI ALPHA JET E FAF PART 1

¿Y si no quiero el terreno foto real o el trafico aéreo?

Este escenario tiene la ciudad y cercanías con terreno foto real.

Si no quieres instalarlo o tienes otro ya instalado y lo prefieres, puedes no instalar los archivos de terreno de este escenario, simplemente borra estos cuatro archivos photo_leabnw.bgl, photo_leabne.bgl, photo_leabsw.bgl, photo_leabse.bgl

Si no quieres el trafico aéreo simplemente borra este archivo Traffic_LEAB_ARV187_FSX con lo cual tampoco necesitaras las carpetas de los aviones AI instaladas en \simobjects\airplanes

La opción de trafico/vehículos de carretera influye en que puedas ver más cantidad o menos aquí:

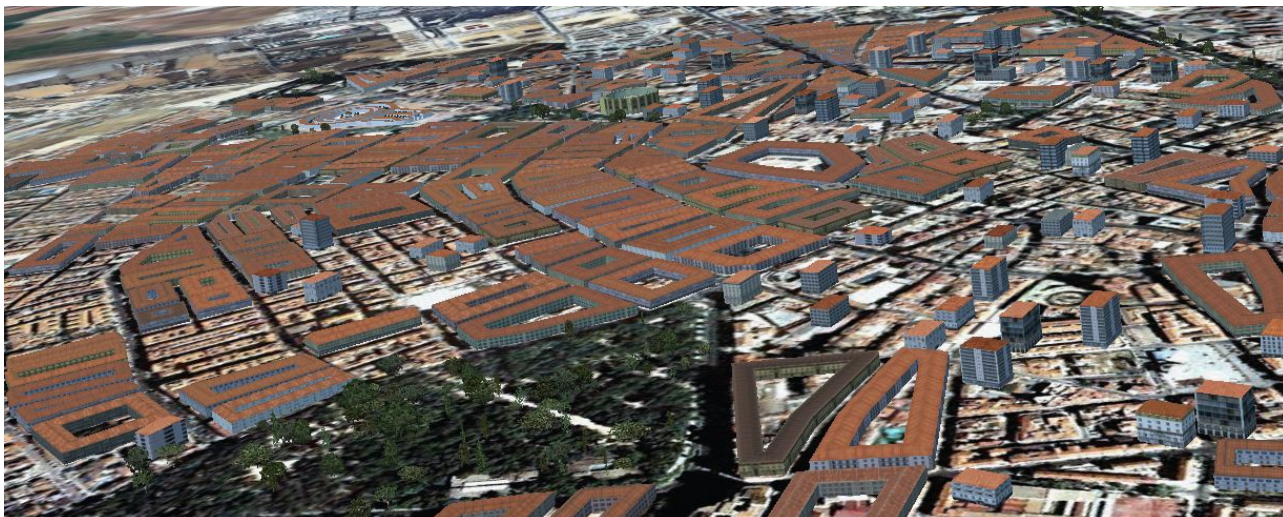


También la opción de autogen (densidad de generación automática) va a influir en que veas en concreto esta parte del escenario de una forma u otra.

Full:



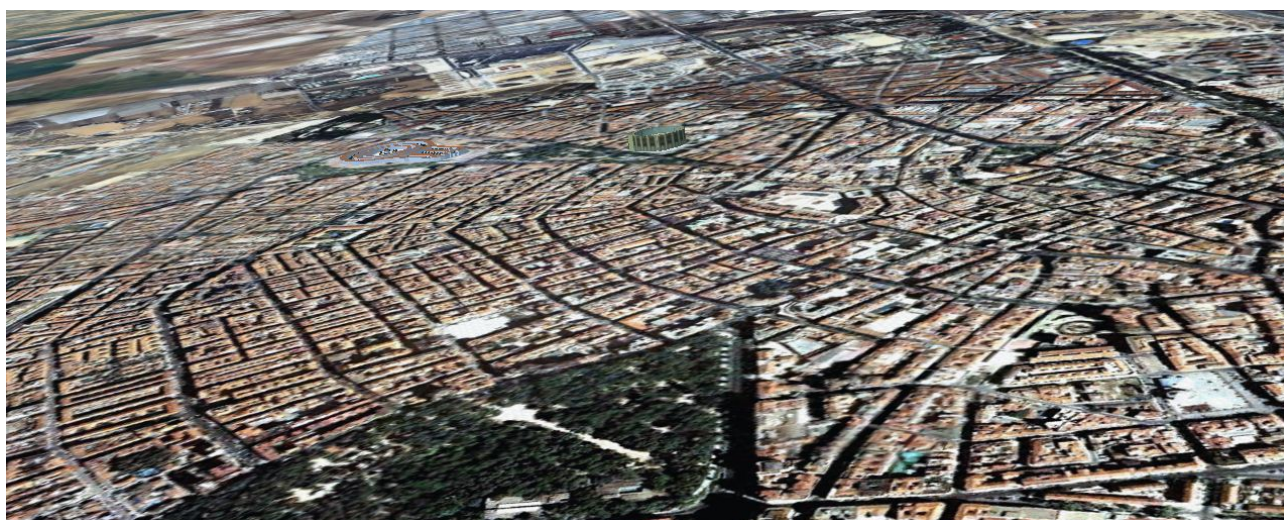
Normal:



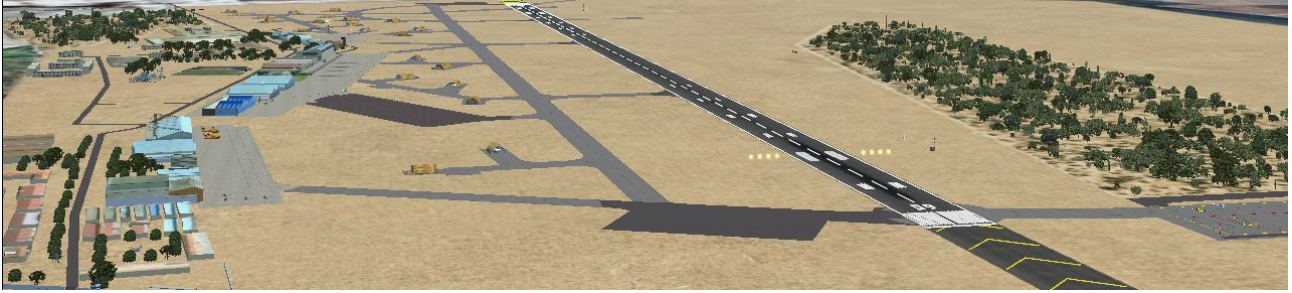
Low:



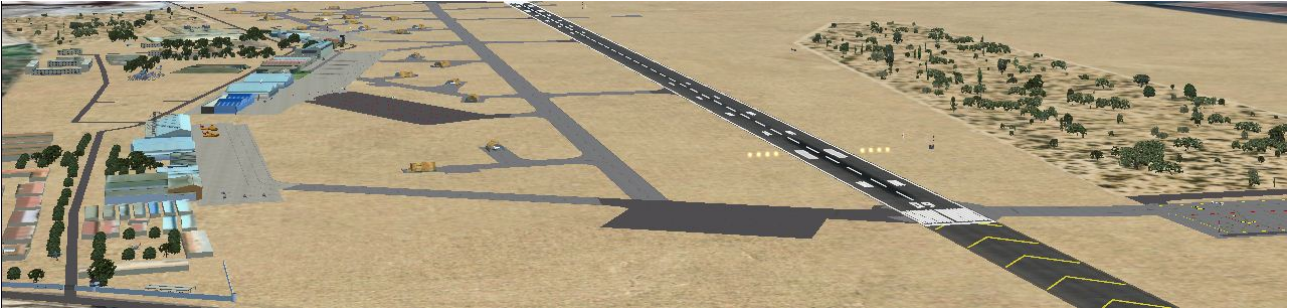
None:



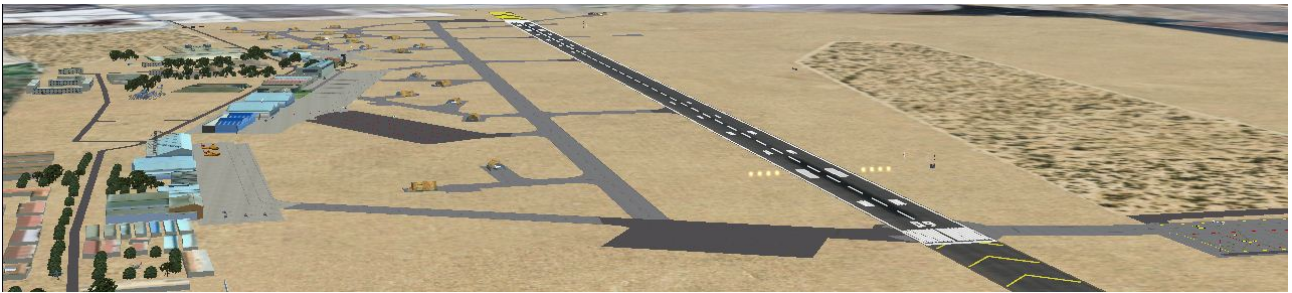
Full:



Normal:



None:



Problemas conocidos

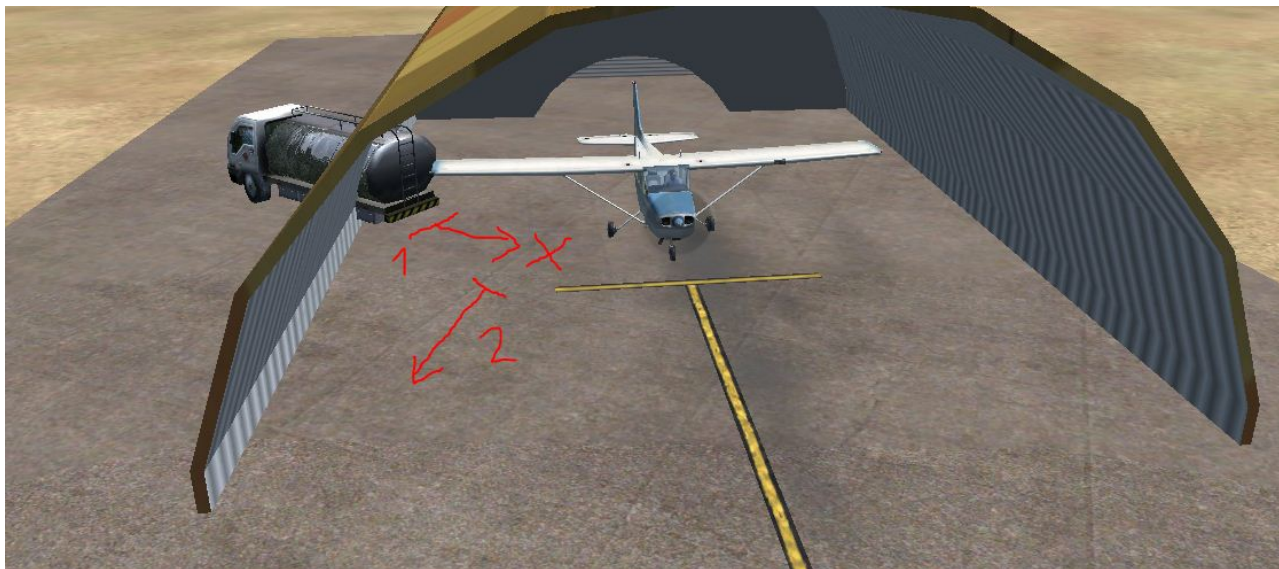
Cuando el avión y el parking son pequeños, flight simulator tiene pequeños problemas de precisión, en lo que respecta a aparcar, hay veces que no detecta que estas aparcado correctamente, hay que avanzar un poco o retroceder sobre la plaza de parking.



Esto pasa también a la hora de llamar al camión de combustible, el camión llega, reposta, y al dar marcha atrás lo hace pegado al borde del parking, que al ser el parking de pequeño tamaño suele terminar en accidente contra el avión.

Así que, no llames al camión de combustible si estas en un parking pequeño, como, por ejemplo, el de la zona militar, usa el menú de FSX para repostar.

Si lo llamas ten desactivado la opción detectar de choque, hay muchas probabilidades de que el camión de combustible choque contra el avión.



Para entrar en el parking de un hangar semi abierto, colócate delante, alineate, y acelera cuidadosamente, o usa el push back según sea necesario, y si aparcas hacia adelante o hacia atrás.

Créditos:

Todos los objetos son propiedad de sus respectivos creadores.

No puedes usar ningún objeto o parte del escenario en otro proyecto publico o privado sin el consentimiento escrito de sus creadores.

Este escenario y su contenido es Freeware, no puedes distribuirlo para obtener beneficio económico, ni tampoco sin el permiso de sus autores.

No puedes modificar el contenido y distribuirlo sin el permiso de los respectivos creadores.

El tener el permiso de un autor, en principio no da permiso para modificar y distribuir la propiedad de otros autores.

Cada autor o creador tiene sus propias condiciones, por favor contacta con ellos para más información.

Contactar conmigo:

En mi caso particular, tu debes contactar conmigo por correo electrónico en [sparkticus20\(arroba\)hotmail\(punto\)com](mailto:sparkticus20@hotmail.com) , por la pagina de FSX World Spain, o con alguno de los miembros de FSX World Spain.

Si a pesar de haber intentado todo esto no es posible contactar conmigo, contacta con MAIW en el foro y pregunta allí.

Ellos tienen mi permiso para, a su vez, dar permisos según mi criterio y el de ellos, esto es solo en caso de que una vez te pongas en contacto con ellos, ellos tampoco consigan contactar conmigo en el periodo de un mes.

Imágenes del terreno:

LAS ORTOFOTOS PROVIENEN DEL SERVIDOR DE PNOA DEL IGN (Instituto Geográfico Nacional).

Modelos de aviones AI:

Todos los modelos proceden de MAIW, Military AI Works.

Ha sido imposible contactar con Graham King y Fernando Martínez, así que he seguido los principios generales de freeware software, distribuir también como freeware, a pesar de todo, ellos siguen siendo los autores y tienen los permisos sobre sus obras siempre.

Se han incluido dentro de este escenario y no puesto como descarga desde su pagina web, debido a que están hechos originariamente para FS9.

Los planes de vuelo son incompatibles con FSX, el escenario y otras cosas incluidas en el paquete suelen funcionar, pero no siempre, y como yo he incluido el mio no tiene sentido incluir el del paquete.

Unicamente necesitaba algunos modelos y planes de vuelo para operar en esta base, con lo que era innecesario poner varios paquetes completos con todos sus escenarios, aviones, etc, que tendrían mayor tamaño, además me aseguro de que son compatibles 100% con FSX.

En cualquier caso, si quieres el paquete completo de aviones de MAIW lo recomiendo altamente, ya que incluyen el escenario/aeropuerto visitados por estos aviones, los planes de rutas, los calls sign (voice pack) de cada avión. Teniendo siempre presente que fueron diseñados para FS9, así que consulta la pagina de [MAIW](#) y sus foros para más información de como usarlos en FSX, este manual puede ayudarte [MAIW_FSX_Installation_Guide](#).

Para los F1 Mirage, se han incluido todos los aviones, aunque no se ha creado plan de vuelo para todos.

Mirage F1C, F1CE, F1EE and F1BE

Models:

-Nick Black

Flight Dynamics:

-Mike "mikewmac" MacIntyre

Textures and Repaints:

-Nick Black (Many thanks to Andy Nott for his assistance on the texture for 14-37)

Scenery:

-Nick Black

Mirage Afterburner Effect

-Steve Holland

Beta Testing:

-MAIW Beta Team

****A special thank you to Frank Safranek for his in depth knowledge and advice regarding the Mirage F1. His help was invaluable in the making of this model, and also to Diego from Base**

Zaragoza Virtual for his excellent information on the Spanish Mirages.

Eurofighter EF2000 F2/T1

Models

-Nick Black

Repaints

-Andy Nott

Effects

-Nick Needham

FMAI Tornado_ECR GAF_JBG32_46+23"

FMAI Tornado_IDS GAF_AG51_45+06"

FMAI Tornado_IDS GAF_JBG33_45+44"

Models

-Fernando Martinez

Repaints

-Ray Parker

MAIW_NBAI_AV8B_MMI_GRUPAER_MM7199

MAIW_NBAI_AV8B_MMI_GRUPAER_MM7200

Models:

-McDonnell Douglas Harrier AV8B+ and TAV8B by Nick Black

Flight Dynamics:

-Mike MacIntyre

Repaints:

-Nick Black and Graham King

MAIW_FMAI_Mirage_2000N_FAF_EC03_004_304

MAIW_FMAI_Mirage_2000N_FAF_EC03_004_305

Models:

-Fernando Martínez

Textures:

-Graham King

Effects:

-Henry Tomkiewicz

MAIW_NBAI_F2_ITAF MM7235 IX

MAIW_NBAI_F2_ITAF MM7272 IX

Models:

- Eurofighter EF2000 F2/T1 - Nick Black

Repaints

- Andy Nott

Effects

- Nick Needham

FDE /Air File for Eurofighter

- Mike MacIntyre

MAIW_NBAI_DASSAULT_RAFALE_M_FNY_CEV_1

MAIW_NBAI_DASSAULT_RAFALE_M_FNY_CEV_M02

Models:

-Dassault Rafale by Nick Black

Flight Dynamics:

-Mike MacIntyre

Repaints:

-Nick Black

Custom Effects:

-Steve Holland, Nick Needham, Mike MacIntyre and Henry Tomkiewicz

MAIW_PSAI_Alpha_Jet_E_FAF_ETO01_008_E108

MAIW_PSAI_Alpha_Jet_E_FAF_ETO01_008_E115

Model:

-Pascal Suls

FDE Design & Aircraft Effects:

Mike MacIntyre

-Henry Tomkiewicz

-Nick Needham

Repaints:

-Graham King

Casa C101

Basado en el C101 avión de AGAvirtual modificado del C101 FS98 de Oscar Pedrosa.

www.EDAV.org / <http://vaafse.servegame.org/edav/index.php>

Texturas por Juan Córdoba “San-Segal”

Canadair CL415

Modelo y texturas

-Jean-Pierre Fillion jpfil@videotron.ca

Lockheed T-33

Modelo

-Guy Diotte guyd@bellnet.ca

Texturas del modelo español

-ARV187 sobre el repaint de Guy Diotte

IVECO Magirus EuroFire

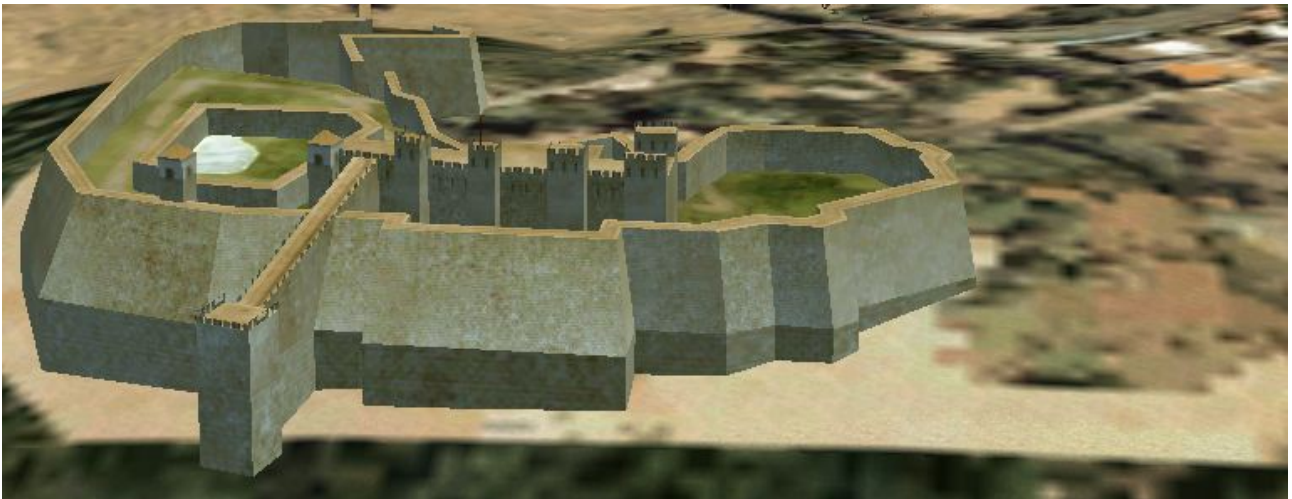
-Brian

Lights SS V2+ scenery object library

-Sidney Schwartz

Some visual reporting points (VFR) / Algunos puntos de notificación visual (VFR):

W-1 Castillo de Chinchilla



W La Gineta



***Optional Civil Aircraft Dash 8-300 + Air nostrum textures.**

This airplane its in flight plan, you only need download this files.

[AI Airplane in flightsim.com](https://www.flightsim.com)

[Texture of Air nostrum](#)



END.

