

## Wat komt er kijken als je FS9 nieuw of opnieuw moet installeren na bv. een computercrash?

Meestal blijft er na een uninstall van FS9 een groot deel van de later toegevoegde vliegtuigen en scenery staan, maar verbeterde- of vervangen bestanden kan je kwijt zijn, of ze worden bij de hernieuwde installatie van FS9 overschreven.

Het is beter als voorzorg maatregelen te nemen die je helpen bij een onverhoopte herinstallatie.

1. Je kan een logbestand bijhouden, waarin je vanaf het begin alles noteert wat aan de FS veranderd wordt, welke bestanden zijn vervangen, welke vliegtuigen toegevoegd, scenery geïnstalleerd enzovoort. Dat betekent natuurlijk ook dat je alle bronnen van die toevoegingen en veranderingen (zeg maar: de zips) ook bewaart en weet waar die zitten.

2. Je kan ook van alle mappen en bestanden (Aircraft, Modules, Sound, ADDON SCENERY, noem maar op) backups maken of zips maken die naar een DVD of externe HD gaan.

Daarmee heb je geen complete backup, want FS9 bewaart ook van alles op C:, en dat moet dus in je systeem backup van C: zitten. Die heb je toch al nodig voor het register.

Maar dan, wat moet er allemaal gebeuren?

Laten we aannemen dat je wel backups hebt. Daar gaan we.....

1. FS9 installeren.

2. FS91 update installeren.

3. NOCD-FS91 installeren, zodat je de CD niet nodig hebt) Dit moet wel de laatste versie zijn die na de update van FS9 is verschenen.

4. FSNavigator installeren.

5. "Essential Textures" dus die textures die door makers van addon scenery worden gebruikt, maar die vaak niet (meer) met scenery worden meegestuurd, heb je zelf hopenlijk als backup, of je kan ze ophalen bij (bv) Flightsim.com onder de "Must have files" en bij FS9\Textures voegen. Er zijn natuurlijk ook leden van de werkgroep die je aan een zip van die textures kunnen helpen.

6. Backup Gauges van vorige installatie toevoegen. Waarom? Als je een backup van de extra geïnstalleerde vliegtuigen hebt zoals die in FS zitten, dan zitten de gauges daar meestal niet bij, tenzij je die als routine in de map \Panel stopt, wat ook kan. Die gauges moeten dus apart bewaard worden.

Als je alle vliegtuigen opnieuw installeert vanaf de oorspronkelijke zips, dan heb je die gauges natuurlijk wel meteen erbij, maar dat is veel meer werk.

7. Backup van de map Effects van vorige installatie toevoegen. Veel scenerybestanden en vliegtuigen komen met eigen "effects", zoals rokende schoorstenen, vuurwerk, of rook bij het opstarten van motoren. Om te voorkomen dat je alles opnieuw moet gaan installeren, heb je een backup van die map gemaakt.

8. FS9.CFG opzoeken (C:\Documents and Settings\Gebruikersnaam\Application Data\Microsoft\FS9\FS9.cfg of in

C:\Gebruikers\Gebruikersnaam\AppData\Roaming\Microsoft\FS9\FS9.cfg) en daarin het hoofdstuk [Oldmodules] aanmaken. Daarin komt FSSOUND.DLL=1, FLIGHTREC.DLL=1, SOARREC.DLL=1, ADF2MOD.DLL=1.

Deze heb ik er staan, maar dat hangt natuurlijk af van welke vliegtuigen en gauges je gebruikt.

Ook in FS9.CFG, onder [Controls] kan je zetten: PAN\_IN\_COCKPIT\_MODE=1. Je kan dan ook in de cockpit met de hatswitch van je stick rondkijken.

9. Maak in de hoofdmap behalve ADDON SCENERY ook een map ADDON\_MESH-LCL aan.

In die map zet je alleen een map Scenery, GEEN map Texture. Daar komt je Mesh en Landclass scenery te staan. (Denk bv. aan de goede en gratis SRTM mesh)

10 Installeer je addon scenery (behalve NL2000) opnieuw in ADDON SCENERY, en als je alle bestanden daar hebt staan, start je FS9 om in de scenery library al die bestanden toe te voegen. Sluit dan FS9 af, en start FS9 weer om te zien of er geen foutmeldingen komen. Sluit FS9 weer af.

11 Installeer NL2000v292 (volledige versie of oudere + update)

12. Start van NL2000 het Feature Panel programma, kies je gewenste opties, en laat die installeren.

13. Ga met Verkenner of Total Commander naar de map FS9\ADDON SCENERY\NL2000v29\Feature Panel, daarin naar de map Nav\_2002, en kopieer de 4 bestanden die daar zitten (niet de map) naar NL2000\_v2\_92\scenery.

14 Ga naar Modules\FSNavigator\Bin\, en draai FSNavdbg.exe. FS9 moet uit staan terwijl je dit doet.

15. Verwijder die 4 bestanden weer uit NI2000\scenery.

16 Voeg alle eigen extra Vliegtuigen weer toe vanuit je backup, of installeer ze opnieuw.

(als je de bijbehorende Effects of Gauges niet had bewaard, zal je ze toch opnieuw moeten installeren.)  
17. Je hebt nu het standaardpakket AI traffic, en als je andere vliegtuignamen gebruikt, zal je ook het AI opnieuw moeten installeren. Dat wil dus zeggen: vliegtuigen en vluchten, want ze moeten wel met elkaar kloppen.

18. Nu alle framerate-vertragende zaken er weer in zitten, wordt het tijd FS9 op te starten, en de Settings weer helemaal goed in te stellen. Vergeet niet om die vervelende "Tips" uit te zetten. O ja, wat niet iedereen weet: om van binnen de werkende FS9 terug te gaan naar het startscherm met de Settings en de Scenery library, hoef je FS9 niet uit te zetten en weer op te starten; druk op Esc, en "End Flight". Zie voor de instellingen zelf het stuk dat Joop Mak in onze Groningse vliegcurcus geschreven heeft. Welke waarden je moet instellen hangt vooral van je hardware en je eigen voorkeuren af, en dat valt buiten het bestek van dit stukje.

19. Als je geen recente backup van je Textures had, dan zal je wellicht de verbeterde Textures (aeu7.zip, bv.) weer willen installeren. Ook voor wolken, steden en wegen bij nacht, landingslichten, huisjes-boompjes-beestjes, zijn er verbeterde, mooie en framerate-vriendelijke versies beschikbaar.

20. Bewaarde vluchten (Flights en Flightplans) kan je alleen herstellen als je daarvan een backup had gemaakt. Ze zitten in je eigen "Mijn Documenten" onder FlightSimulator Files.

Per "flight" (wat vroeger bij FS2002 "situation" heette) heb je een .FLT en een .WX bestand met dezelfde naam. Heb je ook een flightplan van de FS9 Flight planner opgeslagen, dan heeft dat de extensie .PLN.

21. Ga met Verkenner naar de map \Modules. In de map FSNavigator aldaar vind je een map Plan en een map SidStar.

In de map Plan zet je de backup van je opgeslagen vliegplannen in FSNavigator. (de .FSN files)

In de map SidStar zet je de backup van de SIDs en STARS. Had je die backup niet gemaakt, dan kan je een zip van de meeste SidStars downloaden van de FSNavigator site. Die zip uitpakken naar de map SidStars. Daarna FS starten, en in FSNavigator met Options - SidStar download de zaak aanvullen.

Ook in \Modules komt FSUIPC weer te staan.

Gebruik je de Airport Chart Viewer van Manuel? Dan staat er in de map \Modules\Airport Chart Viewer een forse database, daar aangemaakt door de "manuel database creator" (die dus na installatie van de airport chart viewer eerst moet werken voor je die viewer kan starten). Gemakkelijk als je ook daar een backup van had.

Hulpprogramma's zijn verder meestal het probleem niet, die staan er nog, of je kan ze natuurlijk weer opnieuw installeren.

Geregistreerde software (FSNavigator, FSUIPC, de R4D DC3, en wat je verder bezit, moet natuurlijk opnieuw geregistreerd worden met de codes die je daarvoor bewaard hebt. Bij de R4D moet het registratiebestand in \Gauges zitten, anders werkt het niet. Bij FSNavigator zit het in het programma onder Help - Payment and Registration.

Verder zijn er natuurlijk allerlei verbeteringen mogelijk die nog kunnen worden aangebracht, of instellingen van vliegtuigen die veranderd kunnen, om van de AI nog maar te zwijgen.

Zie bv. ook de aardige "Tips and Tricks 1-4 die op FlightSim.com te vinden zijn.

Zo, daarmee ben je alweer een stuk op dreef. Overigens een klus, waar je nog wel even mee bezig bent voor het echt weer helemaal goed is.

Draait alles nu naar wens? Dan wordt het nu tijd om van je nieuwe FS9 (weer) backups te gaan maken!

Enno Laverman