

Herinstallatie Prepar3D v4

Soms loop je tegen een niet meer werkende P3D aangelopen. Soms kan je dat oplossen, door de Prepar3D.cfg in de map : C:\gebruikers\naam\AppData\Roaming\Lockheed Martin\Prepar3D v4 te verwijderen en P3D opnieuw op te starten . P3D maakt dan een nieuw Prepar3D.cfg. Daarbij staan wel alle instellingen op default . Maar als het werkt, dan start P3D weer op. Als dan de instellingen weer worden aangepast is e.e.a. weer klaar en kan P3D weer gebruikt worden.

Maar soms is dat niet genoeg. Soms is het nodig om P3D opnieuw te installeren. Hier nu mijn ervaringen met mijn herinstallatie, die een keer nodig was. Wanneer je P3D gaat deïnstalleren, zullen alle settings van P3D ook verdwijnen. Hierbij denk ik dan aan het exe.xml , dll.xml , standard.xml , standard.xmlxl en met name de scenery.cfg. Ook eventuele addon scenery , die in het scenery_addons.xml (nieuw voor P3Dv4) staan vermeld, is dan verdwenen. . Het is dan verstandig om eerst de volgende mappen te saven. Dat simpel door de naam te veranderen door er een X achter te zetten.

B.v. C:\users\naam\Documents\ Prepar3D v3 Files wordt : C:\users\naam\Documents\ Prepar3D v4Files X. Hou apart even op een lijstje bij welke mappen je hebt aangepast met een X. Dan kan je later eenvoudig in de gaten houden of je ze straks allemaal hebt verwerkt.

C:\users\naam\Documents\ Prepar3D v4 Files (zet hier dus ook een "X" achter) , Hierin staan de gesavede flights waaronder de default maar ook de start flight waar P3D mee opstart.

Maar ook de map C:\users\naam\Documents\ Prepar3D v4 Add-ons (zet hier dus ook een "X" achter)

C:\gebruikers\naam\AppData\Roaming\Lockheed Martin\Prepar3D v4 (zet hier dus ook een "X" achter) , waarin o.a. exe.xml, standard.xml , standard.xmlxl en dll.xml . In het exe.xml herkent P3D o.a. logitech e.d. en in het dll.xml herkent FSX o.a. : fstramp , fsuipc , e.d. Deze vermeldingen zorgen er voor, dat deze onderdelen met het starten van P3D mede worden gestart. En in de map "Controls" zit het standard.xml ,waarin de settings van je joystick staan.

C:\gebruikers\naam\AppData\Local\Lockheed Martin\Prepar3D v4 (zet hier dus ook een "X" achter). Ook voor deze map geldt hetzelfde als voor : C:\gebruikers\naam\AppData\Roaming\Lockheed Martin\Prepar3D v4.

C:\ProgramData\Lockheed Martin\Prepar3D v4 (zet hier dus ook een "X" achter), waarin de P3D library zit (scenery.cfg) maar ook de scenery_add-ons.xml . In tegenstelling tot FSX zit bij P3D ook een exe.xml en dll.xml in deze map .

Door installatie van extra scenery , b.v. de NL2000 , maar ook ORBX is in de map Autogen het e.e.a. veranderd. Dus ook de map Prepar3D v4\Autogen (zet hier dus ook een "X" achter) moet gesaved worden.

Mogelijk zijn er ook wat default vliegtuigen voorzien van andere extra uitvoeringen. Aangezien bij deïnstallatie de default vliegtuigen met o.a. hun aircraft.cfg verdwenen zijn, is het goed om de map Prepar3D v4\Simobjects\Airplanes (zet hier dus ook een "X" achter) te saven. Dan kan ook voor de

andere mappen Boats en Rotorcraft, indien nodig. Dat geldt overigens ook voor de mappen Prepar3D v4\effects , Prepar3D v4\gauges , Prepar3D v4\Sound. Het save kan dus heel simpel, door van deze mappen de namen te veranderen , door het toevoegen van die "X" . Zo krijgt de map "gauges" dan de naam "gauges X" . Je kunt dit dan voor elke map doen, waarvan bekend is , dat er veranderingen zijn geweest ten opzichte van de default.

Zo had ik veel aanpassingen gedaan in de map Prepar3D v4\scenery\world\scenery , dus heb ik daarvan ook de naam gewijzigd in "world X" . Zo ben ik de hele map P3D doorgelopen op mappen waarin ik wijzigingen had ten opzicht van de default situatie. Mappen die door installatie zijn toegevoegd, zullen na de installatie blijven staan.

B.v. de map ORBX zal niet verdwijnen. En de mappen met de aangepaste naam in "...X" blijven ook bestaan. Wel zullen de nieuwe ORBX global textures worden gewist, omdat deze dezelfde namen hebben als de default textures. Dus naast het save van de map scenery\world , waarin de texture map zit, moet ook de map Scenery/global gesaved worden . Schrijf op een lijstje even op welke mappen hernoemd zijn.

Als dit klaar is, kan Prepar3D volgens de normale procedure gedeïnstalleerd worden. Laat aan het einde van de deïnstallatie het register ongemoeid. Dan blijft je licentie aanwezig. Ga je dat wel doen, zorg dan dat de PC via internet bij Lockheed de licentie kan afmelden, anders werkt je licentie niet meer bij een nieuwe installatie. Dan zijn na afloop alle default P3D mappen en items verwijderd, maar de map Prepar3D v4, met daarin de gesavede mappen met de gewijzigde naam X, zelf niet .

Nu kan de herinstallatie van P3D plaatsvinden in dezelfde map als waar P3D zat. Je ziet nu, nadat dat klaar is, in de P3D map b.v. 2 mappen gauges zitten : één als "gauges" en één als "gauges X" en dat geldt ook voor de andere mappen, die de toevoeging "X" hebben gekregen.

Start nu eerst P3D gewoon op , zodat deze de default database weer heeft gemaakt. Daarna gewoon afsluiten. Dan gaan we een voor een de oude gesavede files en mappen in de nieuwe P3Dv4 zetten en uitproberen. Als er een de boosdoener van het niet werken van P3Dv4 was, kunnen we die zo ontdekken.

Na de nieuwe installatie op dezelfde plek als de oude P3Dv4 gaan we van de nieuwe default mappen "gauges, waarvan je de oude had gesaved als "...X" , de naam veranderen in b.v. "gauges def", terwijl je de oude naam "gauges X" omzet in de gewone naam "gauges". Nu P3D starten en kijken of P3D werkt. Is dat niet het geval, dan weet je dat er mogelijk in de oude map gauges een file zit dat P3D dwars zat en moet je die gauges bekijken. Zo ja, dan naar de volgende map, bv. Effects.

En volgt dezelfde procedure voor elke hernoemde map met een X. P3D na elke map opnieuw opstarten en kijken of deze werkt. Aan het einde zijn alle data van de oude situatie weer in de nieuwe P3D aanwezig. Doe deze procedure een voor een.

Nu de map C:\gebruikers\naam\AppData\Roaming\ Lockheed Martin\Prepar3D v4. Wijzig de naam door def toe te voegen en verander de gesavede map door de X te verwijderen. En dan maar weer opnieuw opstarten.

Hetzelfde doen we met C:\gebruikers\naam\AppData\Local\Lockheed Martin\Prepar3D v4 . eerst de nieuwe veranderen in def en de oude door de X te verwijderen. En weer herstarten.

Ga dan naar de map C:\ProgramData\Lockheed Martin\Prepar3D v4 , geef deze de naam def en haal de X uit de gesavede map. Nu is de library van P3D weer dezelfde als eerst. Dat geldt dan ook voor de scenery_add-ons.xml . Steeds tussendoor opnieuw P3D opstarten en afsluiten.

Na elke herstart van P3D zal de database steeds worden bijgewerkt en zal P3D normaal gesproken gewoon werken. Als nu alle mappen zijn doorgelopen en P3D gewoon blijft werken, dan kan je alle mappen die nu “.....def” heten , verwijderen . Bij mij werkte P3D toen weer helemaal goed.

Het kan geen kwaad om wel de laatste versie van FSUIPC opnieuw even te installeren.

Controleer of bij de settings de volgende instellingen nog goed staan : Onder graphics : MSAA op 8 samples, Anisotropic op 16x

Lockheed Martin brengt zo nu en dan een update uit voor Prepar3D v4. Daarbij hoeft geen herinstallatie van P3D te worden gedaan. Meestal is het volgende voldoende. Download bij een update de nieuwe “Install_Client.msi “. Deïnstalleer dan eerst via de normale procedure de oude “Prepar 3D v4 Academic Client” en installeer daarna de nieuwe “Install_Client.msi “. Dan wordt er gevraagd om e.e.a. online te activeren. Klik op OK en voer de licentie gegevens in . Daarna is Prepar3D weer gewoon op te starten. Zo’n update heeft geen gevolgen voor de P3D library. Dus alle scenery is gewoon weer aanwezig .

Overigens nog een tip : Als je vliegtuigen , die je niet gebruikt , verwijdert uit de map simobjects\Airplanes , kijk dan wel of deze niet gebruikt wordt door de default opstart flight. Deze staat in de map C:\gebruikers\naam\AppData\Local\Lockheed Martin\Prepar3D v4 als : Prepar3D_Default.fxml. Als bij het opstarten P3D het daarin vermelde vliegtuig niet vind, kan je problemen krijgen bij het opstarten van P3D maar ook FStramp laat bepaalde gegevens niet meer zien.

Joop Mak / FSGG

29 mei 2018