



SUA AIR  **HUB MEXICO**
www.suraair.net



El 23 de diciembre de 2008 fue liberado el programa FSPassengers para el Flight Simulator en su X Edición.

Para nuestras tripulaciones que desean migrar del FS2004 o FS9 al FSX, a continuación se detallan los pasos a seguir para transferir la base de datos del FSPassengers de un simulador a otro.

INSTALACION DEL PROGRAMA Y SU BACKUP INICIAL

1.- Descargar e instalar la nueva versión FSPX. La versión demo de este nuevo programa se encuentra disponible en el siguiente link:

<http://secure.simmarket.com/fspassengers-x.phtml>

Esta versión Demo se encuentra totalmente funcional, sin embargo, solo permite vuelos con salida únicamente desde el área de San Francisco, California, USA (KSFO), hacia cualquier aeropuerto del mundo. Para habilitar salidas desde cualquier origen, es necesario comprar el software.

Sugerimos conocer y familiarizarse inicialmente la versión Demo con unos vuelos de prueba.

Esta nueva versión FSPX presenta algunas novedades, pero básicamente el funcionamiento es similar a su antecesor FSP.

2.- Una vez instalado el programa FSPX, abrir el Microsoft Flight Simulator X para verificar que se encuentra ya activo el menú del mismo en la barra de herramientas. En este momento podrán abrir el programa para conocer los nuevos comandos que presenta, al terminar,

3.- Cerrar el Microsoft Flight Simulator X.

4.- Abrir mediante el explorador de Windows la siguiente ruta:

Archivos de programa/Microsoft Games/ Flight Simulator X/FSPassengers y copiar y pegar la carpeta Database en otra ubicación, esto nos servirá como un respaldo del archivo original.

TRANSFERENCIA DE LA BASE DE DATOS DEL FSPASSENGERS FS9 A FSX

- 5.- Abrir en FS9 la carpeta FsPassengers\Database, seleccionar todos sus archivos y **COPIAR**.
- 6.- Abrir en FSX la carpeta FsPassengers\Database, y **PEGAR**, cuando pregunte sobrescribir, Aceptar.
IMPORTANTE: En este paso, es necesario dejar intacta la carpeta AircraftLocation.
- 7.- Abrir en FS9 la carpeta FsPassengers\config\MissionGamesCfg y seleccionar los 7 archivos que correspondan a la compañía SUR para la que están volando actualmente (Express 10th, Air 10th, Century, Oro o Platino), **COPIAR LOS 7 ARCHIVOS**. Si tienen varias compañías SUR instaladas, deberán también copiar los 7 archivos de cada una de ellas.
- 8.- Abrir en FSX la carpeta FsPassengers\config\MissionGamesCfg y **PEGAR**
- 9.- Abrir en FS9 la carpeta FsPassengers\config_va y **COPIAR** la o las carpetas VaFsPassengers SUR (Express 10th, Air 10th, Century, Oro o Platino)
- 10.- Abrir en FSX la carpeta FsPassengers\config_va y **PEGAR**

TRANSFERENCIA DEL ARCHIVO DE VOCES DE CABINA Y TRIPULACION SUR AIR

- 11.- Abrir en FS9 la carpeta FsPassengers\Sound\CrewPack, seleccionar la carpeta Sur Air voice pack, **COPIAR**.
- 12.- Abrir en FSX la carpeta FsPassengers\Sound\CrewPack y **PEGAR**

Con esto, hemos terminado con el proceso de transferencia de los archivos.

ACTIVACION DE LOS ARCHIVOS EN FSPX

Abrir el FSX, desde la barra de comandos, abrir FSPassengers y verificar que nuestra base de datos haya quedado idéntica a la del FS9.

Deberás verificar que la Compañía o Compañías SUR estén disponibles en Company Manager, verificar que se encuentre activa la Compañía para la que actualmente estás volando y comprobar el historial de tu piloto.

Dado que no existen muchas variaciones entre el programa antecesor y el nuevo FSPX, en el área de Setup, configurar este último según las instrucciones que se encuentran en nuestro portal en

http://www.surair.net/sitio2/index.php?option=com_content&task=view&id=22&Itemid=33

INSTALACION Y USO DE AERONAVES

Las aeronaves que aparecerán en tu Company manager son las que habías adquirido en tu FSP para la versión FS9 y aunque su nombre pudiera ser igual o similar a las del hangar FSX **NO SON LAS MISMAS y puede que no sean reconocidas por el FSPX y/o causar conflictos.**

A través del Company Manager del FSPX, selecciona cada una de las aeronaves y **VÉNDELA**.....Por cada venta, se irá incrementando tu capital, de tal manera que estarás en posibilidades de adquirir las nuevas aeronaves desde nuestro Hangar FSX. Instala cada una siguiendo las instrucciones que se adjuntan en cada archivo.

Ya instaladas, podrás comprar una a una desde el Company Manager.

Con las pruebas realizadas hasta el momento, hemos encontrando que los archivos payload_model de las aeronaves del FS9 pueden ser utilizados para el FSX. Deberás **COPIAR** cada archivo desde FS9 FsPassengers\payload_model hacia FSX FsPassengers\payload_model y **PEGAR**.

En nuestro portal se encuentran disponibles dichos archivos, o bien, pueden utilizarse los que se adjuntan dentro de cada archivo zip de las aeronaves para el FS9.

ACTUALIZACIONES

Como en todo inicio con programas, los primeros días serán para conocer y adaptarse a los nuevos comandos, menús, opciones y funcionamiento en general. Seguramente encontraremos durante la marcha, algunas situaciones que corregir.

DOCUMENTACION

La instalación del programa FSPX incluye un archivo Documentation en formato .pdf, es importante su lectura.

INCOMPATIBILIDAD Y PÉRDIDA DE DATOS

Una vez hecha la transferencia de datos y haber iniciado vuelos en FSX que generan reportes o pireps, no es recomendable estar transfiriendo el database de manera indiscriminada de un simulador a otro, pues el historial se encontrará desfasado entre ambos y los archivos generarán errores, de tal manera que será imposible enviar reportes porque aparecerá la leyenda de incapacidad para encontrar x vuelo.

COMENTARIOS Y PREGUNTAS

A fin de enterar a todas las tripulaciones de sus comentarios y preguntas y tener un solo sitio para publicar las respuestas pertinentes, pedimos que sea utilizado únicamente nuestro yahoo groups para ello.

<http://mx.groups.yahoo.com/group/surairmexico/>

LO SENTIMOS, NO RESPONDEREMOS NINGUN CORREO SOBRE ESTE TEMA SI ES RECIBIDO EN EL BUZON DE NUESTRO HOTMAIL.

Atentamente

SUR AIR STAFF