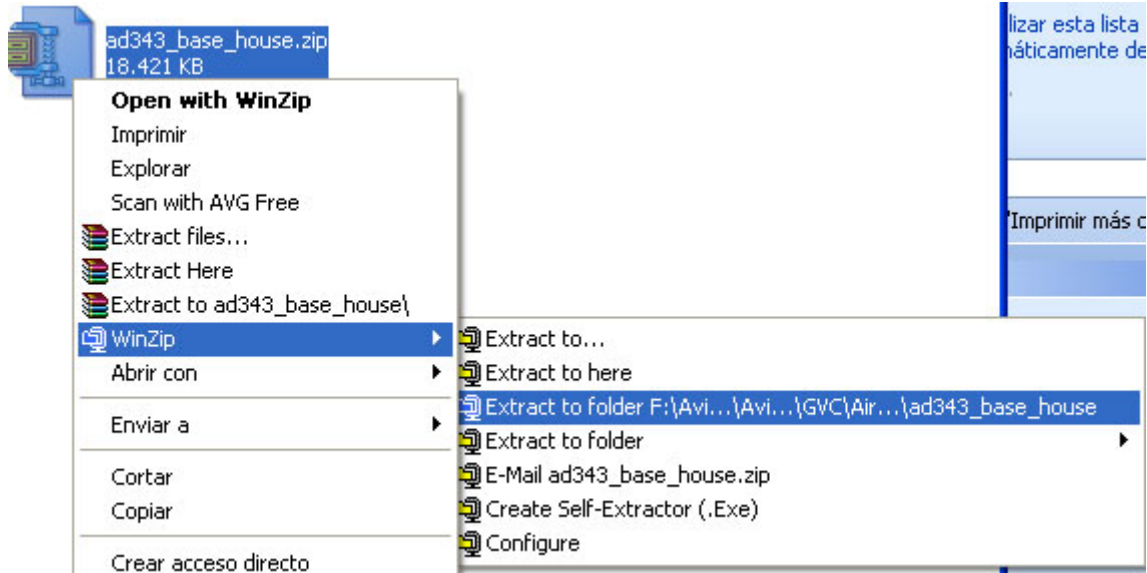


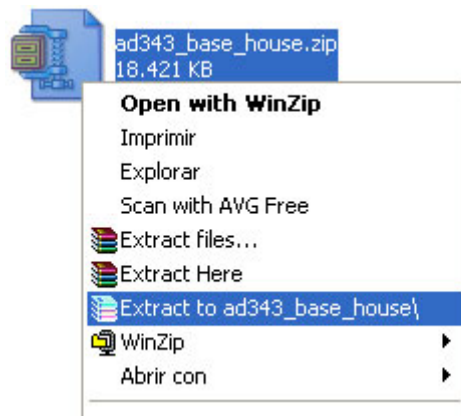
HANGAR TABORNO

TUTORIAL PARA LA INSTALACIÓN DE AVIONES Y HELICÓPTEROS

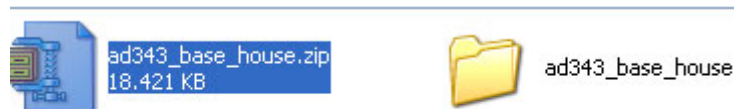
El primer paso que hay que dar para instalar aviones es descomprimir el archivo descargado. Esto puede hacerse en una carpeta temporal, o bien, en el caso de WinZip, es escoger la tercera opción. Éste crea una carpeta con el mismo nombre que el archivo ZIP, en la misma carpeta o directorio donde hayamos guardado éste.



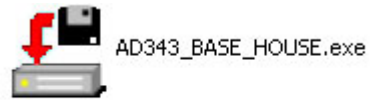
O bien, en el caso de archivos .rar:



Una vez descomprimido, nos aparecerá la citada carpeta:



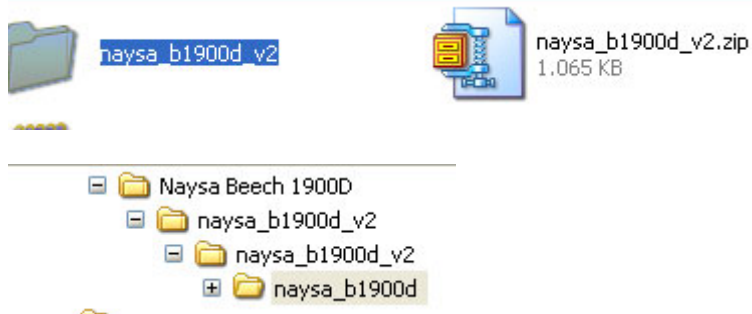
Y dentro de ella, en esta caso, un archivo de instalación .exe



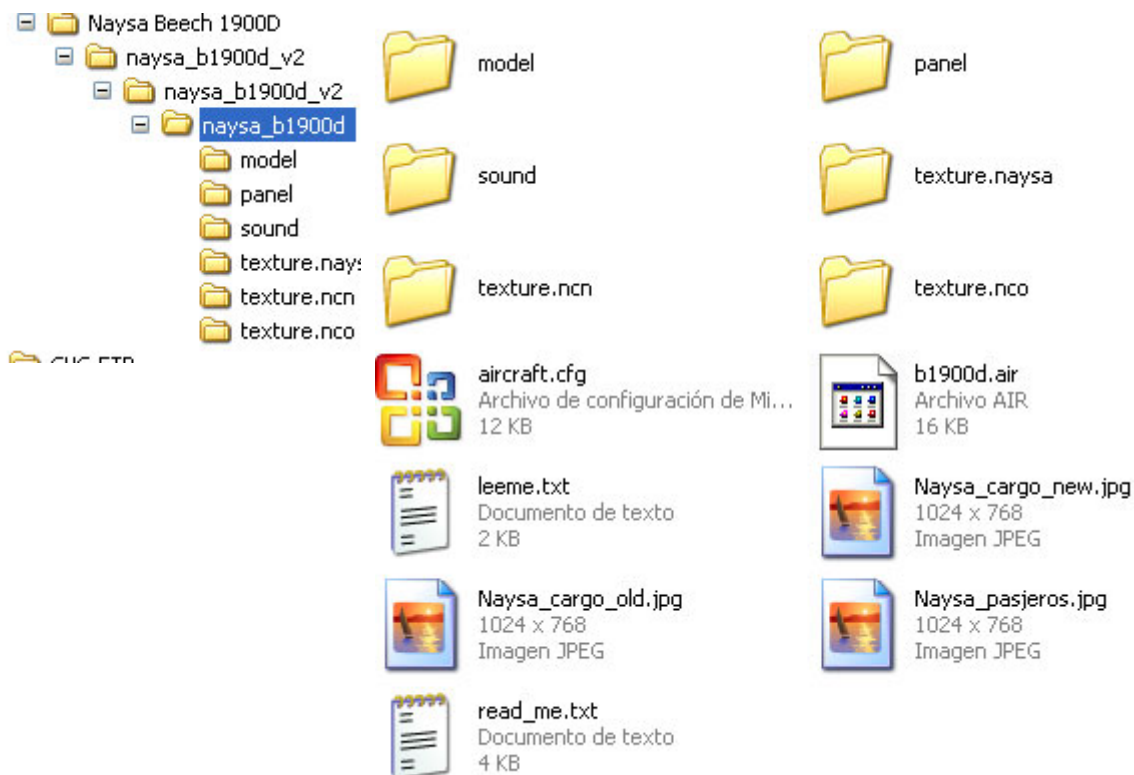
Pinchar un par de veces con el puntero del ratón, botón izquierdo, e instalar en el directorio del simulador correspondiente, que en este caso es el ...\\Flight Simulator 9

Otro caso es en el que, dependiendo de si el autor ha comprimido varios archivos del avión, o bien, los ha metido todos dentro de una carpeta, y luego los ha comprimido, podremos ver que al descomprimir nos aparece primero una carpeta (éste sería el caso más simple), pero como se puede ver en las dos imágenes siguientes, no ha sido así, pero es igual de sencillo:

Captura 5 y 6



En todos los casos, la carpeta que guarda la carpeta que contiene estas otras: **model**, **panel**, **sound**, **textura**, **aircraft.cfg**, y un archivo **.air** (en este caso b1900d.air), es la que hay que colocar dentro de: .../Flight Simulator 9/Aircraft/naysa_b1900d (en nuestro ejemplo). También puede ocurrir, como en nuestro ejemplo, que las texturas, como son varias, tenga cada una su nombre.



En muchos casos nos podremos encontrar que al descomprimir nos podremos encontrar con una carpeta que dice aircraft, otra gauges, otra effects, y otro sound. Siempre hay que seguir las instrucciones del autor escritas en un archivo normalmente de texto Readme.txt o Leeme.txt, donde explica los pasos a dar.

En cualquier caso, la forma más simple es descomprimir con la tercera opción de Zip o Rar, y el contenido de esa carpeta se marca, copia y pega dentro de la correspondiente. Para más seguridad es mejor NUNCA sobrescribir los archivos allí existentes. Solamente en el caso de que faltara algún gauge en el panel, entonces podríamos probar a sobrescribirlos. Como medida de seguridad, es siempre aconsejable hacer una copia de las carpetas originales o directorios que se encuentran dentro del Flight Simulator 9: Aircraft, Effects, Gauges, Sound, Textura y Scenery. Más tarde o más temprano podremos tener la necesidad de quitar mucha basura instalada y es muy fácil sustituir las que están “sucias” por las originales, sin tener que desinstalar totalmente el simulador e instalarlo desde cero. Esta es una opción que ha de elegir cada cual.

Esperamos que estas sencillas instrucciones sirvan de aclaración a quienes se inician en este apasionante entretenimiento: La Aviación Virtual.

Hangar Taborno