

# JoinFS: Über uns

Diese SOFTWARE ist durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge sowie andere Gesetze und Verträge zum Schutz geistigen Eigentums geschützt.

Mit der Installation dieser SOFTWARE erklären Sie sich vollständig mit den Bedingungen dieser Lizenz einverstanden.

Wenn ein Teil dieser Lizenz für ungültig oder nicht durchsetzbar befunden wird, hat dies keinen Einfluss auf die Gültigkeit des Restbetrags dieser Lizenz, die gemäß ihren Bedingungen gültig und durchsetzbar bleibt.

## Provision

Diese SOFTWARE ist kostenlos nutzbar.

## Gewährleistungsausschluss

Diese SOFTWARE wird "wie besehen" und ohne Garantien in Bezug auf die Erfüllung der Marktfähigkeit oder andere ausdrückliche oder stillschweigende Garantien bereitgestellt. Aufgrund der unterschiedlichen Hard- und Softwareumgebungen, in die die SOFTWARE eingesetzt werden kann, wird keine Gewähr für die Eignung für einen bestimmten Zweck übernommen.

In dem nach geltendem Recht maximal zulässigen Umfang ist der Autor in keinem Fall haftbar für Schäden jeglicher Art (einschließlich, aber nicht beschränkt auf direkte oder indirekte Schäden aus Personenschäden, entgangenem Gewinn, Betriebsunterbrechung, Informationsverlust oder anderen Vermögensschäden), die sich aus der Nutzung oder Unmöglichkeit der Nutzung dieser SOFTWARE ergeben, selbst wenn der Autor über die Möglichkeit solcher Schäden informiert wurde.

Sie sind allein verantwortlich für alle Kosten und Aufwendungen im Zusammenhang mit der Behebung, Reparatur oder Beschädigung durch solche Fehler.

Sie müssen das gesamte Risiko der Nutzung der SOFTWARE übernehmen.

## Vertrieb

Sie sind hiermit berechtigt, so viele Kopien der ursprünglich verteilten Einzelinstallationsdatei ("INSTALLATION") dieser SOFTWARE namens "JoinFS.msi" anzufertigen, wie Sie möchten, und diese Kopien der INSTALLATION in unveränderter Form auf elektronischem Wege zu verteilen. Die Verteilung von INSTALLATION Kopien ist kostenlos.

Es ist Ihnen ausdrücklich untersagt, für solche INSTALLATION-Kopien, die jedoch erstellt wurden, Gebühren zu erheben. Sie dürfen keine der in der INSTALLATION enthaltenen Dateien ganz oder teilweise weitergeben, mit Ausnahme der Datei "Microsoft.FlightSimulator.SimConnect.dll".

Sie sind nicht berechtigt, diese SOFTWARE zu mieten oder zu leasen.

## Reverse Engineering

Sie sind nicht berechtigt, diese SOFTWARE zurückzuentwickeln, zu dekompileieren oder zu disassemblieren, es sei denn, dies geschieht in dem Umfang und zu den ausdrücklichen, nach geltendem Recht zulässigen Zwecken.

JoinFS ist ein fortschrittlicher Multiplayer-Client für Flugsimulatoren.

- Plattformübergreifender Multiplayer über Prepar3D, X-Plane, FSX und FSX:Steam.
- Dezentrales, hostloses Peer-to-Peer-Netzwerk.
- Leichte, jitterfreie Live-Bewegung des Flugzeugs.
- Gemeinsames Cockpit, unbegrenzte Anzahl von Passagieren und Multi-Rollen-Co-Pilot-Cockpit.
- Geeignet für die Ausbildung und Schulung von virtuellen Piloten.
- Das Hub-Netzwerk ermöglicht es jedem, eine öffentlich gelistete Sitzung zu starten und zu bewerben.
- Kommunikationssystem inklusive.
- Nehmen Sie mehrere Flugzeuge auf und speichern Sie sie in einer Datei und spielen Sie Aufnahmen live über das Netzwerk ab.
- Die einfache Modellanpassung ermöglicht es Ihnen, jedes Flugzeugmodell sofort zu ersetzen, während es verbunden ist.
- 

## Kleiner und effizienter Client

JoinFS ist als dünnes Dienstprogramm konzipiert, das zwischen dem Simulator und dem Netzwerk funktioniert.

- Eine minimale und übersichtliche Benutzeroberfläche.
- verwendet typischerweise weniger als 1% der CPU-Zeit.
- Verwendet weniger als 20 MB Systemspeicher.

## Systemanforderungen

- Windows 10 / 8.1 / 8.0 / 7 / XP, Linux (Wine).
- NET Framework 3.5.
- (nur FSX/Prepar3D) SimConnect 10.0.61259.0. Sie finden sie im Installationspfad des Simulators: °[FSX Ordner]\SDK\Core Utilities Kit\SimConnect SDK\LegacyInterfaces\FSX-XPack\SimConnect.msi  
[P3D Ordner]\redist\Interface\FSX-SP2-XPack\retail\lib\SimConnect.msi
- (nur X-Plane) Microsoft C++ 64-Bit Redistributable 2012. Klicken Sie bei Microsoft auf "Download" und wählen Sie "vc\_redist\_x64.exe".
- Wenn Sie eine Sitzung erstellen oder anderen Piloten die Teilnahme gestatten möchten, müssen Sie möglicherweise Port Forwarding für UDP-only 6112 auf Ihrem Router aktivieren. Weitere Informationen finden Sie im Handbuch Ihres Routers.
- Flugzeuge können bei sehr hohen Bildraten zu stottern scheinen. Es wird empfohlen, die Bildrate auf etwa 35 zu begrenzen, um eine reibungslose Bewegung zu gewährleisten. Die Ursache dafür liegt außerhalb der Kontrolle von JoinFS.

Sie können sich das tool unter diesem Link downloaden  
<https://pmem.uk/joinfs/install.html>

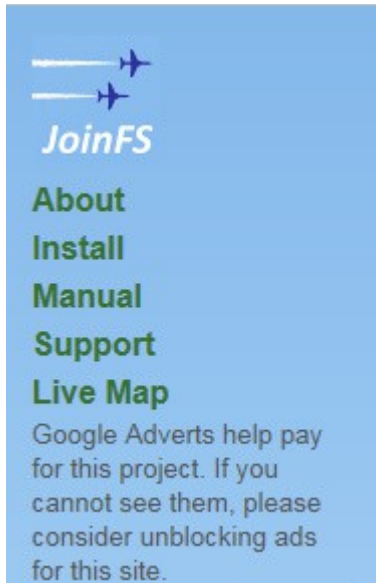
# JoinFS Quick Start

-Lesezeichen erleichtern das Speichern Ihrer normalen Verbindungen.

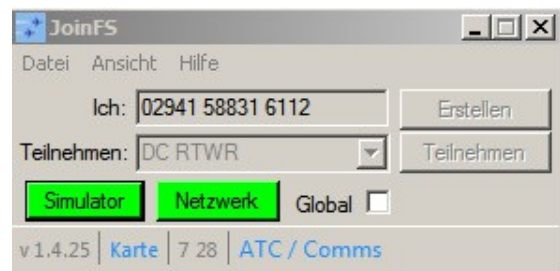
Klicken Sie im Menü links auf dieser Seite auf 'Installieren', um JoinFS auf Ihrem Computer zu speichern.

-Öffnen Sie die heruntergeladene Datei und installieren Sie JoinFS.

-Starten Sie Ihren Flugsimulator.

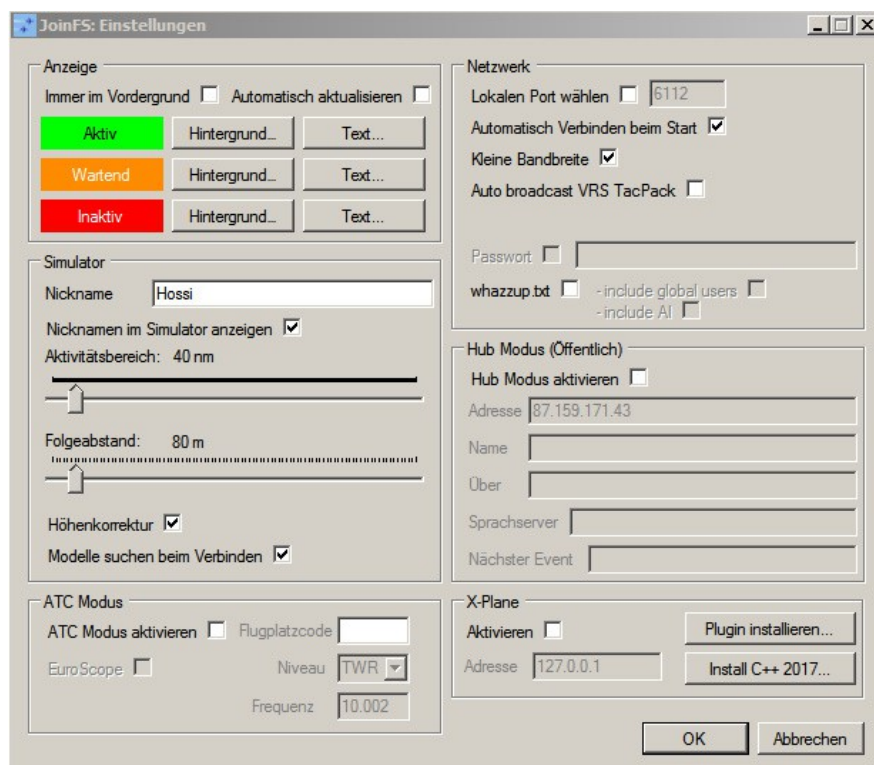


Das Icon anklicken und wir erhalten dieses Fenster



Das zeigt uns jetzt, dass JoinFS sowohl mit dem Flugsimulator als auch mit dem Netzwerk verbunden ist.

Bevor wir uns nun weiter mit JoinFS befassen suchen wir unter Datei den Menüpunkt Einstellungen auf. Wir erhalten dann dieses Fenster.



Mit diesen Einstellungen kann ein ganz normaler Online-Betrieb aufgenommen werden. Andere Einstellungen sind nur in besonderen Anwendungsfällen erforderlich. Leider gibt es im Original Manual keine Erklärung zu diesem Thema.

# Indikator-Buttons



## Aktivitätsindikatoren

- Grün zeigt aktiv an.
- orange zeigt inaktiv an.
- Rot zeigt an, dass die Verbindung getrennt ist.
- Drücken Sie die Simulator-Taste, um sich mit dem Simulator zu verbinden oder ihn zu trennen.
- Drücken Sie die Schaltfläche Netzwerk, um der angegebenen Adresse beizutreten oder die Verbindung zur aktuellen Sitzung zu trennen.

## Adressen

Um Personen in einer Online-Sitzung miteinander zu verbinden, ist eine Adresse für jede Person, jeden Server oder jeden Hub erforderlich. Es gibt drei verschiedene Arten von Adressformaten, die von JoinFS unterstützt werden. Jeder von ihnen kann verwendet werden, um einer anderen Person, einem anderen Server oder einem anderen Hub beizutreten.

### Verschlüsselte Adresse (Encoded Address)

Dies ist eine proprietäre JoinFS-Adresse im Format '12345 12345 12345'. Dies ist ein nützliches Format, da es Ihre tatsächliche IP-Adresse verbirgt und eine gewisse Sicherheit bei der Veröffentlichung Ihrer Adresse bietet, z.B. in Screenshots und in öffentlichen Foren. Beim Start von JoinFS ist dies das Format Ihrer eigenen Adresse, das im Feld "Me:" im Hauptfenster angezeigt wird.

### IP-Adresse

Dies ist die standardmäßige TCP/IP-Internetadresse im Format 'x.x.x.x.x', wobei x eine Zahl von 0-255 ist. Wenn Sie die externe IP-Adresse eines anderen JoinFS-Clients kennen, können Sie ihr beitreten, indem Sie diese Adresse angeben.

### Domain Name Adresse

Dies ist der Standard-Internetdomainname, der lesbaren Text verwendet, z.B. 'myserver.net'. Wenn jemand einen Domännennamen für seinen JoinFS-Client oder -Hub eingerichtet hat, können Sie ihm beitreten, indem Sie diese Adresse angeben.

### Beispieladressen (Example Address)

Alle folgenden Beispiele sind gültige Adressen.

32242 02397  
32242 02397 7000  
myserver.net  
myserver.net:7000  
127.0.0.1  
127.0.0.1:7000

# X-Plane

Die folgenden Voraussetzungen sind für eine erfolgreiche Vernetzung mit X-Plane erforderlich. Die Verbindung zu X-Plane erfordert die Installation eines kleinen JoinFS-Plugins. Das Plugin kann über das Fenster JoinFS-Einstellungen installiert werden. Führen Sie JoinFS aus, wählen Sie aus dem Menü 'Datei|Einstellungen' und klicken Sie auf 'Plugin installieren'.

Wenn das Plugin nicht in X-Plane angezeigt wird, benötigen Sie möglicherweise die richtigen C++-Bibliotheken. Klicken Sie bei Microsoft auf "Download" und wählen Sie "vcredist\_x64.exe".

Möglicherweise müssen Sie andere Plugins deaktivieren, die auch versuchen, auf das X-Plane-Flugzeug zuzugreifen, damit JoinFS korrekt funktioniert. Über das X-Plane Plugin-Menü können Sie Plugins nach Bedarf aktivieren/deaktivieren.

Die Anzahl der Netzwerkflugzeuge in der Sitzung wird durch das in den Flugkonfigurationseinstellungen von X-Plane angegebene KI-Flugzeug bestimmt.

- If keine KI-Flugzeuge konfiguriert sind, werden Sie in der Sitzung kein Netzwerkflugzeug sehen.

- fügen Sie drei KI-Flugzeuge hinzu, dann sehen Sie zu jeder Zeit nur bis zu drei Netzwerkflugzeuge. Das nächstgelegene Netzwerkflugzeug wird in X-Plane eingefügt.

- The Die maximale Anzahl der in X-Plane zugelassenen KI-Flugzeuge beträgt derzeit 19. Dies ist die maximale Anzahl von Netzwerkflugzeugen, die in X-Plane eingefügt werden können.

- JoinFS verbindet sich erst mit X-Plane, wenn das Laden des Fluges abgeschlossen ist. Es wird keine Verbindung hergestellt, wenn sich X-Plane noch im Hauptstartmenü befindet.

Um das Plugin zu entfernen, verwenden Sie den Windows File Explorer und navigieren Sie zum Installationsordner von X-Plane. Löschen Sie unter 'Ressourcen/Plugins' den JoinFS-Ordner.

*Der Textinhalt für X-Plane ist nicht getestet worden. Es handelt sich hier um eine wörtliche Übersetzung des original Manuals*

## Erstellen einer Sitzung (Creating A Session)

Im Gegensatz zum FSX-Multiplayer entfernt JoinFS das Konzept des Hosts. Der ursprüngliche Ersteller einer Sitzung kann jederzeit gehen, und die Sitzung wird wie gewohnt für die übrigen Piloten fortgesetzt. Neue Piloten können an der Sitzung teilnehmen, indem sie die Adresse aller Piloten in der Sitzung angeben. Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Sitzung zu erstellen:

- Erstellen Sie eine private Sitzung, indem Sie auf die Schaltfläche "Erstellen" klicken. Klicken Sie dann auf Ihre IP-Adresse, die in die Windows-Zwischenablage kopiert wird. Sie können dann die IP-Adresse z.B. in TeamSpeak einfügen (Strg+v), um anderen Piloten mitzuteilen, wo sie sich anmelden können.

- Erstellen Sie eine öffentlich beworbene Sitzung aus dem Menü Datei|Einstellungen. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Hub Mode" und füllen Sie die Details bei Bedarf aus. Sie können die IP-Adresse angeben oder, wenn Sie möchten, einen Domainnamen für die Hubadresse verwenden.

## An einer Sitzung teilnehmen (Joining A Session)

Sie können an jeder bestehenden JoinFS-Sitzung teilnehmen, indem Sie sich mit einem beliebigen Knoten in der Sitzung verbinden (es muss nicht der ursprüngliche Ersteller sein). Sie können auch einem speziellen JoinFS-Knoten namens Hub beitreten, der öffentlich über das dezentrale Hub-Netzwerk von JoinFS beworben wird. Es gibt drei Möglichkeiten, an einer Sitzung teilzunehmen: Geben Sie die bekannte IP-Adresse oder den Domainnamen mit optionaler Portnummer ein. Das Format der IP-Adresse sollte '10.20.30.30.40' (Standard-Port 6112) sein, oder wenn Sie auch die Portnummer angeben möchten, '10.20.30.40:5000'.

- Wählen Sie aus dem Menü View|Hubs einen Hub aus. Die Statusspalte kennzeichnet Knoten, die gerade online sind. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Teilnehmen.“

-Wählen Sie aus dem Menü Ansicht|Lesezeichen ein zuvor gespeichertes Lesezeichen aus. Die Statusspalte kennzeichnet Knoten, die gerade online sind. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche Beitreten.

JoinFS merkt sich Ihre letzte Verbindung, so dass Sie beim Start von JoinFS nur auf Join klicken müssen, um sich sofort mit der vorherigen Sitzung zu verbinden.

### **Empfohlenes Teilnahme Verfahren** (Suggested Joining Procedure)

Wenn sich eine Gruppe von Piloten in einem VoIP-Netzwerk (z.B. TeamSpeak) versammelt, wenn Sie die 'Meine IP' von JoinFS an Ihren Benutzernamen in der VoIP-Schnittstelle anhängen, dann können alle neuen Piloten schnell an Ihrer Sitzung teilnehmen.

### **Informationen über die Sitzung** (Information About The Session)

- Die Anzahl der Piloten in der aktuellen Sitzung wird auf der Hauptschnittstelle angezeigt.
- Aus dem Menü wird unter 'View|Aircraft' eine Liste der Flugzeuge im Simulator angezeigt. Anzeige von Rufzeichen, Modell, einer Schaltfläche zum Ändern des Modells und Optionen zur Auswahl, welches Flugzeug über das Netzwerk übertragen oder vom Recorder aufgezeichnet werden soll. Aus dem Menü wird unter 'View|Users' eine Liste der anderen Knoten in der JoinFS-Sitzung zusammen mit einigen Routinginformationen angezeigt.
- Aus dem Menü zeigt 'View|Monitor' informative Meldungen von JoinFS an, die bei der Lösung von Problemen helfen können.

## **Vorgehensweise bei der Freigabe des Cockpits** (Shared Cockpit)

JoinFS bietet eine eigene Methode, um Cockpits mit anderen Piloten zu teilen. Es gibt keine Einschränkung, welchen Flugzeugtyp Sie beim Beitritt zu einem anderen Cockpit auswählen müssen. Wenn Ihr Flugzeug jedoch deutlich anders ist, dann werden Sie wahrscheinlich ein seltsames Flugzeugverhalten erleben. Der Vorteil ist, dass Sie einen ähnlichen Typ oder ein ähnliches Flugzeug eines anderen Herstellers wählen können und trotzdem das Cockpit gemeinsam nutzen können.

Um das Cockpit eines anderen Flugzeugs zu betreten, benötigen Sie die Erlaubnis des Besitzers dieses Flugzeugs. Die Ausnahme ist, wenn Sie ein erfasstes Flugzeug eingeben, das Ihnen gehört. Der Flugzeughalter kann Ihnen die Erlaubnis zum Betreten des Cockpits erteilen und verschiedene Steuerungen an verschiedene Co-Piloten übergeben. Die Bedienelemente sind in drei getrennte Gruppen unterteilt: "Flug", "Triebwerk" und "Sonstige". Du kannst entscheiden, ob du eine oder alle dieser Gruppen übergeben möchtest.

JoinFS unterstützt eine unbegrenzte Anzahl von Co-Piloten/Passagieren in einem Flugzeug.

Pilot A möchte in das Flugzeug von Pilot B einsteigen.

- Beide Piloten A und B führen JoinFS aus und nehmen an derselben Sitzung teil.
- Beide Piloten A und B wählen das gleiche Flugzeug im Simulator. (Dies ist wünschenswert, aber nicht erzwungen)
- Pilot B öffnet die Benutzerliste aus dem Menü 'View|Users'.
- Pilot B wählt Pilot A aus.
- Pilot B klickt auf die Schaltfläche "Berechtigungen...".
- Pilot B aktiviert die Option 'Cockpiteintritt erlauben' und die gewünschten Übergabemöglichkeiten.
- Pilot B klickt zur Bestätigung auf OK.
- Pilot A öffnet die Flugzeugliste aus dem Menü 'View|Aircraft'.
- Pilot A wählt das Flugzeug von Pilot B aus.
- Pilot A klickt auf die Schaltfläche 'Enter Cockpit'.
- Pilot A und B sind nun miteinander verbunden und teilen sich.
- Weitere Piloten können auch dem Flugzeug von Pilot B beitreten, indem sie die gleichen Schritte wie oben beschrieben ausführen.

JoinFS: Benutzer										
Nickname	Callsign	Verbunden	Latenz	Ignorieren	Berechtigungen	Flugzeug	Objekte	Port	Version	Simulator
Hossi		Yes	-	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.33	Nicht verbunden
KLM-618	ZB738	Yes	65 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6112	1.4.33	X-Plane
	EFA	Route	95 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6218	1.4.33	Microsoft Flight Simulator X
SIMCOM_X - 122.800	UUU1_TWR	Yes	65 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6100	1.4.33	Not Connected
	ULLI_TWR	Route	170 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.34	Microsoft Flight Simulator X
EXS602	N323DE	Yes	65 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6112	1.4.33	Microsoft Flight Simulator X
Scottie	G-JFLT	Route	95 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6218	1.4.34	Microsoft Flight Simulator X
DigitalThemePark SVR		Yes	225 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.34	Not Connected
TSL-2		Yes	245 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.33	Not Connected
GaryGB		Yes	160 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6112	1.4.34	Microsoft Flight Simulator X
SWflightsPaul W	GLANC	Route	85 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6218	1.4.33	Microsoft Flight Simulator X
BAW -193 DaveH	GLANC	Yes	45 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6112	1.4.33	Lockheed Martin® Prepar3D® v4
BVL-Server	SBGR_TWR	Route	395 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.34	Not Connected
BabyGirl12		Yes	220 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.33	Not Connected
Appie (Avdheide)		Route	120 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6218	1.4.33	Not Connected

Aktualisieren Left-click to select aircraft  
Right-click for options

Ersetzen  
Folgen....  
Ins Cockpit  
Wetter kopieren  
Aus Rekorder entfernen



JoinFS: Flugzeuge									
Callsign	Besitzer	Distanz	Kurs	Höhe	GS	Modell	Wind	Wetter	Broadcast
D-EXSW	Hossi	0.00 nm	172	105 ft	0 kt	A2A C182 D-EXSW		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
302		343.86 nm	323	1.207 ft	0 kt	Carenado A36 Bonanza 60th Anniversary (D)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
USAF6668		766.86 nm	191	24.133 ft	316 kt	Carenado A36 Bonanza 60th Anniversary (D)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SH-10		4 205.75 nm	282	73 ft	30 kt	Carenado A36 Bonanza 60th Anniversary (D)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
G-EZUI	ladyflyer	239.47 nm	275	1.426 ft	153 kt	A320	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
	IV1301 -MidNight-	9 340.74 nm	292	11.582 ft	424 kt	A380	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
IF54	IV0875-india54	612.34 nm	162	3.452 ft	365 kt	B738	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A6-EDH	IV0724-Roberto67	3 742.98 nm	296	11.581 ft	484 kt	A380	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
747	IV 0815-PIERINO	1 404.24 nm	324	9.142 ft	468 kt	744	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ZB738	IV0463-MINOSKI	559.73 nm	180	295 ft	0 kt		-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N208BC	IV1784-claudio	6 213.50 nm	286	93 ft	116 kt	C208	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EGCC_GND	Dan	443.34 nm	000	0 ft	0 kt		-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ULLI_TWR		728.58 nm	000	0 ft	0 kt		-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Transponder	Com 1	Com 2	Regel	Von	Nach	Peilung	Aufnahme	Ignorieren	
2222	122.80	122.80	VFR			237	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aktualisieren              Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Flugzeug auszuwählen Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um Optionen anzuzeigen									
									Ignorierte Flugzeuge anzeigen <input type="checkbox"/> Öffentliche Flugzeuge anzeigen <input checked="" type="checkbox"/>

## Spalte Beschreibung

Callsign	Flugzeug Rufzeichen.
Besitzer	Der Spitzname / Rufzeichen des Eigentümers des Flugzeugs. Ein JoinFS-Client kann mehrere Flugzeuge über das Netzwerk übertragen. Nachsetzzeichen: '(R)' für registrierte Luftfahrzeuge, '(A)' für KI-Luftfahrzeuge.
Distanz	Entfernung von Ihrem Flugzeug im Simulator.
Heading	Flugzeug in Richtung.
Altitude	Flugzeughöhe.
GS	Grundgeschwindigkeit des Flugzeugs.
Modell	Der Titelname des Modells, das zur Darstellung des Flugzeugs im Simulator verwendet wird. Dies kann über die Schaltfläche Substitute unterhalb der Liste jederzeit geändert werden. Substitutionssuffix: '(S)' für custom, '(A)' für automatic, '(D)' für default role -type.
Wind	Aktuelle Windstärke und -richtung, die das Flugzeug beeinflussen. Im METAR-Format.
Wetter	Klicken Sie auf die Zelle, um regelmäßig Wetterinformationen von diesem Flugzeug zu erhalten.
Broadcast	Klicken Sie auf die Zelle für Ihr eigenes Flugzeug, um das Senden dieses Flugzeugs über das Netzwerk zu aktivieren/deaktivieren. Wenn deaktiviert, werden andere Personen Ihr Flugzeug nicht sehen.
Squawk	Transponder Code.
Com 1	Com 1 Funkfrequenz.
Com 2	Com 2 Funkfrequenz.
Regeln	Flugregeln: IFR oder VFR.
From	Abflughafen-Code.
To	Zur Ankunft Flughafen-Code.
Peilung	Wo sich das Flugzeug in Bezug auf Ihr Flugzeug befindet.
Aufnahme	Klicken Sie auf diese Zellen, um festzulegen, welches Flugzeug aufgezeichnet wird, wenn Sie eine Aufnahme/Overdub starten
Ignorieren	Klicken Sie auf diese Zelle, wenn Sie in Zukunft keine Flugzeuge/Objekte mehr von diesem Besitzer sehen möchten. Flugzeuge von ignorierten Personen werden nicht in der Liste oder im Simulator angezeigt.



## Was muss ich machen, um bei mir den Flugzeugtyp des Online Partners zu sehen?

### Modellabgleich und -Ersetzung (Model Matching And Substitution)

JoinFS ermöglicht es Ihnen, jedes Flugzeugmodell zu ersetzen, das zur Vertretung anderer Piloten in der Sitzung verwendet wird. Wenn Sie dies noch nicht getan haben, müssen Sie, bevor Sie einen Modellabgleich durchführen, aus dem Menü "Datei:Modelle suchen" anklicken, um eine Liste der verfügbaren Flugzeuge aus Ihrem Simulator zu erstellen. Damit das funktioniert muss unbedingt der Flugsimulator gestartet sein. Diese Liste wird automatisch gespeichert, so dass Sie nur dann erneut suchen müssen, wenn Sie Flugzeug-Add-ons installieren oder entfernen. Wenn Sie Tacpack von VRS Simulations verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie den Ordner "Misc" in den Scan aufnehmen. Wenn Sie ein Flugzeug sehen, das nicht das Modell zeigt, das Sie erwarten, z.B. der andere Pilot hat ein Modell, das Sie nicht installiert haben, dann können Sie das Modell schnell und einfach ersetzen, indem Sie die Flugzeugliste aus dem Menü [Ansicht, Flugzeuge](#) öffnen. Wählen Sie das Flugzeug aus, das Sie ersetzen möchten. Klicken Sie die betreffende Zeile an und klicken dann mit der rechten Maustaste darauf. Es geht ein kleines Fenster auf. dort klicken Sie „Ersetzen“ an.

*Dann bekommt man ein Fenster „Model Matching“*

Dieses Formular zeigt das zu ersetzende Modell oben und das zu ersetzende Modell unten. Verwenden Sie die beiden Dropdown-Listenfelder in der Mitte, um den Typ und die Variante des Ersatzmodells auszuwählen. Nach der Bestätigung durch Klicken auf die Schaltfläche OK werden die Modelle sofort im Simulator aktualisiert. JoinFS speichert alle Ihre Vertretungen automatisch. Sie können die aktuellen Substitutionen jederzeit aus dem Menü 'Datei|Modellabgleich bearbeiten' einsehen und ändern. Es wird Ihnen das folgende Formular angezeigt.

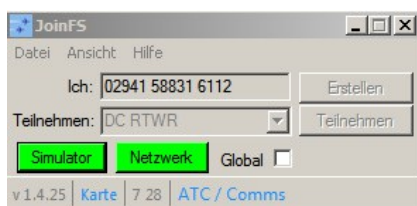
Die Flugzeugansicht zeigt Details zu allen Flugzeugen in der aktuellen Sitzung. Unten rechts im Fenster gibt es auch eine Option, um alle Flugzeuge anzuzeigen, die auf dem öffentlichen Hubnetz fliegen. Es dauert in der Regel ein oder zwei Minuten, bis diese öffentlichen Flugzeuge aktualisiert sind. Flugzeuge in Ihrer aktuellen Sitzung werden häufiger aktualisiert und zeigen zusätzliche Details.

*Voraussetzung für das Modelmatching ist allerdings, dass man das gewünschte Flugzeugmodell auch auf seinem Rechner hat.*

*Will man z.B. die Cessna seines Online Partners gerne als Cessna sehen, dann klappt das nicht, wenn man mit dem P3D unterwegs ist und nur über dessen Default Flugzeugmodelle verfügt, denn P3D hat keine Cessna. Es sei denn man hat eine Cessna wie die A2A oder irgend eine andere P3D kompatible Cessna installiert. Dann gibt es eine Möglichkeit diese zu nutzen. Wie das gemacht wird kann man auf der Seite 8 lesen*

### *Es folgt nun noch eine bebilderte Beschreibung wie man Flugzeuge ersetzen kann*

Was erforderlich ist, um genau den Flugzeugtyp zu sehen, den der Online Partner fliegt, ist im Beitrag von Christian ausführlich beschrieben. Wobei zu beachten ist, das Flugzeuge von FSLabs und A2A durch den Installer nicht in den SimConnect Ordner installiert werden und deshalb in der Liste nachher nicht auftauchen. Deshalb findet man außer den default Modellen des P3D kaum andere Flugzeugmodelle. *Wie man diese Modelle auch sichtbar machen kann, siehe Seite 9*

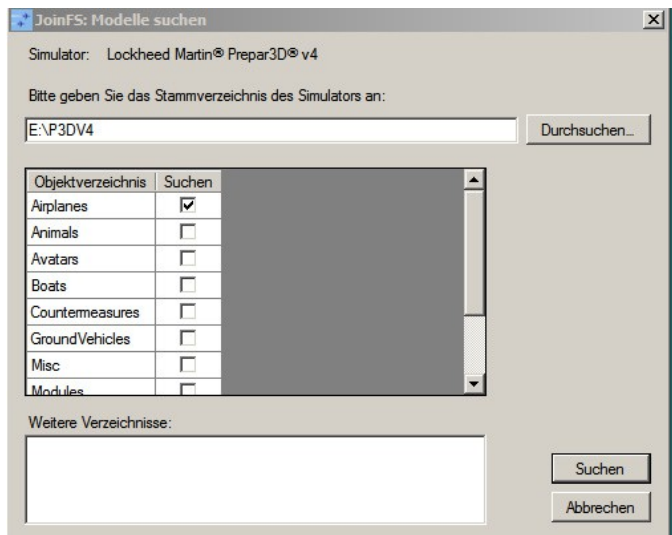


Um ein Flugzeug des Online Partners durch das richtige Modell zu ersetzen geht man wie folgt vor:

Den Menüpunkt „Datei“ anklicken

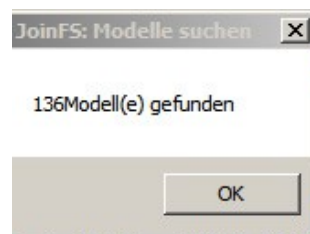
Modelle suchen anklicken.

Dann erhält man das Fenster wie auf der nächsten Seite gezeigt wird

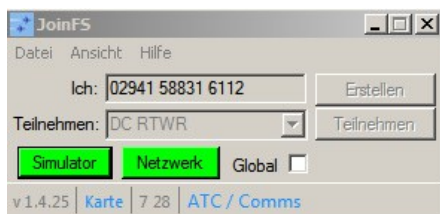


Gegebenenfalls muss der Pfad in der Zeile „Durchsuchen“ korrigiert werden. Bei mir ist es [E:\P3DV4](#)

Der nächste Schritt ist dann den Button „Suchen“ anklicken. Man bekommt dann ein kleines Fenster in dem angezeigt wird wieviel Modelle gefunden wurden.

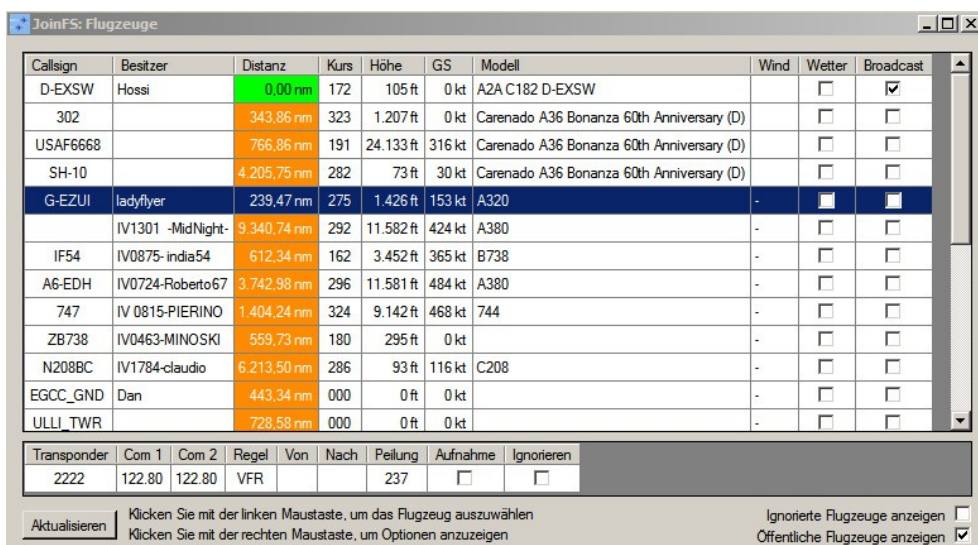


Mit OK verlassen wir das kleine Fenster.



Im JoinFS Fenster den Menüpunkt „Ansicht“ (View) anklicken und dann in der Auswahlliste auf „Flugzeuge“ (Aircraft) klicken.

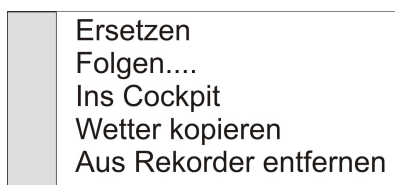
Dann erhält man dieses Fenster:



Als erstes den Button „Aktualisieren“ anklicken. Aus der Liste den Online Partner auswählen mit dem man connected ist. Die Zeile anklicken, so dass sie blau unterlegt ist.

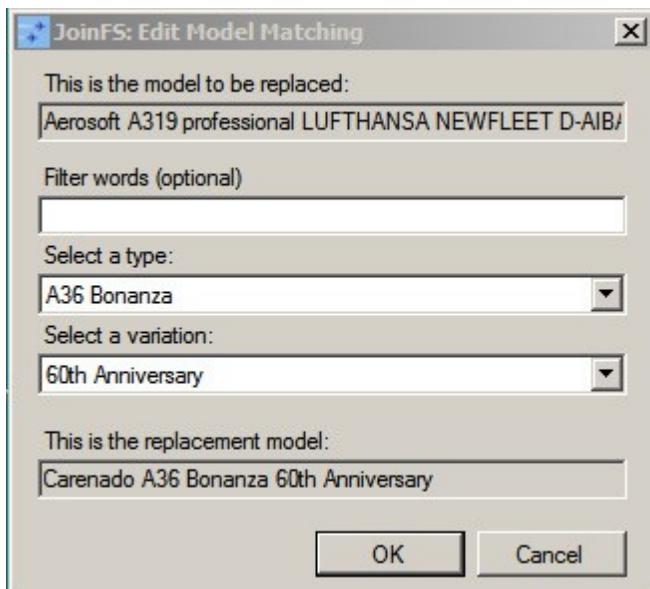
Dann die Zeile mit der rechten Maustaste anklicken.

Man erhält dieses kleine Fenster:



Hier „Ersetzen“ anklicken.

Dann geht das Fenster auf, wie auf der nächsten Seite gezeigt wird

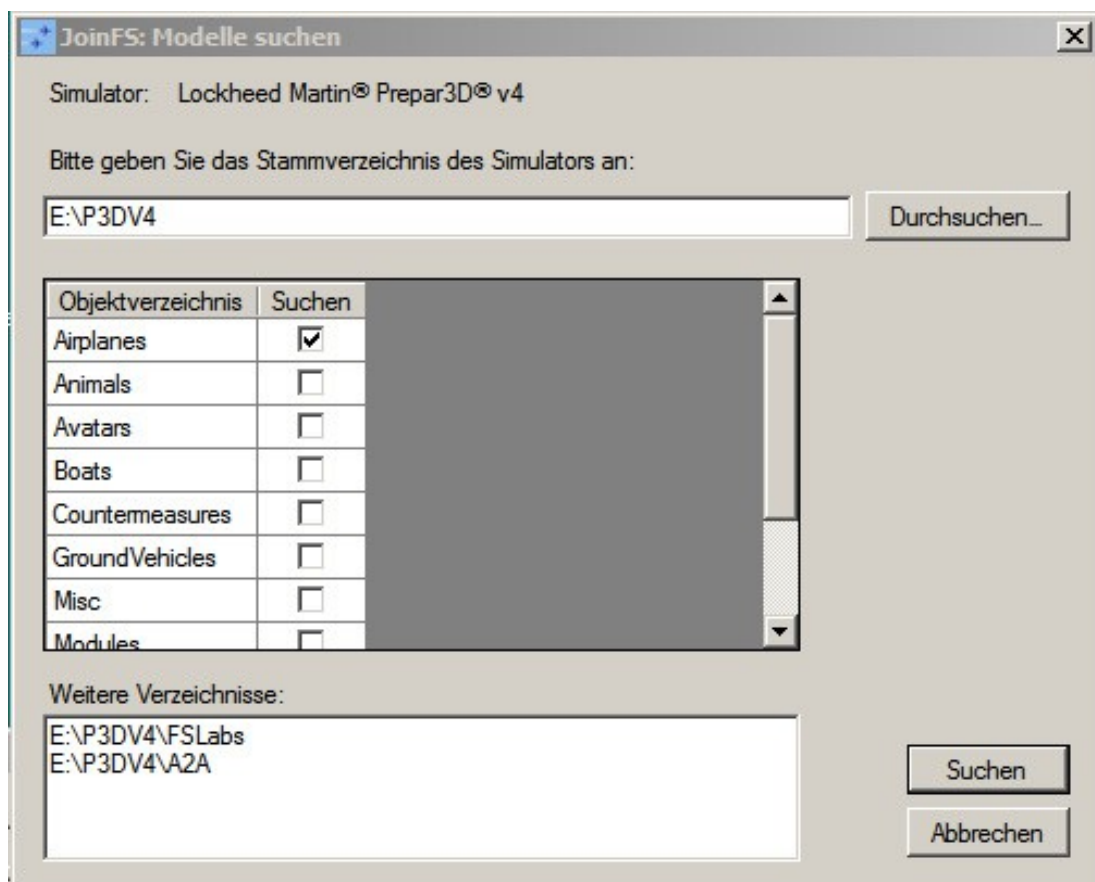


In der Zeile „Select a type“ wählen wir das passende oder ein vergleichbares Flugzeug aus der Liste aus.

Mit OK verlassen wir das Fenster.

Danach sollten wir das Flugzeug an der Position sehen wo unser Online Partner sein Flugzeug geparkt hat.

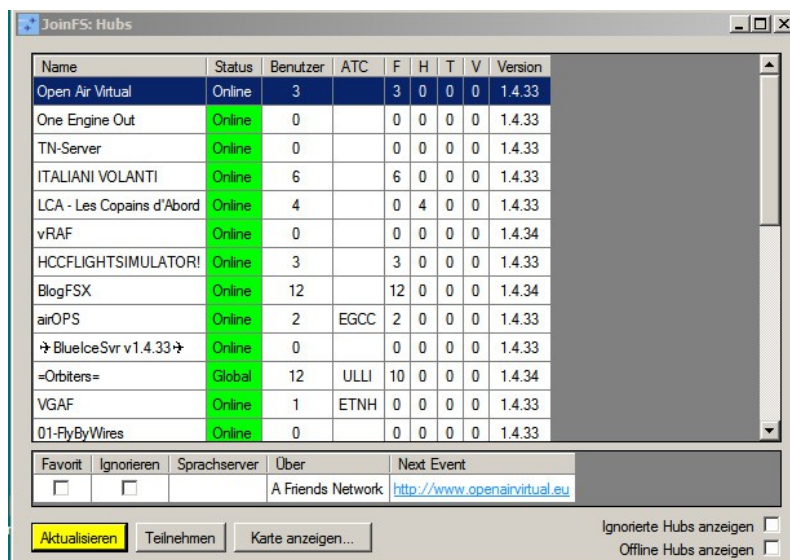
Flugzeuge, die nicht im SimConnect Ordner installiert sind können im Fenster Modelle suchen in dem Feld „Weitere Verzeichnisse“, mit dem entsprechenden Pfad eingetragen werden und tauchen dann auch in der Liste auf.



## Ansichten (Views)

Views sind eine Reihe von offenbaren Fenstern, die verschiedene nützliche Informationen darüber liefern, was gerade im JoinFS-Netzwerk passiert. Es stehen mehrere Ansichten zur Verfügung, die durch Auswahl aus dem Menü "Ansicht" im Hauptfenster von JoinFS geöffnet werden können.

## Hubs Ansicht (Hubs Views)



Name	Status	Benutzer	ATC	F	H	T	V	Version
Open Air Virtual	Online	3		3	0	0	0	1.4.33
One Engine Out	Online	0		0	0	0	0	1.4.33
TN-Server	Online	0		0	0	0	0	1.4.33
ITALIANI VOLANTI	Online	6		6	0	0	0	1.4.33
LCA - Les Copains d'Abord	Online	4		0	4	0	0	1.4.33
vRAF	Online	0		0	0	0	0	1.4.34
HCCFLIGHTSIMULATOR!	Online	3		3	0	0	0	1.4.33
BlogFSX	Online	12		12	0	0	0	1.4.34
airOPS	Online	2	EGCC	2	0	0	0	1.4.33
→ BlueIceSvr v1.4.33 →	Online	0		0	0	0	0	1.4.33
=Orbiters=	Global	12	ULLI	10	0	0	0	1.4.34
VGAF	Online	1	ETNH	0	0	0	0	1.4.33
01-FlyByWires	Online	0		0	0	0	0	1.4.33

Favorit ☐ Ignorieren ☐ Sprachserver ☐ Über ☐ Next Event ☐

A Friends Network <http://www.openairvirtual.eu>

Aktualisieren  Teilnehmen  Karte anzeigen...

☐ Ignorierte Hubs anzeigen  
☐ Offline Hubs anzeigen

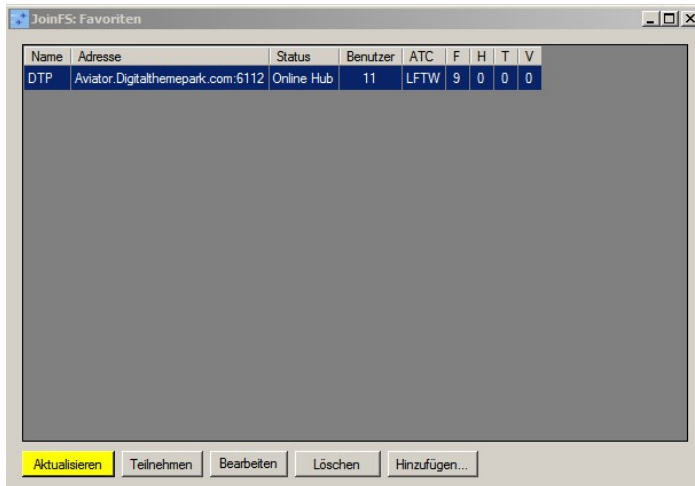
Hubs zeigt die Liste der bekannten öffentlichen Hubs an, die andere Personen ausführen, normalerweise auf einem permanenten Server. Die Liste enthält Informationen über den Hub, wie viele Clients verbunden sind, wie viele Flugzeuge und andere Objekte in der Sitzung sind. Klicken Sie auf einen Hub in der Liste und weitere Details werden in der Box unterhalb der Liste angezeigt. Um dem Hub beizutreten, klicken Sie auf die Schaltfläche Teilnehmen unterhalb der Details.

### Spalte

### Beschreibung

Name	Name Name des Hubs.
Status	Online-Status des Hubs. Eine grüne Zelle mit'Online' bedeutet, dass der Hub aktiv ist und verbunden werden kann. Orange bedeutet, dass der Hub offline ist oder nicht kontaktiert werden kann
Benutzer	Anzahl der JoinFS-Clients, die mit der Sitzung verbunden sind.
ATC	Wenn ATC verfügbar ist, wird der Hauptflughafencode angezeigt.
F	Die Gesamtzahl der Ebenen in der Sitzung.
H	Die Gesamtzahl der Hubschrauber in der Sitzung.
T	Die Gesamtzahl der Träger in der Sitzung.
V	Die Gesamtzahl der Fahrzeuge und anderer Objekte in der Sitzung.
Next Event	Details zu einer bevorstehenden Veranstaltung. In der Regel ein Ort und eine Startzeit.
Lesezeichen	Klicken Sie auf diese Zelle, um ein lokales Lesezeichen für diesen Hub hinzuzufügen oder zu entfernen.
Ignorieren	Klicken Sie auf diese Zelle, wenn Sie diesen Hub in Zukunft nicht mehr in der Liste sehen möchten.
Sprach Server	Details darüber, wo Sie sich für die Sprachkommunikation verbinden können.
Über	Eine kurze Beschreibung der Aktivitäten an diesem Hub.

## Lesezeichen-Ansicht (Bookmarks View)



In der Lesezeichenansicht (Favoriten) können Sie Ihre aktuellen Lesezeichen und Adressen verwalten. Dies ist ideal, wenn Sie regelmäßig eine Verbindung zu einem anderen Client oder Hub herstellen. Wenn Sie beispielsweise mit einem Verein oder häufig mit Freunden fliegen und dann ein Lesezeichen hinzufügen, können Sie sich jederzeit schnell anmelden. Sie können einer Sitzung beitreten, bearbeiten, entfernen oder ein Lesezeichen hinzufügen, indem Sie die Schaltflächen unterhalb der Liste verwenden.

### Spalte

### Beschreibung

Name	Name des Lesezeichens, z.B. ein Hub oder ein Freund.
Adresse	Die Join-Adresse für die Verbindung zur Sitzung. Entweder eine IP Adresse oder eine Domain-Name-Adresse.
Status	Zeigt an, welche Lesezeichen aktiv online sind. Ein grüner 'Online' oder 'Online Hub' bedeutet, dass der Remote-Client aktiv ist. Orange bedeutet, dass Sie nicht online sind oder keine Verbindung herstellen können.
Benutzer	Anzahl der JoinFS-Clients, die mit der Sitzung verbunden sind.
ATC	Wenn ATC verfügbar ist, wird der Hauptflughafencode angezeigt.
F	Die Gesamtzahl der Ebenen in der Sitzung.
H	Die Gesamtzahl der Hubschrauber in der Sitzung.
T	Die Gesamtzahl der Träger in der Sitzung.
V	Die Gesamtzahl der Fahrzeuge und anderer Objekte in der Sitzung.

Die Verknüpfungstaste im Hauptfenster zeigt eine Dropdown-Liste mit Lesezeichen:





# Flugzeugansicht (Aircraft View)

Callign	Besitzer	Distanz	Kurs	Höhe	GS	Modell	Wind	Wetter	Broadcast
SH210	capt3	- nm	088	6.530 ft	489 kt	Cessna Skyhawk 172SP Paint1 (D)	27024KT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
DVA-395	DVA395 Charlie	- nm	051	267 ft	0 kt	Cessna Skyhawk 172SP Paint1 (D)	07507KT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FCY-241	FCY-DML	- nm	333	38.174 ft	491 kt	Cessna Skyhawk 172SP Paint1 (D)	25613KT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N208EH	FS - 020 Bert	- nm	028	6.500 ft	129 kt	Cessna Skyhawk 172SP Paint1 (D)	27024KT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N976JT	Capt'n J	- nm	272	31.999 ft	452 kt	Cessna Skyhawk 172SP Paint1 (D)	00000KT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D-ABYP	Herby	- nm	142	38.789 ft	509 kt	Cessna Skyhawk 172SP Paint1 (D)	32027KT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N945WN	Capt. R	- nm	271	20.999 ft	397 kt	Cessna Skyhawk 172SP Paint1 (D)	00000KT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PH-HZM	FlyingLion2019	- nm	075	82 ft	0 kt	Cessna Skyhawk 172SP Paint1 (D)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TCJHU	Ilhan/GKT041	- nm	265	33 ft	0 kt	Cessna Skyhawk 172SP Paint1 (D)		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
IV1301 -MidNight-		- nm	137	11.582 ft	463 kt	A380	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PH-WLG		- nm	092	82 ft	0 kt	A36	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PH-WLG		- nm	094	82 ft	0 kt	TWIN BONANZA	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PH-BXZ	KLM760	- nm	185	22 ft	125 kt	B738	-	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Transponder	Com 1	Com 2	Regel	Von	Nach	Peilung	Aufnahme	Ignorieren
0000	135.91	135.91	VFR				<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Aktualisieren** Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Flugzeug auszuwählen  
Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um Optionen anzuzeigen

Ignorierte Flugzeuge anzeigen ☐  
Öffentliche Flugzeuge anzeigen ☒

Die Flugzeugansicht zeigt Details zu allen Flugzeugen in der aktuellen Sitzung. Unten rechts im Fenster gibt es auch eine Option, um alle Flugzeuge anzuzeigen, die auf dem öffentlichen Hubnetz fliegen. Es dauert in der Regel ein oder zwei Minuten, bis diese öffentlichen Flugzeuge aktualisiert sind. Flugzeuge in Ihrer aktuellen Sitzung werden häufiger aktualisiert und zeigen zusätzliche Details.

## Spalte

## Beschreibung

Rufzeichen  
Eigentümer

Flugzeug Rufzeichen.  
Der Spitzname / Rufzeichen des Eigentümers des Flugzeugs. Ein JoinFS-Client kann mehrere Flugzeuge über das Netzwerk übertragen. Nachsetzzeichen: '(R)' für registrierte Luftfahrzeuge, '(A)' für KI-Luftfahrzeuge.

Modell

Der Titelname des Modells, das zur Darstellung des Flugzeugs im Simulator verwendet wird. Dies kann über die Schaltfläche Substitute unterhalb der Liste jederzeit geändert werden. Substitutionssuffix: '(S)' für custom, '(A)' für automatic, '(D)' für default role-type.

Entfernung  
Wetter

Entfernung von Ihrem Flugzeug im Simulator.  
Klicken Sie auf die Zelle, um regelmäßige Wetterinformationen von diesem Flugzeug zu erhalten.

Broadcast

Klicken Sie auf die Zelle für Ihr eigenes Flugzeug, um das Senden dieses Flugzeugs über das Netzwerk zu aktivieren/deaktivieren. Wenn deaktiviert, werden andere Personen Ihr Flugzeug nicht sehen.

Aufnahme

Klicken Sie auf diese Zellen, um festzulegen, welches Flugzeug aufgezeichnet wird, wenn Sie eine Aufnahme/Overdub starten.

Squawk

Transponder Code.

Com 1

Com 1 Funkfrequenz.

Com 2

Com 2 Funkfrequenz.

Regeln

Flugregeln: IFR oder VFR.

From

Abflughafen-Code.

To

Zur Ankunft Flughafen-Code.

Peilung

Wo sich das Flugzeug in Bezug auf Ihr Flugzeug befindet.

Kurs

Flugzeug in Richtung.

Höhe

Flugzeughöhe.

GS

Grundgeschwindigkeit des Flugzeugs.

Wind

Aktuelle Windstärke und -richtung, die das Flugzeug beeinflussen.  
Im METAR-Format.

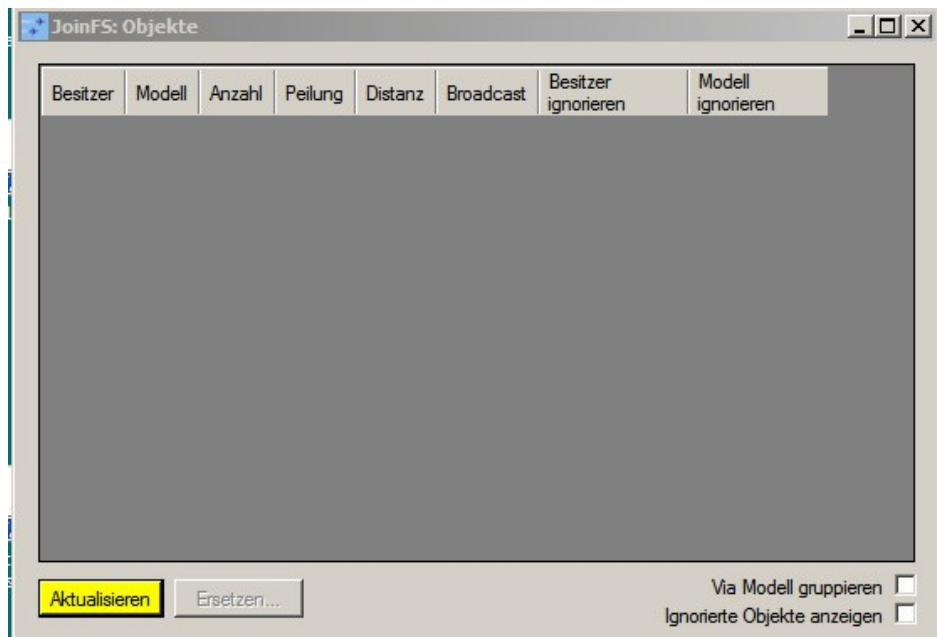
Ignorieren

Klicken Sie auf diese Zelle, wenn Sie in Zukunft keine Flugzeuge/ Objekte mehr von diesem Besitzer sehen möchten. Flugzeuge von ignorierten Personen werden nicht in der Liste oder im Simulator angezeigt.



## Objektansicht (Objects View)

Die Objektansicht zeigt Details zu allen anderen Objekten des Nicht-Flugzeugsimulators, die in der aktuellen Sitzung verfügbar sind. In diesem Fenster können Sie auswählen, ob Sie Objekte über das Netzwerk ausstrahlen möchten, z.B. Flugzeugträger oder Servicefahrzeuge. Sie können auch die Objekte sehen, die andere Personen im Netzwerk senden.



### Spalte

### Beschreibung

Eigentümer	Der Nickname/das Rufzeichen des Eigentümers des Objekts. Ein JoinFS-Client kann mehrere Objekte über das Netzwerk verteilen.
Model	Der Titelname des Modells, das zur Darstellung des Objekts im Simulator verwendet wird. Dies kann über die Schaltfläche Substitute unterhalb der Liste jederzeit geändert werden. Substitutionssuffix: '(S)' für custom, '(A)' für automatic, '(D)' für default role-type.
Zählen	Wenn die Objekte über das Kästchen unten rechts nach Modelltyp gruppiert werden, zeigt diese Spalte die Gesamtzahl der Objekte dieses Modelltyps an.
Peilung	Wo sich das Objekt in Bezug auf Ihr Flugzeug befindet.
Entfernung	Entfernung von Ihrem Flugzeug im Simulator.
Broadcast	Klicken Sie auf die Zelle für Ihre eigenen Objekte, um das Senden dieses Objekts oder Modelltyps über das Netzwerk zu aktivieren/deaktivieren. Wenn deaktiviert, werden andere Ihr Objekt nicht sehen.
Besitzer ignorieren	Klicken Sie auf diese Zelle, wenn Sie in Zukunft keine Flugzeuge/Objekte mehr von diesem Besitzer sehen möchten. Objekte von ignorierten Personen werden weder in der Liste noch im Simulator angezeigt.
Modell ignorieren	Klicken Sie auf diese Zelle, wenn Sie keine Objekte dieses Modelltyps sehen möchten. Objekte dieses Modelltyps werden in der Liste oder im Simulator nicht angezeigt.
Manchmal kann die Größe der Objektliste überwältigend werden, so dass Sie sie gruppieren können, indem Sie auf die Option unten rechts im Fenster klicken.	

## Benutzeransicht (User View)

Die Benutzeransicht zeigt Details zu allen Benutzern in der aktuellen Sitzung.

Nickname	Callsign	Verbunden	Latenz	Ignorieren	Berechtigungen	Flugzeug	Objekte	Port	Version	Simulator
Hossi		Yes	-	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.33	Nicht verbunden
		Yes	65 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6112		
Digital ThemePark SVR		Yes	120 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.34	Not Connected
Seatime	64105	Yes	120 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6112	1.4.34	Lockheed Martin® Prepar3D® v4
SIMCOM_X - 122.800	UUU1_TWR	Yes	75 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6100	1.4.33	Not Connected
Crashpilot1977	EDDS_TWR	Yes	35 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6112	1.4.34	Lockheed Martin® Prepar3D® v4
Bill Lockwood	64105	Yes	190 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6112	1.4.34	Lockheed Martin® Prepar3D® v4
	ULLI_TWR	Yes	65 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.34	Not Connected
	LFTW_TWR	No	0 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6218	1.4.34	Non connecté
EVA603	N561BR	Yes	315 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6112	1.4.34	Microsoft Flight Simulator X
TSL-2		Yes	230 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.33	Not Connected
VE-NANEX		Yes	70 ms	<input type="checkbox"/>		0	0	6112	1.4.34	Microsoft Flight Simulator X
EVA698	EVA698	Yes	300 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6112	1.4.34	Lockheed Martin® Prepar3D® v4
capt3	SH210	No	0 ms	<input type="checkbox"/>		1	0	6218	1.4.34	Microsoft Flight Simulator X

Aktualisieren Left-click to select aircraft Right-click for options

### Spalte

### Beschreibung

Nickname	Der gewählte Nickname des Benutzers.
Callsign	Das Rufzeichen des Flugzeugs des Benutzers.
Verbunden	Gibt es eine aktive Verbindung zum Benutzer?
Latenz	Die Gesamtdauer der Hin- und Rückfahrt zwischen Ihrem Client und dem Client des Benutzers.
Ignorieren	Klicken Sie auf diese Zelle, wenn Sie in Zukunft keine Flugzeuge/Objekte mehr von diesem Besitzer sehen möchten. Objekte von ignorierten Personen werden weder in der Liste noch im Simulator angezeigt
Berechtigungen	Zeigt die aktuellen Berechtigungen an, die Sie diesem Benutzer erteilt haben. C' - erlaubt den Einstieg ins Cockpit, F' - sie haben die Flugsteuerung Ihres Flugzeugs, E' - Triebwerksbedienung, O' – andere Bedienelemente.
Flugzeug	Die Gesamtzahl der Flugzeuge, die der Benutzer in der Sitzung sendet.
Objekte	Die Gesamtzahl der Träger und anderer Objekte, die der Benutzer in der Sitzung sendet.
Port	Zeigt den Remote-Netzwerkanschluss an, den der Benutzer verwendet.
Version	Zeigt die Software Version, die von dem User verwendet wird
Simulator	Zeigt den verwendeten Flugsimulator

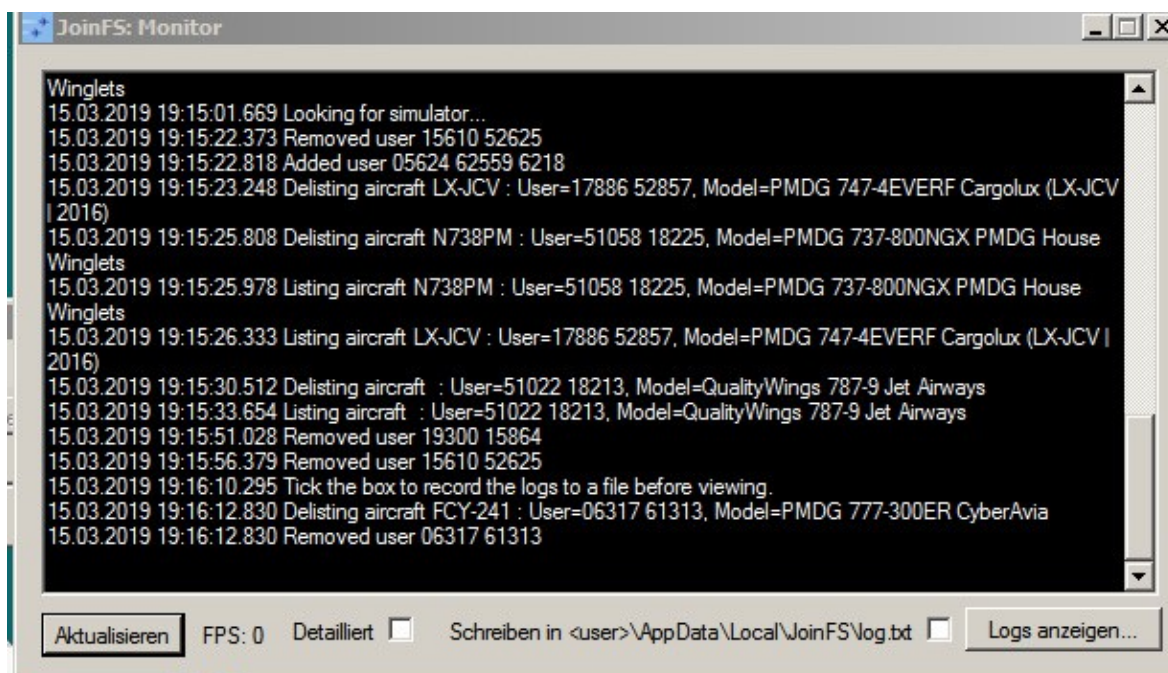
## Rekorderansicht (Recorder View)

Dieses Fenster dient zur Steuerung der Wiedergabe und Aufzeichnung von Flugzeugen. Es ist nicht notwendig, sich in einer Netzwerksitzung zu befinden. Sie können Ihr eigenes Flugzeug und AI-Flugzeug im Freiflug aufnehmen, überspielen und wiedergeben. Wenn Sie sich in einer Netzwerksitzung befinden, können Sie das Flugzeug eines anderen Benutzers aufnehmen und Ihre Aufnahmen auch über das Netzwerk übertragen, damit es andere Benutzer sehen können. Verfügbare Schaltflächen sind Aufnahme, Wiedergabe, Stopp, Overdub. Der Schieberegler zeigt die aktuelle Zeitposition der Aufnahme an und kann gezogen werden, um schnell zu einem anderen Teil der Aufnahme zu gelangen. Das Flugzeug wird im Simulator entsprechend der aktuellen Abspielzeit angezeigt.



## Monitoransicht (Monitor View)

Die Monitoransicht dient der Diagnose und dem Debuggen von JoinFS. Es zeigt Warnungen und Fehlermeldungen sowie Informationen über Betriebsereignisse von JoinFS, wie z.B. den Aufbau von Verbindungen und so weiter. Unterhalb des Ausgabefeldes gibt es eine Option, mit der Sie die Ausgabe in einer Datei speichern können. Klicken Sie auf die Schaltfläche View Logs, um die aktuellen und vorherigen Protokolldateien anzuzeigen.



## Befehlszeilenoptionen (Command Line Options)

Die folgenden Optionen können beim Start über eine Befehlszeile verwendet werden, die eine Möglichkeit zur Automatisierung bestimmter Funktionen bietet. Um beispielsweise eine Desktop-Verknüpfung zu erstellen, die immer mit einem bevorzugten Server verbunden ist, kopieren und einfügen Sie die installierte JoinFS-Verknüpfung, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Verknüpfung und wählen Sie Eigenschaften aus; fügen Sie im Zielfeld die erforderlichen Optionen hinzu, wie z.B. 'C:\Program Files (x86)\JoinFS (TEST)\JoinFS.exe -Spitzname "Bob" -join myhub.com'.

Befehlszeilenoption	Beschreibung
<i>-Create</i>	Create Create a new session with this JoinFS client.
<i>-Join-Adress</i>	Teilnahme an der Sitzung unter der angegebenen Adresse.
<i>-Port number</i>	Verwenden Sie die angegebene Netzwerkportnummer für die Verbindung zu und von diesem JoinFS-Client. Der Standard-Port ist 6112.
<i>-Hub</i>	Aktivieren Sie den Hub-Modus. Hubs sind öffentlich gelistete Verbindungspunkte. Es wird empfohlen, beim Betrieb eines permanenten Hubservers die Router- Portforwarding zu verwenden.
<i>-hubaddress address</i>	Optionale spezifische Adresse für diesen JoinFS-Hub. Dies kann beispielsweise eine Domännennamenadresse sein, 'myserver.com'.
<i>-hubname "name"</i>	Freundlicher Name für diesen Hub. Dieser erscheint auf der Hub-Liste aller Beteiligten.
<i>-hubabout „description“</i>	Kurze Beschreibung, wenn dieser Hub. Zum Beispiel "Peter's Flying Club".
<i>-hubvoip "details"</i>	Details eines zu verwendenden Sprachservers. Zum Beispiel ts3.myserver.com.
<i>-Nickname "name"</i>	Legt Ihren Nicknamen fest. Andere werden dies in den Flugzeug- und Benutzerlisten sehen können.
<i>-play"file"</i>	Öffnen Sie eine *.jfs-Datei und geben Sie die Aufnahme sofort wieder.
<i>-Record</i>	Sofortiger Start des Aufzeichnungsflugzeugs nach dem Start.
<i>-activitycircle distance</i>	Legen Sie die maximale Entfernung in Seemeilen für andere Flugzeuge fest, die in den Simulator eingesetzt werden sollen.
<i>-follow distaance</i>	Stellt die Folgeabstand in Metern ein. Zur Verwendung mit der Schaltfläche follow in der Flugzeugliste.
<i>-atc</i>	ATC-Modus aktivieren.
<i>-airport code</i>	Gibt an, von welchem Flughafen aus das ATC steuert. Zum Beispiel-Flughafen EGKK'.
<i>-lobandwith</i>	Verwenden Sie die Einstellung für niedrige Bandbreite, die für langsame oder begrenzte Bandbreitenverbindungen entwickelt wurde. Tray JoinFS im System-Tray im Ruhemodus starten.

## Fehlersuche (Troubleshooting)

Wenn Sie Probleme beim Verbinden oder Anzeigen anderer Objekte haben, versuchen Sie die folgenden Checks:

Überprüfen Sie das JoinFS-Hauptfenster und stellen Sie sicher, dass sowohl die Schaltflächen '**Simulator**' als auch '**Netzwerk**' **grün sind**. Wenn sie nicht grün sind, klicken Sie auf die Schaltfläche.

-Wenn Sie mit dem Simulator verbunden sind, gehen Sie in das Menü und wählen Sie 'File|Scan For Models'. Dadurch wird JoinFS mit den neuesten Modellen im Simulator aktualisiert. Es sollte die Anzahl der gefundenen Modelle melden. Achten Sie darauf, dass Sie alle anderen Modellordner, die Sie haben, in das Feld "Zusätzliche Ordner" aufnehmen.

-*Öffnen Sie die Benutzerliste aus dem Menü 'View|Users'.*

- Look auf der Liste, um sicherzustellen, dass Sie alle sehen, die Sie erwarten.

- Look in der Spalte "Verbunden" - es sollte "Ja" sagen und grün sein.

- Look in der Spalte 'Ignorieren' - es sollte deaktiviert werden, wenn Sie die Objekte dieses Benutzers sehen möchten.

-*Öffnen Sie die Flugzeugliste aus dem Menü 'View|Aircraft'.*

- Look auf der Liste, um sicherzustellen, dass Sie alle Flugzeuge sehen, die Sie erwarten.

- Look in der Spalte "Entfernung". Überprüfen Sie, ob die Entfernung den Erwartungen entspricht. Wenn sie nicht grün hervorgehoben ist, überprüfen Sie die Einstellung 'Circle Of Activity' aus dem Menü 'File|Settings'. Stellen Sie auch sicher, dass die Option ignore in den Flugzeugdetails unterhalb der Liste deaktiviert ist.

- Look in der Spalte "Modell". Ein Buchstabe in Klammern hinter dem Modell zeigt die Art der Substitution an. Siehe Flugzeugansicht. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Ersetzen", um das angezeigte Modell zu ändern.

-Sie können schnell jedes Flugzeug im Simulator betrachten, in der Regel durch einen Rechtsklick im Simulatorfenster und die Auswahl des Verkehrs, um es zu sehen. Auf diese Weise können Sie schnell erkennen, ob sich ein Flugzeug dort befindet.

-Wenn es immer noch Probleme gibt, überprüfen Sie das Protokollfenster aus dem Menü 'View|Monitor'. Achte auf etwas Ungewöhnliches. Wenn Sie Hilfe zum Protokoll benötigen, klicken Sie auf die Speicheroption, klicken Sie auf "Protokolle anzeigen" und kontaktieren Sie das Supportforum.