



# HORTON'S **HINTS** for FSX BY DOUG HORTON

*traducido por Juan Diego Peña Perera*

**Aquí van los primeros truquillos para el “FSX,” que tienen la intención de facilitar a los lectores la transición a la nueva versión del Flight Simulator. Estos trucos están basados en la información aprendida de la versión de prueba del FSX, que se pudo descargar desde Agosto, por lo que es posible que algunas cosas o funciones puedan ser distintas en la versión definitiva. Como otras veces, no se ha puesto un orden particular para cada tema. ¡Échele un ojo y pruébelos!**

## **Importar Aviones de Versiones Antiguas**

¿Ya no vienen aviones que le gustaba volar del FS2004 o de versiones anteriores de Flight Simulator? Pruebe a importarlos en el FSX y mire si funcionan bien sin modificaciones. El primer avión del FS2004 que importé al FSX fue la Cessna 208 Caravan Anfibia, y funcionó perfectamente en la versión de prueba. Tenga en cuenta que los indicadores (gauges) programados para FS98 o anteriores no funcionarán en el FSX, a no ser que sus autores los modifiquen. Según mis pruebas, aún incompletas, parece que todos los aviones del FS2004 funcionarán bien en el FSX. De modo que ¿cómo se hace para importar un avión al FSX?

Para empezar, observe que el “contenedor” de aviones (aquel subdirectorio “Aircraft” de los simuladores anteriores que contenía los archivos de los aviones, excepto los de los instrumentos o “gauges”), ahora en el FSX están en otra ruta: (FSX)\SimObjects\Airplanes y SimObjects\Rotorcraft. Observe que, aparte de diferenciar los helicópteros de los aviones, ahora hay otras nuevas categorías dentro de ese subdirectorio “Sim Objects”, que son Barcos (Boats), Vehículos Terrestres (Ground Vehicles), y Animales (Animals). Eso es porque





LA CESSNA 208 CARAVAN ANFIBIA DEL FS2004  
FUNCIONA PERFECTAMENTE EN EL FSX

esos objetos están construidos y almacenados de la misma forma que los aviones. En cualquier caso podría querer importar los aviones y helicópteros a estos subdirectorios SimObjects\Airplanes o SimObjects\Rotorcraft... Pero en mi caso prefiero mantener la estructura tradicional y eso lo consigo creando el habitual subdirectorio \Aircraft dentro del directorio raíz del FSX. Con ello puedo seguir usando los programas instaladores existentes y sus opciones de descomprimir en subdirectorios de nombres prefijados, que instalan los aviones en el subdirectorio \Aircraft.

Si quiere crear un nuevo subdirectorio \Aircraft dentro del FSX, con el Explorador de Windows vaya al directorio del FSX y con el botón derecho del ratón pulse en Nuevo / Carpeta y escriba el nombre "Aircraft." Ahora tenemos que decirle al FSX que "vea" este subdirectorio: localice el archivo fsx.cfg, que es donde se describe la configuración principal del FSX. Está situado en la dirección C:\Documents and Settings\[nombre de usuario]\Application Data\Microsoft\FSX. Marcando este archivo en el Explorador, pulse con el botón derecho y en "Abrir con..." seleccione el programa "Bloc de notas", Notepad, o Wordpad, o cualquier editor de textos. Localice la sección [Main] y añada la línea "SimObjectPaths.6=Aircraft," como se muestra en rojo en esta figura:

```
[Main]
User Objects=Airplane, Helicopter
SimObjectPaths.0=SimObjects\Airplanes
SimObjectPaths.1=SimObjects\Rotorcraft
SimObjectPaths.2=SimObjects\GroundVehicles
SimObjectPaths.3=SimObjects\Boats
SimObjectPaths.4=SimObjects\Animals
SimObjectPaths.5=SimObjects\Misc
SimObjectPaths.6=Aircraft
Location=454,559,1486,1335,\DISPLAY1
Maximized=2
HideMenuNormal=0
HideMenuFullscreen=1
```

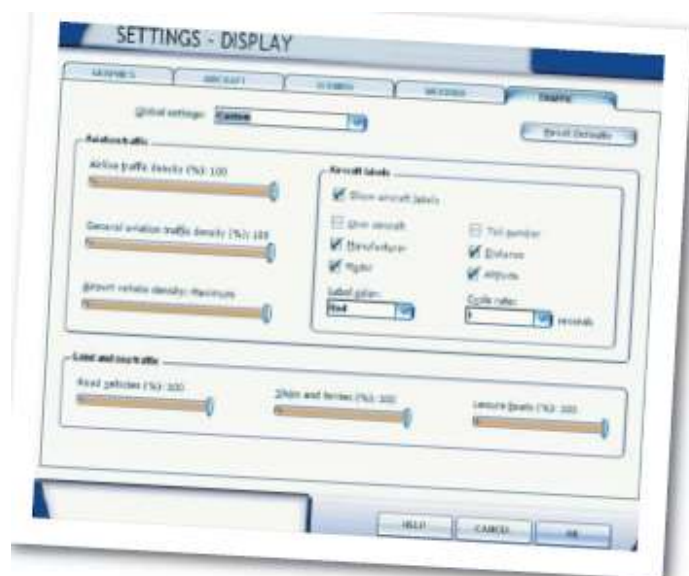
Observe que puede poner otros nombres de carpetas para otras clases de aviones, como por ejemplo para poner aparte los aviones-robots de Inteligencia Artificial (AI). En ese caso añadiría las líneas "SimObjectPaths.7=AI", o si los añado dentro de la anterior carpeta Aircraft, "SimObjectPaths.7=Aircraft\AI". Ahora, copie los contenedores de los aviones con sus subdirectorios y archivos, tal como están en FS2004, en la nueva carpeta del FSX. ¡Y a probar! Supongamos que vamos a importar el Boeing 777-300. Vaya a la carpeta FS2004\Aircraft\, seleccione el b777-300 y cópielo en el directorio FSX\SimObjects\Airplanes o en el añadido \Aircraft.

Ahora vaya al subdirectorio \Panel del avión importado y abra su archivo panel.cfg. No es necesario editarlo, sólo compruebe que todos los 'gauges' del avión hacen referencia al archivo Boeing777-300.gau que está en el mismo subdirectorio, excepto para la brújula magnética que ya está contenida en el subdirectorio FSX\Gauges. Copie el archivo Boeing777-300.gau en el subdirectorio FS2004\Gauges y péguelo en el FSX\Gauges, o también de otra forma, para mantener todo lo que está relacionado con este avión en el mismo sitio, puede pegarlo en el subdirectorio \panel del avión importado y FSX lo encontrará ahí.

Una cosa más: cuando elija el avión importado, tendrá que contestar que "Sí" a las ventanas que le preguntan si "confía" en el diseñador y los instrumentos del avión importado.

## Etiquetas de los Aviones

FSX incluye el mismo artificio de etiquetas de los aviones del FS2004. Como antes, muchas de las cosas configurables de las etiquetas se pueden hacer a través del menú de Configuración-Pantalla-Tráfico. Abra la ventana y tendrá varias casillas, como se ve en la siguiente figura. Podrá elegir el color y duración de los cambios de etiquetas de los aviones.



LAS ETIQUETAS DE LOS AVIONES SE CONFIGURAN EN LA PESTAÑA DE CONFIGURACIÓN-PANTALLA-TRÁFICO

Otras configuraciones se pueden hacer a mano, editando la sección AContain] del archivo fsx.cfg, que está en el directorio C:\Documents and Settings\[nombre de usuario]\Application Data\Microsoft\FSX. En la figura a continuación, los parámetros en azul son los que se pueden modificar a través de la ventana anterior, y los rojos sólo a través de la edición del fsx. cfg. Recuerde que sólo se puede editar este archivo cuando el FSX no esté funcionando, para que se guarden los cambios.

```
[AContain]
ShowLabels=1
ShowUserLabel=0
ShowLabelManufacturer=1
ShowLabelModel=1
ShowLabelTailNumber=0
ShowLabelDistance=1
ShowLabelAltitude=1
ShowLabelAirline=0
ShowLabelAirlineAndFlightNumber=0
ShowLabelFlightPlan=0
ShowLabelContainerId=0
ShowLabelAirspeed=0
ShowLabelHeading=0
LabelDelay=1000
LabelColor=FFFF0000
```

## Configuración de las Animaciones

Observe que en la ventana de Configuración-Pantalla-Tráfico hay nuevas barras deslizantes para controlar la densidad o porcentaje de aparición de nuevas animaciones. Por un lado se puede configurar la densidad de vehículos en los aeropuertos. Debajo de esa barra deslizante hay tres más para controlar el porcentaje de aparición de vehículos por las carreteras, barcos y ferrys y embarcaciones de recreo, respectivamente.



LAS BARRAS DESLIZANTES CONFIGURAN LA DENSIDAD DE LAS NUEVAS ANIMACIONES

## Nuevo Sistema de Vistas y Cámaras

FSX incluye un nuevo sistema de vistas y cámaras. Muchas vistas son las mismas del FS2004 y de las anteriores versiones, pero otras son nuevas. Todavía pulsando la tecla S se va alternando por las distintas vistas (la cabina virtual, la vista exterior, la vista desde la torre, etc), pero ahora pulsando la tecla A se va alternado por otras sub-vistas dentro de cada grupo. Esto le llevará tiempo para que se acostumbre y, lo más importante, es que las vistas para cada avión pueden ser distintas.

Para decirle más, hay un nuevo archivo cameras.cfg en su directorio C:\Documents and Settings[nombre de usuario] \Application Data\Microsoft\FSX. Este archivo contiene parámetros que definen once cámaras o vistas por defecto, incluyendo: Cabina, Cabina Virtual, Vista Externa, vista de Externa Fija, vista de Pasada, de Arriba hacia Abajo, desde la Torre más Cercana, desde el edificio de una Torre, desde una Pista, aviones de AI, y aviones en Red. Aparte, las vistas específicas de cada avión están definidas en sus respectivos archivos aircraft.cfg. Por ejemplo, en el nuevo Bombardier CRJ 700 hay ocho secciones de cámaras en su archivo aircraft.cfg file. Pulsando S y A para explorarlas veremos que el CRJ tiene las siguientes vistas:

- Dentro del panel bidimensional: vista desde el Tren de Aterrizaje, desde la Cola, desde el Ala Derecha y desde el Ala Izquierda.
- Dentro de la cabina virtual: desde el Asiento Derecho, el Pedestal Central, el Cuadrante de Motores y el Panel del Techo

Aparte, en el menú de configuración de Controles-Botones/Teclado se ve que hay cuatro teclas programadas para ver los distintos grupos de vistas de todos los aviones:

- F9 vistas de la cabina virtual 3D.
- F10 vistas del panel 2D.
- F11 vistas fijas desde el exterior.
- F12 Cámara 4 (por defecto es la de la vista de arriba-abajo).

Los diseñadores contarán con la ayuda de un SDK que les diga para qué es cada cosa, y mientras este escritor se pasa alternando las vistas con las teclas S y A más o menos al boleo para ver lo que pasa.

En la siguiente tabla los comandos en rojo han cambiado respecto del FS2004. También observe que en el FSX los primeros seis comandos se pueden aplicar progresivamente o bien de forma continua, según si se pulse una vez i se mantenga presionada una tecla.

## Comandos de Animaciones

Hay unas teclas nuevas para unos nuevos artilugios del FSX, que son: Control+J para enganchar o desenganchar las pasarelas de embarque en los aeropuertos al avión del jugador (no funcionan para los aviones de AI); Mayúscula+F para llamar al camión-cisterna; y Mayúscula +D para “Soltar objetos lanzables”. Este comando se necesita en la misión de “Bombardeo con sacos de harina” pero es de suponer que los diseñadores le encontrarán otros usos a este comando.

## Panel Transparente

Pulsando Control+Mayúscula +T, el panel principal bidimensional se irá haciendo más o menos transparente con las teclas más y menos del teclado principal. La siguiente captura de pantalla muestra la pista de aterrizaje a través del panel semi-transparente. Después de ajustar la transparencia puede recuperar el uso de las teclas + y - para otras cosas, pulsando con el ratón sobre cualquier panel de mandos o pulsando en otra tecla de comandos –yo uso la tecla de Retroceso que también hace volver al zoom normal del 100%, después de acercar o alejar las vistas con las teclas + y -. En la versión de prueba, con la primera pulsación en la tecla del menos se veía una parte por debajo del horizonte, que puede que sea corregido en la versión definitiva para mantener la anterior posición del horizonte.



TRANSPARENCIA DEL PANEL DE INSTRUMENTOS PARA VER EL PAISAJE DETRÁS

COMANDO	FS2004	FSX
Bajar la vista del exterior en la cabina 2D .....	Mayúscula+Intro.....	<b>Control+Q</b>
Subir la vista del exterior en la cabina 2D.....	Mayúscula+Retroceso.....	<b>Control+Mayúscula +Q</b>
Mirar hacia abajo en la cabina virtual.....	Mayúscula+Intro.....	Mayúscula+Intro
Mirar hacia arriba en la cabina virtual.....	Mayúscula+Retroceso.....	Mayúscula+Retroceso
Mover la vista a la derecha en la cabina virtual.....	Control+Mayúscula+Intro.....	Control+Mayúscula+Intro
Mover la vista a la izquierda en la cabina virtual .....	Control+Mayúscula+Retroceso....	Control+Mayúscula+Retroceso
Volver a la vista por defecto en 2D o en la cabina virtual.....	Espacio.....	<b>Control+Espacio</b>

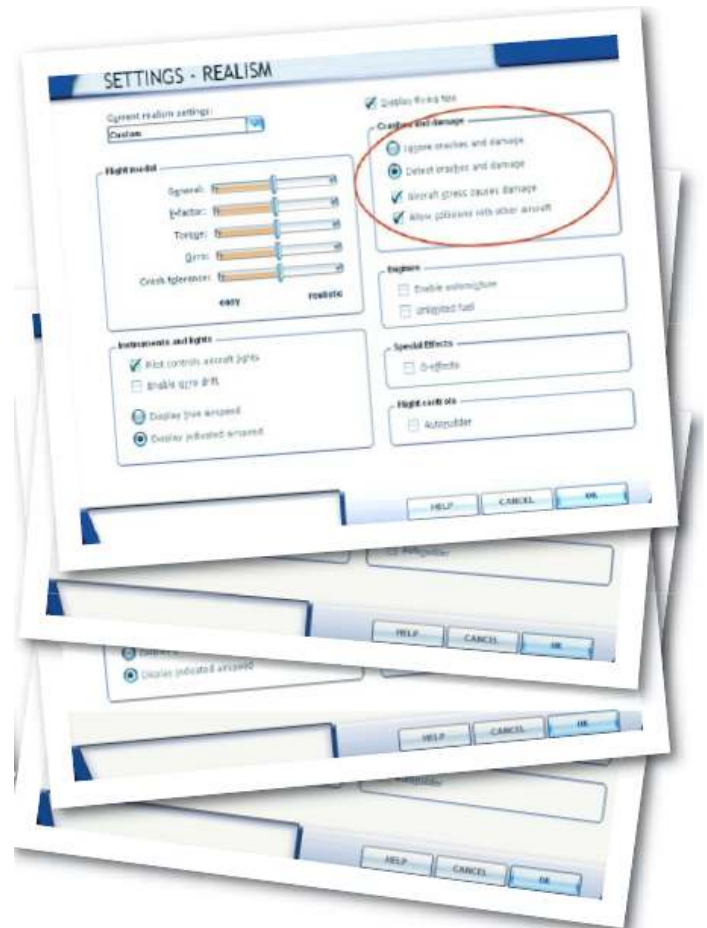
## Daño Visual

Estudiando los archivos aircraft.cfg de la versión de prueba se ve que cada sección [fl\_tsim.?] del archivo aircraft.cfg del Trike incluye el parámetro visual\_damage=1, mientras que no hay este parámetro en los archivos aircraft.cfg de los otros aviones. Al añadir esta línea con el valor 1 se permite que se vean los daños, como piezas que se rompen y se separan, que se harán visibles cuando el avión se estrelle en el escenario.



VISTA DE LOS DAÑOS POR UNA TOMA DURA DEL TRIKE

Pero estos daños tienen que estar definidos en el archivo \*.mdl del modelo de un avión para que se puedan ver, y a la vez permitir "Detectar que el avión se estrelle y daños" en la configuración de realismo del avión. →



CRASH AND DAMAGE SETTINGS IN SETTINGS. REALISM INTERFACE.