



COMPARTIENDO CABINA EN FSX PILOTO / COPILOTO EN IVAO

Con mi compañero Michel Hutin, alias ATY005, estamos realizando una gira VFR por Francia en co-pilotaje y conectados a IVAO: uno de nosotros se encarga de la dirección y los cambios de radio y otro de la navegación con mapas de la OACI, cronómetro y registro de navegación (¡a guardar el GPS! ;-)), y esto por turnos.

Tras las desventajas encontradas por nuestra poca experiencia, tuvimos la idea de hacer este documento, que sin duda puede ser mejorado, pero es una buena base para explorar esta modalidad de vuelo extremadamente amistosa y formativa

Con este tutorial se pretende, pues, explicar lo necesario para un vuelo de cabina compartida en FSX, en la red de IVAO.

Todos los beneficios de volar en IVAO estarán a disposición de los dos pilotos: el clima, el tráfico multijugador, con control....

Excepto que sólo uno de estos pilotos conseguirá el número de horas de IVAO (el que creó la sesión). El otro no será tenido en cuenta en la red

Requisito previo:

- Asegúrese de que ambos pilotos tienen la misma versión de FSX, sino el modo multijugador no funcionará (notar que el SP2 del FSX versión estándar se conecta sin problemas con FSX Aceleración).
- Para simplificar la lectura y la comprensión, se utiliza la siguiente convención:
 - Al anfitrión de la sesión lo llamaremos Piloto en Función (PF). Este será el piloto que se verá en la red de IVAO.
 - Al invitado de la reunión lo llamaremos Piloto No en Función (PNF).

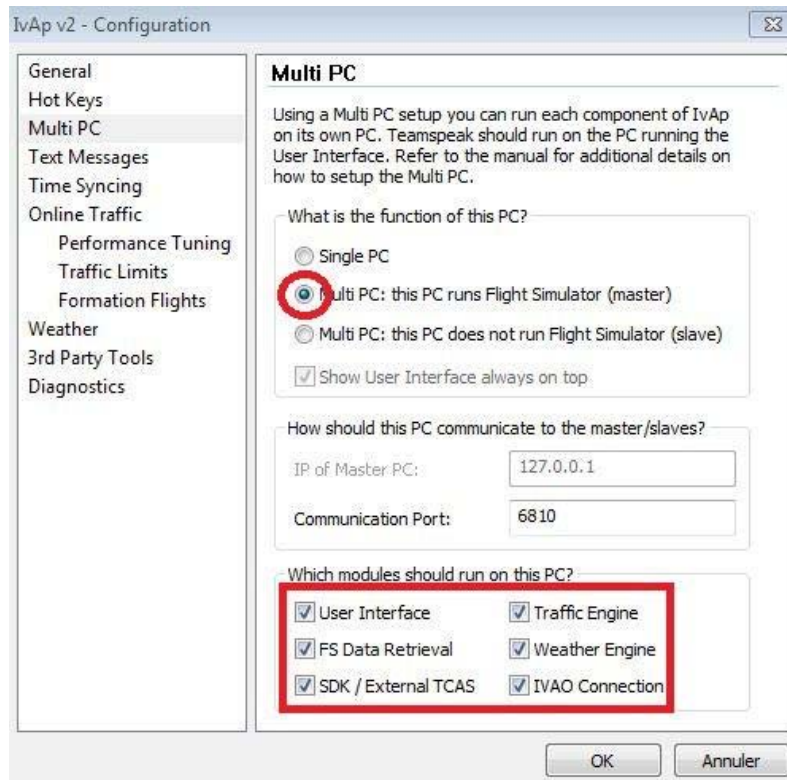
Por supuesto, técnicamente hablando, estas dos funciones se pueden intercambiar durante el vuelo, es decir, que cualquiera puede tener el control de la aeronave.

Resumen:

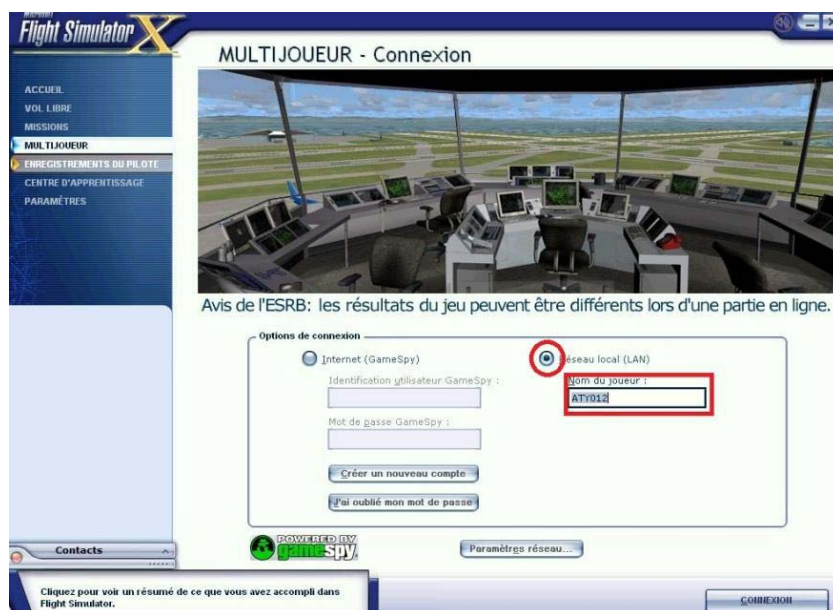
- 1- Configuración del puesto del PF
- 2- Configuración del puesto del PNF
- 3- Lanzamiento del vuelo
- 4- Consejos y trucos
- 5- FAQ
- 6- Conclusión

I Configuración del puesto del PF.

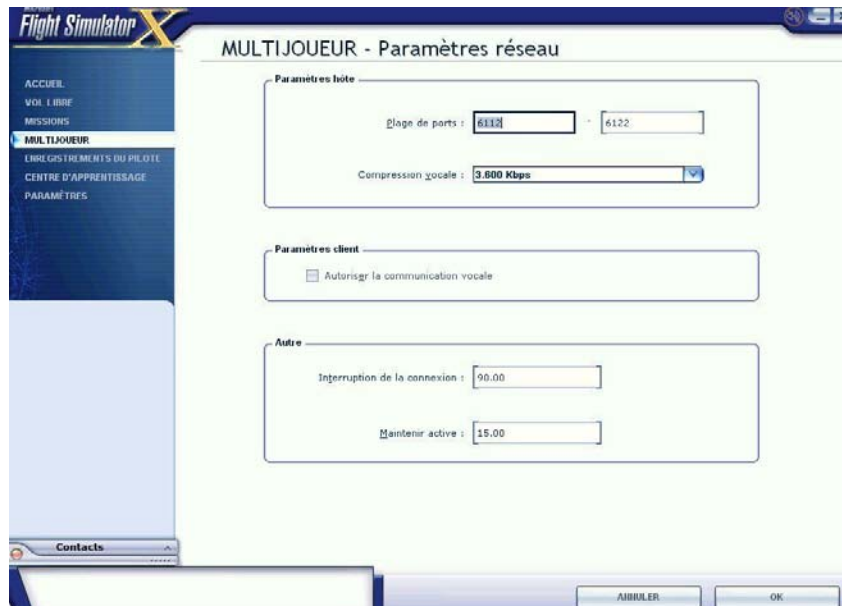
- Antes de iniciar el FSX en la configuración del IVAP, seleccionar la opción multi PC Master (disponible en el menú Inicio> IVAO> IVAP v2> IVAP v2 Configuration). Marcar que se ejecuten todos los módulos.



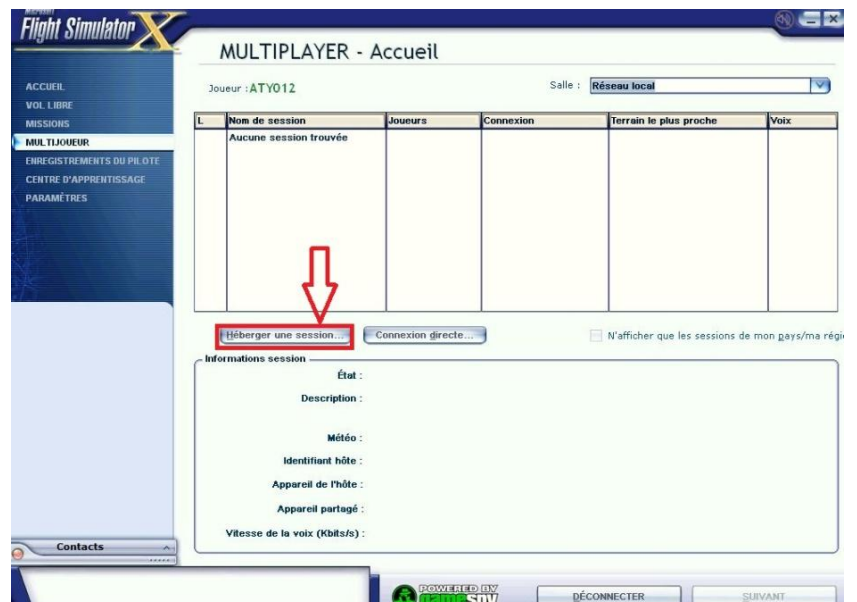
- Una vez inicie el FSX, vaya a la sección multijugador, seleccione "LAN" y elegir un nombre de jugador de forma inequívoca.



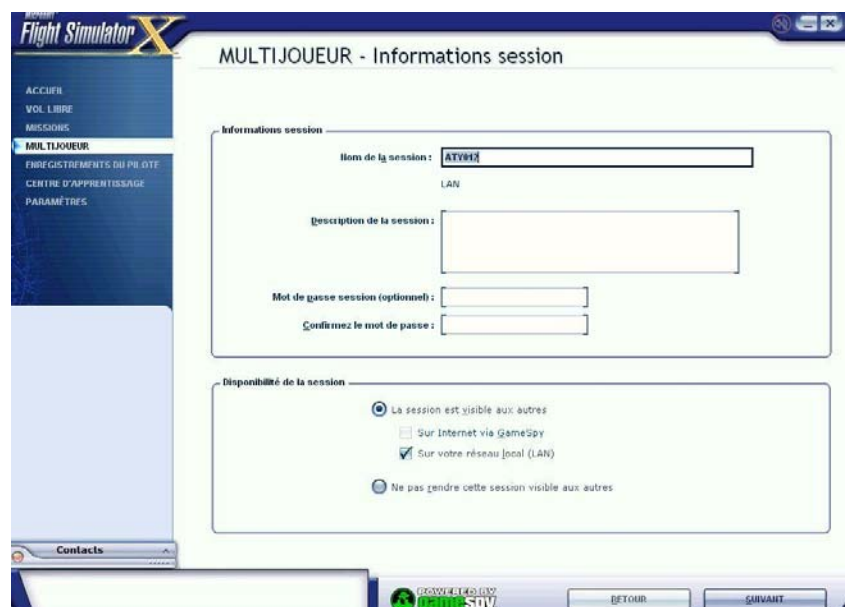
- Verifique en la configuración de red que la comunicación de voz está desactivada (será reemplazada por el Teamspeak) y que el rango de puertos coincide con el rango de puertos abiertos en el router y/o firewall. Si todo está bien, haga clic en Aceptar ;-), (lógico) nos devolverá a la página anterior. Haga clic en "Login".



- **Multijugador:** Usted es el PF, a continuación, hará clic en "abrir una sesión".

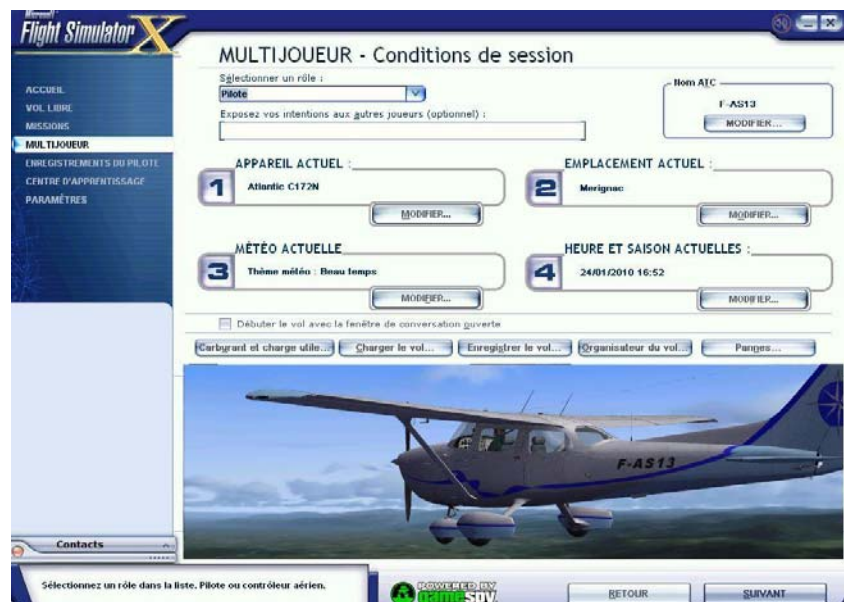


- **Información de Sesión:** se le invita a que nombre, que dé infos sobre su sesión, y eventualmente a protegerla por contraseña. (Estos parámetros son sobre todo importantes en sesiones GameSpy). Haga que la sesión sea visible en su red local, luego presionar "Siguiente"



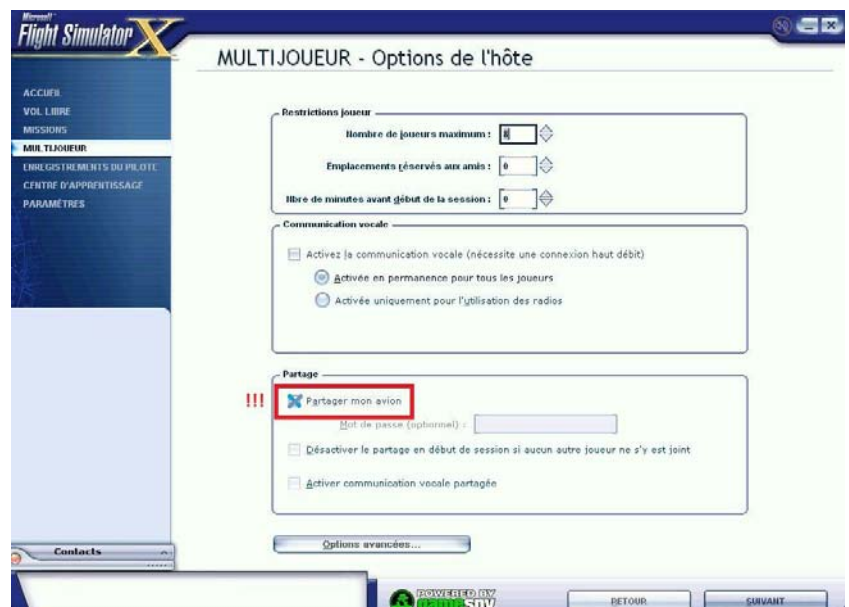
- **Condiciones de la sesión:** Ahora es el momento de preparar su vuelo, como si se tratara de un vuelo tradicional:

- Establecer la fecha y el buen tiempo
- Elija una aeronave que posea conjuntamente con el PNF
- En la elección de aeropuerto, establecer un espacio de estacionamiento.
- Asegúrese de que usted es parte "piloto" en la parte superior izquierda, no ATC.
- Haga clic en "Siguiete":



- **Multijugador - Opciones ...:**

- Asegúrese de que la voz está desactivado (Teamspeak la maneja muy bien)
- Marque la casilla "Compartir mi avión".
- Haga clic en "Siguiete". (Usted puede, si lo desea, dar un vistazo en las opciones avanzadas, pero no me detendré, estos ajustes no afectan en nuestro caso, el co-pilotaje de aeronaves para IVAO).



- **Briefing Room:** sólo tienes que esperar a la llegada de su copiloto que aparecerá en la lista de contactos en la parte inferior izquierda, o si lo desea, iniciar el vuelo, su copiloto se unirá al avión tan pronto como su vuelo se ponga en marcha.



II. Configuration du poste du PNF

Su primera tarea, como procedimiento normalizado de trabajo, será la de obtener la dirección IP pública de su amado maestro. Usted necesitará esta dirección para el modo multijugador del FSX, y la comunicación entre sus dos IVAP.

El método obvio es, simplemente, hacer la pregunta a su maestro, que puede pasar un poco de tiempo para encontrarla, sobre todo si esta IP es dinámica.

Tenga en cuenta que la dirección IP, tendrá que usarla dos veces (IVAP y FSX).

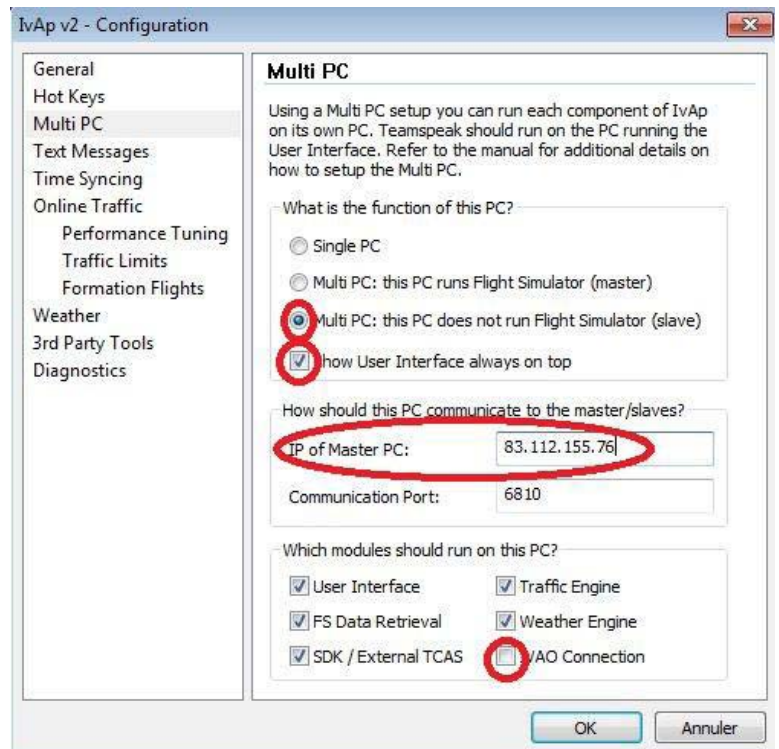
- Ahora es el momento de configurar IVAP como "esclavo", por lo que tiene que introducir los datos de su PF en el IVAP.

- Selecciona "Multi PC: esclavo" (slave).

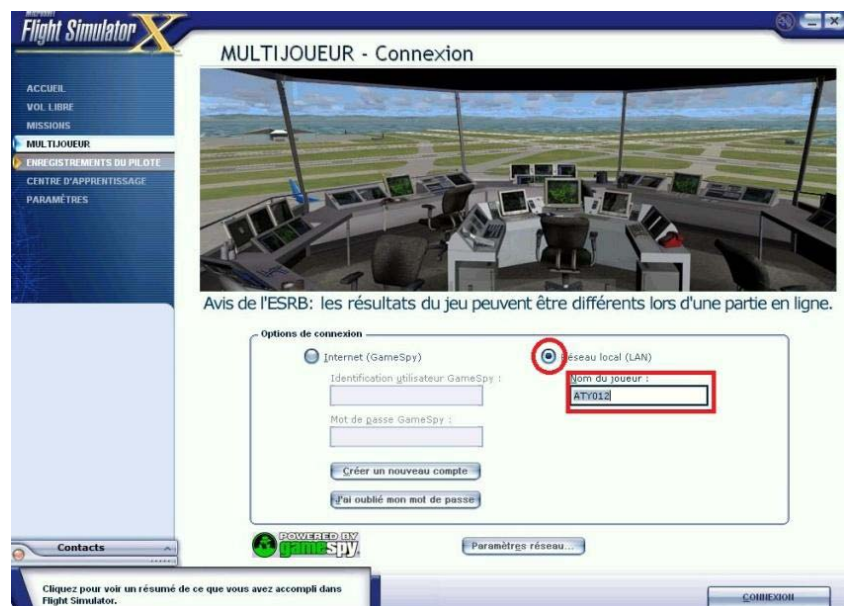
- Selecciona "Mostrar siempre la interfaz de usuario"

- Escriba la dirección IP del PF.

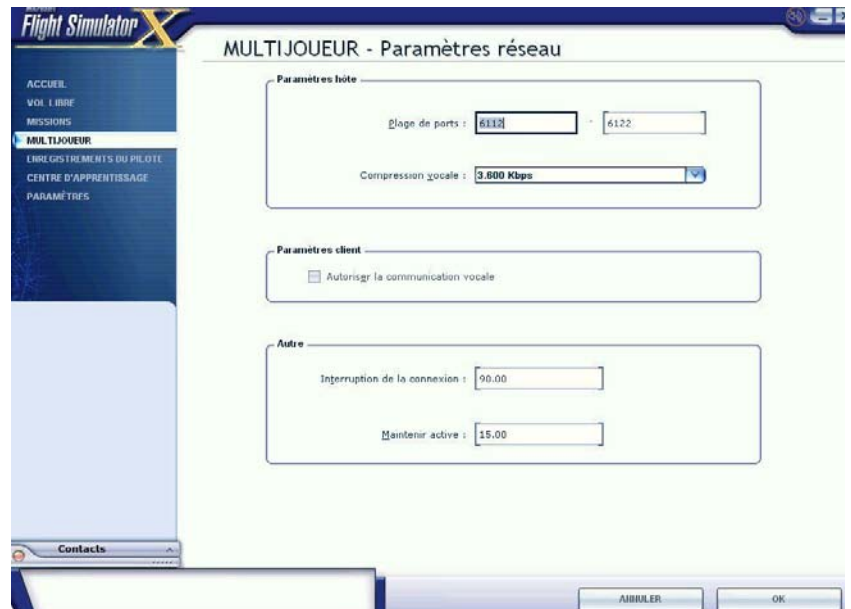
- En la lista de los módulos, marcar todos, excepto la casilla "conexión IVAO".



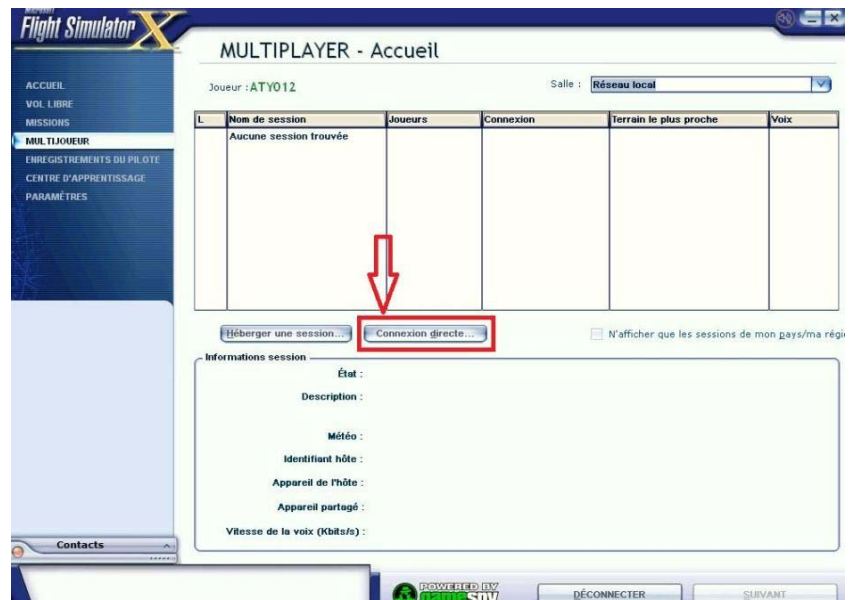
- Una vez inicie el FSX, vaya a la sección multijugador, seleccione "LAN" y elegir un nombre de jugador de forma inequívoca.



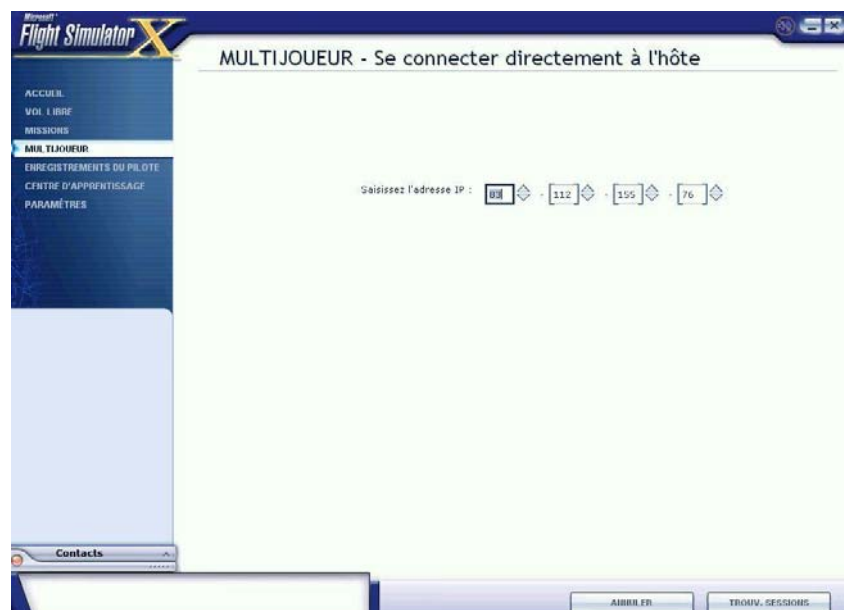
- Verifique en la configuración de red que la comunicación de voz está desactivada (será reemplazada por el Teamspeak) y que el rango de puertos coincide con el rango de puertos abiertos en el router o firewall. Si todo está bien, haga clic en Aceptar ;-), (lógico) nos devolverá a la página anterior. Haga clic en "Login".



- A continuación, haga clic en "conexión directa".



- Introducir de nuevo la dirección IP del PF, a continuación, haga clic en "Buscar sesiones".



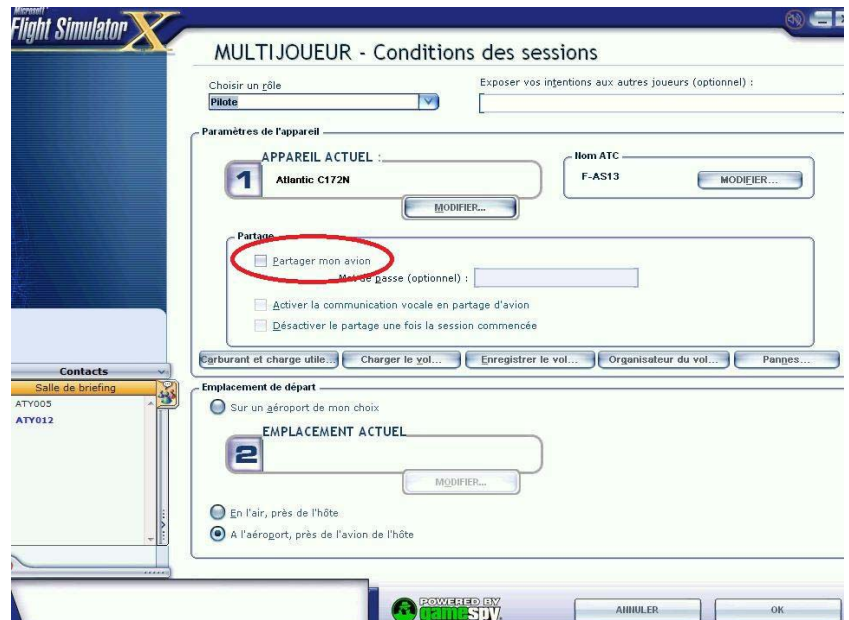
- Después de los tiempos de carga, usted se unirá a la sesión multijugador.

- Su papel también es "Piloto" (arriba a la izquierda).

- **Desactive la opción "Compartir mi avión", de lo contrario no podrá unirse con éxito.**

- Usted puede dejar el resto de ajustes como están.

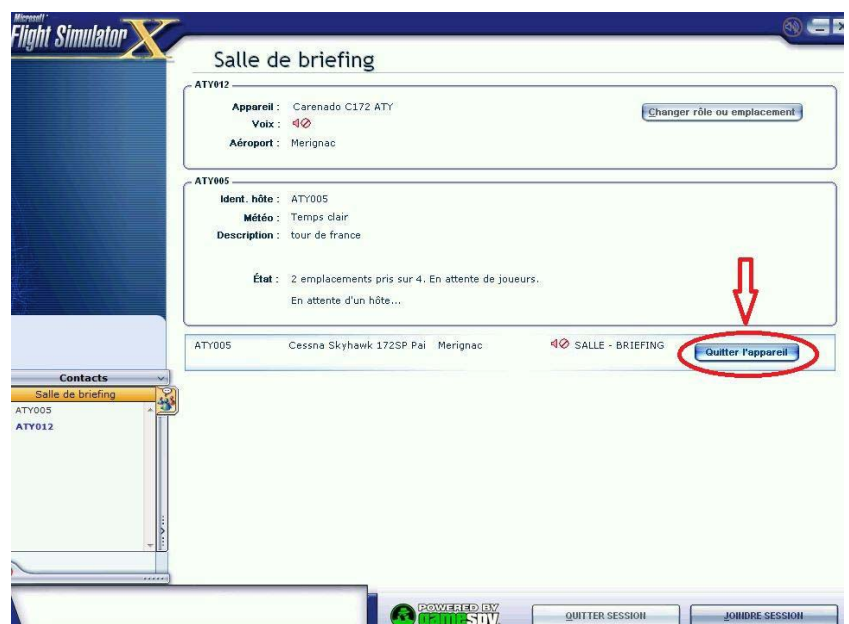
- Haga clic en Aceptar.



- Ahora está, finalmente, en la sala de conferencias.

- Importante: haga clic en "unirse a la unidad".

- Haga clic en Unirse a la sesión para iniciar el vuelo.



III. Lanzamiento del vuelo

Por fin, los dos pilotos en el mismo avión (por cierto es buena señal que el PNF vea los movimientos que haga el PF con los timones).

En primer lugar la seguridad: establezca su frecuencia COM1 del panel de Radio de la Aeronave en 122,8 o en la frecuencia de UNICOM. A veces sucede que estar en una frecuencia cualquiera hace que al conectar el IVAP puedas conectarte a una estación de control abierta.

- A continuación, ejecute el IVAP, pero sin conectar. En la ventana del IVAP el código del transpondedor de la aeronave, mostrará 0000 (eso es normal, el IVAP del PFN recibirá la información del PF, una vez establecida la conexión).

- Es hora de iniciar la conexión: La conexión del PF se lanza como de costumbre (para disfrutar de la conexión el servidor de EU2 da buenos resultados). Si todo va bien, el IVAP del PNF también se conectará, el clima y el tráfico se cargará en los dos puestos (un poco de paciencia, puede tardar unos segundos)

- Por seguridad, asegúrese de que su tiempo es el mismo en ambos equipos (el atajo de teclado Shift + Z mostrará la información necesaria en rojo en la parte superior izquierda).

Bueno, su vuelo está listo para comenzar. Cualquiera de los pilotos puede realizar un cambio de frecuencia a través de IVAP o de la radio de la aeronave, el Teamspeak de ambos también se cambiará a la frecuencia seleccionada

IV. Consejos y trucos

- Recuerden poner el indicativo IVAO de su compañero en la lista WHISPER del Teamspeak. Cualquiera de los dos podrá comunicarse con la tecla asignada a "Push to Talk" con el controlador y con la tecla asignada para WHISPER comunicarse con su compañero.
- El PF puede agregar en el RMK del plan de vuelo del IVAP "/vuelo con copiloto callsign del PFN", de modo que los controladores entiendan porque ese indicativo nunca habla en la frecuencia.
- Para los controles de cambio de la aeronave con su co-piloto, el atajo de teclado del FSX: Shift + T (una vez por el PF para enviar la solicitud una vez por el PNF para aceptar)
- El primer cambio de frecuencia en el Teamspeak de lado del PNF puede tardar bastante tiempo hasta que llegue la información de los servidores de IVAO.
- Como último recurso, el PF deberá tener al alcance el IvaE, que le permitirá incorporarse a una frecuencia de control sobre Teamspeak si el cambio de frecuencia no funcionase bien con el Ivap.

V. FAQ

- **Fsx no encuentra la sesión multijugador del PF:** Compruebe que los puertos para el FS estén abiertos en el firewall, y si usted tiene un router, configurarlo para que esos puertos se redirijan a la dirección IP (preferiblemente fija) de su ordenador)
- **En la conexión a la red de IVAO, IVAP se conecta / desconecta sin parar:** reiniciar el FS y trate de conectarse con otro servidor. Este problema nos sucedió con un servidor distinto del EU2, pero no hay explicación racional a la fecha.
- Continuará.....

VI. CONCLUSIÓN

Con este método hemos tenido éxito con aviones FSX nativos o con aeronaves VFR tipo Carenado. Puede que a priori, se pueda aplicar tanto a aeronaves IFR. Sin embargo, algunos aviones más avanzados o de funcionamiento no adecuado para el modo multijugador del FSX pueden dar resultados sorprendentes....

Para comentarios y posibles cambios: dirtech@atlantic-sky.fr

Para Atlántico-Sky

Autor: Jerome TERNOY, ATY012

Relectura y correcciones: Michel Hutin, ATY005

Release V1, 27/01/2010

Traducido (sin corregir) con **babelfish yahoo:**

Jesus Arias - GSC969

Canarias VA – www.canariasva.es