

PROCEDIMIENTO PARA INSTALAR AVIONES, HELICÓPTEROS, BARCOS O VEHÍCULOS TERRESTRES EN EL FLIGHT SIMULATOR X

Uno de los cambios respecto a FS2004 , es que en FSX se DIFERENCIAN donde se instalan, pues van en la carpeta SIMOBJECTS , y dentro de ella en subcarpetas diferentes (**airplanes** para los aviones, **rotorcraft** para los helicópteros, **boats** para los barcos, **ground vehicles** para los autos y camiones)

Los pasos que debes dar para instalar son:

1) Bajarlo y descomprimir el zip EN UNA CARPETA BORRADOR separada, para ver que contiene adentro y como están estructuradas sus subcarpetas. Nunca hacerlo adentro del juego directamente !!!

2) Generalmente incluyen un archivo readme o "leeme" con instrucciones de instalación, pero si no lo tienen, sabiendo esto lo podrás instalar igual. SUPONGAMOS QUE SE TRATA DE UN AVION: Al descomprimir te vas a encontrar seguramente con :

a) una carpeta que tiene el nombre del avión (esta debe estar). Puede estar suelta o adentro de otras llamada SIMOBJECTS / AIRPLANES o solo Airplanes... pero es importante que encuentres la carpeta con el nombre del avión.

b) una carpeta llamada "gauges" (puede no estar si usa los del mismo juego)

c) una carpeta llamada "effects" (puede no estar si usa los del mismo juego)

d) una carpeta llamada "sounds" (puede no estar si usa los del mismo juego)

3) La carpeta con el nombre del avión, la ponés en la carpeta SIMOBJECTS Y ADENTRO DE LA SUBCARPETA AIRPLANES del juego. (si fuera un helicóptero en vez de airplanes va en rotorcraft, si fuera un barco va en boats, etc)

4) Los archivos contenidos en la carpeta "gauges" los copias en la carpeta gauges del juego

5) Los archivos contenidos en la carpeta "effects" los copias en la carpeta effects del juego

6) Los archivos contenidos en la carpeta "sounds" los copias en la carpeta sounds del juego

Al entrar al juego deberías poder ver el nuevo avión en la lista ordenada por Fabricante y modelo.

A veces los nombres de fabricantes están confusos, o por ejemplo los modelos que hace un Grupo, pueden usar como fabricante el nombre del grupo (un ejemplo de lo que pasaba en fs2004 es que los fokkers del grupo Project Fokker, no aparecían en fabricante "Fokker", sino en "Project Fokker". Buscalo bien, pero si no lo encuentras porque realmente no está allí, es probable que la carpeta del avión haya sido mal comprimida por el autor, y en realidad adentro de ella tenga OTRA SUBCARPETA con el nombre del avión nuevamente y recién allí adentro los archivos necesarios. El FS no es capaz de leer esa carpeta dentro de otra carpeta, debes anular un nivel, es decir que te quede una subcarpeta dentro de "FSX/Simobjects/airplanes/..." titulada con el nombre del avión, y adentro de ella directamente los archivos y subcarpetas normales de cualquier modelo que son:

- subcarpeta Model
- subcarpeta Panel
- subcarpeta Texture (pueden haber varias textures)
- subcarpeta Sound
- un archivo suelto llamado "aircraft.cfg"

ALGUNAS VECES (RARA VEZ) AL DESCOMPRIMIR EL ZIP O RAR DESCARGADO, EN VEZ DEL CONJUNTO DE CARPETAS SUeltas, TE ENCUENTRAS CON UN ÚNICO ARCHIVO AUTOINSTALADOR, CON EXTENSIÓN "EXE".

A ese archivo hay que ejecutarlo siguiendo sus instrucciones adecuadamente, pues instala solo todas las carpetas , subcarpetas y archivos correspondientes en el Simulador. Hay que prestar atención cuando pregunta el PATH donde está en tu disco el Simulador instalado, ; pues muchas veces no lo tenemos en el path default que propone !

Saludos

Daniel M. Bergés

<http://www.flightsimulatorarg.com.ar>