



# PHOENIA<sup>R/C</sup> 5

*Professional Radio Control  
Flight Simulation*

User Guide





## Introducción

**Bienvenido a Phoenix R/C, el simulador de vuelo profesional para pilotos de todos los niveles, desde los principiantes hasta los profesionales dedicados a la competición.**

Phoenix cuenta con más de 200 modelos, cada uno de ellos programados y ajustados por auténticos veteranos y en muchos casos por los diseñadores y desarrolladores de los propios modelos, logrando así la simulación más real posible. También puede utilizar nuestro sistema de edición, muy flexible y accesible para que pueda ajustar cualquier modelo a las especificaciones exactas que usted desee.

Puede escoger volar en un amplio catálogo de preciosos escenarios, detallados con fotografías panorámicas que incluyen efectos 3D y agua, o en uno de nuestros exclusivos escenarios infinitos en los que literalmente podrá volar sin llegar al límite del mapa.

Phoenix también cuenta con un amplio rango de modos de competición y aprendizaje, haciendo más divertido el entrenamiento. Estos modos te llevarán desde los estacionarios más sencillos a maniobras como auto rotaciones. También puede utilizar nuestra completa librería de tutoriales con comentarios de voz para aprender maniobras más complejas, así como las técnicas utilizadas por los veteranos de la industria.

Estas son algunas de las características que disfrutará al utilizar Phoenix.

- Física desarrollada con la ayuda de expertos, pilotos de competición y diseñadores para lograr el mayor realismo posible.
- Más de 200 modelos con todo nivel de detalle para todos los niveles y estilos de vuelo.
- Editor de modelos con una amplia variedad de atributos y valores que permiten ajustar cualquier modelo de Phoenix a su gusto.
- Más de 30 preciosos escenarios realizados con fotografía panorámica, efectos 3D y agua en movimiento
- Escenarios infinitos en los que podrá volar sin llegar al límite del mapa, otorgando mayor sensación de realismo.
- Gráficos de última generación con funciones tan avanzadas como HDR, mapeados espectaculares, reflejos producidos en tiempo real y sombras más realistas.
- Sonidos tomados de docenas de modelos reales para lograr una mayor fidelidad
- Amplia variedad de modos de entrenamiento y tutoriales grabados en video por pilotos expertos
- Gran selección de modos y desafíos de competición que pueden ser jugados de forma individual, con un piloto virtual o contra otros usuarios de Phoenix online
- Sistema multijugador online con un sencillo sistema de conexión y chat de voz
- El sistema de descargas integrado permite bajarse nuevos modelos, nuevos escenarios y otros contenidos sin tener que salir del programa
- El asistente de construcción permite crear nuevos modelos, escenarios y diseños de forma rápida y sencilla para probar en Phoenix o publicarlos online para que otros usuarios puedan disfrutarlos



## Guía de inicio

Phoenix ha sido diseñado desde la base para poder ser utilizado en una amplia variedad de configuraciones de hardware, de tal forma que no sea necesario contar con un equipo muy potente para poder disfrutar del simulador. Si recomendamos actualizar los drivers gráficos de su tarjeta gráfica. Los puede descargar del sitio web del fabricante para lograr la mejor experiencia de usuario de Phoenix.

## Especificaciones mínimas

Las especificaciones mínimas para poder utilizar el programa de Phoenix son las siguientes:

- Ordenador compatible con IBM con al menos un procesador Pentium 3 o 4 de 1Ghz, o AMD Athlon o un procesador 64, o un Apple Macintosh basado en Intel con VMWare Fusion, escritorios paralelos o partición Bootcamp
- Sistema operativo Microsoft Windows XP, Vista, 7, 8/8.1
- Sistema RAM de 256 MB
- 2.5GB de memoria libre en el disco duro (puede hacer falta más para descargas adicionales)
- Tarjeta gráfica Intel HD-Graphics 4000 o mejor chip 100% DirectX9 con 128MB de memoria gráfica
- DVD-ROM para instalación
- Un puerto US 1.1/2.0/3.0 libre
- Tarjeta de sonido 100% DirectX 9 compatible (opcional)
- Teclado y ratón
- Internet de banda ancha (opcional, requerido para realizar actualizaciones)
- Micrófono (opcional, requerido para utilizar el chat de voz)

## Adaptadores de emisora adicionales

Phoenix viene con su propia unidad USD que debe conectarse al puerto de entrenamiento de una emisora compatible para poder controlar los modelos simulados de forma satisfactoria. Algunas marcas de emisoras pueden requerir adaptadores adicionales.

Esta es la lista de emisoras compatibles:

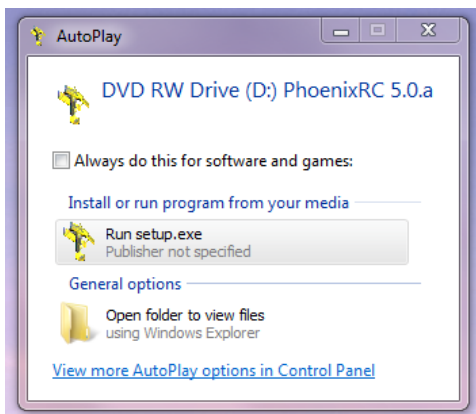
- Todas las JR MC/MX (no requieren adaptador) – Por favor tenga en cuenta que las series MC requieren el accesorio “DSC”
- Spektrum DX4e/DX6/DX7/DX8/DX9/DX10/DSX10t/DX18 (no requieren adaptador)
- Por favor tome nota de que la DX7 SE (Edición Especial) no es compatible con Phoenix
- Spektrum DX5e antigua con el puerto de entrenamiento lateral requiere el adaptador para la DX5e)

- Spektrum DX5e nueva con el puerto de entrenamiento trasero no requiere adaptador
- Todas las emisoras Futaba requieren o bien e adaptador cuadrado o el adaptador redondo, en función de la emisora
- Futaba FX-18 con puerto de entrenamiento de 2.5mm (Adaptador Futaba FX-18)
- Hitec Aurora (no requiere adaptador)
- Todas las emisoras Hitec, excluyendo la Aurora (adaptador Futaba/Hitec)
- Todas las emisoras Multiplex (Adaptador Multiplex)
- Todas las emisoras Sanwa RD y RDS (Adaptador Sanwa)
- E-Sky ETB41 2.4Ghz (no requiere adaptador)
- Resto de emisoras E-Sky (mini adaptador DIN)
- BMI Co-Pilot (mini adaptador DIN)
- Blade CX/CP/CP+/CP Pro (mini adaptador DIN)
- Blade CX2/CX3/CP Pro 2/SR (no requiere adaptador)
- Emisoras Parkzone con puerto de entrenamiento (adaptador Spektrum DX5e)
- Art-Tech 100B ( no requiere adaptador)
- Art-Tech 100C (adaptador Art-Tech 100C)
- Walkera 2401/2601 (usar adaptador mini DIN suministrado con la emisora)
- Walkera 2402/2602/2801 (adaptador Walkera 2801)

**Las siguientes emisoras y controladores no son compatibles:**

- Cualquier controlador USB o joystick
- Spektrum DX7SE (edición especial)
- Emisoras HobbyZone y cualquier emisora incluida con un ultra micro ParkZone/E-Flite
- Cualquier Walkera, excepto las mencionadas arriba (2401/2601/2402/2801)
- Cualquier otra emisora sin un puerto de entrenamiento compatible

## Instalación del software

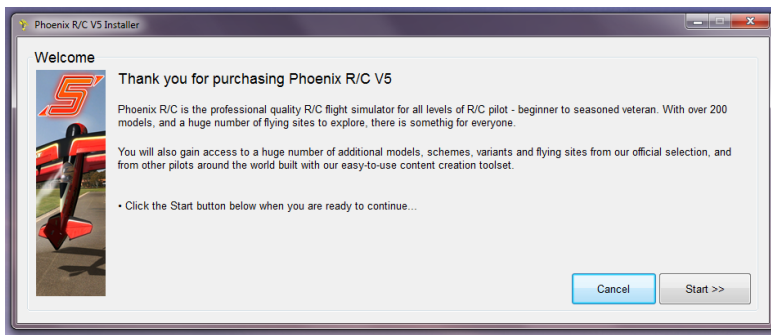


Para instalar el software de Phoenix en su ordenador inserte el DVD de Phoenix. Aparecerá un mensaje preguntando si quiere ejecutar “Run setup.exe”. Haga clic en esta opción para iniciar el proceso de instalación.

En Windows 8/8.1 puede aparecer un banner en la parte superior de la pantalla poco después de insertar el DVD, incitando a ejecutar “Setup.exe”. Haga clic para iniciar la instalación.

Si su ordenador está configurado con autorun deshabilitado, o si no aparece ningún mensaje, abra “Mi Equipo” o una vista de Windows Explorer y navegue al DVD ROM de su ordenador y haga doble clic en “Setup.exe” para iniciar el proceso.

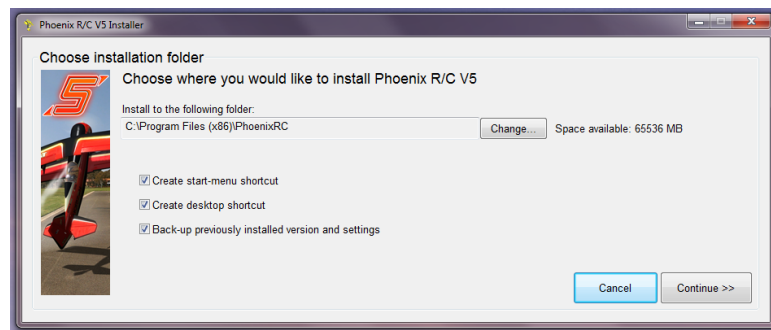
## Bienvenido



Primero será conducido a la ventana de bienvenida.

Haga clic en “Empezar” para continuar el proceso.

## Escoger carpeta de instalación



El sistema permite escoger la carpeta en la que quiera instalar Phoenix dentro de su ordenador.

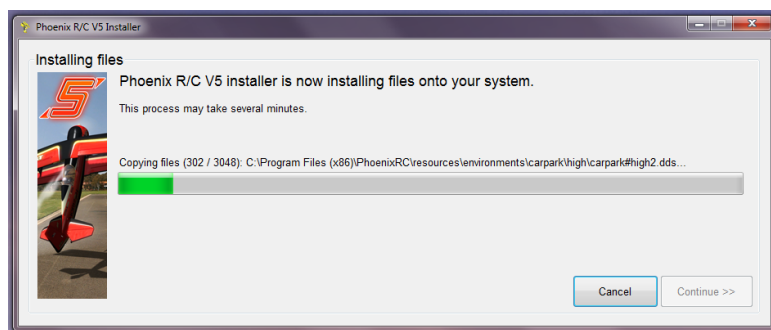
Si ya tiene una versión de Phoenix instalada el asistente la detectará y asignará la instalación de forma automática en esa misma ubicación.

Haga clic en el botón “Cambiar...” al lado de la carpeta de instalación para seleccionar una carpeta nueva donde instalar Phoenix. Al hacerlo podrá ver el espacio libre en el disco duro, mostrado en la parte derecha de la carpeta seleccionada.

También puede escoger crear un acceso directo en el menú de inicio (recomendado), en el escritorio e incluso guardar instalaciones y ajustes previos de Phoenix en caso de localizar alguna.

Haga clic en “Continuar” para pasar al siguiente paso.

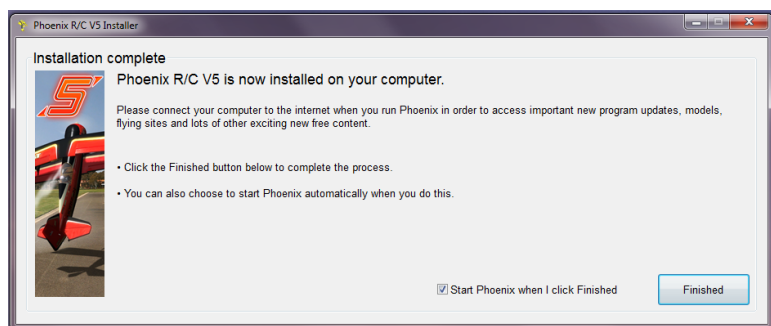
## Instalación de ficheros



Phoenix ahora estará instalado en su ordenador con todas las opciones que haya escogido en el paso previo.

Dependiendo de su DVD ROM y de la velocidad de su ordenador este proceso puede llevar varios minutos.

## Instalación completa



Una vez todos los ficheros se hayan copiado en su sistema puede completar el proceso de instalación haciendo clic en el botón “Terminar”.

Se incluye una opción para iniciar Phoenix una vez haga esto.

## Iniciar Phoenix R/C



Si no seleccionó iniciar Phoenix de forma automática al completar la instalación haga doble clic en el acceso directo de Phoenix R/C del escritorio, o desde el icono de Phoenix R/C de la carpeta en el menú de inicio.

## Ejecutor de Phoenix R/C



El ejecutor de Phoenix R/C se inicia antes de arrancar el propio simulador y busca de forma automática actualizaciones, además de permitir realizar algunas otras tareas de forma rápida y sencilla sin la necesidad de arrancar todo el programa.

Esto es útil en caso de surgir una incompatibilidad o de tener una instalación corrompida provocando que el programa no pueda arrancar.

La versión actual que esté instalada de Phoenix se mostrará en la parte inferior izquierda de la ventana.

## Actualizaciones automáticas

Al iniciar el ejecutor, si está conectado a internet, el programa buscará de forma automática las últimas versiones del software. En caso de encontrar una se le preguntará si quiere o no descargarla e instalarla.

Haga clic en “Si” para iniciar el proceso de actualización. Una barra de estado se mostrará para indicar el progreso de la descarga. Cuando todos los archivos de la actualización hayan sido descargados se le preguntará si quiere dar permiso al instalador para hacer cambios en su ordenador. Haga clic en “Permitir” para iniciar la actualización. Los ficheros descargados se instalarán y un mensaje aparecerá mostrando la versión que esté instalando.

## Ejecutar el programa

Haga clic en “iniciar Phoenix R/C” en la parte superior derecha de la pantalla para iniciar el programa. Puede salir del ejecutor sin iniciar el programa, haciendo clic en la “X” o en el botón “Salir” en la parte inferior derecha de la pantalla.

## Opciones avanzadas

Haga clic en el botón “Avanzadas” para mostrar/ocultar las opciones del ejecutor:



- **Restablecer ajustes por defecto:** Haga clic en este botón para restablecer todos los parámetros y ajustes del programa a su estado por defecto.
- **Ayuda:** Haga clic en este botón para abrir una ventana de email con la dirección de nuestro servicio técnico.
- **Modo seguro:** Haga clic en este botón para iniciar Phoenix con las opciones más básicas, el modelo por defecto y el escenario por defecto seleccionados. Esto es útil en el extraño caso en el que alguna opción no permita arrancar el programa de forma satisfactoria.
- **Modo demo:** Este botón inicia el programa en modo demostración.
- **Instalar actualización:** Si su ordenador no está directamente conectado a internet puede utilizar este botón para, de forma manual, instalar las actualizaciones de Phoenix (.pkg) que podrá descargar de la sección descargas de nuestro sitio web.



## Usando Phoenix R/C

### Conectar la emisora

Para conectar su emisora al ordenador y poder volar todos los modelos e Phoenix, primero tendrá que conectar el adaptador USB de Phoenix a un puerto USB 1.1/2.0/3.0 libre. Puede que escuche un tono cuando lo conecte y Windows puede mostrar una ventana indicando que se están instalando drivers. Esto llevará unos segundos y después se le indicará que el dispositivo que ha conectado ya está preparado para utilizarse.



Una vez el adaptador USB está conectado y Windows lo ha reconocido tendrá que conectarlo al puerto de entrenamiento de su emisora. Si su emisora requiere un adaptador adicional (consultar la sección de emisoras compatibles de más arriba) conéctelo a la salida estéreo del adaptador USB de Phoenix.

Ahora conecte el adaptador al puerto de entrenamiento de su emisora. La mayoría de emisoras modernas tienen un “Modo simulador” que se activa al conectar el adaptador USB al puerto de entrenamiento con la emisora apagada. Si fuese el caso, su emisora se encenderá de forma automática al conectar el adaptador USB, entrando en el modo de simulación. La ventaja de este modo específico es que deshabilita todas las emisiones de señal, ahorrando batería mientras se esté utilizando la emisora con el simulador.



Si su emisora no se enciende de forma automática y está seguro de haber conectado todos los adaptadores de forma correcta, y tiene todos los adaptadores necesarios, en caso de necesitarlos, entonces puede que haga falta que encienda usted la emisora de forma manual.

### Primer uso



Phoenix viene con 10 idiomas incluidos, y más que se van añadiendo regularmente.

La primera vez que ejecute Phoenix se le preguntará por el idioma en el que quiere mostrar el programa. Para ajustar el idioma, sencillamente haga clic en la bandera que corresponda.

Puede cambiar el idioma en cualquier momento desde **Sistema > Ajustes de programa > Idioma**.

## Primer uso



La primera vez que ejecute Phoenix, una vez haya seleccionado el idioma será dirigido al **asistente de ajustes iniciales**.

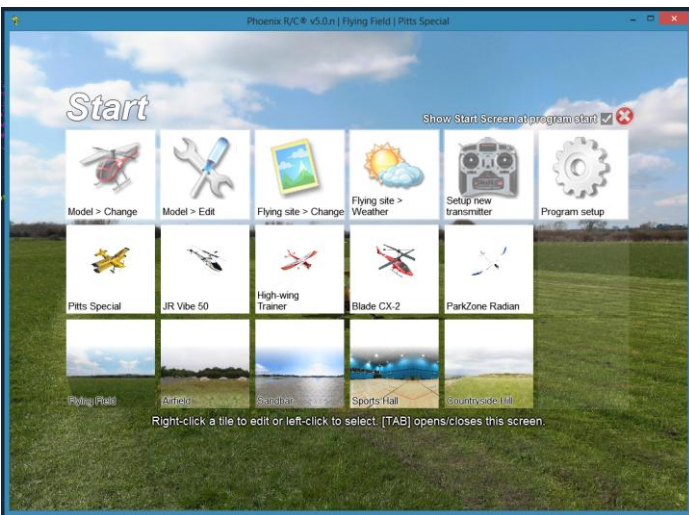
Este asistente le llevará a través de la calibración básica de la emisora así como de las opciones de ajuste, además de la calidad gráfica y las unidades de medida.

Lea atentamente las instrucciones en cada paso y siga las indicaciones del asistente para ajustar Phoenix con los ajustes más básicos que le permitan poder empezar a volar.

## Ajuste completo

Una vez haya completado todos los pasos del asistente, verá el escenario por defecto con el modelo por defecto seleccionado por el programa.

## Pantalla de inicio



Por defecto la pantalla de inicio se muestra la primera vez que ejecute Phoenix. Este es un menú especial que le da acceso a numerosas funciones dentro de Phoenix.

La pantalla de inicio se compone de un número de campos personalizables, cada uno de los cuales se puede utilizar para activar distintas funciones, cambiar modelos, escenarios o cargar un escenario previo (ver barra de herramientas de escenarios, más adelante, para más información).

Para mostrar u ocultar la pantalla de inicio presione el botón TAB de su teclado en cualquier momento, o haga clic en la "X" roja de la parte superior derecha cuando la pantalla esté

visible. También puede acceder a la pantalla de inicio desde Vista > Mostrar.

Cuando esté visible también puede ajustar si la pantalla de inicio debe aparecer automáticamente al iniciar Phoenix, usando la opción "Mostrar Pantalla de Inicio al arrancar" en la parte superior derecha de la ventana.

Para editar un campo puede hacer clic izquierdo en un campo vacío, o hacer clic derecho en cualquier campo para abrir el menú de opciones. Desde aquí puede seleccionar que funciones se deben mostrar en ese campo cuando se active, o borrar un campo que ya tenga una función asignada.



## La ventana principal



Cuando inicie Phoenix verá la siguiente información:

- La **ventana de simulación** en la que el modelo actualmente seleccionado está reposando en el escenario seleccionado.
- La **barra del menú principal** que está en la parte superior de la pantalla y aparecer cuando mueva el ratón
- Cualquier **barra de herramientas** activa en la parte izquierda de la pantalla que aparecen al mover el ratón
- Cualquier **widget** activo que se mostrarán sobre la pantalla de simulación, pudiendo moverlos y escalarlos con el ratón

## Menú principal

Prácticamente todas las funciones y características de Phoenix tienen su acceso a través del menú principal, que se encuentra en la parte superior de la pantalla y se muestra al mover el ratón.



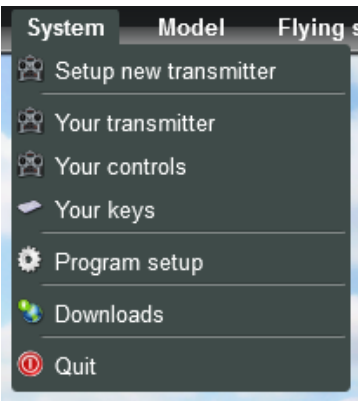
Si deja el ratón inmóvil durante unos segundos sin que esté sobre el menú principal, este se ocultará para dejar ver la pantalla de simulación al completo.

Seleccione una opción del menú con el ratón y haga clic izquierdo para abrirla. Entonces verá un submenú con funciones adicionales. Seleccionar y acceder a estas funciones de igual manera dará acceso a otros submenús y funcionalidades.

## Botón de salir

El botón rojo de salir se encuentra en la parte izquierda del menú y ofrece una forma rápida de cerrar el programa.

## Menú de Sistema



El **menú de sistema** cuenta con las funciones que modifican la forma de funcionamiento del programa.

Esto incluye los ajustes de los gráficos, la física y el sonido, además de la configuración de la emisora, los controles y las funciones del teclado.

También puede comprobar las últimas actualizaciones y salir del simulador desde este menú.

## Ajustar una emisora nueva



Si hace clic en esta función accederá al asistente para **ajustar una nueva emisora**.

Este es un asistente sencillo que le guiará a través de los pasos necesarios para añadir una nueva emisora al sistema, incluida la calibración y la configuración de los controles.

Este es un proceso de dos pasos que se inicia con la calibración y se termina con la selección de un perfil de control.

Más adelante puede ajustar de una forma más precisa estos ajustes desde los menús de **Su emisora** y **Sus controles**.

## Su emisora



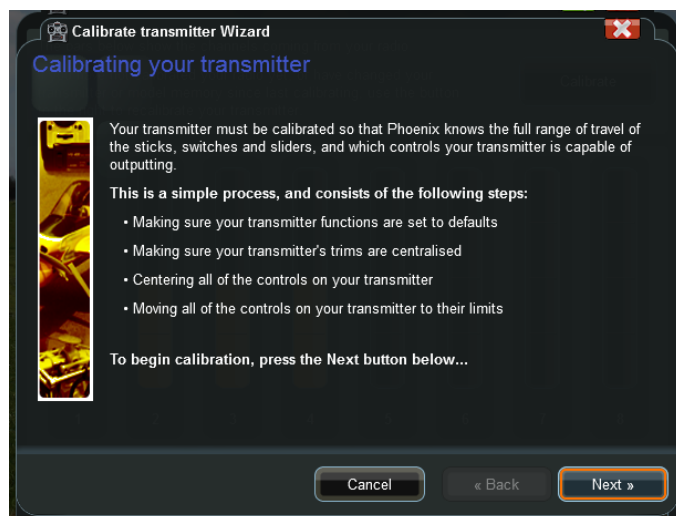
Si hace clic en esta opción abrirá el menú de Su emisora que contiene las funciones de calibración para usar la emisora con Phoenix.

El menú muestra una serie de barras, cada una correspondiente a cada uno de los canales de la emisora.

Cuando se calibre correctamente debería ver como cada stick de su emisora mueve una (o más de una) de las barras del menú, de un extremo al otro y como permanece en el centro, si el stick está en posición neutra.

Haciendo clic en el botón de calibrar iniciará el asistente de calibración. Debe hacer este proceso cada vez que cambie de emisora o que realice cambios en los ajustes de la misma.

## Calibración de la emisora

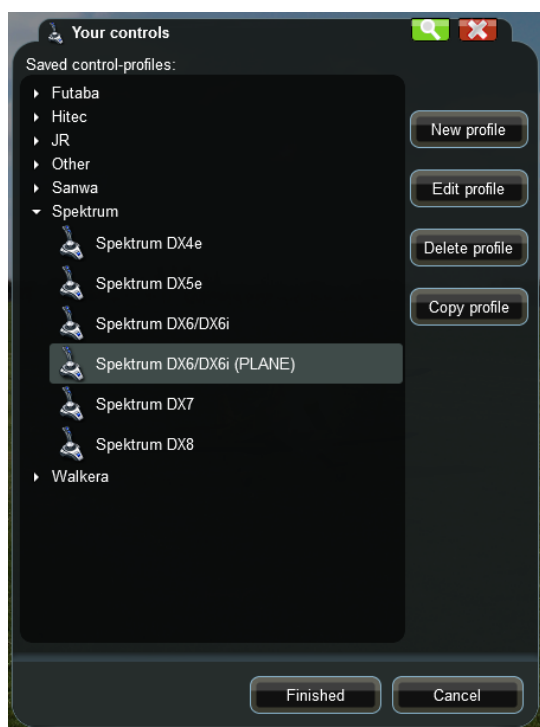


Antes de poder utilizar la emisora con Phoenix, esta debe estar correctamente calibrada para que el software reconozca el movimiento real de los distintos canales de la emisora, además de todas las funciones que esta tenga disponibles.

Haga clic en calibrar para iniciar el asistente que le guiará por los distintos pasos requeridos para calibrar de forma satisfactoria su nueva emisora.

Haga clic en terminar para salir del menú.

## Sus controles



Este menú le permite ajustar que canales de su emisora activaran las distintas funciones dentro del simulador.

Por ejemplo, el canal 1 de su emisora puede ajustarse para controlar el acelerador y el canal 5 para controlar el tren retráctil.

Phoenix guarda estas asignaciones entre los canales y las funciones en un “Perfil de controles”, pudiendo escoger entre perfiles comunes para distintos fabricantes o crear el suyo propio, partiendo de cero.

### Perfiles guardados

Esta lista muestra la selección actual de perfiles guardados, organizados por fabricante. Puede expandir las categorías haciendo doble clic en el nombre de la categoría, o haciendo clic izquierdo en la pequeña flecha de cada categoría. Cualquier perfil customizado que cree se guardará en la categoría “Custom”, en la parte superior de la lista.

Para seleccionar un perfil de controles selecciónele entre la lista y haga clic izquierdo.

### Perfil nuevo

Haga clic en este botón para iniciar el asistente que le guiará para crear **un perfil de controles nuevo**. Debe hacer esto si su fabricante o modelo de radio no está visible en la lista de opciones de perfiles guardados. Ver más abajo para más información sobre este proceso.

### Editar perfil

Haga clic en esta opción para editar el perfil actualmente seleccionado. Si intenta editar un perfil preestablecido se guardará una copia del mismo en la categoría Custom de forma automática. Ver más abajo para más información sobre este proceso.

### Borrar perfil

Haga clic en esta opción para borrar el perfil actualmente seleccionado. No puede borrar los perfiles preestablecidos por el sistema, sólo los que se encuentran en la categoría Custom.

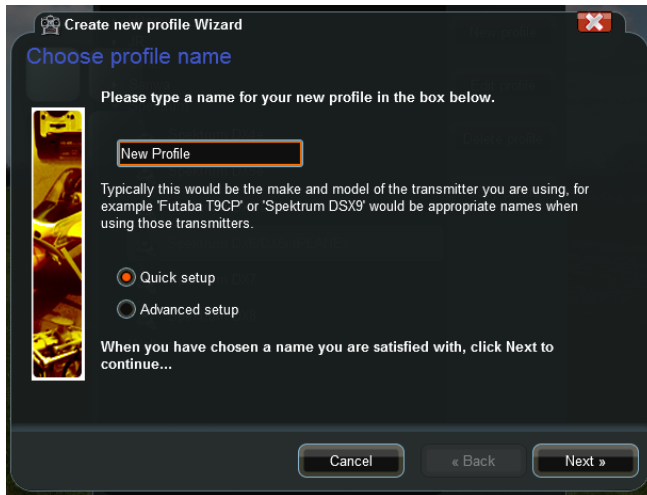
### Copiar perfil

Haga clic en esta opción para duplicar el perfil actualmente seleccionado. La copia aparecerá en la lista Custom de perfiles.



## Asistente de nuevo perfil

Este asistente le guía a través de los pasos necesarios para crear un nuevo perfil de controles en Phoenix.



Debe tener su emisora calibrada de forma correcta. En caso de no ser así vaya a **Sistema > Su emisora > Calibrar** y avara el asistente de calibración.

Tiene dos opciones a la hora de crear un nuevo perfil:

- **Ajuste rápido:** es el método más rápido y asigna las funciones más básicas detectando el movimiento de los distintos controles de la emisora.
- **Ajuste avanzado:** creará un perfil desde cero para que usted lo edite por completo. Vea la sección de Menú Editar perfil de más abajo para más información.

## Menú Editar Perfil

Este menú permite asignar cualquier función del modelo a cualquier canal de la emisora o a cualquier tecla del teclado (siempre que sea apropiado).



### Nombre del perfil

Esto permite asignar un nombre al perfil para poder reconocerlo dentro de la lista de perfiles guardados.

### Vistas simple y detallada

Aquí puede escoger entre una vista resumida de las funciones más utilizadas o de una lista completa en la que se muestren todas las funciones disponibles.

### Lista de controles

Esta lista muestra todas las funciones del modelo y que control está actualmente asignado a ellas, además de la posibilidad de ajustar el recorrido máximo y mínimo, invertir el sentido del canal, ajustar un exponencial o una curva para un control determinado.

- La etiqueta de la izquierda muestra la función del modelo
- El campo Min muestra el valor mínimo de recorrido para esa función (0-100)
- La barra de estado del centro muestra el estado actual de la función. Si está asignado a un canal de la emisora, el estado cambiará al mover el control de la emisora.
- el campo Max muestra el valor máximo de recorrido para esa función (0-100)
- La caja de invertir permite cambiar el sentido de movimiento del control
- El botón de curva abre el editor de curvas donde puede seleccionar una lista de curvas preestablecidas o editar una propia.
- El selector permite escoger que controles deben controlar la función seleccionada
  - Sin mapear significa que la función esta deshabilitada
  - Canal de control 1 – 8 significa que ese canal (stick, interruptor, palanca o botón) controlarán la función.

- Si hace clic en una tecla del teclado abrirá el panel de asignación de tecla que le permite asignar las funciones a las distintas teclas. En caso de tener alguna función que requiera de dos controles (flaps arriba/abajo) se le pedirá que presione dos teclas de forma secuencial.
- Estático 0/25/50/75/100% permite ajustar un valor fijo para ese control

### Canales de filtro

Esta es una opción avanzada que viene preestablecida en determinadas emisora y su función no es otra que evitar cambios repentinos causados por la conexión del adaptador al puerto de entrenamiento de la emisora.

### Terminar/cancelar

Vuelva a Sistema > Sus controles habiendo grabado o sin grabar los cambios realizados.

## Sus teclas

Este menú permite asignar teclas clave para funciones de uso muy frecuente.



### Comandos de teclas clave mapeados

Esta lista muestra la lista de funciones asignables y la combinación con las teclas clave (si hay alguna) que esté actualmente asignada para activar las distintas funciones. Para seleccionar una entrada selecciónela con el ratón dentro de la lista y haga clic izquierdo.

### Asignar

Haga clic para abrir el menú de asignar tecla, el cual le pedirá que toque la tecla que quiere asignar a la función seleccionada.

Si la combinación de teclas seleccionada ya está en uso se le pedirá que elimine la combinación con la que se está creando el conflicto o escoger una combinación distinta para poder continuar.

### Borrar

Eliminará la tecla clave asignada a la función

### Defecto

Restablece el valor por defecto del sistema.

### Borrar Todo

Restablece todas las funciones con las teclas claves asignadas por defecto en el programa.

### Terminar/cancelar

Vuelva a la simulación habiendo guardado o sin guardar los cambios realizados.

## Ajuste de programa

Este menú cuenta con todas las funciones que controlan el funcionamiento y las prestaciones del programa en su ordenador. El menú está dividido en secciones accesibles a través de las distintas pestañas de la parte superior del menú:

### General

Esta sección contiene la personalización y los ajustes de la interfaz.



### Avatar

Su avatar es una imagen que se muestra cuando esté volando online con otros pilotos y sirve para identificarle. Hay una gran variedad de imágenes de las que escoger y por seguridad no permitimos seleccionar avatares customizados.

Haga clic en la imagen de avatar para abrir el buscador de avatares y seleccionar una de las imágenes. Cuando arranque Phoenix por primera vez se selecciona un avatar por defecto.

### Detalles personales

En esta sección puede incluir información personal accesible al resto de usuarios cuando vuele online. Esta información es totalmente opcional.

### Tema para la interfaz

Seleccione entre una lista de temas distintos para aplicar el estilo que prefiera a su interfaz.

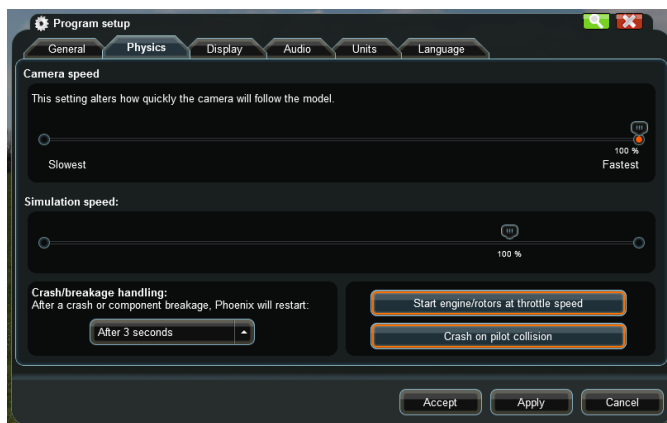
### Displays

Esta sección controla información que se despliega en la pantalla:

- Controles/Expo/Módulos: Seleccione entre las informaciones de controles, expo o información del módulo cada vez que el modelo se restablezca en la ventana del simulador.
- Mensajes de ayuda: Si ha seleccionado “no volver a mostrar mensajes” en los mensajes de ayuda haciendo clic en esta opción puede restablecer la opción para que los mensajes si aparezcan en el futuro.

## Physics

Esta sección cuenta con las funciones que afectan a las opciones físicas del simulador



### Velocidad de la cámara

El slider controla la velocidad con la que la cámara seguirá al modelo en la pantalla. Una velocidad rápida (ajuste alto) significará que el modelo siempre se mostrará en la parte central de la pantalla, mientras que una velocidad lenta (ajuste bajo) permitirá que el modelo se mueva ligeramente hacia los lados de la pantalla, lo que puede resultar más cómodo y real.

### Velocidades de simulación

Este slider permite ajustar la velocidad de la simulación de tal forma que acciones que ocurren a una velocidad normal se pueden ralentizar. Esto es muy útil en los modos de entrenamiento ya que no requiere de tener reflejos muy rápidos para corregir los errores de vuelo.



## Accidente o daño

Esta función le permite restablecer el modelo si ha tenido un accidente o el modelo ha sufrido algún daño:

- **Inmediatamente:** Restablece el modelo en el campo de vuelo en el mismo momento de sufrir un accidente.
- **Pasados 1/3/10 segundos:** Phoenix esperará el tiempo seleccionado para restablecer el modelo.
- **No se restablece automáticamente:** Phoenix no restablecerá el modelo de forma automática después de tener un accidente. Puede restablecer el modelo manualmente usando la tecla clave de “restablecer” (B por defecto), o asignando la función de restablecer modelo a un control de la emisora usando el menú Sistema > Sus controles > Editar.
- **Al mover el acelerador:** Phoenix restablecerá el modelo sólo cuando vuelva a situar el stick de acelerador en su posición de ralentí. Esto es útil para aprender buenas prácticas para los vuelos reales ya que si continúa acelerando en un accidente puede dañar el motor u otras partes del modelo.

## Arrancar motor/rotores con el acelerador

Seleccione esta opción si quiere modificar el tiempo que lleva arrancar el modelo una vez se haya restablecido mediante el arranque de los rotores, las hélices o las turbinas del modelo a una velocidad comparativa con la posición del stick de acelerador de su emisora, reduciendo o aumentando el tiempo que le lleva al modelo arrancar desde la posición de ralentí.

## Accidente por colisión con el piloto

Active esta opción si quiere que Phoenix considere como accidente la colisión entre el modelo y la cámara que ejerce como su punto de vista. Cuando esté activo el modelo siempre se restablecerá de forma automática en caso de que ocurra este escenario.

## Display

Esta opción permite ajustar la fidelidad gráfica del programa



### Sencillo/Vista detallada

Selecciona entre una vista simplificada con un sencillo slider, o una vista con un amplio rango de ajustes para gráficos detallados, el cual puede requerir del conocimiento y la técnica para poder aplicarlos correctamente.

### Calidad de gráficos

El slider permite ajustar de forma sencilla entre un rango de opciones para los gráficos con un solo control. Cuanto más a la derecha se encuentre el slider más detallados serán los gráficos, explotando más los recursos de la tarjeta gráfica, requiriendo un ordenador más moderno y completo para que el funcionamiento sea fluido. Por el contrario cuanto más a la izquierda se encuentre el slider los gráficos serán

peores, lo que supone un funcionamiento más rápido en equipos más antiguos.

### Modo pantalla completa

Seleccione entre una vista en ventana o en pantalla completa. La vista en ventana mostrará el menú de inicio y la barra de títulos de Windows, haciendo que el cambio de programa sea más rápido. El modo de pantalla completa ocupará toda la pantalla del ordenador pero supone una mejor experiencia para el usuario.

### Visibilidad del rotor

Ajuste la visibilidad del rotor y las palas del motor.

### Opciones avanzadas

Las siguientes opciones se mostrarán cuando se despliegue la opción de opciones avanzadas



### Resolución de pantalla completa

Seleccione la resolución a la que quiera que se muestre el modo de pantalla completa. Por defecto, sólo los modos de 60 hz están visibles pero seleccionando el botón "<<" a la derecha podrá ver los modos gráficos que su equipo soporta para seleccionar entre ellos.

### Habilitar V-Sync

Seleccionando esta opción se habilita el V-Sync. Esto trata de sincronizar las actualizaciones de los gráficos

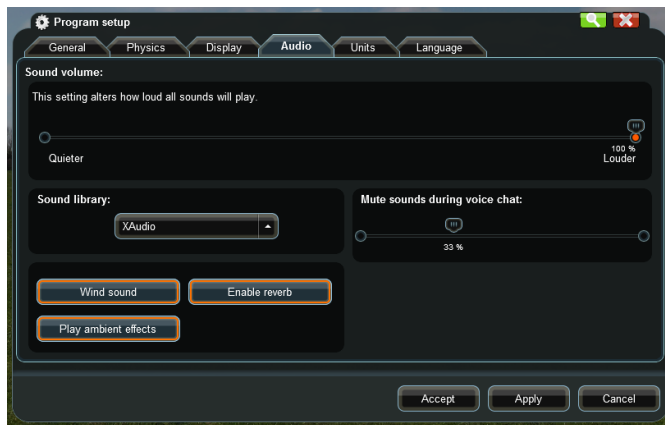
del simulador con el rango de refresco de la pantalla, minimizando los efectos de rasgado. Al habilitar esta opción el frame rate no será superior al del rango de refresco seleccionado.

### Opciones de calidad

- **Anti-aliasing:** Habilite el anti-aliasing para pantalla completa (si lo soporta). Esto hará que los bordes de los objetos de la escena aparezcan más suaves.
- **Brillo de noche:** Habilite los efectos de brillo de objetos cuando vuele en escenarios de noche y con modelos con un diseño que tengan colores que brillen en la oscuridad.
- **Brillo del Sol:** Habilita efectos HDR, donde las zonas más brillantes de la escena se fundirán sobre los objetos más próximos como ocurre en la vida real.
- **Estéreo 3D:** Si tiene un monitor y unas gafas NVIDIA-3D esta opción permite al simulador utilizar el modo 3D estereoscópico. El modo estereoscópico sólo está disponible en escenarios 3D.
- **Reflejos:** Habilita/deshabilita los reflejos de los modelos, por ejemplo si el modelo tiene piezas cromadas o brillantes estos brillos se reflejaran en el escenario.
- **Efectos avanzados del rotor:** Habilita el desenfoque de movimiento sobre superficies como los rotores, las palas y las hélices de los motores.
- **Piezas rotas en golpes:** Habilite la vista de las piezas que se rompen en caso de tener accidentes para un efecto más realista.
- **Lentes para reflejos del Sol:** Habilite efectos al apuntar la mirada directamente contra el Sol.
- **Calidad de las sombras:** Seleccione la calidad de las sombras que se proyectan sobre el escenario.
- **Calidad del humo:** Seleccione la calidad del humo generado por los modelos.
- **Calidad del agua:** Seleccione la calidad con la que se muestra el agua en los escenarios que la soporten. Esto incluye el hecho de que el agua pueda reflejar los distintos objetos del escenario.
- **Calidad de la escena:** Si el escenario seleccionado tiene la opción de usar fotografía panorámica de alta calidad puede escoger mostrarla.
- **Calidad del follaje:** En escenarios 3D, seleccione cuanto follaje se debe mostrar en la vegetación.
- **Calidad del terreno 3D:** En escenarios 3D seleccione la calidad de la textura del terreno.

## Audio

Esta sección contiene distintas opciones para cambiar los efectos de sonido además de la librería actual de sonido.



### Volumen

Use este slider para ajustar todos los controles maestros de sonido.

### Librería de sonido

Si tiene problemas relacionados con el sonido, cambiar de librería puede ayudar. **Esto requiere reiniciar el programa para que los cambios tengan efecto.**

### Silenciar sonido en chat de voz

Ajuste el nivel de silenciado que ocurre cuando otro piloto este hablando en una sesión multijugador.

100% significa que no habrá silenciado alguno, mientras que 0% significa que se silencia por completo.

- **Sonido del viento:** Habilite o deshabilite el sonido del viento cuando este efecto esté habilitado en el escenario.
- **Sonido ambiente:** Habilite o deshabilite el sonido ambiente (como animales) si este ha sido habilitado en el escenario.
- **Habilitar eco:** Habilite el eco producido al volar en escenarios de interior.

## Unidades



Esta opción permite escoger entre las unidades de medida con las que quiera mostrar los distintos parámetros del programa. Puede escoger entre opciones predefinidas o personalizarlas por completo.

### Esquema

Seleccione entre medidas métricas o universales

### Unidades personalizadas

Seleccione entre las varias opciones para personalizar la visualización de cada tipo de medida

## Idioma



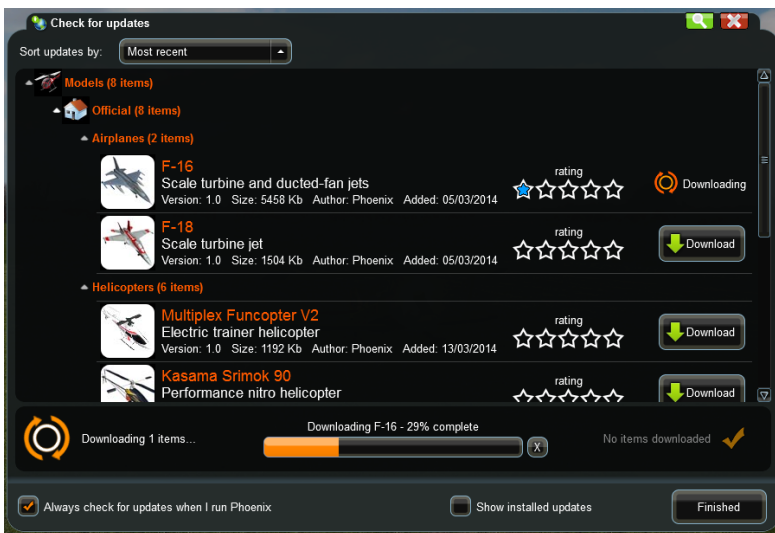
Esta opción permite escoger el idioma en el que se leerán los textos del programa.

Seleccione el menú haciendo clic sobre su bandera y después aceptando.

Al cambiar de idioma tendrá que reiniciar el programa para que los cambios tengan resultado.



## Descargas



El menú de **descargas** es el lugar en el que puede acceder a contenido adicional como nuevos modelos, escenarios nuevos, nuevos diseños para los modelos y más.

Antes de hacer clic en esta opción asegúrese de estar conectado a internet y de tener la interfaz USB de Phoenix conectada al puerto USB del ordenador.

Phoenix incluye un amplio catálogo de modelos y escenarios pero con relativa frecuencia se publican novedades. Para avisar sobre estas actualizaciones un mensaje de aviso se mostrará en la pantalla de inicio.

### *Organice las actualizaciones por*

Seleccione como quiere organizar las descargas:

- **Más recientes:** Esto mostrará las descargas más recientes en la parte superior de la lista y las más antiguas en la parte baja.
- **Las mejor valoradas:** Esto mostrará las descargas mejor valoradas en la parte superior de la lista y las menos valoradas en la parte baja.
- **Nombre:** Esto organiza las actualizaciones por orden alfabético.

### *Lista de descargas*

En esta lista podrá ver todo el contenido descargable ordenado por categorías. Para expandir una categoría y ver los archivos descargables haga clic sobre su nombre. Cada archivo tienen un nombre, una descripción y un icono. También puede ver el tamaño del archivo (en KB), el autor y cuando se ha añadido al sistema.

A la derecha del archivo hay una valoración de la descarga. Además puede añadir su propia valoración haciendo clic el número de estrellas.

Para descargar un archivo haga clic en el botón “Descargar” en el extremo más derecho de la fila. El archivo se moverá a la cola de descargas y se descargará e instalará cuando le llegue el turno. También puede ver los archivos que se estén descargando actualmente con la barra de estado en la parte inferior del menú. Cuando un archivo se esté descargando también puede hacer clic en la “X” para detener esa descarga y pasar a la siguiente.

### *Siempre comprobar actualizaciones al iniciar Phoenix*

Seleccione esta opción para recibir una notificación siempre que haya actualizaciones disponibles.

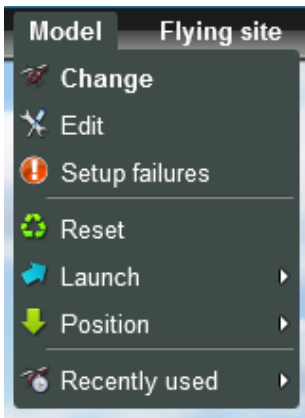
### *Mostrar actualizaciones instaladas*

Seleccione esta opción para mostrar las actualizaciones que ya se han instalado en el sistema. Por defecto, las actualizaciones que ya haya instalado estarán ocultas en la lista.

## Salir

Haga clic en este menú para salir de Phoenix y guardar todos los cambios. Por defecto, si tiene la emisora encendida, el programa le pedirá que la apague antes de cerrar Phoenix. Este comportamiento puede cambiar usando el seleccionable de “mostrar este mensaje” desde el mensaje de aviso, pero es muy recomendable dejar esta funcionalidad tal y como está ya que es una buena práctica acostumbrarse a apagar la emisora en el campo de vuelo.

## Menú de Modelo



El **menú de Modelo** contiene toda la información sobre el modelo, especificaciones, funciones y ajustes, incluida la selección y edición.

También puede ajustar desde este menú el lugar en el que quiera que se muestre el modelo dentro del campo de vuelo antes de empezar a volar.

También puede encontrar de forma rápida los modelos recientemente utilizados y seleccionarlos.

## Cambiar



Haga clic en esta opción para abrir el menú de **cambiar**.

Este menú despliega todos los modelos que estén instalados en el simulador.

Los modelos se dividen en categorías y se pueden ordenar por distintos métodos para facilitar su selección.

Este menú también muestra información adicional sobre el modelo seleccionado y permite seleccionar variantes o distintos diseños (si los hubiese).

## Organizar por

Seleccione como quiere mostrar los modelos dentro de la lista

- **Clase:** Organice por el tipo de modelo general. Este es el ajuste por defecto.
- **Estilo:** Organice los modelos por el tipo/estilo.
- **Potencia:** Organice los modelos por el tipo de motor que utilicen.
- **Nivel:** Organice los modelos por su nivel de dificultad a la hora de volar
- **Fabricante:** Organice los modelos en función del fabricante

## Lista de modelo

Esta lista muestra todos los modelos instalados, organizados por la opción que hayamos escogido. Un pequeño icono se muestra para cada unidad de la lista. Para seleccionar un modelo, coloque el cursor sobre él y haga clic izquierdo. Cuando lo haga el modelo seleccionado se mostrará en la previsualización en la parte derecha.

Si un modelo tiene variantes editables, verá una pequeña flecha en la parte izquierda de cada entrada de la lista. Expanda el modelo de la lista haciendo clic izquierdo sobre la flecha o doble clic sobre el nombre. Después podrá seleccionar la variante del modelo.

## Previsualización del modelo

Desde aquí podrá ver una previsualización en 3D del modelo seleccionado, además del diseño e información adicional sobre el modelo.

Puede mantener el botón derecho del ratón para mover y rotar el modelo y usar a rueda del ratón para hacer zoom sobre él. En la parte inferior derecha de la previsualización hay cuatro botones que permiten modificar la orientación en la que se presente el modelo.

### Borrar variante

En la parte inferior izquierda del menú hay un botón que nos permite borrar una variante. Si tiene seleccionada una variante de modelo que no sea de sistema, haciendo clic sobre este botón borrará esa variante.

### Diseño

Este menú desplegable permite seleccionado entre una serie de diseños distintos para el modelo seleccionado. Al seleccionar uno, en la previsualización 3D se actualizará el color.

### Favouritos



Puede añadir cualquier combinación de modelo, variante y diseño como favorito usando estos botones. Los favoritos aparecen a la parte superior de la lista de modelos, facilitando su selección.

- **Añadir favorito:** Haga clic en este botón para añadir el modelo seleccionado, la variante y el diseño a la lista de favoritos.
- **Quitar favorito:** Haga clic en este botón para borrar el modelo seleccionado de la lista de favoritos.
- **Organizar favoritos:** Haga clic en este botón para abrir un menú donde puede organizar los favoritos.

### Terminar/Cancelar

Haga clic en este botón para salir del menú guardando o sin guardar los cambios que haya realizado y volver a la pantalla de simulación.

### Editar

Este menú le permite ver y cambiar un amplio rango de atributos del modelo, además de permitir crear variantes del modelo que después estará disponible desde el menú Modelo > Cambiar menú. Prácticamente cualquier aspecto del modelo se puede modificar para crear un número casi infinito de modelos además de duplicar las características de vuelo de todos los modelos.

### Vista simple



Seleccione vista simple en la parte inferior izquierda del menú para ver una versión simplificada del menú. En esta vista puede cambiar el ajuste del modelo además de todas sus variantes, diseños y la escala del modelo para crear nuevas versiones.

### Ventana de previsualización

En la ventana puede ver una imagen 3D del modelo seleccionado que esté editando. Arrastre con el botón derecho del ratón para rotar la vista. Con el botón central del ratón pueda encuadrar la vista y con la rueda hacer zoom sobre la imagen. Esta vista también muestra la ubicación física de los objetos del modelo, así como su centro de gravedad.



## Diseño

Este menú desplegable permite escoger entre distintos colores disponibles para el modelo seleccionado. Al seleccionar uno, la previsualización cambia para mostrar el cambio de color.

## Variante Actual

Este menú desplegable permite seleccionar la variante actual de las creadas previamente.

## Crear variante

Haga clic aquí para crear una nueva variante a partir de la variante seleccionada.

## Borrar variante

Haga clic aquí para borrar la variante actualmente seleccionada.

## Panel de ajustes del modelo

Este panel permite cambiar los ajustes generales del modelo seleccionado y crear una nueva variante para poder seleccionarla más adelante. Si se gira el panel a la izquierda (hacia los ajustes de principiante) el modelo será más fácil de volar. Si se gira el panel hacia la derecha (hacia los ajustes avanzados) el modelo será más agresivo.

## Escalar modelo



Haga clic aquí para abrir un asistente para **escalar el modelo**.

Este asistente permite agrandar o reducir el tamaño del modelo y ajustar automáticamente todos los parámetros asociados. Al iniciar el asistente verá una previsualización del modelo, además de una vista del tamaño del motor.

### Iniciar variante

Seleccione la variante que servirá como base para escala del modelo.

### Escalar por

Mueva el slider para ajustar el factor de escala del modelo. La previsualización mostrará el resultado de los cambios realizados.

Cuando haya ajustado la escala del modelo haga clic en el botón “siguiente” para continuar.

En el siguiente paso puede ajustar opciones adicionales:

### Nuevo nombre de perfil

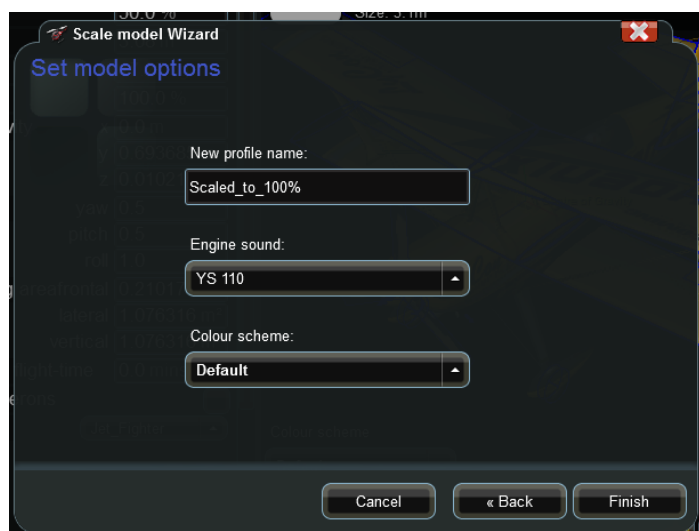
Ajuste el nombre de la variante que se cree al finalizar el proceso de escalar el modelo.

### Sonido del motor

Seleccione el nuevo sonido del motor.

### Diseño

Seleccione el diseño que se aplicará al modelo al finalizar el proceso de escalar el modelo.



Una vez esté contento con los cambios realizados haga clic en **Finalizar** para escalar y crear la nueva variante

### Vista detallada

Esta vista muestra todos los atributos editables que se pueden alterar para cambiar el aspecto del modelo y las características de vuelo.



### Lista de atributos

Esta lista contiene todos los atributos organizados por objetos y categorías

Para expandir un objeto o una categoría haga clic izquierdo sobre la entrada de la lista.

Cada atributo de la lista mostrará ayuda detallada cuando pase el cursor por encima, junto con un rango de posibles valores, unidades y una descripción de los efectos que tiene el atributo.

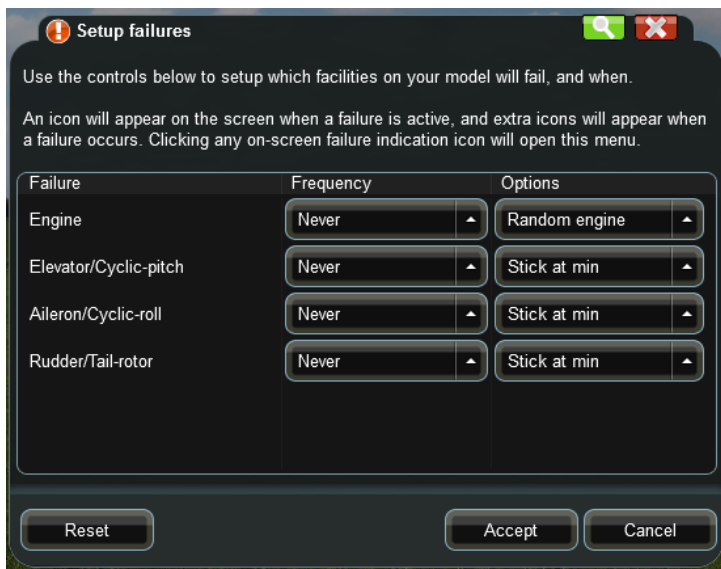
Cuando haga cambios a un atributo, una variante se creará de forma automática para poder seleccionarla más adelante.

### Cambiar las unidades

Haga clic en este botón para abrir la sección de unidades del menú Sistema > Ajustes del programa.

### Ajuste de fallos

Este menú permite seleccionar de una amplia lista diferentes problemas que pueden ocurrir durante el vuelo, de tal forma que se pueda preparar por si ocurriese lo mismo con su modelo real.



Los posibles fallos que se pueden programar aparecen en la lista, junto con las opciones para ajustar cuando deben ocurrir además de funciones adicionales para cada tipo de fallo.

Cuando ocurre un fallo un icono parpadeante aparecerá en la barra de notificaciones (si está activa). Puede restablecer el fallo haciendo clic sobre el icono para volver a volar de forma normal.

#### Reset

Restablece todos los fallos a sus estados por defecto

#### Aceptar/cancelar

Salir de menú guardando o sin guardar los cambios

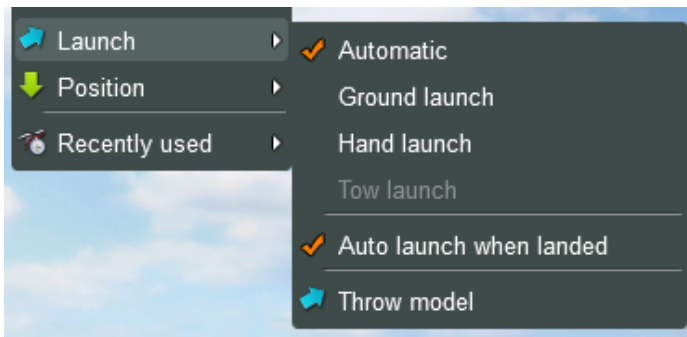
### Reset

Haga clic en esta opción del menú para restablecer el modelo en el campo de vuelo.

## Lanzamiento

Este menú contiene distintas opciones para seleccionar como se lanza el modelo en el campo de vuelo.

### Opciones de lanzado



- **Automático:** Selecciona el método de lanzamiento más apropiado para el modelo seleccionado, basado en el tipo, la potencia y el tren de aterrizaje.
- **Lanzamiento desde tierra:** Siempre lanza el modelo desde el suelo, con la orientación correcta.
- **Lanzamiento de mano:** Lance el modelo usando el ratón o la emisora para seleccionar la dirección, después con el ratón o con la emisora para lanzar el modelo.
- **Remolcado:** Para planeadores puede crear un avión remolcador que le suba. use el stick de acelerador de la emisora para desengancharse.

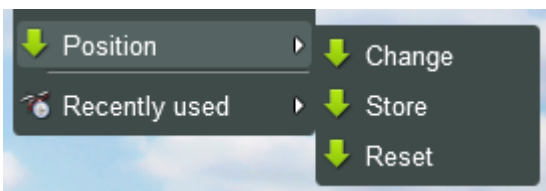
### Lanzamiento automático al aterrizar

Si selecciona un modelo que no tenga tren de aterrizaje o motor, automáticamente se restablecerá el modelo en el momento en el que aterrice.

### Lanzar modelo

Lance el modelo al aire. Continúe presionando el artículo del menú para ganar altura.

## Posición



Este menú permite modificar el punto de partida del modelo dentro del campo de vuelo.

Puede guardar un punto de inicio personalizado y el modelo siempre saldrá de esa posición hasta que se restablezca.

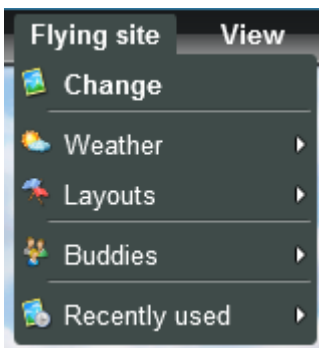
### Opciones de posición:

- **Cambiar:** Entre en el modo para cambiar la posición del modelo. En este modo puede seleccionar cual de las posiciones por defecto será en la que se lance el modelo.
- **Guardar:** Guarde la posición y orientación actual del modelo. El modelo se restablecerá en estas posiciones hasta que lo cambie.
- **Reset:** Borre la posición guardada para el modelo.

## Usado recientemente

Este menú contiene una lista de los últimos 10 modelos y sus variantes utilizadas para poder seleccionarlas rápidamente.

## Menú de campo de vuelo



Este menú contiene todas las funciones y características necesarias para ajustar el entorno en el que quiera volar, incluido el campo de vuelo actual, las condiciones climatológicas y objetos adicionales en la escena.

También puede ajustar una disposición (banderas y marcas) en el campo desde este menú, además de configurar todos los pilotos que quieras que vuelen al mismo tiempo.

También puede seleccionar los campos de vuelo más utilizados.

## Cambiar



El menú de **cambiar campo de vuelo** permite seleccionar entre un amplio rango de ubicaciones diferentes. Phoenix incluye una gran selección de lugares con fotografía panorámica (y más para descargar), además de escenarios únicos en 3D con horizonte infinito, creando espacios en los que se puede volar sin llegar al límite.

### Lista de campos de vuelo

La lista muestra los campos de vuelo instalados actualmente en el sistema, además de los espacios infinitos creados y guardados con anterioridad. Para seleccionar un campo de vuelo de la lista ponga el cursor sobre la línea de la lista y haga clic con el botón izquierdo del ratón. La vista de

previsualización mostrará el escenario seleccionado.

### Escenarios 3D infinitos

En la parte superior de la lista de campos de vuelo se encuentran los campos de vuelo 3D infinitos que haya creado o guardado con anterioridad (hay varios campos de vuelo preestablecidos para que pueda escoger entre ellos). Los campos de vuelo infinitos son escenarios creados en base a unas opciones que puede modificar, cada una teniendo como resultado un escenario totalmente nuevo, con espacio sin límites para volar.

### Crear nuevo

Haga clic en crear nuevo para crear un escenario infinito con los ajustes por defecto. El nuevo escenario se añadirá a la parte inferior de la sección de escenarios infinitos. Al seleccionarlo una previsualización se mostrará en la ventana de la derecha. Ahora puede editar este escenario haciendo clic en el botón de Editar, situado en la parte superior izquierda del panel, o borrar el escenario haciendo clic en el botón de borrar justo al lado.



## Editar escenario infinito



Haga clic en este botón para mostrar las opciones disponibles para cambiar el escenario:

- **Nombre:** Ajuste el nombre del escenario con el que se mostrará en el menú Escenarios > Cambiar.
- **Tipo de terreno:** Seleccione entre un rango de paisajes base sobre el que construye el escenario.
- **Tipo de cielo:** Seleccione entre una selección de cielos distintos.
- **Montaña/Valles:** Ajuste la altura de las montañas y los valles.
- **Rugosidad:** Seleccione como de rugoso se presenta el terreno.
- **Follaje:** Seleccione la apariencia de los árboles.
- **Momento del día:** Seleccione el momento del día en el que quiera volar.
- **Agua:** Ajuste cuánta agua hay en el terreno.
- **Aleatorio:** Haga clic en este botón para ajustar el escenario de forma aleatoria
- **Terminar/cancelar:** Haga clic en esta opción para volver al escenario guardando o sin guardar los cambios realizados.

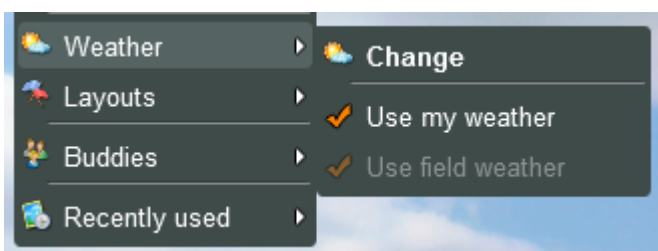
## Escenarios panorámicos 2D

Phoenix cuenta con una gran selección de escenarios panorámicos, muchos de ellos con complejos objetos e incluso agua en 3D y movimiento. Seleccione un escenario panorámico de la lista. Los escenarios oficiales creados por el equipo de Phoenix se encuentran en la categoría “oficial”. Por otro lado si se descarga algún escenario creado por usuarios de Phoenix, estos aparecerán en la categoría “usuarios” de la lista.

## Aceptar/cancelar

Una vez haya hecho su selección, haga clic en uno de estos botones para volver a la pantalla de simulación guardando o sin guardar los cambios realizados.

## Climatología



Este menú contiene todos los ajustes para modificar la climatología del escenario seleccionado.

Esto puede ser muy útil a la hora de prepararse para los vuelos reales, ya que es muy difícil encontrar unas condiciones sin nada de viento en el campo de vuelo.

## Cambiar

Abre el menú de **cambiar los ajustes climatológicos**.



Este menú permite seleccionar entre una lista de perfiles predeterminados con unas condiciones de viento determinadas, o personalizar por completo las condiciones y guardarlas para su posterior uso.

### Ajustes guardados

Aquí podrá ver una lista de perfiles de climatología ya guardados, así como todos los

ajustes personalizados que haya hecho. Para seleccionar un ajuste ponga el cursor encima y haga clic izquierdo con el ratón. Las condiciones se mostrarán en los otros controles del menú.

### Guardar ajuste

Guarde los ajustes actualmente establecidos como un perfil personalizado que aparecerá en la categoría de ajustes guardados para su fácil selección.

### Borrar ajuste

Borre el perfil climatológico actualmente seleccionado.

### Condiciones climatológicas

El resto del menú contiene los controles para ajustar la climatología del escenario:

- **Velocidad del viento (base):** Controla la velocidad de viento constante que sopla en todo el escenario.
- **Dirección (base):** Controla la dirección hacia la que sopla el viento con la velocidad base programada.
- **Aleatoriedad (base):** Controla la aleatoriedad en la variación de la velocidad base programada. Ajustado al 50% la velocidad base variara entre más o menos 50% del valor ajustado de velocidad del viento. 0% significa que la velocidad del viento permanecerá de forma constante a la velocidad programada.
- **Velocidad del viento (ráfagas):** Controla la velocidad máxima de las ráfagas aplicadas sobre la velocidad base. Las ráfagas varían de forma aleatoria basándose en la frecuencia programada.
- **Dirección (ráfagas):** Controla la dirección hacia la que soplan las ráfagas de viento.
- **Aleatoriedad (ráfagas):** Controla cuanta variación aleatoria se aplica a la dirección del viento de las ráfagas. Cuando se ajusta al 50% la velocidad de las ráfagas variara entre más o menos 50% del valor ajustado de velocidad del viento. 0% significa que la velocidad del viento permanecerá exactamente a la velocidad programada, sin cambio alguno.
- **Frecuencia de ráfagas:** Ajusta cada cuanto tiempo ocurren las ráfagas. Cuanto más alto más frecuentes serán.
- **Turbulencia:** Controla las turbulencias que tendrá que afrontar el modelo en vuelo. La turbulencia afecta a la estabilidad del modelo y añade un factor de aleatoriedad al vuelo.
- **Fuerza de las térmicas:** Controla cuantas térmicas habrá en el escenario
- **Duración de las térmicas:** Controla durante cuánto tiempo tendrán efecto las térmicas antes de trasladarse a otra localización.

### Finalizar/Cancelar

Haga clic en este botón para salir guardando o sin guardar los cambios realizados.

### Usar mi climatología

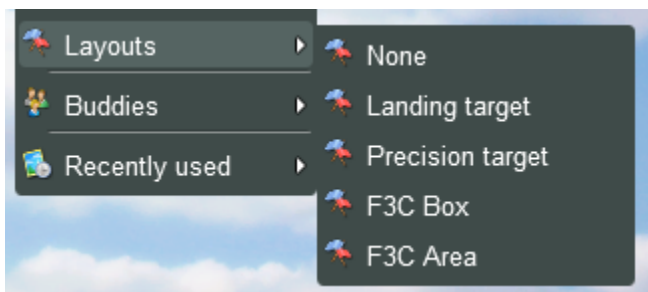
Esta opción habilita o deshabilita de forma rápida su climatología ajustada en el menú Climatología > Cambiar (ver arriba) sin la necesidad de tener que cambiar o restablecer los ajustes.

### Usar climatología del escenario

Esta opción habilita o deshabilita las condiciones de vuelo del escenario. Algunos de los escenarios (como los que tengan pendientes) tienen una climatología creada cuando se construye el escenario. Esta opción permite quitar estos efectos mientras esté volando.

## Disposiciones

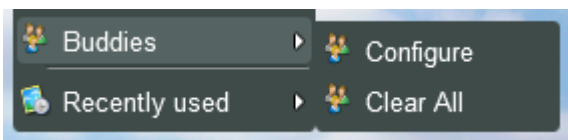
Una disposición es una combinación de marcas y banderas repartidas por el escenario a modo de entrenamiento.



### Opciones de disposición

- **Ninguna:** elimina todas las marcas del escenario
- **Objetivo de aterrizaje:** Añade una diana en el escenario como marca en la que guiarse a la hora de aterrizar.
- **Objetivo de precisión:** Añade una diana más precisa con las distancias marcadas.
- **Caja F3C:** Añade la “caja F3C” estándar al escenario.
- **Área F3C:** Añade el “aérea F3C” estándar al escenario.

## Remotos



Los remotos son pilotos de inteligencia artificial controlados por el ordenador que están volando por el escenario. Los remotos añaden diversión y son muy útiles para obtener experiencia de vuelo a la hora de volar junto con otros pilotos.



### Configurar

Este menú abre el menú de **configurar remotos**.

Desde aquí puede seleccionar hasta tres remotos que aparecerán en los campos de vuelo con el modelo seleccionado y el nivel ajustado.

Dependiendo en las opciones que haya ajustado los remotos podrán realizar maniobras y técnicas en el escenario.

El menú cuenta con tres espacios, cada uno con el botón de habilitar en el centro cuando se deshabilita un remoto. Haga clic en este botón para activar el remoto y acceder a las opciones de ajuste.

### Opciones de remotos

- **Avatar:** Haga clic en el icono grande del avatar para cambiar el avatar del remoto.
- **Nombre:** Ponga el nombre que quiera al remoto.
- **Nivel:** Ajuste el nivel de vuelo del remoto. Dependiendo del ajuste que escoja podrá seleccionar distintas opciones de modelo en la caja inferior, además el remoto realizará maniobras más o menos

complejas en función de su nivel. También puede seleccionar aleatorio y el remoto tendrá un nivel variable.

- **Modelo:** Seleccione un modelo aleatorio o asigne un modelo determinado al remoto.
- **Aleatorio:** Haga clic en este botón para randomizar los ajustes superiores.
- **Deshabilitar:** Deshabilita el remoto.

#### Finalizar/Cancelar

Haga clic en uno de estos botones para salir guardando o sin guardar los cambios realizados.

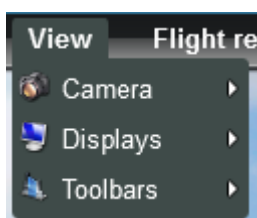
#### Borrar todo

Haga clic en este botón para deshabilitar todos los remotos

#### Usados recientemente

Este menú contiene un listado de los 10 últimos escenarios utilizados.

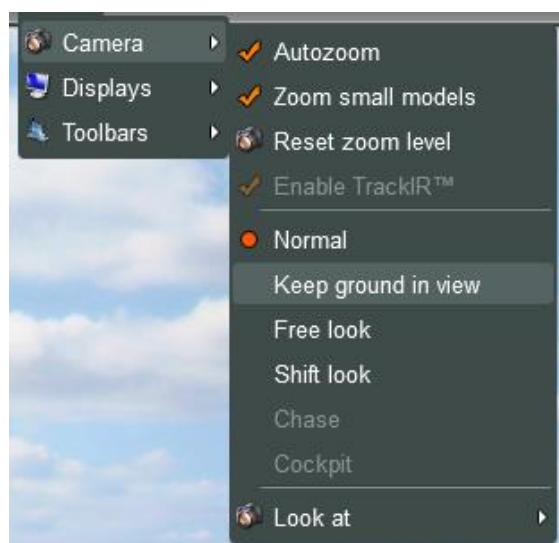
### Menú vista



Este menú contiene las funciones para ajustar la cámara además de añadir elementos a la interfaz de usuario como barras de herramientas y widgets.

#### Cámara

Este menú contiene todos los ajustes para ajustar la cámara virtual de la simulación.



#### Auto zoom

Habilita o deshabilita la función de auto-zoom de la cámara. Con tal el modelo se aleje de su posición la cámara ajustará de forma automática el zoom para mantener el modelo a un tamaño razonable. Es recomendable dejar este ajuste como está ya que sin él el modelo puede hacerse muy pequeño.

#### Hacer zoom sobre modelos pequeños

Esta función aplica una cantidad de zoom cuando este volando modelos particularmente pequeños.

#### Restablecer el nivel de zoom

Haga clic en este botón para restablecer de forma automática el zoom que haya podido aplicar sobre el modelo de forma manual.

#### Habilitar GuiaIR

La Guía IR es un sistema de seguimiento en el que el usuario tiene que llevar una pequeña unidad montada en su cabeza (normalmente una gorra) monitorizada por un sensor justo delante de ellos. Esto hace que el sistema detecte en qué dirección está mirando el usuario, información que después se utiliza por Phoenix en lugar del seguimiento automático establecido por defecto, dando una experiencia más realista.

Si tiene un sistema de GuiaIR podrá habilitar o deshabilitar la función. Por favor dese cuenta que debe tener el sistema oficial de la GuiaIR y el software original instalado, además de las actualizaciones para que Phoenix RC sea una de las aplicaciones que pueda seleccionar.



Una vez haya hecho lo que se explica más arriba también tendrá que seleccionar la vista libre de la cámara (ver más abajo).

### Modos de seguimiento

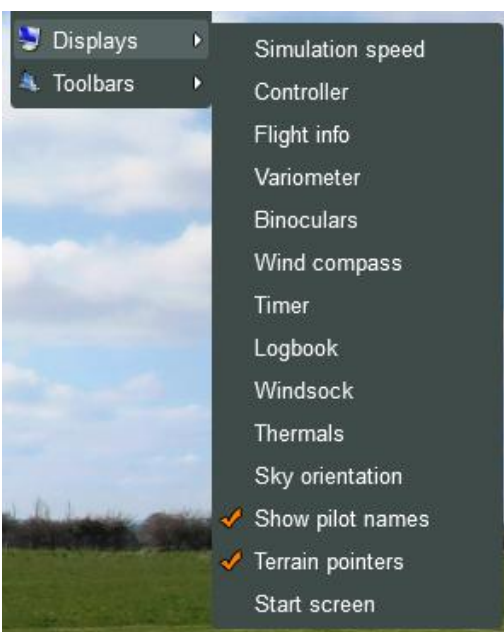
La cámara virtual de Phoenix sigue de forma automática al piloto de tal forma que el modelo nunca se pierda de vista. Todos los ajustes y opciones de la cámara se encuentran bajo el menú Sistema > Ajustes de programa > Física. Las siguientes opciones permiten modificar la forma en la que la cámara sigue al modelo.

- **Normal:** El sistema estándar de seguimiento que intenta mantener el modelo siempre centrado en la pantalla y usa el auto-zoom que hayamos ajustado. La cámara ajustará su vista para mostrar más proporción de suelo si nos acercamos más a él.
- **Mantener el suelo a vista:** La cámara ajustará el zoom de forma automática para siempre mostrar parte del suelo del escenario. En este modo el resto de ajustes de zoom quedan deshabilitados.
- **Vista libre:** La cámara no seguirá al modelo de forma automática ni hará zoom. En este modo puede usar el ratón para mirar alrededor del escenario manteniendo el botón derecho presionado, o si tiene el sistema de GuaiR conectado, entonces esto será lo que mueva la cámara (ver más arriba).
- **Vista de cambio:** La cámara sólo seguirá al modelo cuando este llegue a los límites de la amplitud de campo de la cámara. El resto del tiempo la cámara permanecerá quita.
- **Seguir:** Cuando vuele en escenarios 3D infinitos seleccione esta cámara para ver el modelo desde una posición situada detrás del modelo. El punto puede ser rotado con el ratón.
- **Cockpit:** al volar en escenarios 3D infinitos seleccione esta cámara para ver desde el cockpit del modelo. Si la selecciona verá los diales del cockpit indicando la información real del vuelo. La vista también puede modificarse usando el ratón.

### Mirar a

Este menú permite seleccionar que modelo quieres que la cámara siga (si está ajustado) si hay más de un modelo en el escenario. Esto puede incluir tanto a remotos como a pilotos en modo multijugador. El modelo seleccionado para “mirar a” también afecta a la fuente de datos que se recibe en el **panel de información de vuelo** así como en el widget de **los controles de la pantalla** (ver la sección **Display** para más información).

## Displays



Phoenix cuenta con un amplio rango de displays adicionales que proporcionan información adicional sobre su modelo y el entorno. Esta información se habilita y deshabilita desde aquí

### Widgets

Muchos de los displays se muestran como widgets de pantalla, los cuales se pueden mover, adjuntarlos a los extremos de la pantalla y re escalarlos. Cuando tenga un widget en la pantalla ponga el cursor sobre él para mostrar las opciones de escalado.

Para mover un widget ponga el cursor sobre él y manteniendo el botón derecho del ratón presionado arrastre a la nueva posición. Si lo arrastra a los límites de la pantalla, entonces el widget quedará automáticamente adjunto a ese lado.

Para re escalar un widget (si está disponible) ponga el cursor sobre el widget para mostrar los puntos de re escalado que se muestran como puntos grises en el perímetro del widget. Haga clic izquierdo y arrastre uno de los círculos

para modificar el tamaño del widget en la pantalla.

Para cerrar un widget haga clic en la “X” roja de la parte superior derecha (puede que el cursor tenga que estar sobre el widget para mostrar esta opción), o haga clic en el menú display. Cualquier opción adicional también se muestra al lado del botón cerrado del widget.

### ***Velocidad de simulación***

Este widget se sitúa en la parte superior de la ventana de simulación y permite acceder de forma rápida a los ajustes de velocidad del simulador. Para cambiar la velocidad de simulación haga clic izquierdo sobre el dial y arrastre. Suelte cuando haya alcanzado el valor deseado. 100% es el valor por defecto. Más información en el menú Sistema > Ajustes de programa > Física > velocidad de simulación.

### ***Controlador***

El widget de controlador muestra una emisora virtual en la pantalla mostrando la posición actual de todos los sticks y funciones del modelo. Si está viendo a un piloto en modo multijugador o a un remoto en este widget se mostrarán los controles que estén moviendo.

El botón “MODO” por defecto está ajustado a modo 2. Haciendo clic en este botón le permitirá cambiar entre los distintos modos disponibles que tenga la emisora.

### ***Información de vuelo***

El widget de información de vuelo es totalmente personalizable en el que se pueden mostrar una serie de datos relativos al modelo, el entorno y el sistema.

Hay un rango de lecturas comunes y útiles ajustadas cuando abre Phoenix, pero puede seleccionar que información desplegar haciendo clic en las opciones azules, al lado del “X” roja en la parte superior derecha. Aparecerá el menú de información de vuelo y desde ahí podrá seleccionar toda la información que quiera mostrar, sencillamente marcando las casillas que quiera mostrar y ocultar.

El panel de información de vuelo cambiará dependiendo de cómo se resécale el widget. Si el widget fuese demasiado pequeño para mostrar toda la información se mostrará un pequeño botón con tres “...” que permite desplegar la información oculta.

### ***Variómetro***

El widget de variómetro contiene todas las funciones de una unidad estándar de cualquier planeador. El display izquierdo muestra el actual rango de ascenso en metros por segundo (verde ascenso, rojo descenso), mientras que el valor actual se muestra en la parte superior derecha del panel. El panel inferior muestra la altitud del modelo.

Cuando el variómetro esté habilitado oírás un tono que indica el rango de ascenso del modelo. Un tono estable significa que el modelo está estable. Si descendiendo el tono significa que el modelo está descendiendo. Cuanto más bajo sea el tono más rápido estará descendiendo el modelo y viceversa.

Puede usar los controles en la parte inferior derecha del variómetro para controlar el tono. Haciendo clic en el botón más grande silenciará el tono mientras que los otros dos botones se usan para incrementar o disminuir el volumen del tono.

### ***Binoculares***

Este widget muestra una vista más cercana y sin obstáculos del modelo en todo momento. Es una función útil cuando esté volando muy lejos de su posición. La vista de binoculares muestra el modelo sin ningún otro elemento del escenario como lo vería desde el punto de vista de su ojo. La vista binoculares no está disponible con los modos de seguimiento y cockpit.

### ***Brújula de viento***

La brújula de viento muestra la dirección del modelo y del viento del escenario en caso de haberlo.

El avión rojo muestra la dirección del modelo, relativa a la vista de la cámara. La flecha doble azul muestra la dirección desde donde sopla el viento, una vez más relativa a la vista de la cámara. Si la cámara se encuadra toda la brújula rotará de tal forma que la dirección actual siempre esté en la parte superior.

### ***Temporizador***

Este widget proporciona una función de temporizador que puede usar mientras vuela. El tiempo que se muestra el tiempo real e vuelo tanto en digital como en analógico.

Para iniciar el temporizador presiones el botón verde de inicio. Para parar el botón rojo de parar. Para restablecer el temporizador presione el botón rojo una vez haya detenido el tiempo.

### ***Libro de notas***

El libro de notas es una forma útil de mantener un registro de sus vuelos en Phoenix, almacenando información como cuánto tiempo, cuantas veces o cuantos accidentes ha tenido con un determinado modelo, los diseños y escenarios utilizados o las variantes favoritas.

Cada vez que vuele un modelo esta información queda registrada de forma automática y se despliega en la parte izquierda del libro de notas. Puede resetear la información presionando el botón reset en la parte inferior izquierda del widget.

La parte derecha del libro de notas permite añadir notas personales sobre el modelo seleccionado.

### ***Calcetín de viento***

Habilite el calcetín de viento para mostrar este dispositivo en el campo de vuelo. El calcetín reaccionará de forma realista a las variaciones de la dirección del viento y su velocidad.

### ***Térmicas***

Habilite las térmicas para poder ver, de forma visual, la representación de las térmicas que estén activas en el campo de vuelo (si hay alguna). Las térmicas aparecerán como cilindros semi transparentes.

### ***Orientación del cielo***

Habilite esta opción para ver una retícula sobre el escenario con unas marcas establecidas en intervalos regulares. Esto puede ser útil a la hora de determinar la velocidad de vuelo así como la localización relativa con determinados objetos.

### ***Mostrar nombres de pilotos***

Esta opción permite mostrar u ocultar los nombres de los pilotos que estén volando en el escenario e una sesión multijugador o de los remotos que estén volando en nuestra sesión.

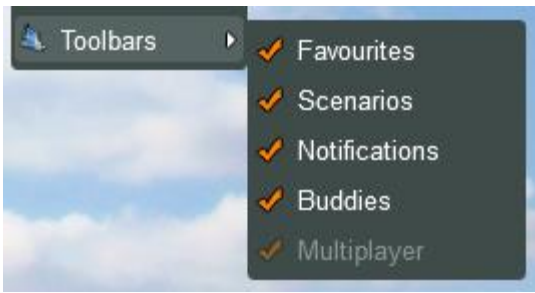
### ***Marcas sobre el terreno***

Esta opción habilita o deshabilita la pequeña marca de aterrizaje que aparece cuando esté volando en escenarios 3D infinitos para indicar dónde está el punto de aterrizaje más cercano

### ***Pantalla de inicio***

Este menú cambia a la pantalla e inicio. Para más información consulte la sección de “pantalla de inicio” más arriba.

## Barras de herramientas



Las barras de herramientas son paneles adicionales que están adjuntos a los límites de la ventana de simulación y dan accesos rápidos a las funciones más comunes.

Cuando se muestran, también se ocultan e forma automática cuando el ratón nos se ha movido durante unos segundos y pueden desplegarse para avisar de avisos o alertas (como al ocurrir un error de ajuste en el modelo).

Cada barra de herramientas tiene una pequeña X en la parte superior que puede ser utilizada para cerrar la barra (puede volver a abrirse desde el menú de barras de herramientas). Debajo de esto se encuentra el botón de mostrar/ocultar que sacará la barra de herramientas para mostrar todo su contenido. Cuando una barra de herramientas se haga visible permanecerá así incluso cuando no haya actividad con el ratón.



### *Favoritos*

La barra de herramientas de favoritos es una forma rápida de acceder a los modelos guardados como favoritos.

Cuando haya modelos favoritos, estos se mostraran como artículos moviéndose hacia abajo en el lado de la vista.

Para cambiar a un favorito, sencillamente selecciónelo de la lista.

Si tiene más favoritos de los que se pueden mostrar en la vista, verá un scroll para desplazarte por todos los modelos.

Haga clic para desplazarse por el scroll.

### *Escenarios*

Los escenarios con una combinación del modelo y el campo de vuelo, junto con los remotos opcionales, las disposiciones, todo guardado en una misma configuración

Cuando tenga seleccionadas las opciones que quiera guardar a un escenario expanda la barra de herramientas de escenario y haga clic en crear nuevo escenario (estrella con un + verde), para crear el escenario y añadirlo a la barra de herramientas. Haga clic en la "X" pequeña de cualquier escenario para borrarlo de la barra de herramientas.

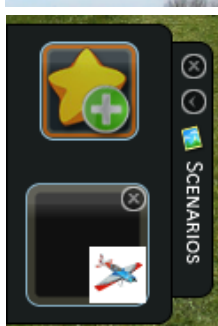
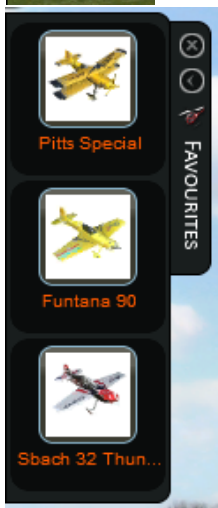
Los escenarios también se pueden utilizar en la pantalla de inicio (ver pantalla de inicio para más información).

### *Notificaciones*

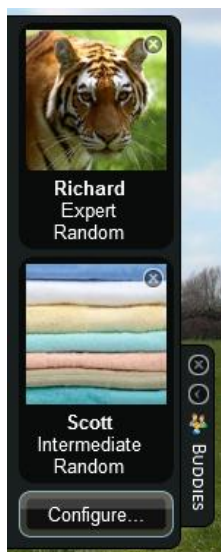
Esta barra de herramientas muestra información importante sobre posibles acciones que se llevan a cabo durante el vuelo y se expandirá de forma automática cuando estas acciones ocurran.

Esto incluye un accidente, o si tiene fallos para que ocurran durante el vuelo, entonces estos se mostraran en las notificaciones cuando ocurran.

También puede hacer clic en el icono parpadeante para restablecer un fallo o un estado de haberse quedado sin gasolina, si estuviese habilitado.







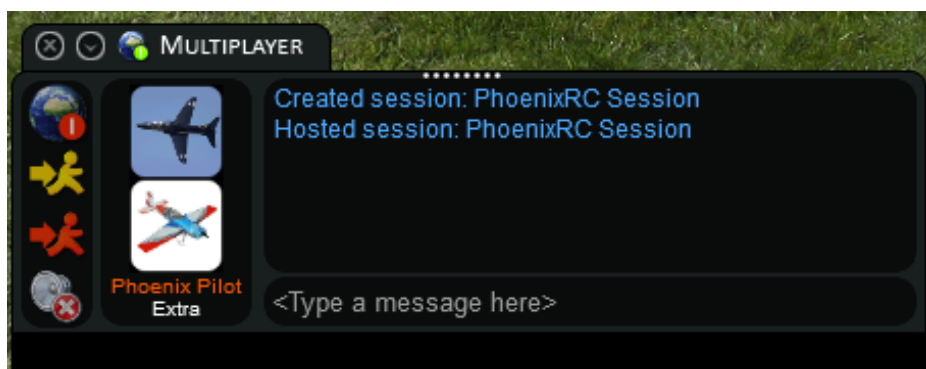
### Remotos

La barra de herramientas de remotos muestra la información sobre los remotos habilitados (si tiene alguno) además de proporcionar una forma rápida para cambiarlos o eliminarlos del escenario.

Para borrar un remoto del escenario haga clic en el botón “X” de la parte superior derecha de la barra de herramientas de remotos.

### Multijugador

La barra de herramientas de multijugador contiene las funciones de este modo de vuelo y solo se muestra cuando nos encontremos en él. Los botones de la izquierda proporcionan información interesante:



- **Ir a offline:** Haga clic en este botón para abandonar la sesión actual y volver al buscador de sesiones (ver menú multijugador, más adelante, para obtener más información acerca de cómo unirse o crear sesiones de multijugador).
- **Echar usuarios:** Si es el anfitrión de la sesión seleccione un usuario de la lista para echarlo de la sesión. Podrán unirse de nuevo pasados unos minutos.
- **Prohibir usuario:** Si es el anfitrión de la sesión puede seleccionar un usuario de la lista para prohibir su acceso de forma permanente. No se les permitirá unirse más adelante.
- **Silenciar:** Haga clic en este botón para silenciar o habilitar el sonido de los usuarios. Cuando estén silenciados no recibirá ningún mensaje de voz de esa persona hasta que restablezca el sonido.

### Usuarios de sesión

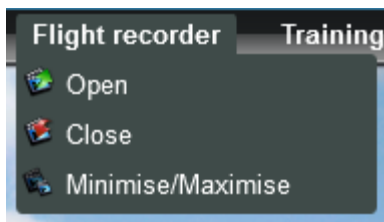
A la derecha de estas herramientas verá los usuarios conectados a la sesión. Cada usuario tiene la siguiente información: El icono superior muestra el avatar. El icono inferior a este muestra el modelo seleccionado por el usuario. Debajo el nombre de usuario, el modelo seleccionado (o al que se esté siguiendo si no está volando) y si la barra de herramientas está lo suficientemente expandida también podrá ver el ping.

Para seleccionar un usuario, sitúe el cursor encima y haga clic sobre él.

### Ventana de chat

En la parte derecha de la barra de herramientas se encuentra la ventana de chat. Esto muestra todos los mensajes de texto del sistema y del resto de usuarios (si están silenciados). Para enviar un mensaje haga clic en la caja de edición en la parte inferior de la ventana y escriba el mensaje en el campo habilitado. Escriba su mensaje y presione NETER para mandarlo.

## Menú de Grabación de vuelo



Este menú accede a todas las funciones relacionadas con las grabaciones de vuelo en Phoenix. Las grabaciones de vuelo suponen una potente herramienta que permite almacenar una serie de vuelos que quiera tener guardados para después verlos de nuevo a cualquier velocidad. Puede incluso volar con el modelo grabado.

### Abrir

Abre el panel de grabación de vuelo. Esto activará un widget que se puede adjuntar a cualquier lado de la pantalla.

### Cerrar

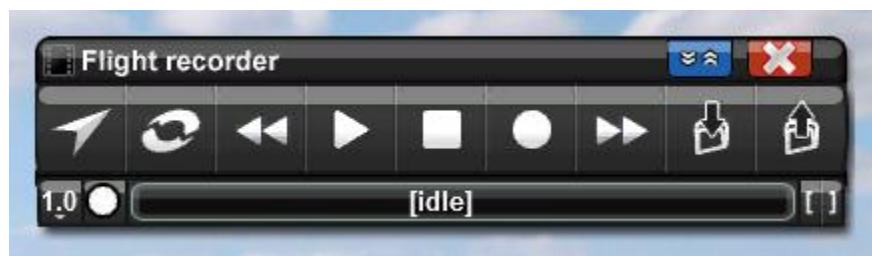
Si está abierto, haga clic en este botón para cerrar el panel.

### Minimizar/Maximizar

Haga clic en este botón para cambiar la visualización de la grabación.

### Usar el grabador de vuelos

Para usar el grabador de vuelos haga clic en el menú Grabador de vuelos > Abrir para mostrar el panel. El panel se puede mover por la pantalla arrastrándolo con el ratón, así como adjuntarlo a los lados de la pantalla. Para cerrar el panel puede hacer clic en la "X" roja en la esquina superior derecha (se puede volver a abrir desde el menú de grabación de vuelos). También puede minimizar el panel usando el botón azul de minimizar de la izquierda.



### Modo de vista

Desde aquí podrá seleccionar los distintos modos disponibles sobre las grabaciones:

- **Volar con grabación:** En este modo volará con su modelo normalmente pero la grabación estará por el escenario volando de forma simultánea. No puede chocar con los modelos grabados.
- **Grabación de espectador:** En este modo no verá el modelo que tenga seleccionado cuando el grabador esté activa. Cuando active la cámara está seguirá al modelo grabado.
- **Vista libre:** En este modo no verá el modelo que tenga seleccionado cuando la grabación esté activa. Puede mover la cámara arrastrando con el ratón.

### Repetir grabación

Esta opción permite ajustar si la grabación debe reiniciarse de forma automática una vez termine o si debe detenerse.

### Rebobinar grabación

Haga clic y mantenga presionado el botón izquierdo del ratón al rebobinar la grabación.

### Reproducir/Pausa

Haga clic en este botón para reproducir la grabación almacenada. Si ya está en curso volver a presionar el mismo botón detiene la grabación.

### ***Detener grabación o reproducción***

Si está grabando haga clic en este botón para detener el proceso de grabación. Si está en reproducción haga clic en este botón para detener la reproducción y volver al inicio de la grabación.

### ***Iniciar/detener grabación***

Haga clic en este botón para iniciar la grabación del modelo seleccionado. Si la grabación ya ha iniciado haga clic en este mismo botón para detener el proceso.

### ***Avanzar la reproducción***

Haga clic y mantenga presionado el botón izquierdo del ratón para avanzar la reproducción.

### ***Guardar grabación***

Una vez haya terminado de grabar un vuelo puede guardar el video haciendo clic en el botón de guardar.

### ***Cargar grabación***

Haga clic en este botón para cargar un video grabado anteriormente.

### ***Velocidad de reproducción***



Haga clic para modificar la velocidad de reproducción. Cuando esté visible, ajuste el slider para cambiar la velocidad a la que se reproduce el video. Esto no funciona cuando esté volando con su modelo.

### ***Color***



Haga clic para modificar el color de los slider.

Cuando esté visible use los sliders para cambiar el color y la transparencia del modelo reproducido.

### ***Progreso de reproducción***

Esta barra muestra el estado actual y el progreso de la reproducción en curso. También puede arrastrar la barra para desplazarse por la grabación e ir a un punto determinado.



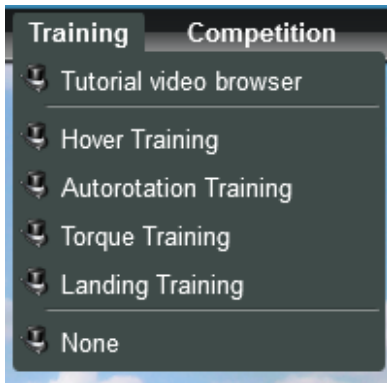
### ***Ajustar inicio y fin de reproducción***

Use estos botones para ajustar el punto de inicio y el punto final de la reproducción. Cuando se reproduzca el video se iniciará y terminará en los puntos exactos ajustados.

### ***Modo minimizado***

Cuando esté en modo minimizado, sólo los controles más comunes se muestran en un display que se oculta de forma automática si el ratón no tiene actividad durante unos segundos.

## Menú de entrenamiento



Este menú permite acceder a todas las funciones y modos dedicados al entrenamiento en Phoenix.

Estos son modos especiales que cambian la forma en la que las funciones del simulador operan, con el objetivo de facilitar el aprendizaje.

Esta es una herramienta de un valor incalculable ya que permite practicar todo tipo de maniobras como autor rotaciones, colgar el modelo o estacionarios.

## Video tutorial



Este menú permite escoger entre varios videos tutoriales con los que aprender a realizar todo tipo de maniobras y técnicas, desde lo más básico a lo más avanzado, con comentarios de voz que explican cómo realizar cada maniobra.

Todos los videos están divididos entre aviones y helicópteros y por como de complejas son las maniobras que hay en ellos. Para reproducir un video expanda una de las categorías de la lista de la derecha y haciendo doble clic sobre el nombre o haciendo clic izquierdo sobre la pequeña flecha para después seleccionar el video. Ponga el cursor sobre el video y haga clic.

La información sobre el video se muestra en el panel de la derecha. Para iniciar el video haga clic en indicar en la parte inferior derecha. El video iniciará y el buscador se cerrará.

## Entrenador de estacionarios



Haga clic en esta opción para iniciar el entrenamiento de los **estacionarios**.

Este modo permite practicar y aprender de forma rápida a realizar estacionarios con su helicóptero, controlando un solo control del helicóptero mientras el helicóptero se mantiene a una altura estable. Puede ir abriendo las funciones hasta que termine controlando todos los canales.

**Este entrenador sólo está disponible para modelos de tipo helicóptero.**

- **Ajuste:** Use este menú desplegable para indicar que controles quiere utilizar.
- **Restablecer:** Haga clic para restablecer el modelo.
- **Habilitar/deshabilitar auto-restart:** Esta opción ajusta el hecho de que el modelo se restablezca de forma automática cuando el modelo pierda su posición.
- **Normal/invertido:** Esta opción se usa por si quiere practicar en posición normal o invertida.
- **Orientación:** Use este menú desplegable para ajustar la orientación del modelo. Podrá hacer la maniobra d estacionario en todas las direcciones.



## Entrenador de autor rotación



Haga clic en este menú para iniciar el **entrenador de auto rotación**.

Este modo ajusta el modelos en la posición para realizar auto rotaciones con el modelo a una altura, una velocidad y con el corte de acelerador automático, permitiendo practicar la maniobra sin la necesidad de tener que volar el modelo para situarlo en posición.

**Este modo sólo está disponible para modelos de helicóptero.**

- **Altura:** Seleccione la altura a la que quiera entrenar la maniobra.
- **Restablecer:** Haga clic en este botón para restablecer el modelo.
- **Habilitar/deshabilitar auto-restart:** Esta opción permite restablecer el modelo de forma automática
- **Orientación:** Use este menú desplegable para ajustar la orientación del modelo. Podrá hacer la maniobra de auto rotación en todas las direcciones.

## Entrenador de torque



Haga clic para iniciar el **entrenador de torque**.

Similar al entrenador de estacionario, este modelo permite entrenar el torque roll o el colgar el modelo sólo controlando una función, para después ampliar las funciones que controles hasta que puedas realizarla con todo el control.

**Este modo sólo está disponible para modelos e aviones.**

- **Ajuste:** Use este menú desplegable para seleccionar la función que quiera controlar.
- **Restablecer:** Haga clic en este botón para restablecer el modelo.
- **Habilitar/deshabilitar auto-restart:** Esta opción permite restablecer el modelo de forma automática
- **Orientación:** Use este menú desplegable para ajustar la orientación del modelo. Podrá hacer las maniobras en todas las direcciones.

## Entrenador de aterrizaje



Haga clic en este botón para iniciar el **entrenador de aterrizajes**.

Este entrenador sitúa el modelo en una posición de aproximación al aterrizaje, permitiendo practicar la maniobra sin tener que volar el modelo para tener que aterrizar, ahorrando tiempo.

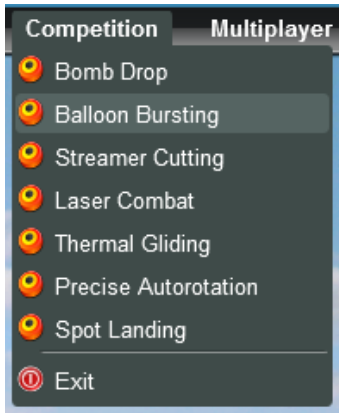
**Este modo de entrenamiento sólo está disponible para modelos de tipo avión.**

- **Altura:** Seleccione la altura a la que quiere iniciar la maniobra
- **Restablecer:** haga clic para restablecer el modelo.
- **Habilitar/deshabilitar auto-restart:** Esta opción permite restablecer el modelo de forma automática
- **Distancia:** Seleccione a que distancia de su posición iniciará el modelo.

### Ninguna

Seleccione esta opción para borrar todos los modos de entrenamiento que estén activos.

## Menú competición



Phoenix cuenta con un rango de modos de competición y juegos que ayudan a mejorar las habilidades generales de vuelo.

Muchos de estos modos se pueden activar directamente cuando estemos volando en una sesión de multijugador contra otros pilotos.

No todos los modos de competición están disponibles para todos los pilotos.

### Modo Reto

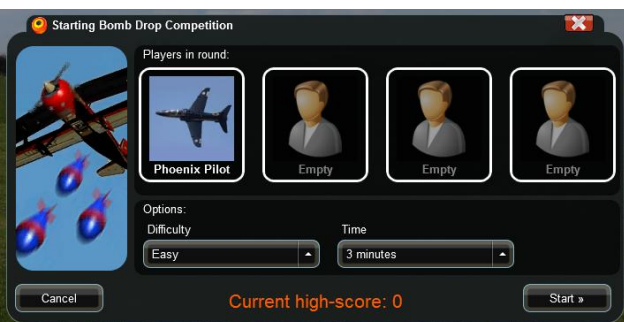


Inicia la competición modo Reto (si está disponible).

En este modo individual se plantean una serie de retos con objetivos y tareas a completar antes de pasar al siguiente nivel.

El objetivo es alcanzar el nivel más alto, ya que cada nivel es más difícil que el anterior.

### Modo de puntuación más alta



Inicia la competición en el modo de puntuación más alta (si está disponible). En este modo debes intentar alcanzar la valoración más alta antes de que se termine el tiempo, y batir el resultado anterior.

Si selecciona el modo de competición de puntuación más alta será dirigido al lobby donde se selecciona que participantes tomaran parte en la competición, además de ajustar el tiempo y la dificultad. También puedes ver los mejores resultados para este modo.

## Lanzamiento de bombas

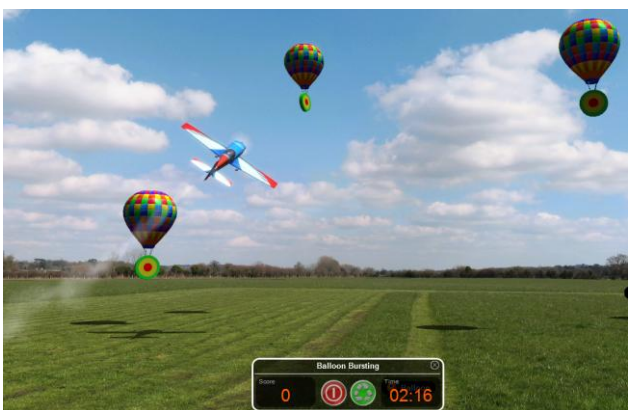


En el modo de lanzamiento de bombas se vuela por el escenario y se tienen que lanzar bombas en las dianas que hay marcadas de forma aleatoria.

Se dan puntos por acertar en las dianas, lo más cerca del centro da más puntuación.

**Todos los modelos pueden participar en este modo de competición.**

## Pinchar globos

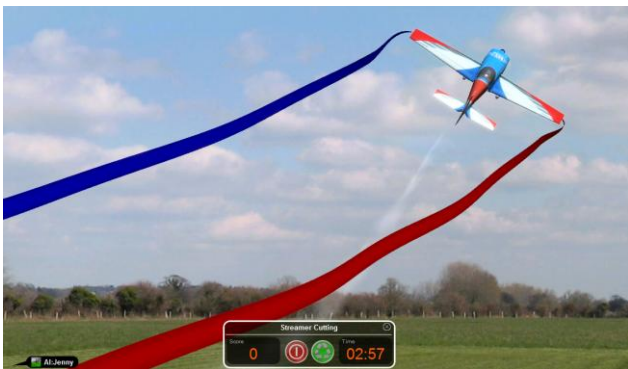


En este modo de competición debe volar por el escenario buscando los globos para pincharlos.

En función de la dificultad los globos se moverán más o menos rápido.

**Todos los modelos pueden participar en este modo de competición.**

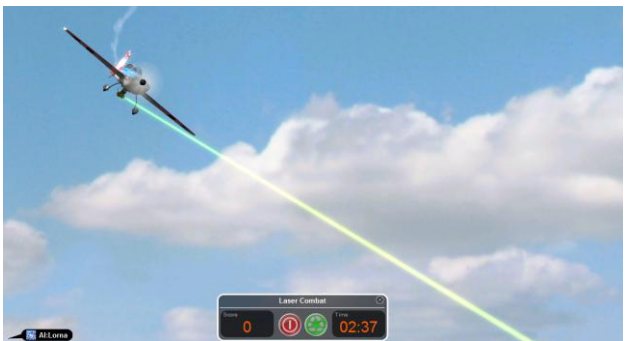
## Combate de cuerdas



Este modo de competición es para dos jugadores, bien para un remoto o bien para modo multijugador. A cada piloto se le ponen unas cintas o cuerdas en el modelo, variando la longitud en función de la dificultad. El objetivo es cortar las cintas del otro modelo para sumar puntos.

**Sólo los modelos de tipo avión pueden participar en este modo de competición.**

## Combate láser



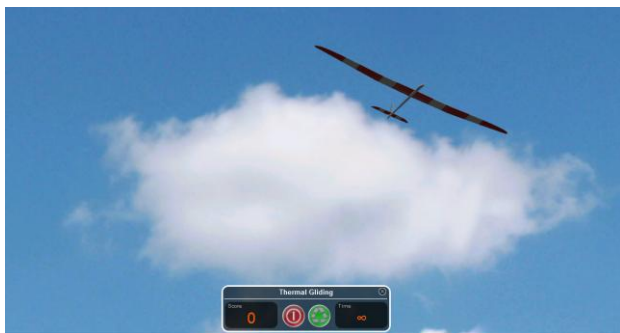
En este modo todos los pilotos cuentan con unos láser que emiten un rayo para impactar contra otros modelos.

Su puntuación depende en la cantidad de veces que acierte a dar al otro modelo.

**Todos los modelos pueden participar en este modo de competición.**



## Planeo por térmicas



Este es un modo individual iniciando alto en el cielo con un planeador y sin acelerador.

El objetivo es planear usando las térmicas y estar el máximo tiempo posible en el aire.

**Sólo los modelos de tipo planeador pueden participar en este modo de competición.**



## Auto rotación precisa

En este modo de competición individual inicias en el cielo con un helicóptero y sin acelerador.

El objetivo es aterrizar lo más próximo al centro de la diana.

**Sólo los modelos de tipo helicóptero pueden participar en esta competición.**



## Aterrizaje en un punto

En este modo de vuelo individual se inicia con un modelo de tipo avión en el cielo.

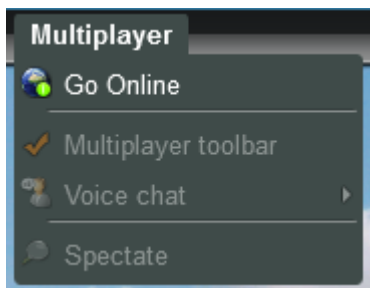
El objetivo es aterrizar lo más próximo al centro de la diana.

**Sólo los modelos de tipo avión pueden participar en este modo de competición.**

## Salir

Haga clic en este botón para cancelar todos los modos de competición que estén activos.

## Menú multijugador



Este menú contiene todas las funciones relacionadas con el modo de juego multijugador de Phoenix.

Phoenix cuenta con un componente multijugador que permite volar y aprender de otros pilotos, además el chat de voz permite relacionarte con el resto de pilotos mientras se vuela. También hay un buscador para seleccionar sesiones que otros hayan iniciado.

## Ir Online

Haga clic en este menú para acceder a una sesión online de Phoenix o crear una sesión.



## Registro online



Antes de acceder a las sesiones de multijugador debe registrarse a Phoenix Online.

Este menú permite acceder a la información personal y ajustar que información quiere que vean el resto de usuarios. También puede ajustar su nombre de usuario y el avatar que le representa.

**Toda la información es opcional.**

### Automáticamente abrir puertos en mi router

Habilite esta función si está teniendo problemas conectando a las sesiones de otros pilotos. Esto intenta usar los comandos del router para abrir los puertos requeridos (UDP 65000 – 65005) de su router y mejorar la fiabilidad de la conexión.

### Registro

Haga clic en este botón para acceder al servicio de registro online al Lobby.

### Cancelar

Haga clic para cancelar el registro online.

## Lobby online



Una vez se haya registrado en el servicio online de Phoenix tendrá acceso al lobby desde donde puede seleccionar a que sesiones se quiere unir, crear su propia sesión además de tener contacto directo con otros pilotos.

### Lista de sesiones

Desde aquí puede ver todas las sesiones disponibles, tanto las locales como la de internet. Las sesiones se categorizan por localización geográfica del piloto que creó la sesión. Cuando pasa el cursor por encima de una sesión se despliega información adicional. Para seleccionar una sesión márkela y haga clic con el botón izquierdo del ratón.

Si una sesión tiene un icono de password eso quiere decir que necesitara esa clave para acceder.

### Ventana de chat

En la parte derecha de la lista de sesiones se encuentra la ventana de chat. Aquí podrá chatear con otros pilotos del lobby. Para enviar un mensaje haga clic en el campo habilitado, escriba su mensaje y dele a **ENTER** para enviar el mensaje.

### Pilotos del lobby

El panel inferior a la ventana del chat muestra todo los pilotos que estén actualmente en el lobby pero que no estén participando en una sesión. Su piloto aparece con un trazo naranja.

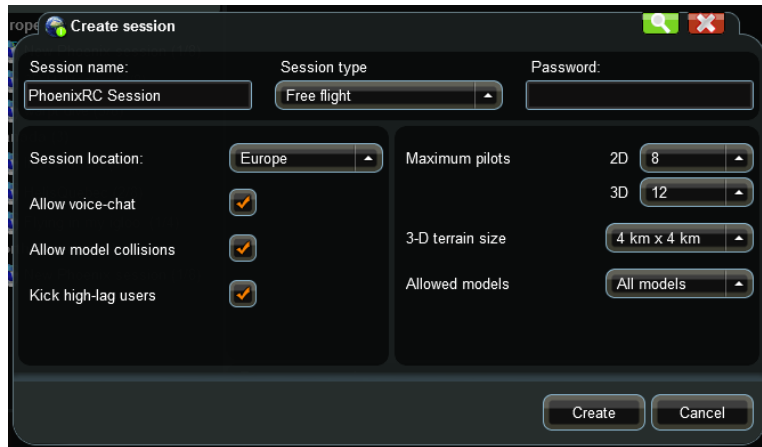
## Crear sesión

Haga clic en este botón para abrir el menú de crear sesión. Ver la sección de crear sesión para más información sobre el proceso.

## Unirse a una sesión

Haga clic en este botón para unirse a la sesión seleccionada de la lista. Si la sesión está protegida con un password necesitará saber la clave para acceder.

## Crear una nueva sesión



Este menú le permite crear una sesión online para que otros pilotos se puedan unir y volar juntos.

Cuando crea una sesión con su ordenador conectado a internet, su sesión aparecerá en la lista de sesiones disponibles cuando otros pilotos se conecten.

Si no ha establecido una clave de acceso todo el mundo podrá acceder a la sesión.

- **Nombre de la sesión:** Ponga el nombre de la sesión que esté creando. Así es como la identificarán el resto de pilotos en la lista.
- **Tipo de sesión:** Seleccione el tipo de sesión que quiere crear. Puede seleccionar el vuelo estándar de vuelo libre, o seleccionar un modo de competición.
- **Clave:** Si quiere proteger su sesión con una clave puede asignarla desde este campo.
- **Localización de sesión:** Seleccione la localización geográfica que quede más próxima a su ubicación real. Esto es útil para el resto de tal forma que puedan unirse a sesiones con un tiempo de espera menor.
- **Permitir chat de voz:** Puede habilitar el chat de voz entre los pilotos de una sesión.
- **Permitir colisiones:** Seleccione esta opción si quiere permitir colisiones entre pilotos.
- **Expulsar usuarios:** esta opción permite expulsar a aquellos pilotos que de forma automática se identifique que llevan mucho tiempo conectados a la misma sesión.
- **Máximo de pilotos:** Ajuste el número máximo de pilotos que pueden unirse a su sesión volando en escenarios 2D y 3D.
- **Tamaño del terreno 3D:** Cuando este volando en un escenario 3D con límites infinitos está es la distancia máxima que puede recorrer el piloto antes de ser redirigido al punto de inicio. Si un piloto trata de volar más allá de ese límite saltará un mensaje de aviso indicando que debe volver. Esto previene que los pilotos se alejen mucho del resto de participantes en la misma sesión.
- **Modelos permitidos:** Seleccione que tipo de modelos pueden ser seleccionados para la sesión.

Cuando esté contento con los ajustes realizados para la sesión haga clic en el botón **crear** para iniciar la sesión o en **cancelar** para volver al lobby.

## Barra de herramientas multijugador

Mostrar u ocultar la barra de herramientas multijugador. También puede hacer esto desde el menú Vista > Barras de herramientas.

## Chat de voz

Phoenix cuenta con un chat de voz totalmente funcional que permite comunicarse con otros pilotos en sesiones sin tener que escribir los mensajes. Para poder hacer esto necesitará un micrófono y unos altavoces.

### *Habilitado*

Habilita el chat de voz para las sesiones. Con el chat de voz deshabilitado sus mensajes de voz no serán transmitidos al resto de usuarios.

### *Voz activada*

Habilite esta opción para que de forma automática se transmita sus mensajes de voz a un volumen determinado. Si está deshabilitado debe presionar la tecla clave del chat (V por defecto) para poder transmitir los mensajes de voz.

### *Silenciar a todos los usuarios*

Haga clic en este botón para silenciar a todos los usuarios de la sesión. No recibirá mensajes ni escuchara a los otros pilotos.

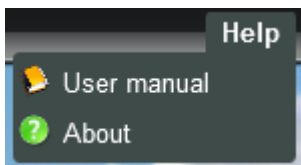
## Volar/Espectador

Esta opción cambia entre los modos de vuelo y de espectador. En el modo de vuelo su modelo seleccionado parecerá en el escenario y podrá volar de forma normal con otros pilotos. En el modo espectador su modelo no aparecerá en el escenario y podrá seguir a otros pilotos de la sesión para ver como vuelan y que modelos utilizan.

Presionando espacio en su teclado cambiará entre los dos modos.

Si desconecta su emisora el USB será llevado al modo espectador de forma automática.

## Menú de ayuda



Este menú contiene toda la información que pueda ser de ayuda para el usuario.

## Manual de usuario

Haga clic para abrir el manual de usuario de Phoenix en el idioma seleccionado

## Sobre nosotros

Este menú abre el menú “sobre nosotros” que muestra información del programa como la versión actual.