

[X-Plane: ¿Simulador o juego?](#)

Categoría : [Temas Portada](#)

Publicado por zxplane en 01-Aug-2011 18:00



Algunas veces en nuestro foro leemos comentarios escritos por gente que empieza a interesarse por este mundo del vuelo simulado, refiriéndose a X-Plane como juego. Actualmente a causa del alto grado en que se imita a la realidad tanto a nivel de condiciones meteorológicas como de sistemas, instrumentación y velocidad de cálculo en las variables físicas, la simulación está muy lejos de considerarse un simple juego. Es necesario aprender y practicar durante mucho tiempo situaciones reales, procedimientos, cargas, consumos y planificación del vuelo para imitar un vuelo real. Todo es cuestión de nuestro objetivo y aquí está la clave: ¿Qué hacemos con un simulador de vuelo como X-Plane? ¿Simular o jugar?, nosotros elegimos.

Lo primero que hay que tener claro es que sin lugar a dudas X-Plane es un simulador de vuelo y en algunos países como en U.S.A lo utilizan como tal para instruir a alumnos en escuelas de vuelo. A partir de esta base, será como lo

utilicemos o cuales son nuestras preferencias y objetivos cuando podamos considerar si estamos simulando o jugando. El grado de realismo cada uno lo elije en función del momento, el conocimiento del avión y sobre todo de la preparación del plan de vuelo previo.

Los que llevamos algo más tiempo en el vuelo simulado somos los que optamos en su día “simular” ya que posiblemente los que eligieron “jugar”, a corto plazo acabaron cansándose por el simple hecho de que para juegos hay otros mucho más sencillos y con una curva de aprendizaje más fácil y rápida que no requieren la lectura de mucha documentación. Me atrevo a asegurar que los que elegimos X-Plane para nuestro hobby y pasión por la aviación civil como el mejor simulador de vuelo, fue precisamente por su capacidad para simular de la forma más real posible la forma de volar de una aeronave. Además de esto disfrutamos aprendiendo sobre temas relacionados con la aviación a través del uso del simulador. Si no fuese por esto último todo esto se haría muy cuesta arriba, como les ocurre a muchos que empiezan en el vuelo simulado que no aprenden muchos aspectos necesarios por no tomarse el interés de leer algo entre la abundante documentación de la que disponemos actualmente, o querer hacerlo rápidamente y por lo tanto incorrectamente ya que esto necesita su tiempo.

Atendiendo a la definición: Un simulador de vuelo es un sistema que intenta replicar, o simular, la experiencia de volar una aeronave de la forma más precisa y realista posible.

Realmente y para ser precisos un simulador de vuelo adquiere el significado completo y amplio de esta definición cuando las horas de vuelo simulado sirven y computan como horas de práctica de entrenamiento para el vuelo real y en este caso X-Plane obtuvo la certificación de la Administración Federal de Aviación de estados unidos FAA como software apto para entrenamiento de pilotos en escuelas de vuelo cuando además se complementa con periféricos y controles también certificados.



X-Plane dispone de cuatro niveles, el primero de ellos es el que tenemos todos y corresponde a la versión "desktop" o versión doméstica que es la que viene por defecto y es la base para las tres siguientes que por medio de una llave USB van activando el sistema EFIS, Garmin G430-G1000 o el sistema Glass cockpit AVIO de los jets eclipse para usos profesionales o de instrucción.

