



## **Manual de inicio y guía práctica**

*By Javi Poveda (Sotaventix)*

*Para los amigos de*  
**COLLARADA**  
**AERoclUB**

# ÍNDICE

## **1.- Condor2**

- 1.1.- Adquirir e instalar Condor2
- 1.2.- Tus datos en Condor2
- 1.3.- Configuración del programa y joystick
- 1.4.- El primer vuelo

## **2.- Conseguir Escenarios (Landscapes)**

- 2.1.- Crear una cuenta en condor-club.eu
- 2.2.- Descargar e instalar Condor Updater
- 2.3.- Instalar nuevos escenarios

## **3.- Configurar un vuelo**

- 3.1.- Definir la tarea
- 3.2.- Definir la Meteo
- 3.3.- Escoger y configurar el avión
- 3.4.- Definir realismo y penalizaciones
- 3.5.- Guardar y subir tus vuelos a Condor2.

## **4.- Entrar en una tarea Multijugador**

- 4.1.- Antes de iniciar la tarea
- 4.2.- Al finalizar la tarea
- 4.3.- Participar en competiciones organizadas en Condor-Club.eu

## **5.- Hablar en equipo con Team Speak**

- 5.1.- Descarga, instala y configura Team Speak
- 5.2.- Ajustes del micrófono en Windows 10
- 5.3.-Configurar un botón para hablar.

## **6.-Utilizar LK8000 o Xcsoar con Condor2 vía WiFi**

- 6.1.- Requisitos y paso a paso
- 6.2.- Configuración de LK8000
- 6.3.- Configuración de XCsoar
- 6.4.- Puesta en marcha con Navegador (LK8000 o Xcsoar)
- 6.5.- Instalar y definir escenarios en LK8000
- 6.6.- Instalar escenarios en XCsoar
- 6.7.- Convertir tareas de Condor a LK8000 o XCSoar

## **7.- Cómo crear una tarea Multijugador en Condor**

- 7.1.- Configuración paso a paso
- 7.2.- Lanzar una tarea multijugador

## **8.- Anexos**

- 8.1.- Ver / descargar vuelos de otro piloto / volar con él.
- 8.2.- Personaliza tu avión
- 8.3.- Teclas más utilizadas
- 8.4.- Las 5 pantallas de la PDA
- 8.5.- Entendiendo el anemómetro

## **Una breve introducción**

Condor2 es el simulador de vuelo específico del vuelo sin motor. A diferencia de otros simuladores más centrados en ofrecer gráficos espectaculares, Condor dedica toda su potencia a reproducir de forma realista los paisajes y el comportamiento aerodinámico de los planeadores en las diversas condiciones que se dan en la vida real.

Está pensado para aprender compitiendo. Es en la competición donde se practica con intensidad el ejercicio de analizar y tomar decisiones, el fundamento del vuelo sin motor. Aunque volar de verdad es algo más difícil que en Condor, lo cierto es que se adquieren conocimientos (terreno, navegadores), experiencia y buenos hábitos.

## **1.- Condor2**

Recomiendo crear una carpeta <INSTALACION\_CONDOR2> en la que ir juntando todo lo que se descargue (excepto escenarios): Programas, actualizaciones y accesos directos. Tengo un fichero .doc con mis anotaciones, la clave de licencia de condor, de los aviones que voy comprando y un copia-pegar de los correos con información de los pedidos, por si algún día hay que reinstalar o reclamar algo.

### **1.1.- Adquirir e instalar Condor2**

- Accede a la página <http://www.condorsoaring.com/order/>
- Sigue los pasos para comprar y descargar CondorSetupVxx.exe
- Recibirás un correo con los datos del pedido y la clave de licencia
- Ejecuta e instala CondorSetupVxx (xx=Versión)

### **1.2.- Tus datos en Condor2**

- La primera vez que lo ejecutes tienes que configurar tus datos en la pestaña Pilot. Para validar tus vuelos en las competiciones estos datos tendrán que coincidir 100% con los de tu ficha en Condor Club, como veremos luego.

### **1.3.- Configuración del programa y joystick**

- Conecta el Joystick a un puerto USB. Lo normal es que Windows lo reconozca y lo configure. Arranca Condor y entra en **SETUP**

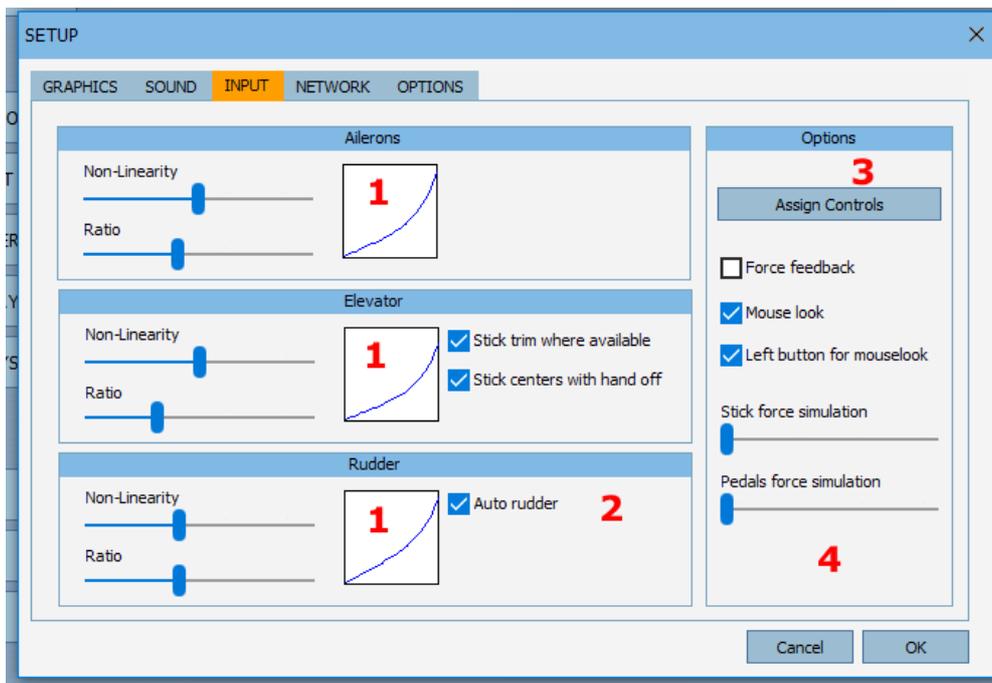
**1.3.1.- GRAPHICS:** Aplica automáticamente la mejor configuración para tu tarjeta gráfica. Yo tengo 1920x1080x32 y marcada la casilla fullscreen (pantalla completa).

Estos son los requisitos de condor para volar con gafas de realidad virtual:

[https://support.oculus.com/248749509016567/?locale=es\\_ES&ref=oculus-pc-app](https://support.oculus.com/248749509016567/?locale=es_ES&ref=oculus-pc-app)

**1.3.2.- SOUND:** A gusto de cada cual. Yo he bajado el volumen de efectos y vario.

**1.3.3.- INPUT:** En principio tiene que haber reconocido ya el Joystick, pero inicialmente verás que los aviones tienen demasiado mando con la palanca.



**1.-** Para suavizar esta respuesta exagerada de la palanca sobre las superficies de control, utiliza los deslizadores hasta obtener unas curvas similares a las de la imagen, luego ya irás ajustando a tu gusto.

**2.- Rudder** (Timón de dirección): Si te resulta incómodo girar el Joystick sobre su eje, deja marcada la casilla Auto Rudder (lo aplica en función del alabeo).

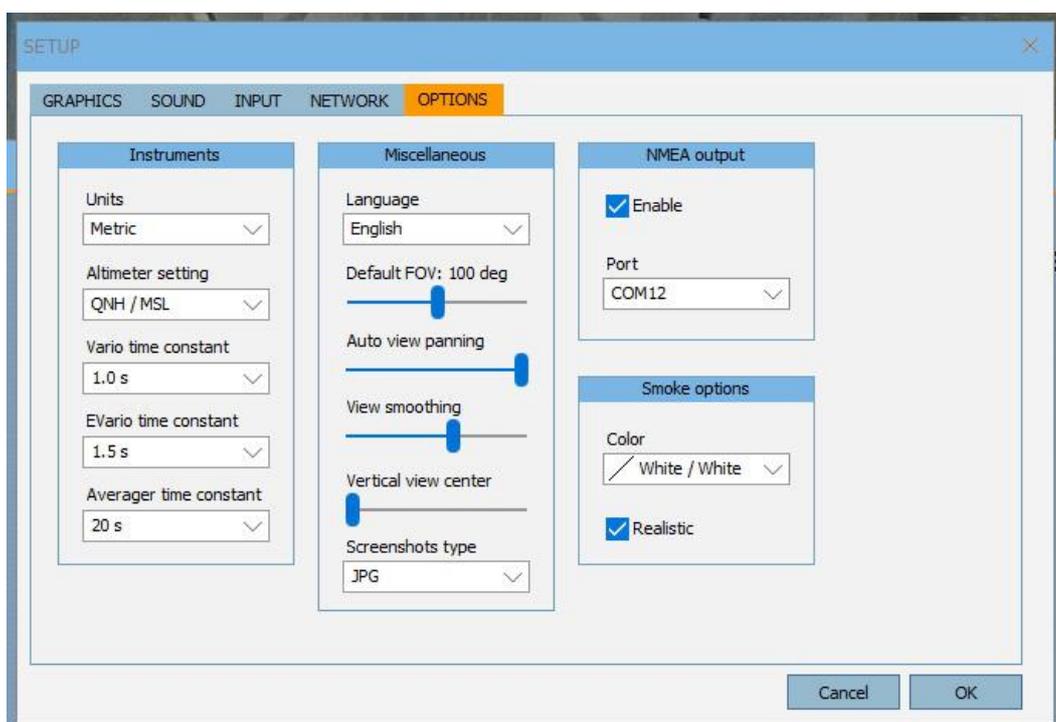
**3.- Assign Controls:** Importante. Aquí puedes ver/cambiar la función de cada tecla. Yo tengo un Joystick sencillo (de los más baratos pero un poco duro, se me cansa la mano), y desde que tengo las Oculus lo tengo configurado así para utilizar lo menos posible el teclado alfanumérico:



- 1.- Gatillo de disparo, freno de rueda.
- 2.- Micrófono, pulsador para hablar en Team Speak
- 3.- PDA: Zoom +
- 4.- PDA: Zoom-
- 5.- PDA: Siguiente pantalla (en lugar 1 al 4 del teclado)
- 6.- Centrado del compensador de profundidad (en lugar de F12)
- 7.- Aerofrenos: Delante cerrados, atrás extendidos.
- 8.- Compensador de profundidad delante (morro abajo, trim -)
- 9.- Compensador de profundidad atrás (morro arriba, trim +)
- 10.- Flaps - (en lugar de F)
- 11.- Flaps + (en lugar de V)
- 12.- Tren fuera/dentro (en lugar de G)
- 13.- Vaciar lastre (en lugar de W)

**4.- Feedback.** Respuesta de mando con vibración. Este Joystick no tiene.

**1.3.4.- OPTIONS:** Sólo he cambiado en Miscellaneous el FOV (ángulo de visión lateral) y las fotos (screenshots) en jpg (capturas durante el vuelo con la letra S).



**- NMEA Output:** Salida de datos del tipo que proporciona un GPS. Importante si vas a utilizar un dispositivo externo con navegador, por ejemplo Android por WiFi con LK8000 o XCsoar. Se explica más adelante (punto 6 de esta guía).

#### 1.4.- El primer vuelo

Como ya tienes Condor2 instalado seguro que has querido probarlo. Suponiendo que hayas podido sobrevivir al remolque, te habrás pegado un castañazo en algún lugar raro de Slovenia. En la realidad hay días en los que no volarías sin motor, ¿verdad? Pues es muy probable que te hayas estrenado en un día de esos.



Y es que aparte del programa Condor2 necesitas más cosas, como escenarios y configurar las condiciones de vuelo, o sea, hacerte un Briefing a medida para asegurarte un comienzo agradable.

## **2.- CONSEGUIR ESCENARIOS (LANDSCAPES)**

Para conseguir nuevos escenarios en los que te gustaría volar necesitas:

### **2.1.- Crear una cuenta en Condor Club**

- .- Entra en la página <http://www.condor-club.eu/home/1/>
- .- Utiliza la opción <regístrate gratis>
- .- Rellena el formulario con tus datos (los mismos de la pestaña PILOT en Condor).
- .- Para descargar programas y escenarios con rapidez es imprescindible comprar la membresía Premium, que tiene validez de un año.
- .- Entra en Condor Club con tu usuario y contraseña y déjalo sin cerrar.

### **2.2.- Descarga e instala CondorUpdater\_Setup**

Esta utilidad se ocupa de instalar los escenarios que escojas y las últimas actualizaciones y versiones que salgan. El programa lo hace todo. Sólo hay que entrar de vez en cuando para cerciorarte que estás al día.

- .- Descarga desde <http://www.condor-club.eu/generic/240/>

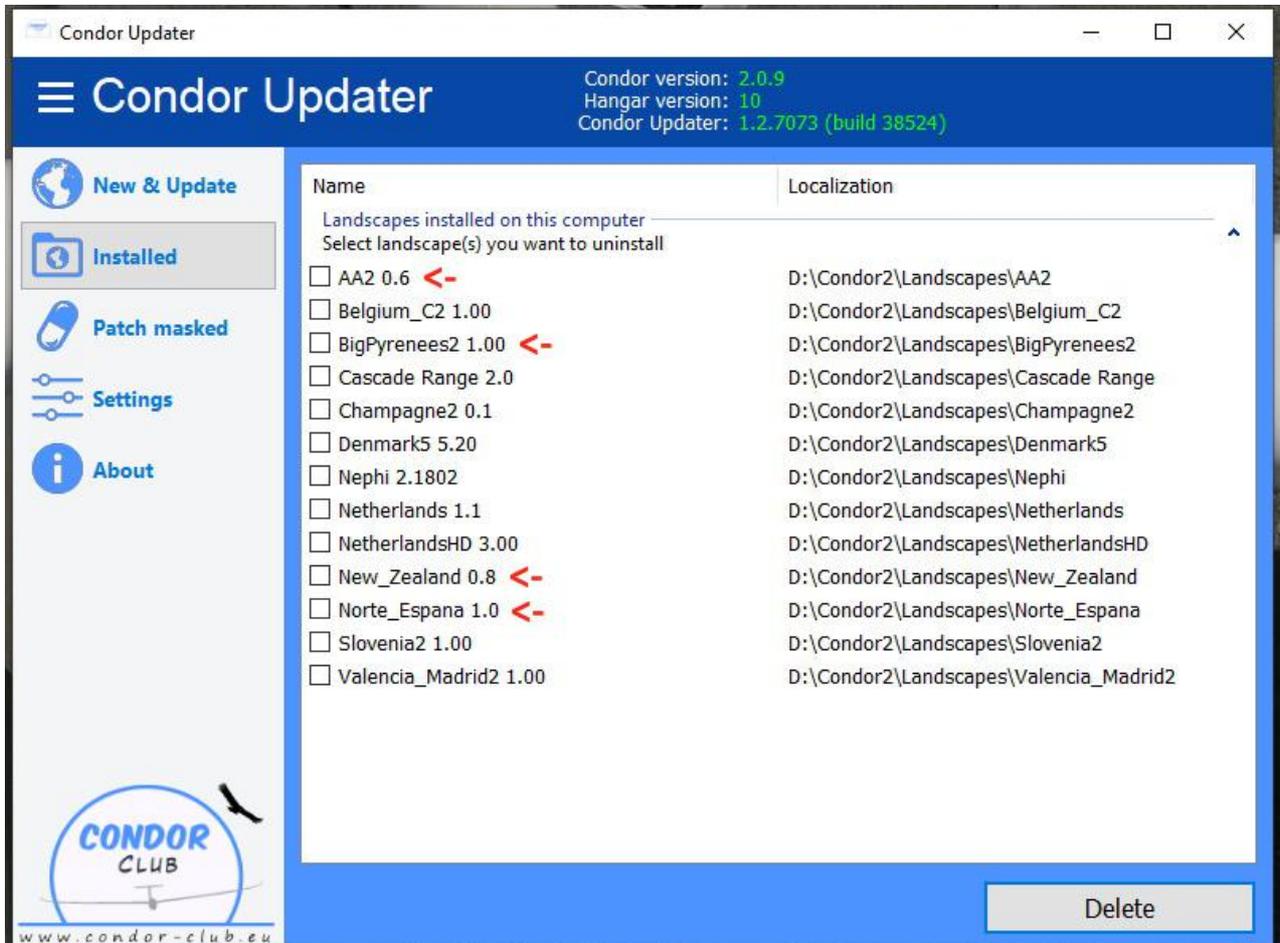
.- La primera vez que pongas en marcha Condor Updater (con la web de Condor Club abierta) tienes que ir a Settings Coger tu Clave (Get Key) para las descargas y confirmar las carpetas de escenarios (landscapes) y descargas. Lo que hace también es asociar tu programa Condor2 con la web Condor-Club.eu

.- Yo, además, tengo marcada la casilla de borrar los paquetes de descargas una vez que estén instalados correctamente.

- .- Descarga y ejecuta también la utilidad **HangarUpdate** para actualizar los aviones.

### 2.3.- Instalar nuevos escenarios

El Condor recién instalado sólo tiene Slovenia. Utiliza Condor Updater para que te instale otros escenarios según vayas necesitando para entrar en vuelos organizados por otros. Estos son los que yo considero básicos para empezar, los marco en rojo (Alpes, Pirineos, Nueva Zelanda y Norte de España):



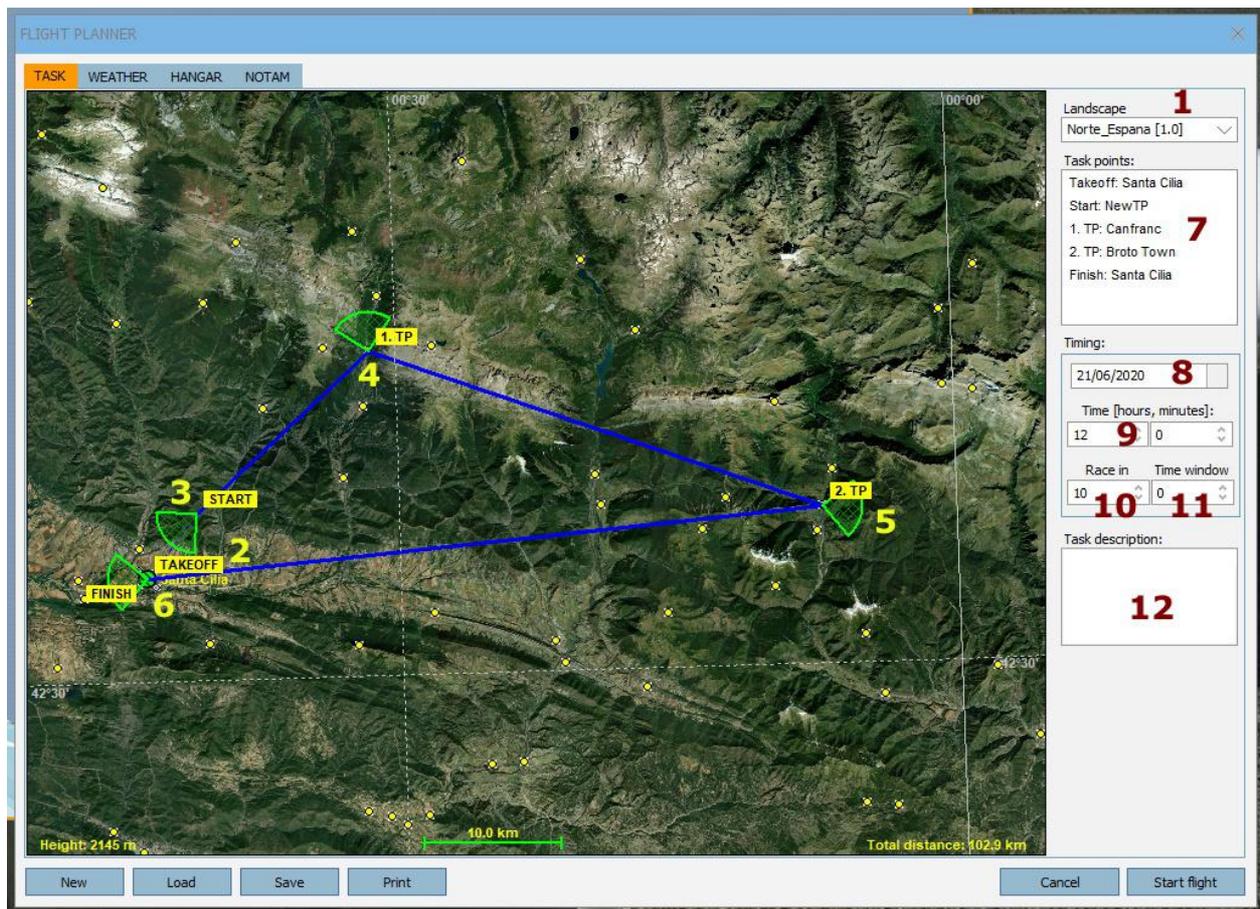
### 3.-CONFIGURAR UN VUELO (FREEFLIGHT O MULTIJUGADOR)

Para configurar un vuelo tienes que definir 4 cosas: La Tarea, la Meteo, el avión y las normas o realismo. Entra en Condor / Free Flight

#### 3.1.- Definir la tarea, TASK.

Configuración rápida: Si lo que quieres es volar ya, basta con elegir Landscape (1, escenario) y marcar sobre el mapa el aeródromo de salida, un TP y el final, aunque luego no les hagas caso. Takeoff y Finish siempre y sólo en aeródromos.

Con Load puedes cargar una tarea guardada, pero vamos a ver como crear una nueva que luego puedas utilizar en solitario o compartirla en multijugador.



- 1.-** Selecciona Landscape (sobre el mapa funciona arrastrar y rueda del ratón):
- 2.-** Click para marcar el aeródromo de despegue, en el ejemplo, Santa Cilia.
- 3.-** Poner el cursor y click en el lugar de inicio de la carrera START (puede ser en el mismo aeródromo de despegue o en un punto diferente, en el ejemplo, en el Canet).
- 4.-** Poner el cursor y click para marcar el primer TP, puede hacerse en una zona libre o sobre un puntito amarillo, que está identificado (en el ejemplo, Canfranc)
- 5.-** Hacer lo mismo para marcar los siguientes TP, tantos como se quiera
- 6.-** Marcar el final, siempre en un aeródromo (el mismo o diferente del despegue)
- 7.-** Click sobre uno de los puntos de la tarea de esta lista, y con click derecho puedes definir las propiedades de ese punto, lo típico, poner un máximo de altura para la salida o mínimo y máximo de altura para un TP (turnpoint, punto de viraje). También el radio y forma del área de giro.
- 8 y 9.-** Fecha y hora de la carrera, importante para la posición e intensidad del sol.
- 10.-** El tiempo que tarda en abrirse la puerta START (entre 2 y 10 minutos). Según la tarea, tiene que ser suficiente para alcanzar la salida, sobre todo para no perjudicar a los últimos pilotos que han entrado en modo multijugador.
- 11.-** Tiempo que permanecerá abierta la puerta de salida START. Durante esta ventana de tiempo (normalmente 30-60 minutos), se puede volver a tomar la salida,

incluso aterrizar y volver a despegar. El cronómetro es individual y se pone a cero cada vez que se cruce la puerta de salida.

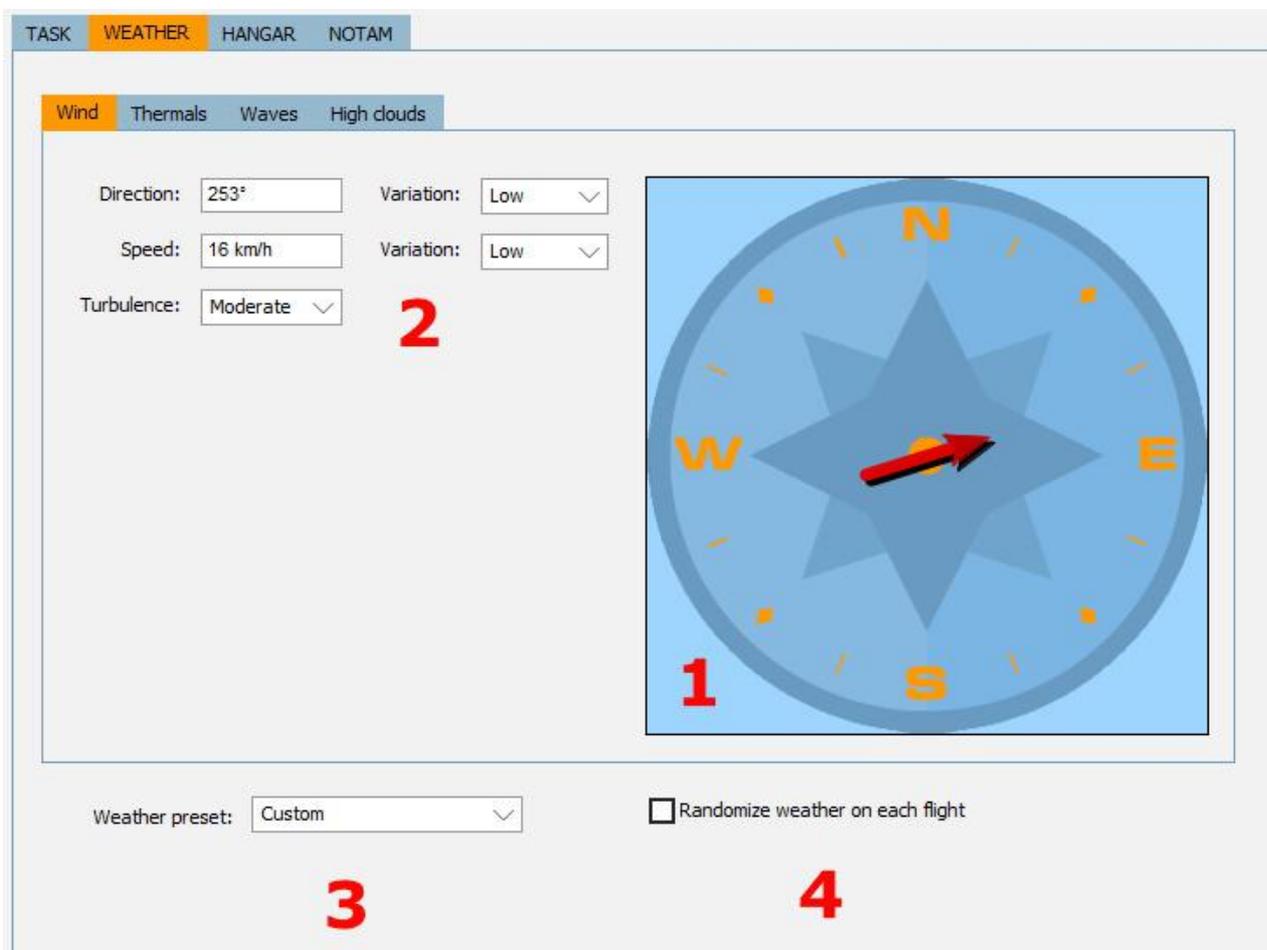
En Multijugador, si la ventana de tiempo es 0 cero, la carrera es del tipo regata con salida simultánea, todos a la vez y con un único cronómetro para todos.

**12.-** Espacio para una breve descripción de la tarea.

**Save:** Para guardar el plan de vuelo y utilizarlo en otra ocasión. Pero aún faltan cosas

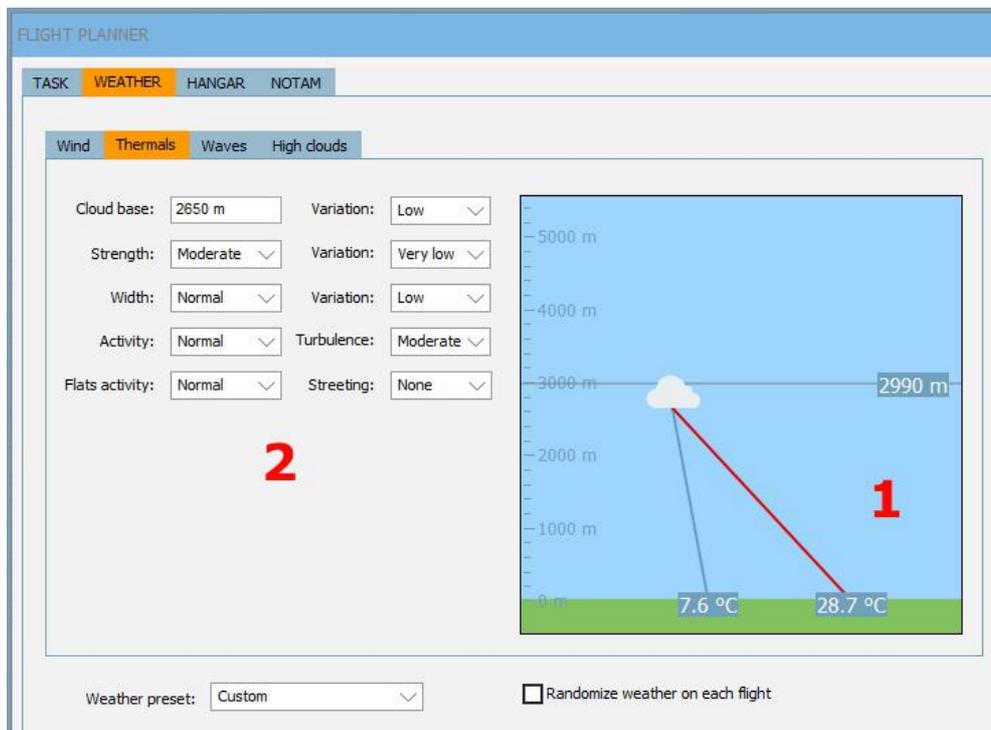
### 3.2.- Definir la meteo, WEATHER

Configuración rápida, fácil: En 3, Preset escoge Bombastic y en 1 arrastra el ratón para poner una velocidad y dirección del viento que te favorezca, perpendicular a laderas y crestas (al menos de 25km/h).



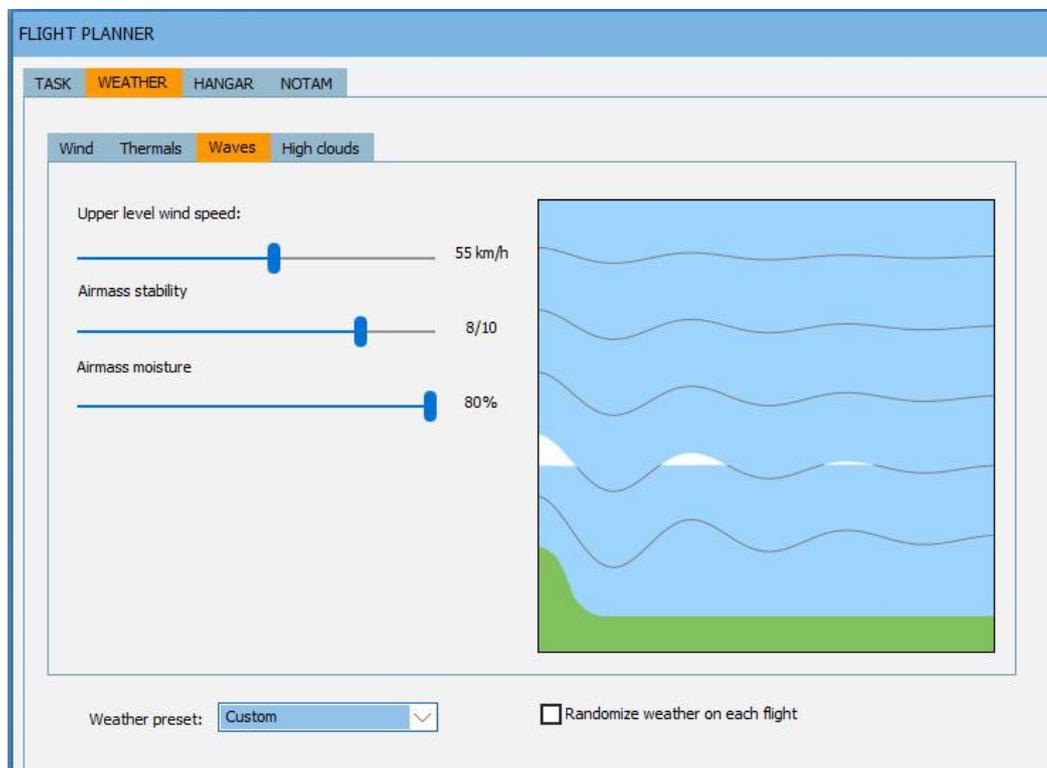
### El viento, Wind

- 1.- Con el ratón picha y arrastra hasta obtener la dirección y fuerza del viento
- 2.- Modificar dirección y velocidad del viento, turbulencias y sus variaciones
- 3.- Hay definidos unos presets que lo configuran todo de forma automática.
- 4.- Marca la casilla si quieres que la meteo en cada vuelo de esta tarea sea al azar.



## Las térmicas – Thermals

- 1.- Arrastrando los tres parámetros, puedes configurar los cúmulos, altura y techo.
- 2.- Puedes definir las térmicas, desde estrechas o flojas hasta anchas y potentes, turbulentas, que duren mucho o poco y que cambien lenta o rápidamente.



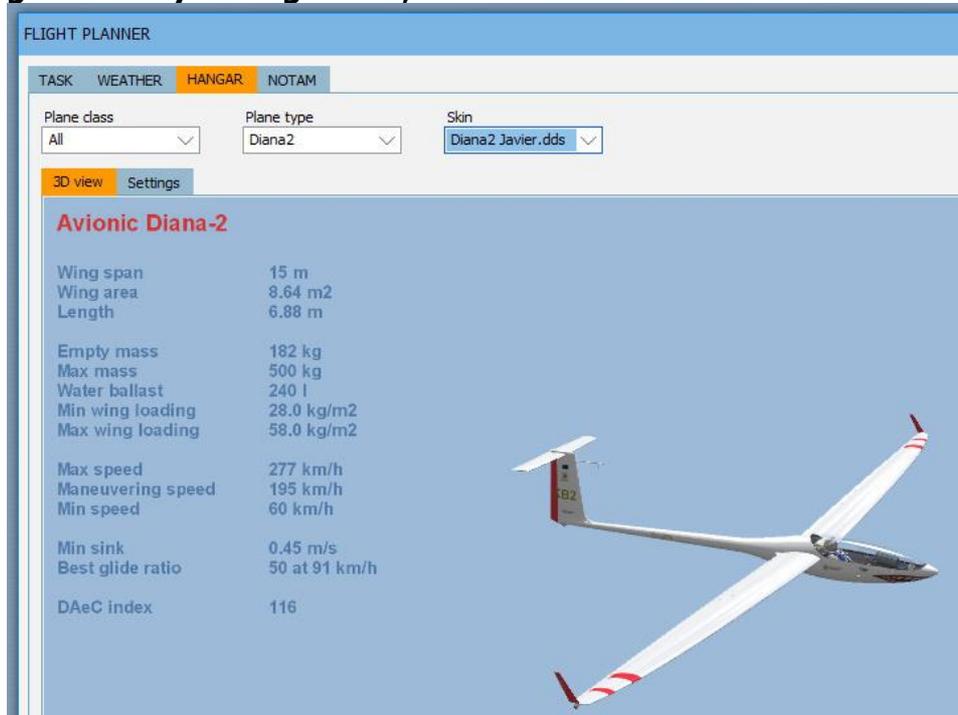
## Onda de montaña, Waves

Con los tres deslizadores se configura la amplitud, longitud de onda y la condensación (lenticulares, que aparecerán siempre a 5.000m). Se utiliza únicamente en escenarios montañosos con viento fuerte para practicar el vuelo en onda de montaña.

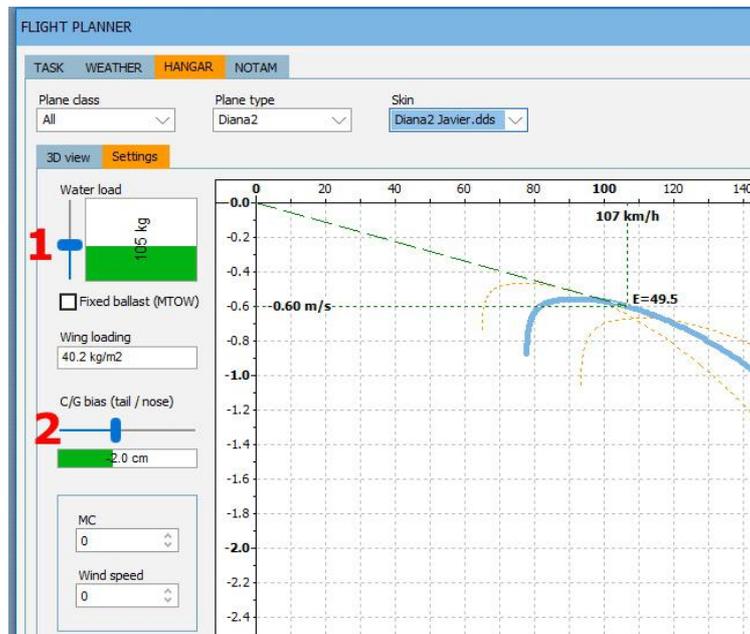
## Nubes altas, High Clouds

Tiene un único deslizador para definir el porcentaje de cirros que cubren el cielo. Se supone que afectan a la intensidad de la radiación solar (térmicas flojas).

### 3.3.- Escoger avión y configurarlo, HANGAR



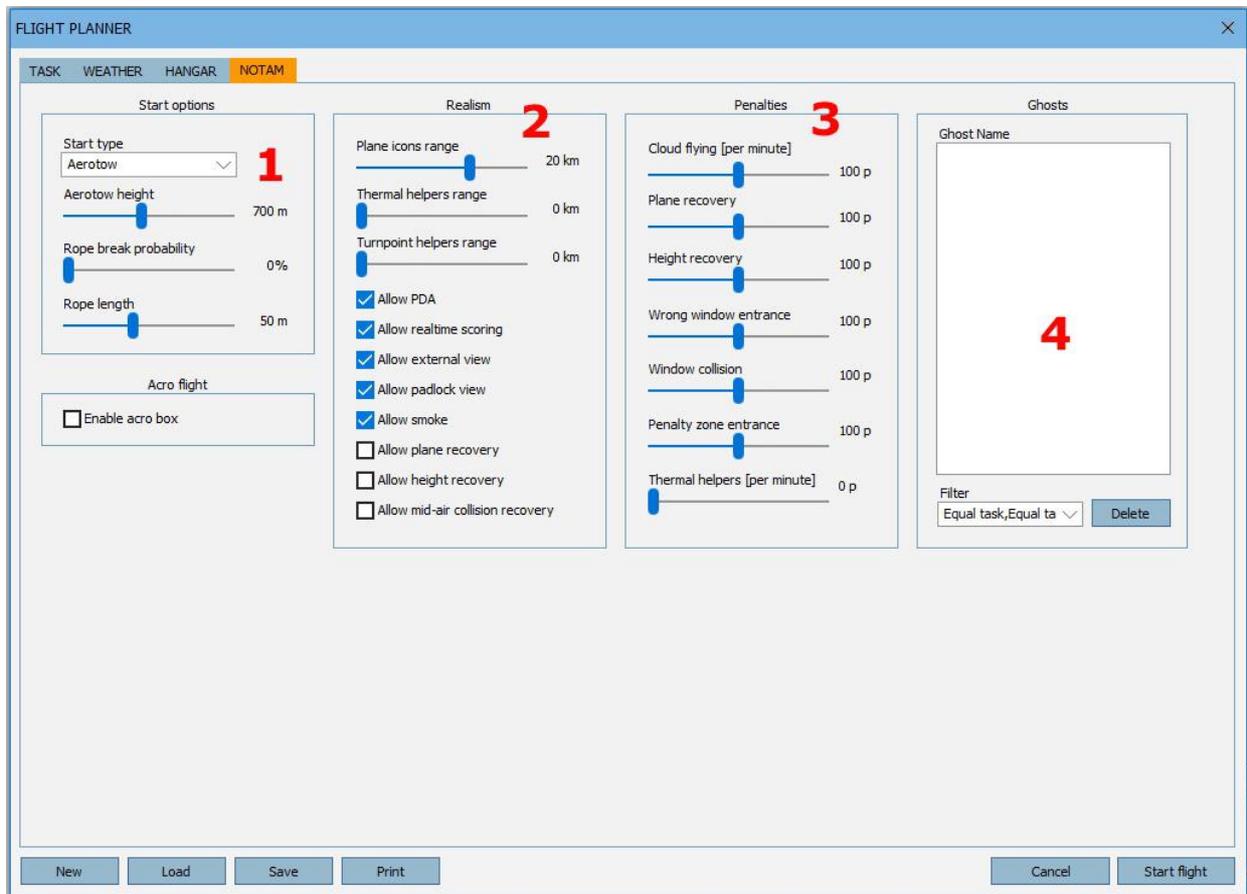
Escoge la clase, el modelo y la piel (aparición del avión) que quieres usar. En cada clase hay un avión gratuito y otros de pago (condorsoaring.com). En **Settings**:



- 1.- Cantidad de lastre de agua y lastre fijo (casilla). En vuelo, letra w = vaciar.
- 2.- Puedes adelantar o retrasar el Centro de Gravedad para mayor estabilidad. Observa cómo afectan estos cambios a las polares del avión.

### 3.4.- Definir las normas y realismo, NOTAM

Configuración rápida: en 1 Airborne a la altura QFE que quieras. En 2 Pongo todo a tope y marca todas las casillas. En 3 todo a 0 para que no te penalice.



- 1.- Define el tipo de remolque (remolque, torno, en vuelo), altura, probabilidad de rotura de la cuerda, su longitud.
- 2.- Realismo. Puedes configurarlo en cualquier combinación. Las tres últimas casillas permiten utilizar la tecla Q 'Miracle' durante el vuelo para recuperar el avión y/o 500m de altura.
- 3.- Penalizaciones. Decide los puntos que se restan por las diferentes irregularidades que se indican.
- 4.- Si descargas y utilizas un vuelo de otro piloto desde Condor Club, aparecerá en esta ventana. Si lo activas podrás volar con él (como ghost, ver apartado 8.1) y aprender sus estrategias.

### 3.5.- Guardar y subir vuelos a tu registro en Condor (condor-club.eu)

Todos los vuelos que hagas en Condor (tanto si son de competición que no has podido subir como los que haces por tu cuenta en Free Flight) puedes añadirlos a tu libro de vuelos y por lo tanto, al ranking de pilotos.

Requisito, haber grabado (save) el FlightTrack al terminar cada vuelo. Si se te ha olvidado, tranquilo, Condor lo ha grabado automáticamente como "Last Track".

Para subirlo, es tan sencillo como arrancar condor-club.eu con tu usuario y contraseña, pinchar en la pestaña *Ranking de Pilotos* y pinchar en *Cargar Archivo de Vuelo*, que lo tendrás en *Documentos/Condor/FlightTracks/*

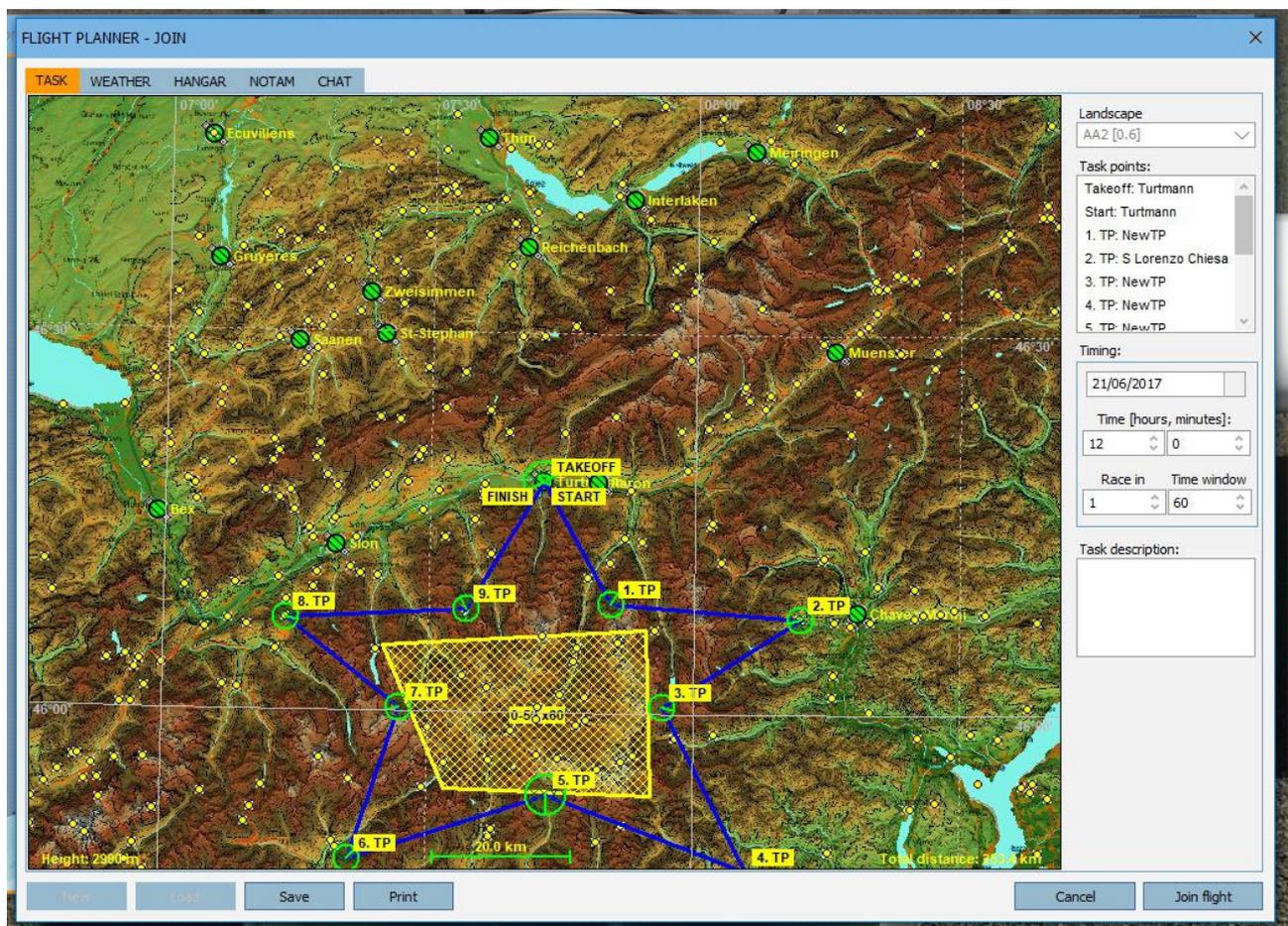
## 4.- ENTRAR EN UNA CARRERA MULTIJUGADOR

\* Si vas a utilizar navegador y/o Team Speak es el momento de ponerlos en marcha

Para participar en cada carrera tienes que tener el escenario instalado y lanzar Condor desde el servidor (con el mismo nombre de la competición), pulsando **Join** en [http://www.condorsoaring.com/serverlist/?wdt\\_search=cndr2](http://www.condorsoaring.com/serverlist/?wdt_search=cndr2)

Te pone en marcha Condor2 y la primera ventana multijugador. Para continuar tienes que volver a *pulsar Join abajo a la derecha* y te aparecerá el mensaje "Received server data". Ya estás conectado.

### 4.1.- Antes de iniciar la carrera



No corras. Aprovecha a realizar varias cosas detenidamente:

- En TASK estudia el relieve de la tarea y decide los recorridos
- Click derecho sobre el mapa para escoger otros tipos de relieve.
- Guardar o imprimir el plan de vuelo para planificarlo o repetirlo otro día.
- Si lo has guardado, convertir la tarea para LK8000 o XCsoar( ver punto 6).
- En WEATHER informarte de la meteo (viento, techos, nubes, onda...)
- En HANGAR escoger avión y en Settings configurar Lastre, Centro Gravedad.
- En NOTAM ver las prestaciones (realismo) y penalizaciones de esta tarea
- En CHAT puedes ver la lista de los jugadores conectados y chatear con ellos.

Finalmente, picha Join Flight para iniciar el vuelo.

#### 4.2.- Al Finalizar la carrera

Al finalizar la carrera y salir del vuelo tienes que utilizar la opción *Save FlightTrack* con el nombre que quieras y subirlo después al enlace que te indican en el correo. Es imprescindible para que te lo valide en la clasificación y cuente en tu libro de vuelos. Cuando subas el vuelo, lo encontrarás en Documentos/Condor/FlighTracks con extensión **fttr** (Por si acaso, Condor guarda siempre el último vuelo como Last Track).

Importante, si es una competición a la que estás inscrito, **sólo hay unas horas** después de finalizada la tarea para cargar estos vuelos. Después no te dejará subirlo a esta competición, aunque puedes subirlo a tu libro de vuelos / clasificación general.

#### 4.3.- Participar en competiciones organizadas en Condor-Club.eu

Puedes ver las "Competencias" que organiza la gente entrando en:

<http://www.condor-club.eu/comp/competitions/202/>

Inscripción cierra el: 4 de marzo de 2020 en 19:30 **UTC**

**1** [Regístrate!](#)

**Condor World Cup 2020**  
(2 ene. 2020 - 29 mar. 2020)  
Administrador principal AGO  
Pago: La competencia es gratuita  
Competencia por equipos: No  
Competidores registrados 205  
Estado: **Activo**

- [Su registro](#)
- [Misiones](#)
- [Resultados totales](#)
- [Competidores](#)
- [Cancelar su registro](#)

**2**  
**3**  
**4**  
**5**

Próximas carreras		
Carrera	Inicio de pérdida	Fecha final
<b>6</b> Día de la competencia #4 (Big Pyrénées 2)	jueves 16 ene. 2020 en 17:15 <b>UTC</b>	17 ene. 2020 en 4:15 <b>UTC</b>
Día de la competencia #5 (Big Pyrénées 2)	domingo 19 ene. 2020 en 17:15 <b>UTC</b>	20 ene. 2020 en 4:15 <b>UTC</b>
Día de la competencia #6 (Cascade Range)	jueves 23 ene. 2020 en 17:15 <b>UTC</b>	24 ene. 2020 en 4:15 <b>UTC</b>

Inscripción cierra el: 29 de marzo de 2020 en 17:15 **UTC**

**1.- Regístrate:** Darte de alta para participar en esa competición, compuesta de varias carreras. Una vez inscrito, cada día que haya carrera recibirás un correo una hora antes, que tiene dos enlaces:

- **Informe de la tarea del día**, sin detalles (se conocen sólo 15 minutos antes)
- **Enlace para subir tu vuelo** inmediatamente después de la carrera.

**2.- Su registro** Para comprobar cómo te has registrado.

**3.- Lista de misiones** realizadas y pendientes.

Si entras y pinchas a la derecha, en nombre, puedes ver los resultados y clasificación de pilotos de cada carrera, incluso descargarte el vuelo de cualquiera de ellos y repetir la carrera por tu cuenta en Condor2/Free Flight/Load FlighTrack.

Si además, en NOTAM lo marcas como fantasma, podrás hacer la tarea con él y aprender sus estrategias (ver en el punto 8.1 de esta guía).

**4 y 5.- Lo que pone**

**6.- Próximas carreras.** Indica el escenario, el día y hora (hora en España = UTC+2 en verano y UTC+1 en invierno) en que se hará.

## 5.-HABLAR EN EQUIPO CON TEAM SPEAK

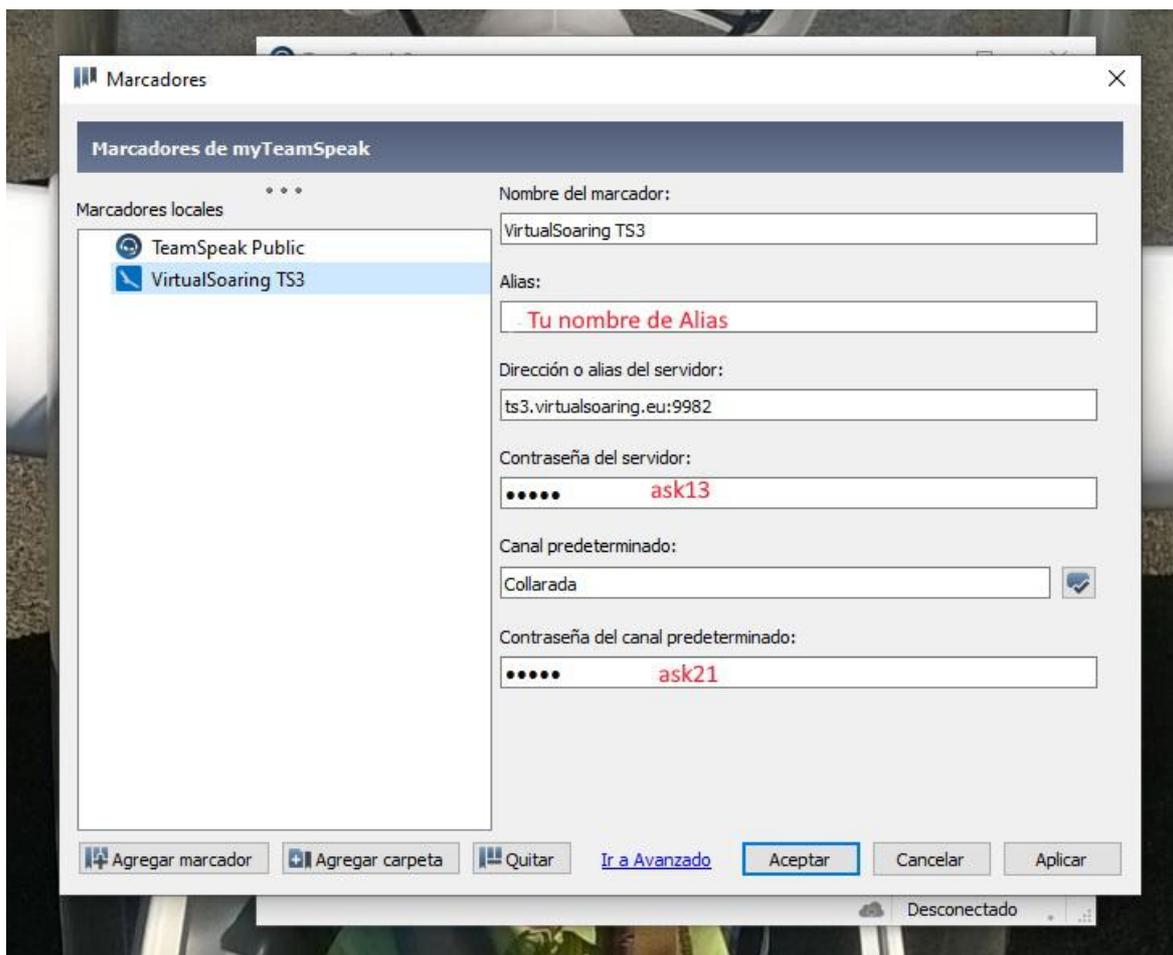
Para hablar con otros pilotos mientras vuelas sólo necesitas este programa, un micro y auriculares o altavoces (las gafas VR Oculus ya incorporan micrófono y auriculares).



### 5.1.- Descarga, instala y configura Team Speak

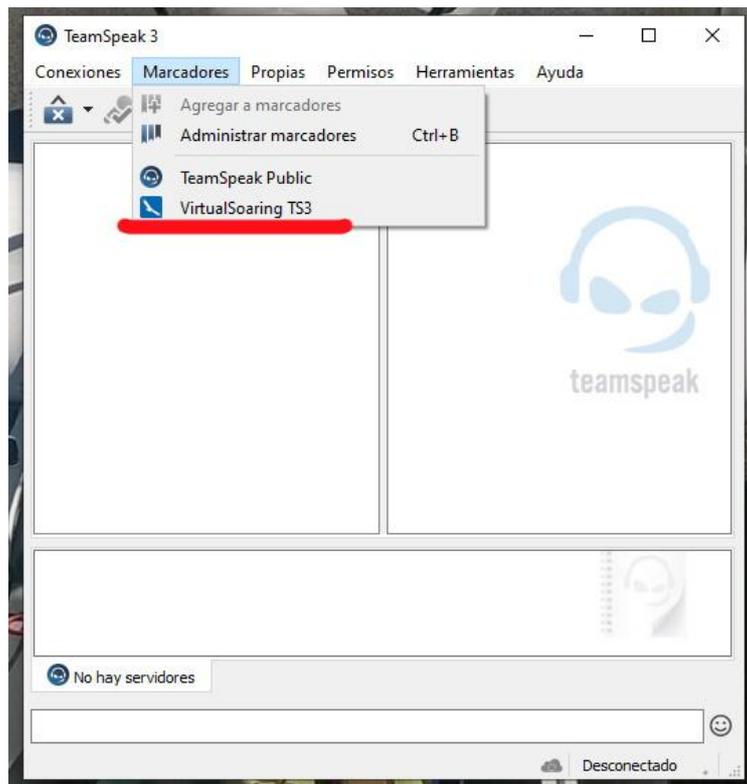
1.- **Descarga el programa** (según tu versión de windows 32 o 64 Bits ) desde <https://www.teamspeak.com/en/downloads/#>

2.- **Instala y arranca el programa.** Pincha en la pestaña Marcadores / Administrar marcadores



3.- **Rellena con estos datos** de la foto y Aplicar + Aceptar (El nombre de canal y su contraseña pueden ser diferentes).

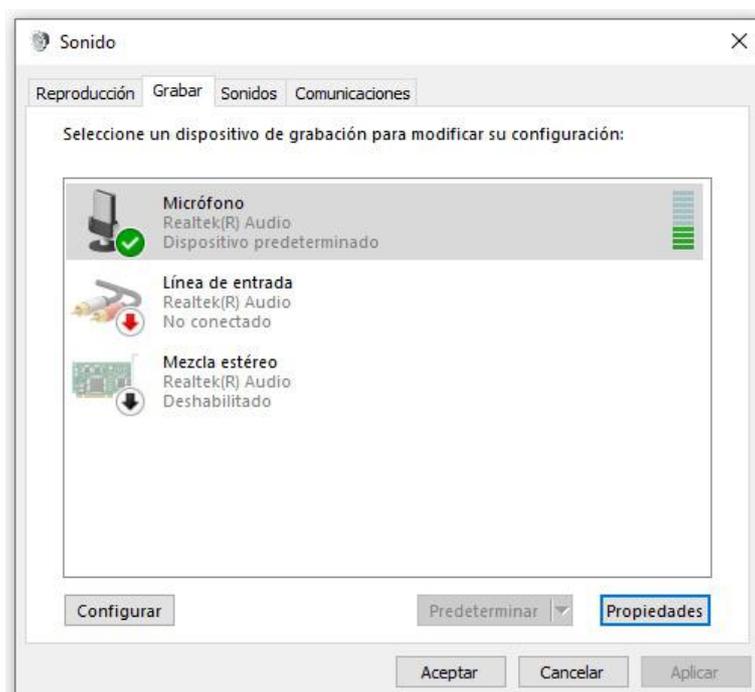
4.- **Para conectarte**, basta con que arranques el programa, pestaña marcadores y piches sobre "Virtualsoaring TS3". Aparecerá una lista de canales y ya estarás conectado.



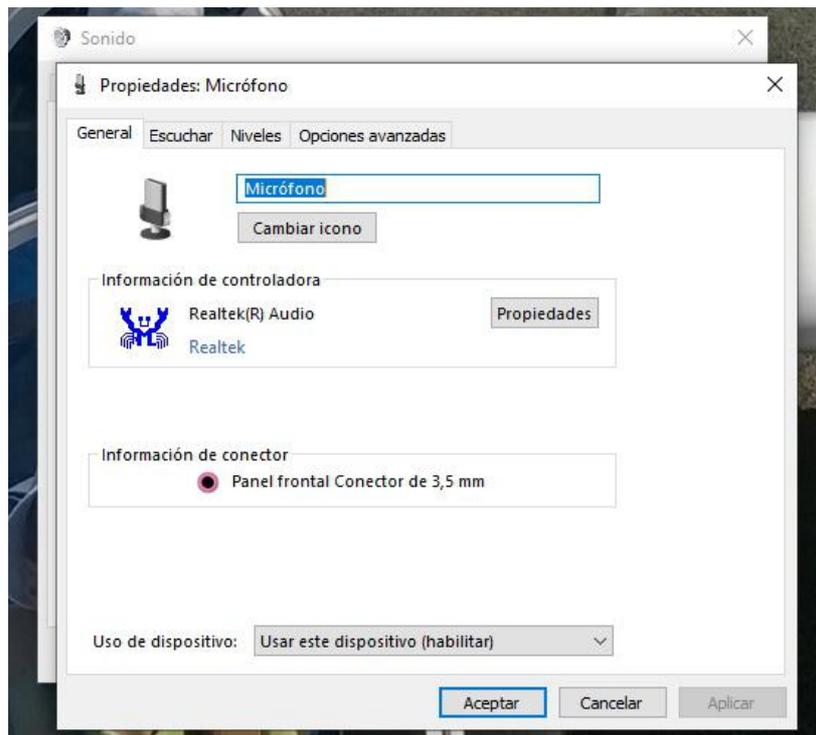
Si para ese día necesitas un canal diferente, lo buscas en la lista y haces doble click en él. Ahí verás a otros pilotos del grupo conectados. La bolita azul cambia de tono cuando hablas al micrófono. Si no te oyen:

## 5.2.- Ajustes del micrófono en Windows 10

Entra en Configuración / Sistema / Sonido / Panel de control de sonido



Selecciona la pestaña Grabar, pincha sobre el micrófono y observa si a la derecha en verde, detecta sonido cuando hablas. Picha en propiedades. Saldrá

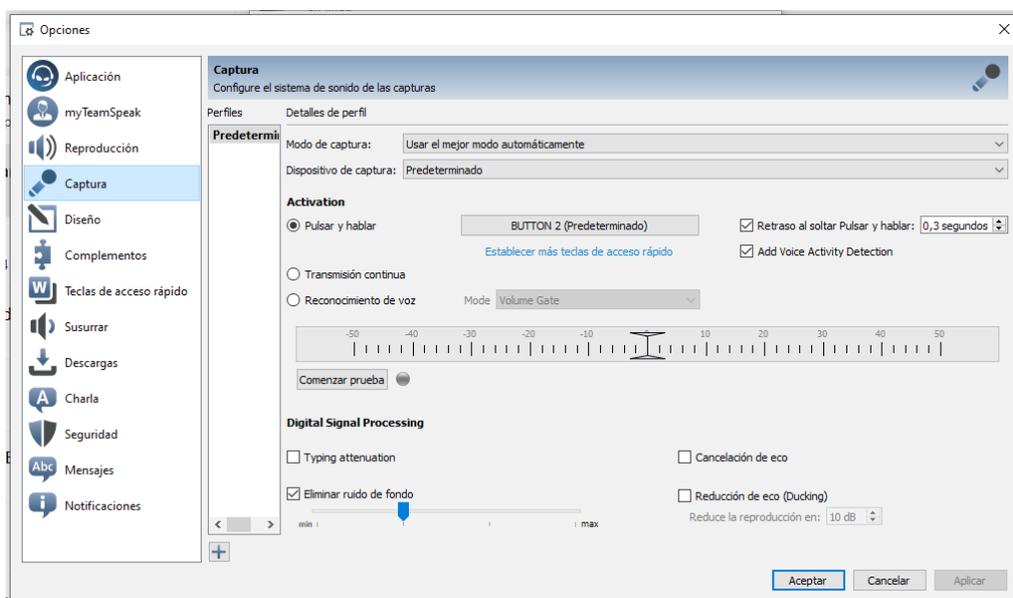


Nota: Tú no te oyes cuando hablas. No lo actives (Escuchar) o tendrás mucho ruido. Tienes que asegurarte que lo reconoce (habilitar).

En niveles puedes amplificar el micrófono para que recoja mejor el sonido. Yo lo tengo al 100% de volumen y una ganancia de +20db.

### 5.3.- Configura un botón para hablar.

Puedes configurar Team Speak para que sólo te oigan al pulsar un boton del Joystick o una tecla y que además se desactive cuando no hablas (tener el micro siempre abierto da problemas de retorno, eco y ruidos a los demás pilotos)



## **6.-UTILIZAR LK8000 O XCSoAR CON CONDOR2**

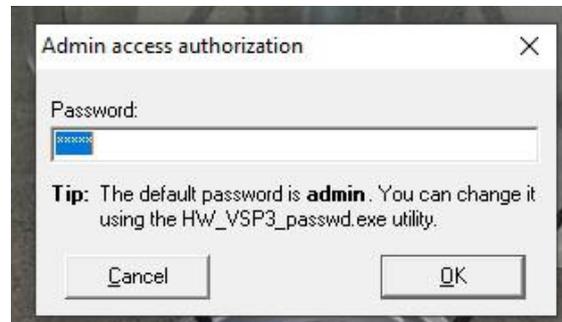
Necesitas un programa para crear un puerto virtual en tu red WiFi que envíe los datos NMEA que genera Condor durante un vuelo (como si fuera un GPS) a XCsoar o LK8000 en un dispositivo Android (los dos se pueden descargar desde Play Store), y luego configurarlo todo con los mismos datos.

### **6.1.- Requisitos**

1.- **En el PC: Descarga e instala el programa HW Virtual Serial Port** desde:  
<https://www.hw-group.com/software/hw-vsp3-virtual-serial-port>

2.- **En el dispositivo Android** vas a Ajustes / WiFi y pinchas en la conexión activa con el router de tu casa. Te pone varios datos (seguridad, estado, señal..), pero tomamos nota de la Dirección IP, por ejemplo 192.168.1.15

3.- **Ponemos en marcha el programa HW Virtual Serial Port** y pinchamos donde pone Login:



Ya propone la contraseña admin, así que pulsamos OK



En Port Name se despliega una lista de puertos COM. De la lista desplegable

escogemos un número alto, que es poco probable que lo utilice nuestro PC, por ejemplo, **COM12**

En IP Address ponemos la misma **dirección IP** que apuntamos de la conexión WiFi de Android (en el ejemplo era 192.168.1.15).

Y en Puerto ponemos **4353**, el que utiliza Condor.

Le damos a **Create COM** y dejamos el programa sin cerrar o minimizado.

4.- **Abrimos Condor.** En SETUP / Options / NMEA Output:

- Marcamos la casilla Enable
- En el desplegable Port tiene que reconocer ya el **COM12**. Lo seleccionamos.
- Si no aparece, cerrar condor y volver al punto 3, escogiendo otro puerto COM diferente.
- Pulsamos OK para guardar estos datos y salimos de Condor.

## 6.2.- Configuración de LK8000

En el dispositivo Android Arrancamos LK8000 normalmente.

Despliega el Menú (toca en la esquina inferior derecha)

Config 2/3 – LK8000 Setup – Device Setup

El device A estará ocupado con el GPS interno del propio dispositivo. Ni tocar. Escogemos el device B (o el siguiente que esté libre)

Name **Condor**

Port **TCP Server** / Port **4353**

Geoid Altitude **On**

Serial mode **Normal**

Device model **Generic**

Pulsamos Close y para guardarlo volvemos a

Menu - Config 2/3 – LK8000 Setup – Device Save

Save as... Yo lo he guardado como CONDOR2

## 6.3.- Configuración de XCSoar

Arranca Xcsoar normalmente

- 1.- Doble toque en pantalla / Configurar / Dispositivos /
- 2.- Seleccionar dispositivo (B o el siguiente libre) / Editar
- 3.- Seleccionar **Puerto TCP / 4353 /**
- 4.- Controlador: Selecciona **Condor Soaring Simulator**
- 5.- Aceptar / Cerrar

Estos cambios en la configuración se guardarán automáticamente, pero también puedes crear un nuevo perfil:

- .- Doble toque / Configurar 2/3 / Perfiles
- .- Nuevo / Dar nombre / aceptar

#### **6.4.- Puesta en marcha con Navegador (LK8000 o XCSoar)**

En adelante todo esto hay que ponerlo en marcha siempre en este orden:

- PC: Arrancar el HW virtual serial port con nuestros datos. No cerrar.
- Android: Arrancar LK8000 o Xcsoar en modo vuelo normal
- PC: Arrancar Condor2

En otro orden no funcionará.

#### **6.5.- Instalar y definir otros escenarios en LK8000:**

Despliega el Menú (toca en la esquina inferior derecha) y utiliza:  
Config 2/3 – LK8000 Setup – System Setup

En la parte inferior tienes la opción de instalar LKMAPS. Una vez instalado puedes acceder y descargarte Mapas, Waypoints y Airspaces de todo el mundo, según te vayan haciendo falta en las diferentes tareas que hagas en Condor.

Para guardar la nueva configuración:

Config 2/3 – LK8000 Setup – System Save

#### **6.6.- Instalar otros escenarios en XCsoar:**

Doble toque en la pantalla / Configurar / Sistema  
Selecciona Archivos del sitio / Archivos del sitio

Entrando en cada campo se abre un desplegable para seleccionar el fichero adecuado, y a la izquierda tienes la opción Descargar (mapas, waypoints, espacios aéreos de todo el mundo).

#### **6.7.- Convertir tareas de Condor para XCSoar o LK8000**

Descarga e instala la última versión de la utilidad CoTaCo desde aquí:

<https://condorutill.fr/?from=virtualsoaring.eu>

- Para más comodidad, yo he instalado todos los datos relacionados con condor (ojo, diferente de la carpeta de programas) en la carpeta \Documentos\Condor. Y la de CoTaCo también (\Documentos\Condor\CoTaCo)
- CoTaCo viene configurado de origen para XCSoar (Ver para LK8000)

Ejecuta CoTaCo. Va a hacer lo siguiente:

.- Localizar la tarea **fpl** de Condor.

Además, si tienes instalado XCSoar en el ordenador:

- .- Localizar el mapa **xcm** que corresponde a la tarea
- .- Crear un perfil (Condor.prf) de arranque para XCSoar con el mapa
- .- Convertir y guardar la tarea al formato **tsk**
- .- La copias y la pegas en la carpeta **XCSoarData** en el dispositivo
- .- Arranca XCSoar y carga el perfil (si lo ha creado) y la tarea normalmente.

#### **6.7b.- Convertir Tareas de Condor para LK8000**

El proceso es casi el mismo, pero después de ejecutar CoTaCo por primera vez, tienes que editar el fichero CoTaCo.ini con el block de notas y donde pone **Target=XCSoar** lo cambias por **Target=LK8000** y pichas Archivo / Guardar / Cerrar

Hace más cosas que para XCSoar.

.- Localizar la tarea Condor **fpl**.

Además, si tienes una instalación de LK8000 en el ordenador:

.- Localizar las polares **xcp** del avión en LK8000 y crear la ficha del avión **acf**

.- Localizar el mapa **lkm** y **dem** de LK8000 que corresponden a la tarea

.- Localizar el perfil de arranque Default\_profile.prf

.- Crea un perfil (**Condor.prf**) de arranque para LK8000 con el mapa y las polares

.- Convierte la tarea al formato de LK8000 **lkt**

Si no tienes instalado LK8000 en el ordenador, o lo tienes en un lugar diferente, edita el fichero CoTaCo.ini y cambiar manualmente las rutas de los distintos ficheros.

Copia Condor.prf, la polar acf y la tarea lkt al dispositivo Android y los cargas normalmente

## **7.- CÓMO CREAR UNA TAREA MULTIJUGADOR**



*Esto es ya nivel campeón*

Cualquiera puede crear una competición pública en condor-club.eu con una lista de tareas programadas, pero vamos a empezar con algo más sencillo.

¿Qué ocurre si creas una tarea y quieres compartirla para volar en compañía?

El problema es que cada vez que arrancamos nuestro ordenador se le asigna una dirección IP diferente en Internet (IP Dinámica) y necesitamos una IP Fija, siempre la misma para que nuestro ordenador pueda hacer las veces de servidor de una tarea en Condor. La IP es como el número de teléfono de nuestro ordenador.

Además, debemos entrar en nuestro router para permitirle exclusivamente a Condor dirigirse a esa dirección de nuestro ordenador.

Así a simple vista puede parecer un lío, pues sí que lo es, pero se puede hacer paso a paso.

Todo empieza por saber acceder a nuestro Router. Si sabemos cómo hacerlo, tenemos el 90% del asunto resuelto.

## 7.1 .- Configuración paso a paso

### 1.- Acceder al Router.

Abre el navegador de internet (Explorer, Chrome o el que tengas)

En la barra de navegación (donde escribirías una página web) escribe:

192.168.1.1 – Se abrirá una ventanita de acceso al router, normalmente pedirá

**Usuario:** Admin

**Contraseña:** Admin o admin

Estas claves las puedes encontrar en la documentación del Router o pedírselas a tu proveedor de Internet (Vodafone, Jazztel, etc).

Bien, aquí viene el lío porque no hay dos router iguales y hay que buscar un poco.

### 2.- Ver qué DNS tiene configurados nuestro Router. En el mío:

Pestaña WAN Status – Viene una lista de configuración. Nos interesa tomar nota de lo que pone en

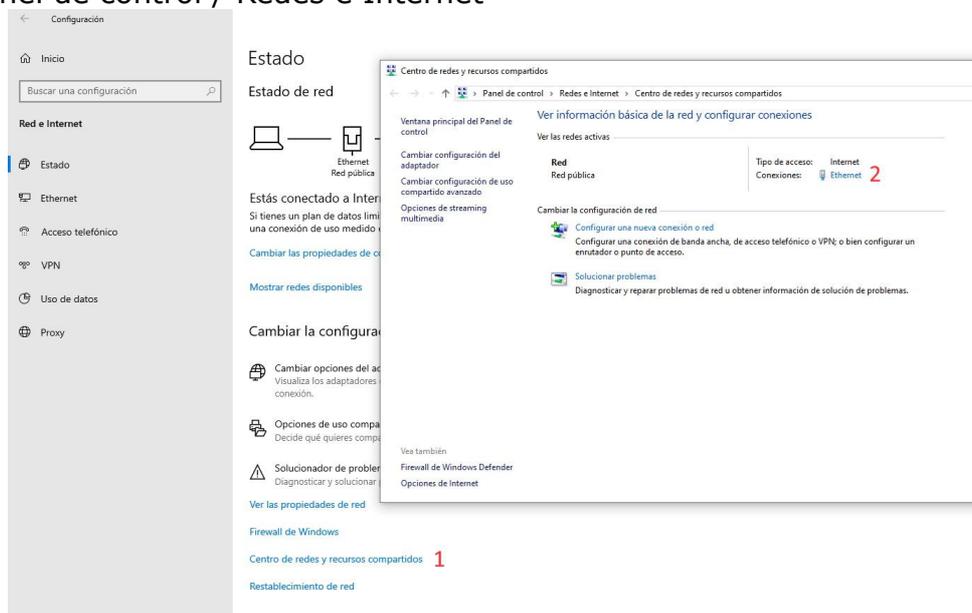
Primary DNS       **8.8.8.8**

Secondary DNS    **8.8.4.4**

Estos DNS parece ser que son los típicos de los router para fibra óptica, pero esos 4 números separados por puntos pueden ser muy diferentes en tu caso. Apúntalos.

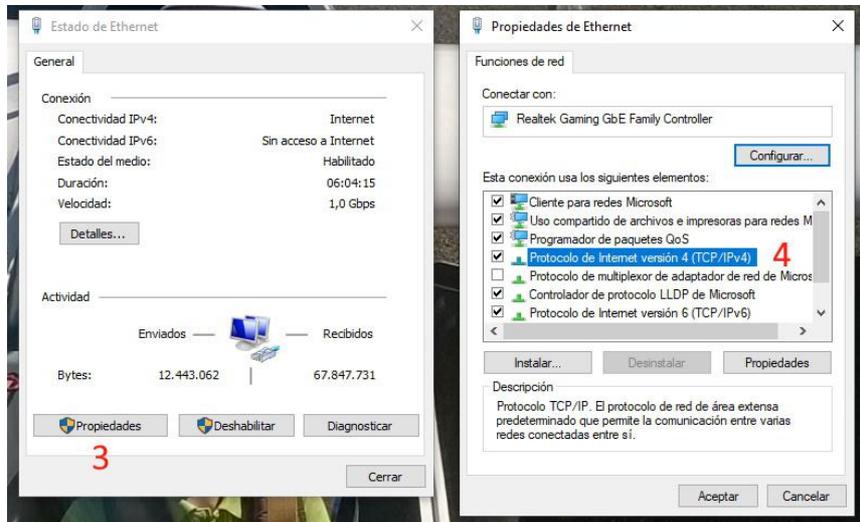
### 3.- Asignar una IP Fija a nuestro ordenador

Abre el Panel de control / Redes e Internet



1 Centro de redes y recursos compartidos

2 En Conexiones, pinchar sobre Ethernet (si estas conectado por WiFi puede que se llame de otra manera). En cualquier caso, lo que ponga en conexiones.

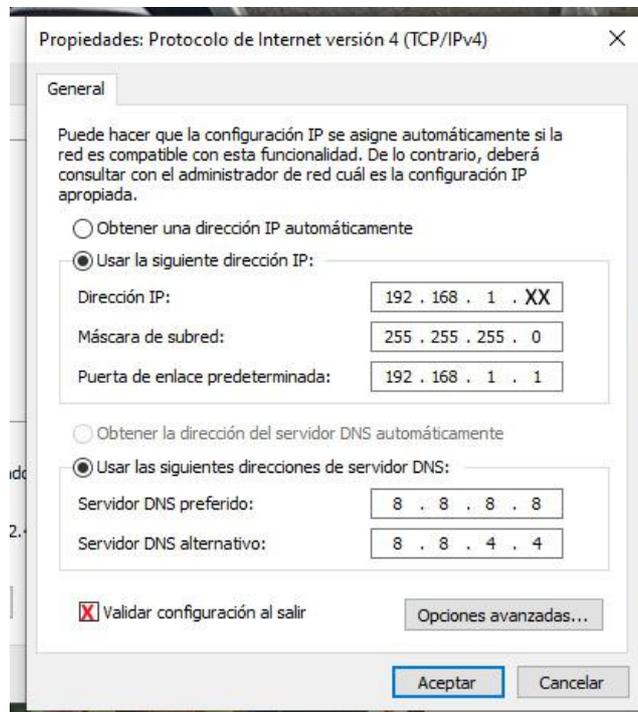


3 propiedades

4 Protocolo de Internet version 4 Ipv4 doble click

Antes de seguir, escoge un número entre 25 y 99

Nuestra IP Fija será: 192.168.1.XX (XX es el numero que has escogido)



Rellenar tal como muestra la imagen

Las direcciones DNS son las que sacamos del Router (punto 2)

Marca la casilla de Validar / Aceptar

#### 4.- Comprobar que tenemos la IP Fija que hemos indicado

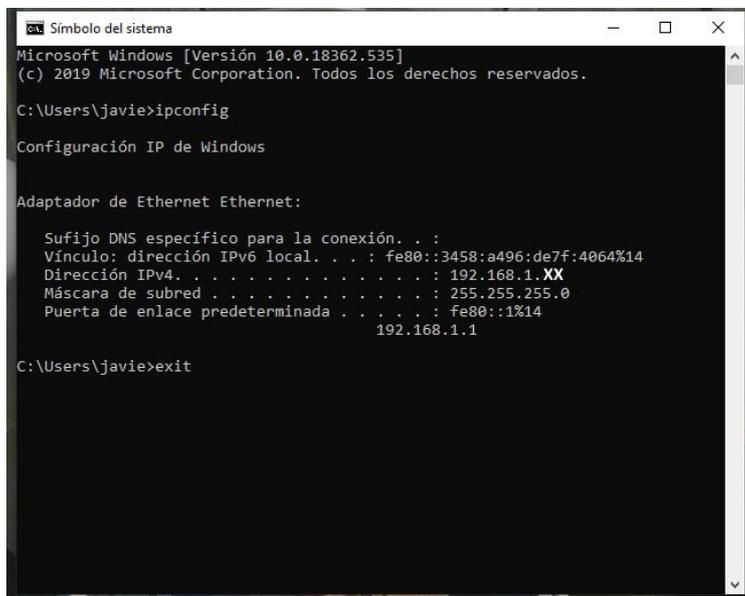
En Windows10, pincha en la lupa de abajo de la izquierda

En Windows 7 o Vista, pincha inicio

En el campo de buscar,

1.- Escribe cmd – se abre una ventana negra con el antiguo MS-DOS.

2.- En el cursor escribe ipconfig



```
Símbolo del sistema
Microsoft Windows [Versión 10.0.18362.535]
(c) 2019 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

C:\Users\javie>ipconfig

Configuración IP de Windows

Adaptador de Ethernet Ethernet:

    Sufijo DNS específico para la conexión. . . :
    Vínculo: dirección IPv6 local. . . . . : fe80::3458:a496:de7f:4064%14
    Dirección IPv4. . . . . : 192.168.1.XX
    Máscara de subred . . . . . : 255.255.255.0
    Puerta de enlace predeterminada . . . . . : fe80::1%14
                                                192.168.1.1

C:\Users\javie>exit
```

En la Dirección Ipv4 tiene que aparecer ya la dirección IP Fija que pusiste.

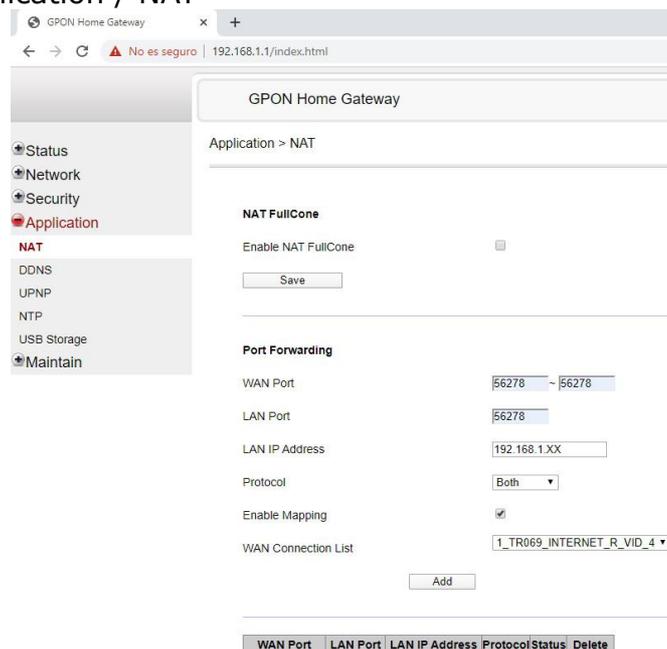
Escribe exit y <cr>, intro, retroceso, return o como quiera que se llame. Se cerrará.

#### 5.- Indicar esa IP Fija en el Router

Entra en el Router como hemos hecho en el punto 1.

Lo que explico es en mi Router, intenta encontrar lo mismo o equivalente en el tuyo:

Abro la pestaña Application / NAT



Rellena las casillas en Port Forwarding (Abrir puertos o como se llame en tu Router). 56278 es el puerto que utiliza Condor para comunicarse con nuestro ordenador. LAN IP Address es la IP Fija que hemos definido en el punto 3

Protocolo: Both (ambos) si no existe esta opción, tendrás que repetir esta entrada 2 veces, la primera con Protocolo TCP y la segunda con Protocolo UDP.

Marca la casilla Enable (Activar)

Pulsa Add añadir tras cada entrada (Tanto si es Both, 1 vez, como TCP y UDP, 2 veces)

Ya tenemos hecha la parte complicada.

## 7.2.- Lanzar una tarea multijugador

Una vez hecho todo lo anterior (pasos del punto 7.1), entra en Condor /Multiplayer /Host.



En **server name** pon el nombre que quieras que vean los demás en condorsoaring.com multijugador.

El puerto es el que es, y puedes definir el número de remolcadoras, permitir a otros que guarden el vuelo, definir un número máximo de pilotos (si son demasiados puede que tu ordenador se resienta), el ping yo no lo toco, suele ser para limitar que haya jugadores que tengan más (o menos?) velocidad de conexión y tengan ventaja.

**Join Time:** Importante, el tiempo que das a los demás para que puedan verlo, decidir entrar, se organicen (arrancar Team Speak, el navegador, meter la tarea, etc) y entren al vuelo. En menos de 15 minutos es complicado.

Pinchas en **Host** y empieza la configuración de la tarea tal como se explica en el punto 3 de esta guía – Configurar un vuelo.

### 8.1.- Ver / descargar un vuelo de otro piloto / volar con él

Entra en Condor Club con tu usuario y contraseña

Pincha en la pestaña Competencias. En la que te interese, picha a la derecha en Misiones. Te saldrá:

**Misiones**

**Condor World Cup 2020**  
(2 ene. 2020 - 29 mar. 2020)



Carrera	Inicio de pérdida	Fecha final	Nombre
Día de entrenamiento #1 (Arc Alpin2)	2 ene. 2020 17:15 UTC	3 ene. 2020 4:15 UTC	<a href="#">CWC2020-Day00</a>
Día de la competencia #1 (Southern Norway 4)	5 ene. 2020 17:15 UTC	6 ene. 2020 4:15 UTC	<a href="#">CWC2020-Day01</a>
Día de la competencia #2 (Southern Norway 4)	9 ene. 2020 17:15 UTC	10 ene. 2020 4:15 UTC	<a href="#">CWC2020-Day02</a>
Día de la competencia #3 (Denmark)	12 ene. 2020 17:15 UTC	13 ene. 2020 4:15 UTC	<a href="#">CWC2020-Day03</a>
Día de la competencia #4 (Big Pyrénées 2)	16 ene. 2020 17:15 UTC	17 ene. 2020 4:15 UTC	<a href="#">CWC2020-Day04</a>
Día de la competencia #5 (Big Pyrénées 2)	19 ene. 2020 17:15 UTC	20 ene. 2020 4:15 UTC	<a href="#">CWC2020-Day05</a>

**Próximas carreras**

Carrera	Inicio de pérdida	Fecha final
Día de la competencia #6 (Cascade Range)	jueves 23 ene. 2020 en 17:15 UTC	24 ene. 2020 en 4:15 UTC

[Imprimir](#)

Selecciona una competición, por ejemplo, la marcada en rojo

Descripción de la misión
Resultados de la carrera
Resultados de la carrera en su modalidad multijugadores

La carga de archivos no está permitida actualmente (ya ha alcanzado el número máximo de archivos de pistas de vuelo que puede enviar por cada carrera o el intervalo de tiempo de subida no está abierto para cargas).

Las pistas de vuelo pueden ser enviadas desde 19 de enero de 2020 en 19:15 UTC a 20 de enero de 2020 en 0:15 UTC.


[Repetir la carrera!](#)


(Seleccione de aquí hasta 5 vuelos que desea repetir, o ninguno para ver los 5 mejores resultados)

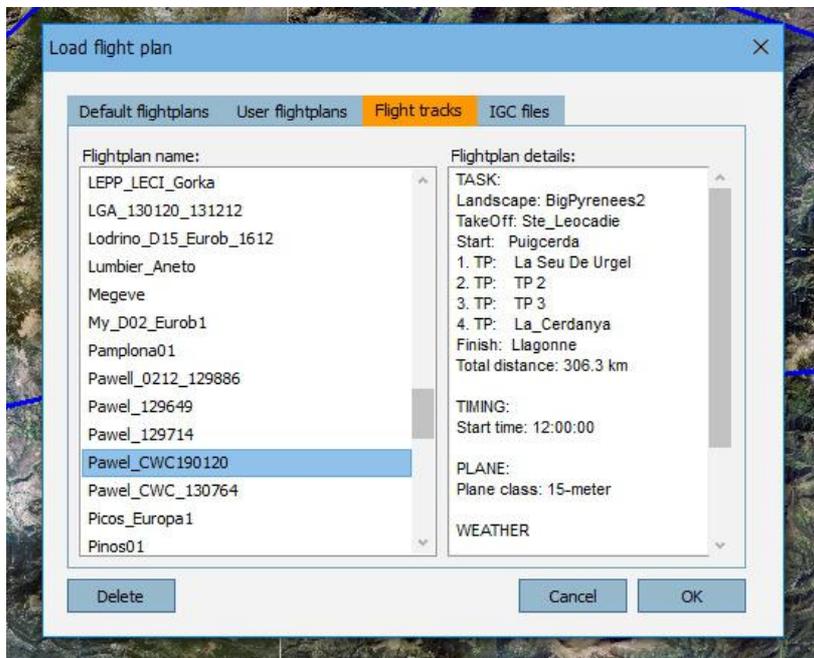


# (96)	Piloto (Usuario)	CN	País	Planeador	Servidor ID (Hora)	Tiempo	Velocidad Km/h	Distancia Km	Penalización	Puntaje
1	 Pawel Lis <i>PLP</i>	PLP	Poland	Avionic Diana-2	985326277 (19:15)	01:46:28	172,60	306,25	0,00	1.000,00
2	 Tim Madsen <i>Timkie</i>	TKM	Denmark	Avionic Diana-2	985326277 (19:15)	01:47:36	170,77	306,25	0,00	991,18
3	 Marcin May <i>Maymar</i>	MAY	Poland	Avionic Diana-2	985326277 (19:15)	01:48:52	168,78	306,25	0,00	981,56
4	 Nicola Nicato <i>NICATO</i>	NP	Italy	Avionic Diana-2	985326277 (19:15)	01:50:06	166,89	306,25	0,83	971,61
5	 Kuba <i>Jedruszkiewicz Kuba</i>	KJ	Poland	Avionic Diana-2	985326277 (19:15)	01:51:19	165,07	306,25	0,00	963,68
6	 Dennis Terpstra <i>DennisTerp(SXD)</i>	SXD	Netherlands	Avionic Diana-2	985326277 (19:15)	01:53:44	161,57	306,25	0,25	946,50
7	 Nico Klingspohn <i>Nico NK</i>	E2	Germany	Schempp Hirth Ventus 2 (45m)	985326277 (19:15)	01:56:05	158,30	306,25	0,00	930,98

1.- Si pinchas esa ventanita entrarás en los detalles del vuelo que ha hecho Pawel, cómo ha configurado el avión y abajo puedes reproducir su vuelo sobre el mapa.

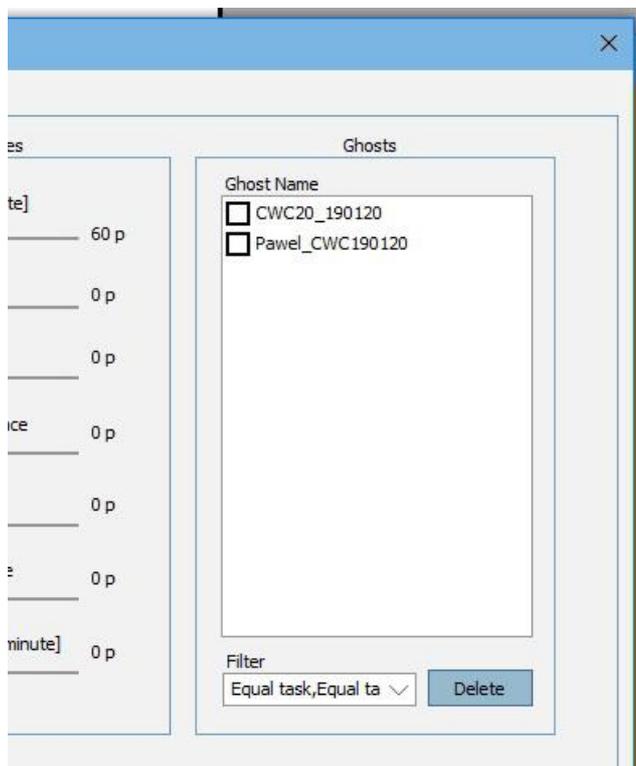
2.- Pinchando aquí te da opción de descargar su vuelo.

En descargas, lo descomprimes (yo lo renombro para saber de quién es y en qué fecha, por ejemplo Pawel\_CWC190120). Lo copias a la carpeta Documentos /Condor/ FlightTracks y cuando arranques Condor/Free Flight lo puedes cargar con Load / Flight tracks:



Una vez cargado, dedica unos minutos a estudiar la tarea como indico en el punto 4.1 de esta guía.

Por último, entra en la pestaña NOTAM. A la derecha tienes los Ghosts:



En esta imagen está mi vuelo cuando lo guardé y el que he descargado de Pawel. Si marco su casilla podré volar con él para intentar seguirle y ver qué estrategias ha

utilizado. Puedes descargar otros tracks del mismo vuelo y poner tantos fantasmas como quieras. Los fantasmas tardan unos 15 minutos en empezar desde que entres al vuelo, o po lo menos no he sabido hacer que empiecen cuando yo quiera.

Importante: Si el avión del otro piloto es de pago y no lo tienes, te dará error.

## 8.2.- Personaliza tu avión

Es una lástima, porque por muy chulo que te quede el diseño, sólo lo vas a disfrutar tú, ya que el resto de pilotos no lo verán a menos que tengan instalado tu diseño.

Yo utilizo el programa paint.net. Es gratuito y lo puedes descargar desde: <https://paintnet.uptodown.com/windows/descargar>

Lo descomprimes y lo instalas. Es muy Fácil. Ahora viene lo complicado, no mucho.

Los aviones están en Archivos de Programa/Condor2/Planes. Cada avión viene con varias pieles o skins (que puedes cambiarle desde la pestaña HANGAR al elegir avión).

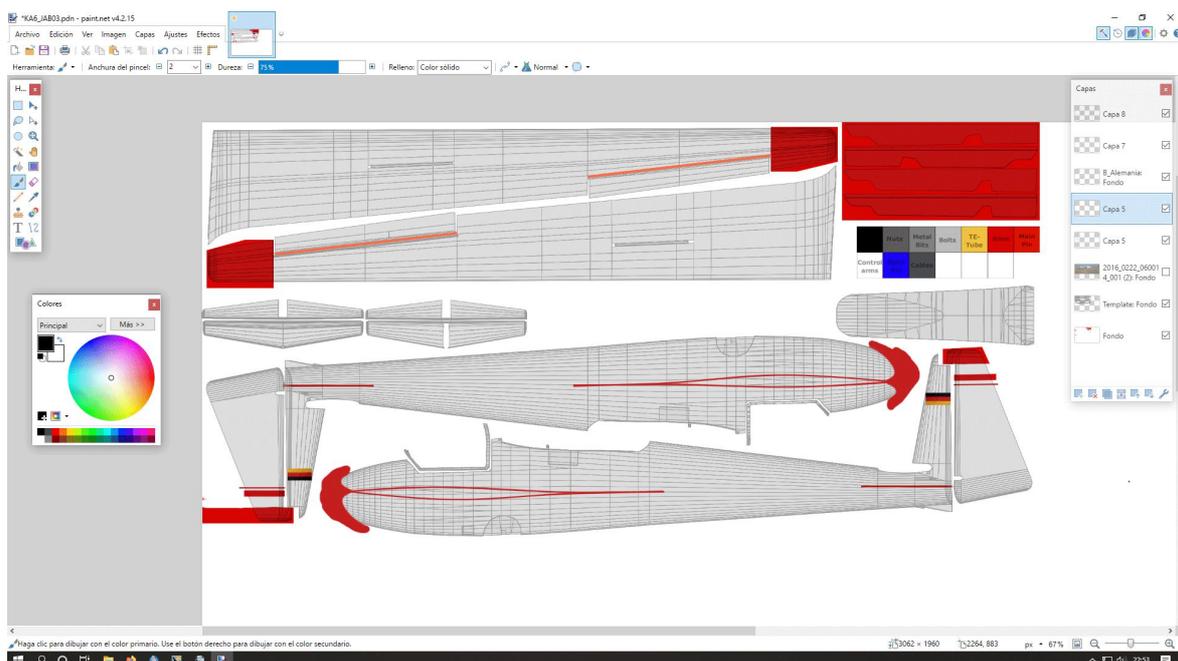
Por ejemplo, entra en Ka6CR / Skins. Copia el fichero que más te guste y que acaba en dds, lo pegas por ejemplo en el escritorio y lo renombras con otro nombre, por ejemplo, Ka6CR\_Tunombre.dds

Click derecho sobre el fichero y abrir con paint.net.

Para tener referencias puedes descargar el patrón del dibujo (Plane Paintkits) desde: <https://www.condorsoaring.com/downloads-2/>

Recomiendo trabajar por capas editables por separado. Yo lo hago así:

- La capa más inferior, con el patrón del avión.
- La siguiente capa, con el avión pintado de condor dds
- las capas superiores, con los añadidos, como logos, escudos, etc



*Edición del Ka6 con el esquema del avión real de JAB*

Con paciencia, puedes borrar partes del dibujo, pintarle cosas, cambiarle colores, pegarle fotos y todo lo que se te ocurra. En la imagen estuve jugando (y tanteando) con la escala, inclinación y posición de las rayas y zonas rojas.



Tras cada cambio, guarda el diseño con todas las capas en formato pdn para poder editarlas después, y en formato dds para usarlo con Condor.

No hay más remedio que tantear muchas veces. Guárdalo de vez en cuando, lo copias de nuevo a la carpeta Skins del Ka6CR y lo vas probando a ver cómo queda, arrancando Condor desde Free Flight y Hangar cada vez que hagas un cambio para que se actualicen en memoria los cambios más recientes.



### 8.3.- Teclas más utilizadas:

- Q** – Reparar avión / Ganancia 500m Altura
- W** – Soltar lastre de agua
- E** – Mirar el reloj
- R** – Release – soltar la cuerda de remolque
- T** – Humo
- Y** – Zoom al panel de instrumentos
- P** – Pausa en freeflight / Piloto Automático en multijugador
- S** – Sacar una foto
- D** – Ver últimos mensajes del chat
- F/V** – flaps+/-
- B** – Aerofreno
- BS** (backspace) – para escribir en el chat
- CR** (return, intro) – enviar lo escrito al chat
- ESC** – Opciones salir / iniciar / reiniciar vuelo

**Barra espaciadora** – Iniciar vuelo

**o** – Ocultar/Poner textos (letreros, chat) de la pantalla

**\*** - Ocultar/Mostrar Identificativos de los aviones

**Teclas 1-2-3-4-5** (teclado superior): Cambiar pantallas de la PDA

**F1** – Visión desde la cabina

**F2** – Visión desde el exterior

**F3-F8** – Otras vistas

**F12** – Establecer el compensador

**Insert/Supr** – Compensador adelante / Atrás

**RePag/AvPag** – Zoom mapa (pantalla 1) / Siguiete TP (pantalla 3)

**Teclas Inicio/Fin** En pantalla 3, Subir/bajar el valor del McReady

**+ -** Zoom vistas

### 8.4.- Las cinco pantallas de la PDA del avión



Pantalla 1

Pantalla 2

Pantalla 3

Pantalla 4

Pantalla 5

- 1 – Mapa
- 2 – Información sobre el siguiente TP de la tarea
- 3 – McReady – Distancia, tiempo y altura necesarios para llegar al siguiente TP
- 4 – Asistente en térmica / Valor promedio integrado
- 5 – Fuerza y dirección del viento

## 8.5.- Entendiendo el anemómetro

Es diferente para cada modelo de avión, pero básicamente:



- Aguja: Velocidad actual. En la imagen, 120Km/h

- Punto Rojo: VNE = Velocidad Nunca Exceder. El avión sufre daños estructurales a partir de esta velocidad, flutter. En la imagen, 280Km/h. Esta VNE disminuye drásticamente con la altura (\*).

- Punto Rojo, arco amarillo: Velocidad de pérdida. En la imagen, 72Km/h aproximadamente. Por debajo de esta velocidad el avión no se sustenta (entra en pérdida o en barrena). La velocidad de pérdida aumenta con la altura (\*).

- Punto verde, triángulo amarillo: Velocidad para aterrizar. En la imagen, 110Km/h

- En aviones con flaps: Triángulos blancos y puntos amarillos: Posición en la que hay que poner los flaps según la velocidad para aprovechar al máximo las prestaciones del avión.

(\*) De hecho, en vuelos en velero a gran altitud, el margen entre VNE y velocidad de pérdida puede llegar a ser muy pequeño.

\* Para cualquier observación, ampliación o mejora de esta guía: [javierpov@hotmail.com](mailto:javierpov@hotmail.com)