ONAIR COMPANION / VOL II / ES

ONAIR REFERENCIA

Todas las páginas y controles explicados

VOLUME II / 11 / UTC / Cr.

2026-11-03 08:50 UTC / fdff76e45

OnAir Reference

Acerca de este volumen

— VOL II · ONAIR REFERENCE —

¿Atascado en una pantalla? Este volumen recorre Companion página por página y explica cada botón. Para las reglas detrás de las cifras, consulta el OnAir Handbook; para guías paso a paso, la OnAir Academy.

Índice

Seleccione un capítulo o una página de ayuda para abrirlo.

01 - Companion

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección
1.2 Panel de control
1.3 Hub del Piloto
1.4 Modo Onboarding
1.5 Conectar tu simulador
1.6 Encuentra tu primer trabajo
1.7 Planificar y despegar

02 - Operaciones de vuelo

2.1 Gestión de vuelos
2.2 Dividir carga — Carga / Pasajeros parciales
2.3 Vuelos en curso
2.4 Registros de vuelo
2.5 Mapa

03 - Encontrar trabajo

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

04 - Rutas regulares

4.1 Programa semanal de rutas
4.2 Configuración de ruta
4.3 Generación de conjunto de rutas
4.4 Clasificación de rutas
4.5 Rutas Freelance
4.6 Horario Freelance actual
4.7 Rangos de Rutas

05 - Flota y hangar

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo

5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

06 - Personal y tripulaciones

6.1 Empleados
6.2 Gestión de empleados
6.3 Grupos de tripulación
6.4 Mercado de personal
6.5 Árbol de habilidades
6.6 Rangos Piloto

07 - Red aeroportuaria

7.1 Mis FBOs
7.2 Configuración de FBO
7.3 Buscar FBO
7.4 Basecamps
7.5 Basecamp — Detalle
7.6 Instalar un Basecamp
7.7 Aeropuertos propios
7.8 Búsqueda de aeropuertos
7.9 Aeropuertos favoritos

08 - Industria y comercio

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

09 - Gestión de la compañía

9.1 Flujo de caja
9.2 Cuenta de resultados
9.3 Balance general
9.4 Salud financiera
9.5 Préstamos bancarios
9.6 Revisión del negocio
9.7 Búsqueda de compañías
9.8 Clasificaciones
9.9 Asociaciones
9.10 Aerolínea virtual

10 - Formación

10.1 Entrenamiento
10.2 Maniobras durante el vuelo lento
10.3 Cuestionario de aviación

11 - Comunicaciones y ajustes

11.1 Buzón de mensajes
11.2 Chat
11.3 Configuración
11.4 SimConnect remoto — guía de configuración

01

CHAPTER 01 · SHELL

Companion

¿Dónde está cada cosa? El menú lateral, el panel de control, el Hub del Piloto y el onboarding: las pantallas de tu primera hora, hasta el despegue.

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección
1.2 Panel de control
1.3 Hub del Piloto
1.4 Modo Onboarding
1.5 Conectar tu simulador
1.6 Encuentra tu primer trabajo
1.7 Planificar y despegar

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección

Parte superior

- **Search**, **ayuda del menú** (este panel) y **Panel de control**, un botón independiente con sus widgets personalizables.
- **Pastilla de modo** — muestra el modo activo y lleva a Configuración, donde está el cambio real. Se oculta mientras trabaja para su VA.
- **Ubicación del piloto** — dónde está su avatar. Clic para abrir Empleados y moverlo.
- Pequeñas insignias marcan páginas en revisión o en curso. Los testers y el staff las ven; el resto no ve ninguna.

Trabajar para su aerolínea virtual

El botón **Work as** es accesible desde todas las páginas, incluidas las que no tienen cabecera: está en la barra de título de la aplicación de escritorio y arriba en la barra lateral en la versión web, que no tiene barra de título. Aparece a partir del rango Dispatcher, es decir, para quienes pueden actuar de verdad por la VA. En modo VA, una línea de color recorre la parte superior del contenido y el borde izquierdo de la barra lateral, en todas las páginas, para que una compra o una contratación nunca se haga bajo la bandera equivocada. Otro clic le devuelve a su compañía.

Departamentos

Flota y Hangar — Flota (con Fly Now y Resume Tracking), Mercado de aeronaves, Órdenes de trabajo, Vuelo de prueba (también la entrada al Checkride), Búsqueda de aeronaves y Moderación de aeronaves.

Personal y RR. HH. — Empleados, Mercado de personal, Grupos de tripulación y Rangos.

Centro de operaciones — Trabajos pendientes, Trabajos recomendados, Trabajo Freelance, Trabajos Compañía, **Rutas**, Mapa de operaciones, Registros de vuelo y Vuelos en curso. Rutas abre su propia clasificación y el generador de conjuntos de rutas; los tres están abiertos a todos los jugadores.

Red de aeropuertos — Mis FBOs, Buscar FBO, Basecamps, Búsqueda de aeropuertos y Aeropuertos favoritos.

Industria — Panel de Industrias, Mis fábricas, Enciclopedia, Sala de comercio, Mis mercancías, y las dos páginas de mercado: **Mis contratos** (lo que se comprometió a entregar) y **Mis demandas** (lo que paga a otros por traerle). Abierto a todos los jugadores.

Sede — Flujo de caja, Salud financiera, Revisión del negocio, Estado de resultados, Balance general, Préstamos, Búsqueda de compañías, Clasificación Compañías, Habilidades, Asociaciones, **Aerolínea virtual** (abierto a todos, con Apply o Create si no pertenece a ninguna), Buzón y Chat.

Entrenamiento — Entrenamiento de vuelo y el Quiz de aviación. Los ejercicios llevan una insignia **Experimental**: los umbrales de puntuación aún se están ajustando y pueden cambiar entre versiones.

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección
1.2 Panel de control
1.3 Hub del Piloto
1.4 Modo Onboarding
1.5 Conectar tu simulador
1.6 Encuentra tu primer trabajo
1.7 Planificar y despegar

Disposición Freelance

Mismos departamentos, menos páginas. Los vacíos no aparecen. Un piloto solo conserva Flota, Rangos, la búsqueda de trabajos y los mapas, Búsqueda de aeropuertos y Aeropuertos favoritos, Flujo de caja, Buzón, Chat y Entrenamiento.

Parte inferior

Lobby para cambiar de compañía o de modo, **Configuración**, y un conmutador que reduce la barra a un carril estrecho con paneles al pasar el ratón.

Accesibles, pero deliberadamente fuera del menú

- **Despacho de vuelo** — se abre desde Flota, Trabajos pendientes, Trabajos Compañía o Tours. Necesita un avión seleccionado y es también donde ocurre el seguimiento.
- **Tours Freelance**, **Rescue Missions**, **Freelance Charters** y las escalas de rango — desde tarjetas y enlaces de otras páginas.
- **Páginas de detalle** — configuración de FBO, detalle de basecamp y de empleado, Workshop, compra o leasing, horarios de rutas.

Red aeroportuaria también incluye aeropuertos propios en el modo de gestión de compañía. La página muestra las propiedades y obligaciones recurrentes; los campamentos base y FBO tienen páginas separadas.

1.2 Panel de control

El **Panel de control** es su página de inicio. Se adapta al modo **Freelance** (piloto en solitario) o **Avanzado / Carrera** (gestor), y cada bloque es un widget que puede mover, ocultar o configurar. La cabecera muestra nombre, código, mundo y nivel/XP, además de actualizar, el selector de diseño y **Editar diseño**. Si uno de sus vuelos está en curso, un banner lleva a Flight Management para reconectar el rastreador.

Diseños guardados

Su disposición se guarda **por compañía y por modo**: una segunda compañía, o un cambio a Freelance, nunca hereda otra pantalla. Puede mantener **varios diseños con nombre** y alternar desde el selector de la cabecera; **Editar diseño** crea, duplica, renombra o elimina uno, y **Restablecer** devuelve los valores de fábrica. En el editor: marque para mostrar (ocultar nunca mueve nada), arrastre el agarre para reordenar y use el engranaje cuando un widget tenga opciones propias.

Acciones rápidas

- **Carrera:** Trabajos recomendados, Buscar trabajo (Trabajos Compañía), Comprar aeronave, Contratar piloto, Ampliar red (sus propios FBO).
- **Freelance:** Buscar trabajo (Search Jobs) y Ver flota.

Trabajos recomendados abre su propia página: el panel ya no busca nada en segundo plano.

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección
1.2 Panel de control
1.3 Hub del Piloto
1.4 Modo Onboarding
1.5 Conectar tu simulador
1.6 Encuentra tu primer trabajo
1.7 Planificar y despegar

Departamentos

Mosaicos compactos para los seis departamentos — **Flota y Hangar**, **Personal y RR. HH.**, **Centro de operaciones**, **Red de aeropuertos**, **Industria**, **Sede**. Un clic abre un panel flotante con las páginas del departamento. Su engranaje ofrece **Contraer la barra lateral en el panel**: se pliega mientras permanezca aquí.

Cuadrícula de indicadores

Carrera — nueve tarjetas clicables, casi todas con una minigráfica de tendencia formada con instantáneas de unos cinco minutos: Reputación, Flota (activas / en mantenimiento), Empleados, FBO, Trabajos pendientes, Vuelos en curso (abre el mapa con sus vuelos), Correos, Habilidades (sobre 22, con los puntos que quedan) y Vuelos IA.

Freelance — seis tarjetas: Reputación, Vuelos y Horas de vuelo (abren la pestaña Rutas de Rangos), Trabajos pendientes, Nivel de piloto (indicador de XP, abre la pestaña Pilot) y Efectivo.

Consejos y Alertas de flota (Carrera)

Los **Consejos** son tarjetas contextuales — una orden de trabajo lista, un vuelo por reanudar, una certificación pendiente, puntos de habilidad esperando — cada una con un botón que lleva a la solución. Las **Alertas de flota** responden a una sola pregunta: ¿hay algo que atender en la flota? Se muestran hasta tres etiquetas — aeronaves **en tierra** (el servidor se niega a despacharlas), aeronaves **degradándose** y aeronaves **pendientes de inspección** dentro de las próximas **10 horas de vuelo** — y el tooltip de cada una desglosa los motivos. Al pulsar una se abre la Flota filtrada exactamente por esas aeronaves; las inspecciones más urgentes también aparecen listadas por nombre debajo. Las aeronaves en vuelo, las que ya están en el taller y las aeronaves freelance no se cuentan (una aeronave en vuelo sí cuenta para la etiqueta de inspección, según el valor medido en su último aterrizaje).

Finanzas y notificaciones

En Carrera el balance ocupa cuatro zonas junto a las **Notificaciones recientes**: efectivo; activos, pasivos y valor de la compañía; ingresos de los últimos 7 y 14 días; y luego los ratios, cada uno con enlace a su página completa. El **ROA** es aquí una cifra acumulada desde la fundación de la compañía sobre los activos de hoy, y ahora se lee igual en todas las pantallas. El registro de notificaciones sigue su preferencia **kg / lbs** y recoge las alertas de carga olvidada detectadas al iniciar el seguimiento. En Freelance es un widget aparte.

Company Details y Gráficos

Company Details tiene tres partes plegables: información de la compañía, configuración del juego (dificultad, bonificación de pago, árbol de habilidades, penalizaciones, fallos, tiempos de carga, elección de aeropuertos) y progreso (nivel y XP, puntos de industria, distintivo, nivel de checkride y **Travel Tokens** con un botón **Usar** que consume uno y le teletransporta con una aeronave a cualquier aeropuerto). El widget **Gráficos** añade los anillos de estado de flota y clase. Sin compañía cargada, una pantalla de bienvenida ofrece Configuración y Retry.

Carga dejada en tierra. El aviso corresponde al avión y vuelo seguidos. Excluye elementos provisionales de rescate y tickets de carrera. Cancelar o abandonar ese mismo vuelo borra su aviso; actuar sobre otro no lo borra.

CH 01
SHELL
Companion

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección
1.2 Panel de control
1.3 Hub del Piloto
1.4 Modo Onboarding
1.5 Conectar tu simulador
1.6 Encuentra tu primer trabajo
1.7 Planificar y despegar

En un navegador web

El Companion también funciona en un navegador web. Allí gestiona tu compañía, pero no puede conectarse a un simulador: vuela con la aplicación de escritorio o el Old Client. Puedes dejar el navegador abierto mientras vuelas en tu PC, porque no toma tu sesión. En el navegador nada se actualiza en directo: usa **Actualizar** o recarga la página para ver el estado más reciente. Algunas acciones sí alcanzan un vuelo que se vuela en el PC, en particular **Abortar vuelo** en su página de vuelo, que también lo cancela allí, y abandonar un trabajo cuya carga o pasajeros están a bordo, que los retira del avión — en un contrato freelance, puede cancelar el vuelo.

1.3 Hub del Piloto

El **Hub del Piloto** es la base de su carrera freelance: cuatro tarjetas para **Charters**, **Rutas regulares**, **Aerolíneas virtuales** y **Tours**. Un chárter, una ruta y una VA a la vez, los tours son ilimitados, y un consejo retráctil recuerda esos límites (la bombilla lo devuelve).

Franja del último vuelo

La banda superior muestra la salida y el aeropuerto donde realmente aterrizó, matrícula, tipo, duración, fecha, paga, XP y una insignia a tiempo o tarde. **Ver logs** abre Registros de vuelo en ese vuelo, ampliando la ventana de 30 días si hace falta.

Tarjeta Charters

- Las flechas recorren sus chárteres pendientes, con contador X/Y.
- El panel de rango muestra el progreso en la clase de aeronave. Los umbrales en horas dependen de la familia: ligeros 0 / 20 / 50 / 100 / 300; turbohélices 0 / 50 / 100 / 200 / 500; reactores 0 / 50 / 100 / 500 / 1000. Rangos Piloto explica las familias.
- El billete lleva el leg actual, su meteorología, ambos aeropuertos con su tamaño, hora UTC y local, y pasa a **Reanudar misión** cuando el avión está lejos del origen del leg.
- Debajo: paga, XP, carga (kg o lb), pasajeros, rumbo y distancia, con una insignia de boost cuando aplica y un logo VATSIM en los chárteres ligados a un operador.
- **Fly Now** entrega la carga del leg al despacho para preseleccionarla y pasa a **Track Flight** en vuelo; **Abandon**, **Show legs** y **Show on Map** completan la fila.
- **Abandonar un chárter firmado por su aerolínea virtual ahora se rechaza**, con una explicación: solo la compañía firmante puede soltarlo, y abandonarlo desde aquí le cargaba la penalización a usted. Cambie a la VA y abandónelo allí, o pida a un Dispatcher o un Manager si su rol no lo permite.

Tarjeta Rutas regulares

- Mismo diseño: panel de aerolínea, billete, luego paga, duración del vuelo, velocidad media y distancia.
- Un triángulo rojo avisa cuando la velocidad de diseño no cumple el horario: XP y créditos se conservan, se pierde el bono de rango.
- Skip, Show legs, Route Map y Fly Now. La tarjeta se recarga justo tras aceptar o abandonar, sin esperar el enfriamiento.
- Si el servidor devuelve una y otra vez un vuelo que ya no existe, un diálogo de recuperación ofrece abandonar el horario; la detección sobrevive a un reinicio y se borra al recuperarse.

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección
1.2 Panel de control
1.3 Hub del Piloto
1.4 Modo Onboarding
1.5 Conectar tu simulador
1.6 Encuentra tu primer trabajo
1.7 Planificar y despegar

Tarjeta Aerolínea virtual

- **Miembro con vuelo asignado** — Fly o Ferry, Show on Map, Salir de la VA, más sus ganancias, reputación, carga, pasajeros, vuelos y horas.
- **Miembro sin vuelos** — un panel de estado y Salir de la VA.
- **Solicitud pendiente** — las aerolíneas solicitadas, cada una con Retirar.
- **Sin VA todavía** — Browse VAs, ahora abierto a todos.

Tarjeta Tours

Un billete para el leg actual del tour activo, con su nombre, miniatura, distancia total y leg más largo. Las flechas recorren los tours activos, **Browse More** abre el catálogo Activities, y Fly, Description, Show on Map y Abandon (con confirmación) actúan sobre el tour.

Ubicación del piloto

- **Aeronave propia** — su avatar sigue hasta el destino, movido a mano en modo avanzado.
- **Avión freelance en carrera avanzada** — el avatar no tiene que estar en la salida y no se traslada al aterrizar; muévalo desde Empleados.
- **Carrera básica** — el avatar siempre queda asignado como piloto.

El progreso de rango se cuenta por clase de aeronave. Los pesos de carga y la paga siguen su preferencia kg o lb y el bono de paga de la compañía.

- Únase al Discord de OnAir — https://discord.com/invite/WY5htXu

1.4 Modo Onboarding

El **modo Onboarding** es la fase inicial de toda compañía nueva de OnAir. Vuela como piloto freelance — chárteres, rutas, tours, rangos — y reúne el capital con el que arrancará su compañía, sin gestionar todavía una aerolínea. El **?** ámbar junto a la pastilla Onboarding reabre este panel cuando quiera.

Lo que puede hacer

- **Chárteres** — viajes sueltos, pagados al completarlos, en cualquier avión que pueda fletar.
- **Rutas regulares** — solicite operar rutas reales de aerolínea, con progresión de rango.
- **Tours** — series temáticas de tramos por el mundo.
- **Vuelos de aerolínea virtual** — al unirse a una VA, sus trabajos aparecen en su propia lista.
- **Entrenamiento** — los ejercicios de Entrenamiento de vuelo y el Quiz de aviación siguen abiertos.
- **Aeropuertos favoritos** y **Flujo de caja** — fije sus bases, importe sus escenarios y lea su libro completo.
- **Sin tareas de compañía** — sin nóminas, sin mantenimiento que programar, sin flota ni FBO que llevar.

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección
1.2 Panel de control
1.3 Hub del Piloto
1.4 Modo Onboarding
1.5 Conectar tu simulador
1.6 Encuentra tu primer trabajo
1.7 Planificar y despegar

Lo que aún no está

Trabajos Compañía, Mercado de aeronaves, Órdenes de trabajo, Empleados, Mercado de personal y Grupos de tripulación, sus propios FBO y basecamps, las Rutas personalizadas, el capítulo de Industrias, los préstamos, las páginas de finanzas detalladas y la consola de aerolínea virtual. Todo aparece en cuanto desbloquea Advanced.

Desbloquear Advanced

Use la pastilla de modo de la barra lateral, que lleva a Configuración, Company Actions. Un diálogo de confirmación explica lo que cambia:

- **Capital inicial** — el primer desbloqueo estándar concede **2 × saldo actual + aportación inicial**: se conserva el saldo, se acredita una sola vez un bono equivalente y se añade la aportación. Esta es de 470.000 Cr. en Fácil, 170.000 en Clásica y, en Realista, 10.000 en un mundo de supervivencia o 70.000 en los demás. Con saldo cero, el bono es cero. Revise la propuesta del servidor; no existe un bono fijo adicional por usar Companion.
- **Airliner Start**, opcional — sáltese la fase de aviones pequeños con un préstamo de 1,5 M Cr, un primer FBO, una tripulación inicial y la certificación de reactores, suficiente para arrendar un A320 o un 737. Es una elección permanente y añade deuda.
- **Certificaciones** — en Advanced cada clase de avión exige su propia habilitación. Los pilotos empiezan solo con monomotor de pistón y pasan un checkride corto por cada clase adicional. Los vuelos en Freelance no las conceden.

Después del cambio

- Advanced se desbloquea una sola vez. Los cambios posteriores entre Freelance y Advanced normalmente requieren siete días entre cambios. El primer desbloqueo sigue una regla distinta: consulte la disponibilidad mostrada en Company Actions en lugar de suponer una fecha de regreso.
- Volver posteriormente a Freelance pausa la gestión, termina los alquileres de aviones de otras compañías y elimina misiones aceptadas sin pagar que no sean misiones de carrera. Revise sus compromisos antes del cambio. El bono inicial no se repite.
- Aparecen misiones de carrera en sus Trabajos pendientes a medida que sube de nivel, y el cartel de bienvenida desaparece.
- La fase de Onboarding en sí no vuelve.

Dónde se ve el modo

La pastilla de la barra lateral siempre indica el modo activo y lleva al cambio real. En el lobby, cada compañía lleva su propia insignia — Onboarding, Freelance o Advanced — porque el modo pertenece a la compañía, no a la aplicación. Si una compañía Advanced está en números rojos y el plazo ya pasó, el lobby ofrece devolverla a Freelance en vez de dejarle entrar sin dinero.

No hay prisa. Muchos jugadores hacen decenas de vuelos en Onboarding antes de desbloquear Advanced.

1.5 Conectar tu simulador

OnAir Companion sigue tus vuelos en directo hablando con tu simulador. Cuando la conexión está hecha, el pequeño indicador de estado del sim, arriba, se pone verde y muestra el avión en el que estás.

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección
1.2 Panel de control
1.3 Hub del Piloto
1.4 Modo Onboarding
1.5 Conectar tu simulador
1.6 Encuentra tu primer trabajo
1.7 Planificar y despegar

Cómo conectar

Ya configurado — Haz clic en el indicador de estado del sim. Si el simulador está en marcha, se pone verde en unos segundos.

Primera vez — Abre **Configuración** → **Flight Sim** y elige tu simulador en la lista. Lo demás depende de cuál sea.

Microsoft Flight Simulator (MSFS / MSFS 2024)

- Nada que instalar — el enlace que usa OnAir viene con el simulador.
- En **Configuración** → **Flight Sim**, elige **MSFS** o **MSFS 2024**.
- Lanza primero el simulador y luego haz clic en el indicador — la conexión se detecta en unos segundos.
- **Simulador en otro PC** — Activa **Remote simulator**, genera el archivo de configuración, colócalo en el PC del sim en la carpeta indicada, abre el puerto TCP en el firewall de Windows, reinicia el simulador, introduce su host o IP y usa **Probar conexión**.

X-Plane (11 / 12)

- En **Configuración** → **Flight Sim**, elige **X-Plane**.
- **Carpeta X-Plane** — Haz clic en **Detectar** para escanear tu PC (bibliotecas Steam, marcadores del instalador, carpetas habituales), o señala tú mismo el ejecutable de X-Plane con **Examinar**.
- Haz clic en **Instalar / Actualizar plugin** para copiar el plugin de seguimiento en la carpeta de plugins, y reinicia X-Plane si estaba abierto.
- Opcional — el **plugin X-Plane de objetos 3D**, en la misma pestaña, dibuja los escenarios de OnAir dentro de X-Plane: rescates, marcadores de turismo y de entrenamiento, objetos de eventos.
- **Simulador en otro PC** — Introduce su nombre de host o IP en el campo **X-Plane remote**. Los plugins deben instalarse a mano en esa máquina.

Escenarios 3D en el simulador

Una vez conectado, OnAir puede colocar sus propios objetos en el sim durante un vuelo OnAir que el Companion está siguiendo: lugares de rescate, marcadores de turismo y los edificios de un basecamp por el que pasas cerca. Cada categoría tiene su interruptor en **Configuración** → **In-sim 3D scenery**, y **Test 3D scenery now** hace aparecer un marcador justo delante de tu avión, para comprobar que el paquete de escenarios está instalado antes de confiar en él.

Si no conecta

- **El indicador sigue gris** — el simulador no está en marcha, o no ha terminado de cargar. Espera al menú o a la cabina y vuelve a hacer clic.
- **El indicador se pone rojo** — el intento ha fallado. Pasa el ratón por encima para ver el motivo exacto. Causas habituales: simulador sin lanzar, firewall bloqueando el puerto en configuración remota, host o IP incorrectos, plugin de X-Plane ausente.
- **Sin simulador** — utilice operaciones IA solo cuando el mundo y la compañía lo permitan. Elegir None no convierte un vuelo de simulador en uno validado manualmente ni evita los requisitos de seguimiento.

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección
1.2 Panel de control
1.3 Hub del Piloto
1.4 Modo Onboarding
1.5 Conectar tu simulador
1.6 Encuentra tu primer trabajo
1.7 Planificar y despegar

Tu acceso

Una cuenta nueva funciona con la prueba gratuita de 7 días, y la insignia sobre la lista de mundos lo dice tal cual: una prueba gratuita que da acceso completo hasta la fecha mostrada. Nada queda limitado durante esos días. Si tu acceso caduca más adelante, el Companion lo detecta mientras juegas, y no solo al volver a la lista de mundos.

En cuanto el simulador llega a **conectado** una vez, el paso 1 se marca solo. No hay que hacer clic.

Compañías Tycoon. Una compañía creada en **modo Tycoon** (la segunda tarjeta al crear una compañía; no se ofrece en Thunder, que rechaza los vuelos IA) nunca vuela en un simulador, así que empieza en el modo Carrera avanzada — el desbloqueo se abre solo justo después de crearla (las tripulaciones IA no vuelan trabajos freelance) — y este paso no le corresponde: todos los vuelos los hacen tripulaciones IA, en Challenging Mode puedes contratar el doble de pilotos IA y no hay checkride. La elección del simulador en Configuración indica «Modo Tycoon activado, sin simulador», la barra superior muestra **Tycoon — sin simulador** en lugar del botón de conexión, y no se abre ningún enlace con el simulador. La elección es definitiva para esa compañía.

1.6 Encuentra tu primer trabajo

La tarjeta del paso 2 te lleva a la página **Trabajo Freelance**, donde hay cuatro tarjetas una al lado de la otra: Charters, Regular Routes, Aerolínea virtual y Tours. Cada una es una forma distinta de conseguir trabajo, y cada una se acepta de otra manera.

Charters — el pan de cada día

Qué es — Un encargo, con una o varias etapas: carga y pasajeros, pero también rescate, turismo, evacuación médica, vuelo libre en el que eliges tú el destino, y regreso a base. Buena paga, sin compromiso.

Cómo aceptar uno — Haz clic en **Explorar el mercado** en la tarjeta Charters vacía, filtra la lista por avión, alcance y carga útil, y acepta. El encargo aparece en **Trabajos pendientes**, listo para volar. Un chárter a la vez, pero un chárter puede tener varias etapas.

Regular Routes — volar como una aerolínea

Qué es — Rutas de línea regular construidas a partir del tráfico real. Te postulas a una ruta y encadenas sus vuelos, subiendo un rango de piloto que paga un bono creciente.

Cómo aceptar una — Haz clic en **Postularse a una ruta** en la tarjeta Regular Routes. Cuando la tienes, la tarjeta muestra el próximo vuelo con **Fly Now**, y un **Skip** para una etapa que prefieras no volar. Una ruta a la vez.

Vuelos de Aerolínea virtual — volar con otros jugadores

Qué es — Una Aerolínea virtual es una aerolínea llevada por jugadores para la que vuelas; sus despachadores pueden asignarte trabajos directamente. Las Virtual Airlines están ya abiertas a todos.

Cómo unirse — Haz clic en **Postularse a una Aerolínea virtual** en la tarjeta Aerolínea virtual. Mientras tu solicitud espera, la tarjeta la muestra con un botón para retirarla. Si una aerolínea te invita primero, la invitación aparece en esa misma tarjeta y en una pantalla **Has sido invitado**, donde aceptas o rechazas.

1.1 Menú lateral — qué hace cada sección
1.2 Panel de control
1.3 Hub del Piloto
1.4 Modo Onboarding
1.5 Conectar tu simulador
1.6 Encuentra tu primer trabajo
1.7 Planificar y despegar

Ya como miembro — La tarjeta muestra los vuelos que te han asignado, con flechas para recorrerlos cuando hay varios. Tu rol y tu aerolínea aparecen también en la ficha de tu compañía en la pantalla de elección de mundo. Una compañía pertenece a una sola Aerolínea virtual a la vez.

Tours — descubrir el mundo

Qué es — Una serie de etapas por muchos aeropuertos, casi siempre temáticas: islas volcánicas, cumbres alpinas, aeródromos de guerra. Formato libre: vuélalas en el orden que quieras, a tu ritmo. Creadas por la comunidad o por el equipo de OnAir.

Cómo aceptar uno — Haz clic en **Explorar tours** en la tarjeta Tours y empieza uno. La tarjeta muestra entonces tu etapa actual, con un botón en la cabecera para añadir otro. Varios tours pueden correr en paralelo; solo que no el mismo dos veces.

Cuándo se marca el paso 2

En cuanto tengas un trabajo de cualquiera de las cuatro familias: una misión en Trabajos pendientes, o un tour en curso. No hay que hacer clic: acepta tu primer trabajo y aparece la marca.

1.7 Planificar y despegar

Este paso convierte un trabajo aceptado en un vuelo real en tu simulador, y lo trae de vuelta. Se marca en cuanto se ha registrado un primer vuelo.

Abrir el trabajo en Despacho de vuelo

En **Trabajos pendientes**, haz clic en el icono de avión a la derecha de una fila. Dispatch se abre con el trabajo cargado: salida, llegada, carga y avión.

Qué hacer allí

- **Avión** — Toma uno de los que puedes usar, o deja que el Companion lea el que está cargado en el simulador.
- **Destino** — revise la siguiente etapa y el destino de cada carga. Dispatch avisa de destinos incompatibles. Un desvío o una escala de combustible no completa un trabajo cuya mercancía requiere transporte adicional; planifique la entrega restante.
- **Combustible y peso** — Ajusta el combustible en tu unidad y revisa el centrado. **Adjust Fuel** toma el combustible previsto de tu plan de SimBrief, y SimBrief recibe los datos de la célula OnAir para que las cargas coincidan. El panel indica a qué compañía se factura el combustible.
- **Condiciones** — Meteorología, pronóstico de aeródromo, horas de sol y datos de pista en ambos extremos.
- **Mapa y plan de vuelo** — Dos pestañas: la ruta en la carta y el texto del plan de vuelo.
- **Iniciar el vuelo** — revise el dispatch, elija Fly in Simulator y cumpla las condiciones de seguimiento. Start Tracking es distinto de Register Flight, la acción final tras aterrizar.

El vuelo

El Companion sigue entonces la posición, el combustible, el estado de los motores, despegues, aterrizajes y toda la ruta. Puedes pausar, guardar y reanudar en el sim sin perder nada, y el seguimiento puede iniciarse o reanudarse desde un botón de joystick que hayas asignado, o desde el panel integrado de MSFS 2024. Si la meteorología del destino empeora en ruta, el dispatch te avisa antes de llegar.

Cerrar el vuelo

Aterrice, estacione y apague los motores; después revise el informe y use **Register Flight**. Confirme el registro y consulte Flight Logs. Un desvío puede dejar mercancías pendientes de transporte; el warp puede aplazar el pago del trabajo.

Si algo sale mal

- **El simulador se cae en vuelo** — Reconecta; el vuelo suele retomarse donde se detuvo, y lo ya volado se conserva.
- **Interrumpido antes de despegar** — Un vuelo registrado que queda esperando muestra un aviso **Resume** en el dashboard. El servidor cancela un vuelo que siga sin registrar 48 horas después del dispatch, y el aviso muestra ese plazo cuando se acerca.
- **No se puede contactar con OnAir** — Los vuelos ya realizados quedan grabados en tu PC y podrán registrarse en cuanto los servidores respondan; el aviso indica hasta cuándo. **Configuración** → **Recovery** dice claramente cuándo no puede saber si un vuelo sigue abierto, en lugar de ofrecer una reanudación que no podría cumplir. Si es solo tu PC el que no llega a OnAir, un panel específico también lo dice en vez de anunciar un mantenimiento, y una opción **Secure DNS** en los ajustes puede apartar una resolución de direcciones averiada.
- **Necesitas desviarte** — Aterriza en el aeropuerto más cercano. El vuelo se registra como desvío y la carga puede llevarse desde allí.
- **Registrado por error** — Cancela desde Dispatch antes de poner potencia. Una vez en el aire, el vuelo está siendo seguido.

Cuándo se marca el paso 3

En cuanto el Companion vea tu primer vuelo registrado. No hay que hacer clic.

01

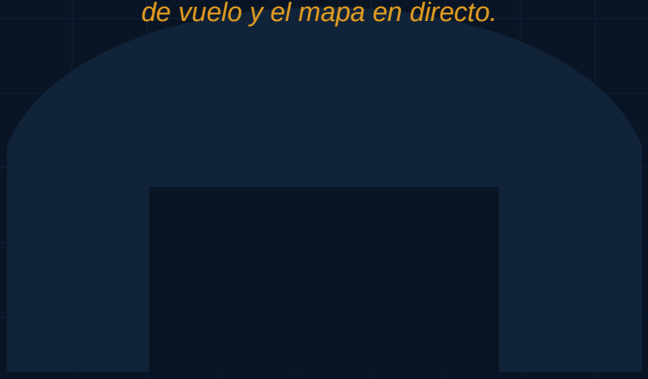
— END OF CHAPTER —

02

CHAPTER 02 · FLIGHT

Operaciones de vuelo

¿Qué pasa una vez en vuelo? Dispatch y seguimiento, carga dividida, vuelos en curso, registros de vuelo y el mapa en directo.



2.1 Gestión de vuelos
2.2 Dividir carga — Carga / Pasajeros parciales
2.3 Vuelos en curso
2.4 Registros de vuelo
2.5 Mapa

2.1 Gestión de vuelos

Dispatch

- **Aeronave & Ruta** — las pestañas de la derecha llevan el **mapa del plan de vuelo** y el plan completo. Fuera de alcance, el **selector de fuel-stop** propone aeropuertos intermedios y señala aquellos cuyo FBO anda escaso de combustible. Se te avisa cuando el destino que presentas no es el de tu carga, o cuando un aeropuerto no tiene pista.
- **Tripulación** — **Quick Hire** navega candidatos; **Grupos de tripulación** aplica una tripulación guardada en un clic y reporta miembros fuera del aeropuerto. Las insignias de servicio y descanso exponen la fatiga.
- **Carga & PAX** — **Find Jobs** abre los trabajos de la compañía. En modo Advanced, el pequeño **icono de diana** de una fila de carga o pasajeros apta abre **Find Similar Jobs** en una ventana sobre el despacho. Busca en el mercado desde el aeropuerto de salida del despacho hasta el destino de esa fila. La carga debe estar pendiente de entrega y tener un destino conocido distinto de la salida; el icono está oculto en Freelance. No es necesario que esté ya a bordo. Tras aceptar correctamente, se actualiza la lista Cargo / Passengers del aeropuerto sin salir del despacho. Comprueba selección, carga, capacidad y plazos antes de volar: aceptar no carga automáticamente el avión. Las ofertas idénticas se agrupan; también hay filtros para excluir trabajos con restricciones horarias o exclusivos para pilotos humanos. En el cliente antiguo, la diana abre la página de trabajos filtrada por salida y destino. Cada fila de carga y de pasajeros muestra también el **código de trabajo** de cinco caracteres que usan Company Jobs y Pending Jobs: las filas con el mismo código pertenecen al mismo trabajo, aunque estén en tablas distintas. Un clic en el código selecciona todas las filas seleccionables de ese trabajo; un segundo clic las deselecciona. Un trabajo solo se paga cuando toda su carga y todos sus pasajeros se han entregado.
- **FBO & Combustible** — un único botón de llenado que cubre trayecto, reserva y alternativo; **Adjust Fuel** toma el plan SimBrief; **Prefile on VATSIM** es un clic. **Import plan** carga un archivo de plan de vuelo en uno de los tres formatos: un **.pln** de MSFS (tal como lo guarda MSFS o lo exporta Little Navmap), un **.lnmpln** de Little Navmap o un **.fpl** de IVAO. Fija el destino y toma el alternativo que nombra el archivo — el .lnmpln y el .fpl llevan uno, el .pln no tiene ese campo y allí se calcula. También carga la **ruta** del archivo — dibujada en el mapa de despacho, conservada en el mapa de seguimiento mientras vuela ese vuelo y escrita en **Save to MSFS** con el tipo de cada punto, para que un FMS muestre un fix como un fix y no como coordenadas desnudas — y su altitud de crucero. La ruta de un .fpl de IVAO solo se carga si cada uno de sus puntos es una coordenada o un aeropuerto que OnAir conoce: un solo punto que no sepa colocar, y no se carga ninguna ruta. El identificador que el archivo NOMBRA prevalece sobre la posición escrita al lado, y un único aviso dice qué se leyó del archivo y qué se dedujo de su posición. Ningún formato contiene combustible. Junto al combustible actual, la línea muestra lo que el control deslizante añade o quita y el total previsto, y una casilla junto al porcentaje acepta ese total directamente, en tu unidad de volumen o de peso, a tu elección. Cuando hay cargado un plan SimBrief para este mismo vuelo, ese plan manda: el aviso de alcance y la comprobación de combustible previa al seguimiento comparan lo que hay a bordo con la cifra del plan, y solo hablan si cargas menos que tu propio plan, más allá de un margen del 1 % — nuestra estimación es una línea recta al consumo de catálogo e ignora ruta, viento y ascenso. Un vuelo de ida y vuelta (turístico, rescate) es la excepción: SimBrief solo planifica los dos aeropuertos, no el circuito, así que la comprobación de combustible previa al seguimiento mantiene su propio mínimo del 20 % de la capacidad.

Atenuado, **Order Refuel & Loading** ahora dice el motivo debajo: nada que pedir, combustible insuficiente en ese FBO (con el déficit), o un pedido ya en curso.

- **Meteorología** — cada tarjeta de aeropuerto muestra el METAR y, plegado debajo, el **TAF**: periodos decodificados más el boletín en bruto.
- **Salida** — elija Launch AI Flight o Fly in Simulator según el mundo y la tripulación. Dispatch también comprueba disponibilidad, mantenimiento obligatorio, habilitación, carga y asignaciones. Lea el motivo del bloqueo. Si su compañía tiene activados los tiempos de carga, el repostaje y la carga tardan unos minutos: Fly in Simulator espera entonces a los equipos de tierra y muestra el tiempo restante. Fly this leg abre una etapa de Work Order pilotada por el jugador, con ruta y tripulación.

Tracking Conditions

Seis filas deben ponerse verdes: **Fecha**, **Combustible**, **Payload**, **Modelo** (con **Diagnóstico**), **Ajustes Sim**, **Ubicación**. **Dejar de seguir** libera el hueco de seguimiento sin terminar el vuelo ni perder su pago, y **Start / Resume Tracking** también se dispara desde un botón de joystick o el panel in-game. Un vuelo despachado pero aún no despegado aterriza aquí, no en una pantalla inerte. El aviso de carga sobrante deja fuera los cargos de rescate y los tickets de carrera (marcadores). **Ubicación** pide una sola cosa — en tierra, a menos de 4 NM del aeropuerto de salida — así que cualquier estacionamiento de ese campo sirve y nunca hay que mover el avión. **Position aircraft in simulator** solo sirve si estás aparcado en otro sitio: ofrece los estacionamientos reales leídos de tu escenario, las cabeceras de pista, la posición real del avión o el punto de referencia del aeropuerto, y deja MSFS en slew hasta que pulses **Shift+Z** (2024) o **Y** (2020, P3D, FSX).

Centrado. Con **Autoset** marcado en **Payload**, el asiento del piloto lleva tus propias 190 lbs además de la carga del trabajo cuando el contrato no tiene piloto propio. En MSFS, **Medir el centrado** averigua una vez por aeronave dónde están sus asientos, bodegas y depósitos — OnAir vacía primero la cabina y las bodegas (los asientos de la tripulación conservan su peso), coloca pesos y combustible de prueba en el simulador, lee el centro de gravedad y luego vuelve a dejar tu carga y tu combustible; la fila indica la duración. Si aun así la aeronave se sienta sobre la cola, la medición llega hasta el final, vuelve a dejar la carga y después pone la aeronave sobre sus ruedas; el mensaje avisa si no lo consigue. Una vez medida la aeronave, la fila da el centro de gravedad en el despegue y con los depósitos vacíos frente a sus límites, y **Volver a medir** solo hace falta si cambiaron sus asientos, bodegas o depósitos. A partir de ahí, el Autoset coloca la carga tan cerca del centro de los límites como lo permitan asientos y bodegas, en el despegue y con los depósitos vacíos, y la fila muestra dónde quedará el centro de gravedad. Los asientos libres también reciben carga cuando las bodegas solas dejarían la carga en la parte exterior de los límites; si el mejor reparto sigue cerca de un límite, la fila se vuelve naranja y dice cuál — espera una aeronave pesada de cola o de morro. Si uno de sus depósitos no se puede medir — uno que el simulador rellena o equilibra por sí mismo, o uno demasiado pequeño para cambiar el peso —, el combustible se cuenta tal como estaba a bordo durante la medición: la fila solo da entonces el centrado en el despegue, y lo indica. En X-Plane, con la conexión Web API, no hay nada que medir: el simulador indica dónde está cada estación de carga y cada depósito, y cuánto admite cada estación, así que el Autoset llena cada estación por separado y la fila lee el centrado directamente de X-Plane. Sus valores en % MAC, y el aviso de la vista de seguimiento, funcionan en cuanto X-Plane informa de un primer cambio de centrado, por ejemplo tras escribir la carga; una vez confirmados por un segundo cambio, OnAir los conserva para esa aeronave. Tras **Start Tracking**, si el centro de gravedad está fuera de los límites de la aeronave, un aviso

permanece en la vista de seguimiento mientras estés en tierra, hasta que desplaces peso dentro de la aeronave sin bajar el total. Nada de esto se aplica a los add-ons cargados a mano.

Vista Tracking

Pestañas: **Vista general** (distancia, ETA, METAR, TAF, plano del aeropuerto), **Mapa & Events** (traza, círculos de predicción, ejes de pista), **Cargo & PAX**, **Score** (puntuación en vivo sobre la fase activa) y **Flight Plan**.

ATC en la ruta (VATSIM). Desactivado por defecto: marque **Mostrar el ATC en línea en la ruta** en Configuración › Simulador. Una insignia verde muestra entonces las posiciones en línea (DEL, GND, TWR, APP, ATIS…) junto a los aeropuertos de salida, destino y alternativo, en Despacho de vuelo y en las tarjetas de aeropuerto de **Resumen**. Mientras vuela su propio vuelo, la parte superior de **Resumen** muestra los controladores por delante en una cinta que va de su posición al destino, y la cabecera del vuelo muestra el próximo controlador en línea por delante. En la pestaña **Mapa y eventos**, el botón **ATC** del mapa (desactivado por defecto) añade un fino halo verde a lo largo de la ruta planificada por delante, allí donde pasa al alcance de un controlador en línea; pase el ratón por encima para ver el indicativo y la frecuencia. Con el paquete de datos de Navigraph descargado, los espacios aéreos controlados que cruza su ruta se dibujan como franjas encima de la cinta, situados respecto a su altitud (los límites en nivel de vuelo se comparan como si la presión fuera la estándar); sin él, no se dibuja ningún espacio aéreo. **Al alcance ahora** significa que está dentro del sector de un controlador en línea, o dentro del alcance habitual de un controlador de aeropuerto: un alcance, no una señal de que ese controlador le esté atendiendo. Solo se usan datos de VATSIM, y no se muestra nada cuando esos datos no están al día o se desconoce la posición real del avión. Un aviso hablado puede además decir que un controlador por delante se ha conectado, o que la zona de un controlador en línea está a unos 5 minutos: tiene su propio interruptor en Sonido & Voz, desactivado por defecto.

En vuelo

Misiones **Rescue**, **emergencias** (opt-in), **deshielo**, un **detector de mineral**, avisos de cabina, recordatorios de plazo y meteo — la vigilancia meteorológica ahora avisa **antes** de que el destino se degrade, no después. Si el enlace con el simulador se rompe, la alarma de interrupción suena como mucho dos veces y luego calla; el mensaje permanece en pantalla. El **time warp** está totalmente permitido, el banner explica las reglas allí mismo, y un vuelo en warp nunca se cancela ni se aborta. Un accidente que el simulador informa **después** de aterrizar — por debajo de la velocidad de rodaje (40 kt) o ya estacionado; normalmente una colisión con el escenario — ya no cancela el vuelo: termina ahí, como si los motores se hubieran apagado en ese punto, el accidente queda en el registro y usted lo registra como siempre. Un accidente durante la carrera de aterrizaje o en vuelo sigue cancelando. **Register Flight** cierra el tramo — desde la app o desde el panel in-game, que lista los tramos que esperan en tu aeropuerto y despacha el siguiente sin quitarte las gafas.

Si no se puede contactar con OnAir

Tu vuelo se escribe en este PC mientras vuelas. Cuando los servidores callan se te dice cuántos vuelos quedan aquí y hasta cuándo puede registrarse cada uno; Recovery explica por qué no ofrece ningún botón **Reanudar** y desactiva el borrado masivo.

- Procedimientos realistas (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/FAQ

Registro, warp y descanso. Si el reloj del simulador adelanta más de 11 minutos al tiempo real, un vuelo apto se registra en warp: XP de vuelo, reputación y desgaste se aplican al registrar; pago y XP de misión esperan al final del warp. Freelance y entrenamiento quedan excluidos. Un reloj X-Plane fijado al tiempo real no registra ese adelanto: lea el aviso. Rest crew aparece si hay personal al que el servidor puede dar descanso; los avatares de jugadores quedan excluidos.

Actualizar el plan de vuelo. Tras regenerar un OFP en SimBrief durante el seguimiento, use Refresh junto a SimBrief para descargarlo de nuevo. Abrir el sitio web no lo importa. Flight Plan también comprueba un OFP almacenado con origen o destino distintos. Si el navlog contiene fases, los colores de la ruta distinguen SID, tramo en ruta y STAR. Save to X-Plane usa la carpeta de planes detectada y accesible; revise la carpeta o el error antes de guardar.

2.2 Dividir carga — Carga / Pasajeros parciales

Dividir carga solo una parte de una carga o un charter. El resto permanece en el aeropuerto como una **nueva entrada** con su propio ID, lista para un vuelo posterior — tuyo o de otro piloto.

Cuándo usarlo

- La carga pesa más que tu capacidad — toma el 60 % ahora, el resto después.
- El charter tiene más PAX que asientos — divídelo en dos vuelos.
- Llenar un vuelo de regreso con la capacidad restante tras la ida.

Cómo funciona

Cada fila de carga o charter divisible lleva un **chip de cantidad** (por ejemplo 1 200 / 2 000 kg, o 3 / 6 PAX). Haz clic para abrir un panel con deslizador y campo numérico. Dos formas de confirmar:

- **Validar** en el panel — el servidor divide al instante: el original baja a la cantidad elegida y una nueva entrada con el resto aparece en el aeropuerto. Ambos siguen en tierra, aún no se carga nada. Útil para fijar la división antes de ajustar combustible y payload.
- **Validate Fuel & Payload** — deja el chip en tu valor y pulsa el botón principal. La división ocurre durante la carga: la cantidad elegida sube a bordo, el resto se queda en el aeropuerto.

Restablecer devuelve la cantidad original. Puedes ajustar varios chips antes de confirmar, y el resumen de Dispatch sigue el peso cargado en directo. Iniciado el tracking, la pestaña de solo lectura **Cargo & PAX** muestra lo que realmente se embarcó. El mismo chip está en las cargas de tramo de las órdenes de trabajo, donde solo aplica el **Validar** del panel.

Unidades del panel

- **Carga simple** — tu unidad de peso preferida (kg o lbs), ajustable en Ajustes.
- **Mercancía industrial** — en **unidades** enteras, cada una de peso fijo. El deslizador se ajusta a unidades enteras para que el servidor acepte la división.
- **Charters** — un número de PAX.

Lo que no se puede dividir

- **Misiones freelance** — contratos de todo o nada.

- **Carga de rescate** y **carga de carreras**.
- Todo lo que baja a 1 unidad o 1 PAX — nada que repartir.

Ahí el chip es solo una etiqueta y su tooltip indica cuál de esas reglas aplica.

Detrás de escena

El servidor crea una nueva fila de carga o charter con un ID nuevo y el peso o los PAX restantes. Ambas mantienen la misma misión padre: solo se completa cuando se entregan **ambas** mitades. Mercancía y términos del contrato se dividen proporcionalmente.

2.3 Vuelos en curso

La pestaña **Vuelos en curso** fusiona dos fuentes en vivo en una sola lista: las aeronaves en vuelo de su flota y cada vuelo activo transmitido desde todos los mundos (otros jugadores y tráfico IA). Se actualiza a medida que llegan las novedades del mundo.

Barra de herramientas

- **Ámbito** — **Míos** (solo su compañía) o **Todos** (todos los vuelos en curso del mundo). Llegando desde el indicador del panel aterriza en **Míos**; el menú Mundo abre en **Todos**.
- **My Aircraft** — cuántos de los vuelos listados son suyos, con el punto de color de su compañía.
- **Exportar CSV** — escribe la lista actual en un archivo.
- El tráfico IA forma siempre parte de la lista; no hay interruptor para ocultarlo.

La lista

Columnas ordenables: Ref, Aircraft, Type, Class, From, To, Dist (NM), Status, T.Ofs, Eng On, T/O, Landing, Eng Off, Fuel, FL, Speed, Pilot, Cat. Un clic en la cabecera ordena de forma ascendente, otro invierte. Por defecto sus vuelos van primero, luego los demás jugadores y luego la IA — ordenar por columna sustituye ese orden. T.Ofs (el desfase horario del vuelo, en horas) se redondea a un decimal, con el valor exacto en el tooltip. El punto de color junto a la matrícula indica el origen del vuelo: su compañía, otro jugador o IA. Los pesos siguen su preferencia kg/lbs.

Hora de aterrizaje

Una vez en tierra, la columna muestra la hora real. Antes muestra una **estimación** en verde cursiva, recalculada cada pocos segundos desde la posición prevista de la aeronave, tanto en sus vuelos como en los ajenos. Es un cálculo en línea recta con un pequeño margen para aproximación y rodaje, así que espere desviación con viento fuerte. No todas las filas se pueden estimar: algunos vuelos llegan sin velocidad ni destino utilizables, y no se estima nada para un vuelo aterrizado, en warp o que aún no ha despegado.

Fila desplegada

Haga clic en una fila para un panel de tres columnas: **Identity** (aeronave, tipo, clase, compañía, categoría, piloto, reglas de vuelo), **Route and timing** (salida, llegada, alternativo, distancia, horas de motores y despegue, tiempo de crucero, la ETA del servidor, nivel de vuelo) y **Telemetry** (altitud, velocidad, rumbo, V/S, combustible a bordo y consumido, condición del fuselaje, XP, pasajeros, carga, posición).

Un vuelo del mundo no transmite su posición de continuo: el servidor calcula una y luego puede dormir varios minutos. Por eso el panel **avanza** la posición a lo largo de la ruta entre dos puntos del servidor, y lo dice con honestidad: las coordenadas reciben una marca de **predicha** con la antigüedad del último punto en cuanto esa antigüedad merece mención. Cuando la posición no puede avanzarse con confianza, se muestra el punto crudo del servidor sin esa marca. La línea **Landing** del panel sigue la misma regla: la hora real una vez en tierra, si no una estimación marcada con ≈ medida desde esa posición avanzada, y nada cuando no pudo avanzarse.

Warp y estado

Una aeronave en warp muestra un rayo cian y la hora de fin; cuando la cuenta atrás llega a cero se muestra la hora absoluta. Un vuelo cerrado indica **Registered** en gris. Si no, la página usa la fase de vuelo en vivo de la transmisión mundial, luego el estado propio del vuelo y después un *In progress* genérico.

Consejos

- Pulse una matrícula para abrir **Búsqueda de aeronaves**.
- La columna FL usa la altitud de presión real (redondeada a nivel) cuando está disponible en vuelos no-IA; si no, el nivel presentado.
- La instantánea de tráfico mundial solo se consulta mientras esta página está a la vista — al salir se pausa esa consulta pesada para preservar la memoria.

2.4 Registros de vuelo

El historial completo de sus vuelos en un período elegido, en lista y en mapa. La lista se actualiza sola al registrarse un nuevo vuelo. Abierta desde la **Búsqueda de compañías** de otro jugador muestra su código con un botón para volver a sus registros; abierta desde la tira del último vuelo del Pilot Hub apunta a ese vuelo y despliega su fila.

Filtros de cabecera

- **From / To** — rango de fechas (30 días por defecto, **To** incluido). Un rango amplio carga todos los vuelos del periodo, hasta los 10 000 más recientes; más allá, un aviso indica la fecha del vuelo más antiguo mostrado, y **Ver vuelos anteriores** continúa desde esa fecha. La línea junto a las pestañas indica las fechas que la lista contiene realmente.
- **Aeronave** — una aeronave. Las freelance se listan, pero sus vuelos pueden pertenecer a la compañía del empleador.
- **Piloto** — un piloto de tripulación, o *Volado por mí*. **Ocultar vuelos IA** retira los tramos volados por la IA.
- **Cancelled** — incluir vuelos cancelados (acento rojo, atenuados).
- **Load**, **Export CSV** y el conmutador **Strips / Table**.

CH 02
FLIGHT
Operaciones de vuelo

2.1 Gestión de vuelos
2.2 Dividir carga — Carga / Pasajeros parciales
2.3 Vuelos en curso
2.4 Registros de vuelo
2.5 Mapa

Lista

Una tarjeta muestra la matrícula (clic para Búsqueda de aeronaves), la clase y el tipo, la ruta con la distancia de círculo máximo, el piloto (*Player* en cursiva cuando voló usted mismo, una marca violeta **IA** cuando el tramo fue volado automáticamente por la IA), la duración Engine On a Engine Off, el combustible en su unidad, XP, Score y fecha. El acento izquierdo codifica la propiedad: mi compañía, freelance, leasing o alquiler. Un distintivo **VATSIM** marca un vuelo acreditado en esa red y un distintivo **DIV** un desvío, con una sublínea *Planned … / Alt …*. El estado tiene su celda, y una fila warp indica *Warp until HH:MM UTC* con un tooltip que explica por qué. En una ventana estrecha las columnas ahora se comprimen en lugar de salirse de la pantalla.

La vista de tabla añade columnas ordenables: Ref, Date, Co., Aircraft, Type, Class, Pilot, From, To, Dist, Status, Engine On, Take Off, Landing, Engine Off, Fuel, FL, Total Time, XP, Score. Fuel sigue su preferencia kg/lbs, las horas en cursiva son estimaciones y todas las marcas de tiempo están en UTC. El menú de orden de los strips usa las mismas claves.

Panel de vuelo

Haga clic en una fila para desplegar el visor: un mapa con la trayectoria coloreada por altitud y marcadores de eventos, sobre las pestañas **Score**, **Events**, **Charts** y **Log**. Charts traza altitud, velocidad y una única curva de motor según la motorización (RPM para hélices, Power para reactores). Un conmutador **3D** pasa a vista en perspectiva con losa de altitud, pin del alternativo y todos los aeropuertos a menos de 25 NM; al pulsar un evento se resalta en ambas vistas. Hay modo día y capa topográfica, y el panel ya no oculta su modo a pantalla completa — el botón dice **Expand** mientras está plegado. Las trazas se guardan en caché por vuelo.

Pestaña Log

Empieza por el informe de vuelo del servidor cuando el vuelo tiene uno: reputación, desglose de XP, variación de condición de cada componente con su motivo (incluido un motor roto por el piloto), averías y la corrección de combustible incoherente. Los pesos siguen su unidad; el informe lo redacta el servidor en inglés. Debajo están las líneas del logbook del servidor, disponibles para todo vuelo, incluidos los de IA.

Pestaña Mapa

Cada vuelo es un arco de círculo máximo coloreado por clase, discontinuo si está cancelado, con una flecha en la llegada para el rumbo. Los marcadores de aeropuerto se dimensionan por movimientos: verde solo salidas, naranja solo llegadas, cian ambos. Un clic muestra hasta 8 vuelos que tocan ese aeropuerto.

Consejos

- Las matrículas abren **Búsqueda de aeronaves**, los códigos ICAO **Búsqueda de aeropuertos**.
- La distancia es el círculo máximo entre la salida y la llegada registrada, no la traza realmente volada.
- Un corte de red en vuelo ya no borra el diario grabado: duración, distancia y eventos quedan completos.

Resultados Freelance y warp. La columna de avión puede mostrar Freelance si no hay matrícula persistente. Warp no es un vuelo fallido: XP de vuelo y reputación ya se aplicaron; el

pago y XP de misión esperan a su final. El servidor no pone vuelos Freelance en warp.

2.5 Mapa

El **Mapa** es la página de conciencia situacional: un mapa mundial a pantalla completa que superpone su flota, las cargas pendientes, el tráfico en vivo, los pilotos VATSIM, los basecamps, la meteorología y los planos de suelo sobre la base de aeropuertos OnAir.

Aeropuertos y plano de suelo

Búsqueda arriba a la izquierda por ICAO, nombre, ciudad o país; una sugerencia centra el mapa y coloca un halo pulsante que deja clicable el marcador real de debajo. Vaciar el campo con su **×**, o editarlo, quita el halo. El tamaño del punto codifica la clase OnAir (0 a 5), con glifos propios para helipuertos, hidrobases, aeropuertos militares y basecamps. El popup da nombre, ubicación, tamaño, elevación, coordenadas, METAR decodificado y boosts activos, más **View Details**, **Travel here** (Travel Tokens) y **Open in Navigraph**; es **arrastrable** fuera del mapa, varios a la vez. Con zoom alto se dibuja el plano del aeropuerto más cercano, o un aviso **Capture** lo lee de un simulador en ejecución.

Pronóstico de aeródromo (TAF)

Bajo el METAR, **Show TAF** abre ahora el pronóstico dentro del popup, tanto en el marcador de aeropuerto como en el modelo de estación METAR. Los periodos aparecen decodificados (categoría de vuelo, viento, visibilidad, nubes, fenómenos) sobre el boletín en bruto, y un borde discontinuo marca los grupos condicionales (TEMPO / PROB) — lo que podría ocurrir, no lo que se espera. Un boletín largo se desplaza dentro del panel. **EXPIRED** aparece cuando la ventana de validez ha pasado sin un boletín más reciente. Sin TAF publicado, el control no aparece.

Meteorología y tráfico

METAR Dots (VFR/IFR) dibuja modelos de estación completos en todos los aeropuertos de tamaño 2 o mayor, con color por categoría de vuelo. **Live Traffic** dibuja todos los vuelos activos, jugadores en naranja desde posiciones reales e IA en violeta; al hacer clic se traza la ruta y se abre el popup. Entre dos actualizaciones del servidor el marcador avanza ahora por el gran círculo hacia su aeropuerto de llegada en vez de un rumbo envejecido: ya no hay salto lateral en la siguiente actualización real, nunca se sobrepasa el destino, y el marcador se atenúa y se congela cuando la última posición real es demasiado antigua. **VATSIM Traffic** añade los pilotos en vivo, el ATC en servicio con anillos de aproximación de 40 NM, los sectores en ruta y un panel de los aeropuertos más activos; con su CID de VATSIM en Configuración su aeronave se muestra en dorado.

Capas Mi compañía

- **My Fleet** — agrupada en tierra, individual en vuelo. El popup nombra ahora el aeropuerto en el que está estacionada una aeronave, pero solo mientras el servidor no la declare en vuelo: una recién despegada ya no se lee como si siguiera en el aeropuerto que dejó. En vuelo: ruta, velocidad, rumbo, altitud, velocidad vertical, ETA, tripulación y manifiesto.
- **My Cargo** y **My Pax** — cargas pendientes en sus aeropuertos de recogida, con líneas hasta las entregas.
- **Mis FBOs** — verdes cuando el taller está abierto a otros jugadores, rojos cuando no (tus propios aviones pueden seguir usándolo), ámbar durante la construcción, con un punto

rojo cuando el 100LL o el Jet baja del 25 % de la capacidad. Al pasar el ratón se ven el estado y el combustible; un clic abre el mismo resumen con un acceso directo a la configuración del FBO. También se muestran los FBOs de tus basecamps.

- **Mis empleados** — tu tripulación vuelve al mapa. En tierra, un marcador por aeropuerto, coloreado según el oficio más numeroso (azul pilotos, verde TCP, naranja mecánicos), con un globo contador a partir de dos personas; al pasar el ratón se listan los oficios y los diez primeros nombres, y un clic abre el oficio, el estado y la disponibilidad de cada uno. En vuelo, una insignia de persona acompaña a su avión y su popup indica quién va a bordo. La tripulación a bordo de un avión estacionado permanece en el aeropuerto. En modo Freelance solo se dibuja la tripulación de tus aviones de misión.

Filtros y estado

A la derecha, plegable. **Airport Size** es un deslizador acumulativo que fija la clase mínima, con **None** para ocultar todos los aeropuertos pavimentados; debajo, los filtros de helipuertos, hidrobases, Military, Basecamps y Lighted, las capas de tráfico y Mi compañía, las casillas **Ground Layout** y las superposiciones (Topographic, Rain Radar, METAR Dots, más OpenAIP y Weather, que requieren clave API en Configuración). **Day / Night** cambia el mapa base, y un contador abajo a la derecha muestra aeropuertos filtrados / total y la versión de la base. Filtros y última vista se recuerdan en este dispositivo; Live Traffic siempre arranca desactivado.

Documentación OnAir

- Basecamps (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/industries/basecamps

02

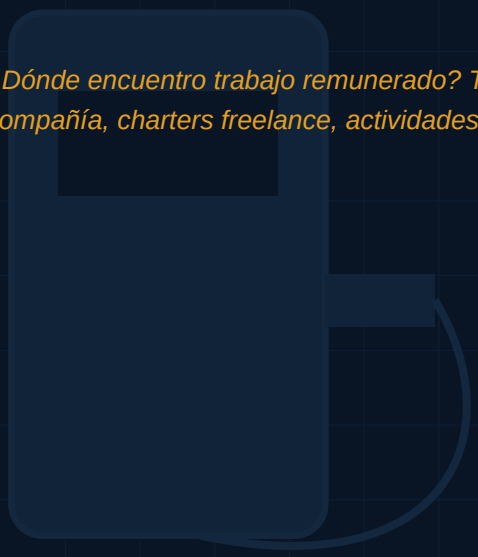
— END OF CHAPTER —

03

CHAPTER 03 · JOBS

Encontrar trabajo

¿Dónde encuentro trabajo remunerado? Trabajos pendientes y recomendados, trabajos de compañía, charters freelance, actividades y misiones de rescate.



CH 03
JOBS
Encontrar trabajo

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

3.1 Trabajos pendientes

Trabajos pendientes lista cada misión aceptada y aún no completada: el centro operativo de carga, chárteres, rutas freelance, tours, rutas personales y órdenes FBO. Pestañas **Lista**, **Mapa operacional**, **Split**, **Subcontratación** (tablero entre jugadores donde publicar etapas o tomar las de otro, oculto en modo freelance) y **Completadas**, su cuaderno. La cabecera lleva la **Leyenda de colores**, la ventana **Vencimientos** (estado, alarma por ítem, antelación), **Publicar** y **Exportar CSV**.

Filtros

Las píldoras de tipo (Carga & PAX, Tours, Ruta Custom, Rescate, Turismo, Médica) valen *Todas* por defecto — la página nunca se filtra en silencio tras una recarga. Dos casillas completan la fila: **Misiones de nivel** y **Vuelos de ruta**, las previsualizaciones semanales de sus rutas personales. Si pertenece a una VA, un carril filtra **Todas / VA / Para usted / Sin asignar**: los trabajos de la VA llevan una marca **VA** y los que le asignó muestran **PARA USTED**. El carril se aparta cuando usted trabaja como la propia VA.

Lista

Rutas y tours se agrupan bajo una fila padre coloreada con totales por columna. La banda izquierda está dividida en diagonal: mitad clara para lo que transporta la misión, mitad oscura para su origen, con una etiqueta de tres letras que la leyenda de colores descifra. Los manifiestos mixtos llevan un distintivo split-cargo y la mercancía peligrosa su propio icono; un distintivo **En vuelo** reanuda el seguimiento al pulsarlo. Una columna **CR/NM** compara la etapa con el alcance de crucero de su mejor avión elegible, y un aviso de autonomía marca la etapa donde carga más combustible superarían el peso al despegue. Vencimientos, pesos e importes siguen una sola escala en toda la página y su preferencia kg/lbs. Si ninguno de sus aviones está en la próxima salida, un botón de **token de viaje** abre el diálogo de teletransporte precargado.

Elegir la aeronave

El selector dice primero si la etapa está siquiera ligada a una aeronave. La carga de un trabajo de compañía espera en el aeropuerto de salida, así que cualquier avión allí presente puede llevarla — incluso de un tipo distinto al de la etapa anterior. Un contrato freelance es lo contrario: el empleador aporta el avión y todas las etapas se vuelan con él. Las aeronaves no elegibles dicen por qué (en vuelo, mantenimiento pendiente, solo freelance), y las estacionadas en otro sitio aparecen con un acceso **Ferry**, reposicionamiento pagado y cronometrado.

Abandonar un trabajo

El diálogo de rechazo muestra la penalización calculada por el servidor antes de confirmar, y qué más cuesta: las etapas ya entregadas no pagan nada, y un avión aportado vuelve al empleador. Para cambiar de tipo en un contrato freelance, **Abandonar y buscar otro avión** hace exactamente eso y abre el mercado de trabajos en el aeropuerto donde está. Un trabajo tomado por su VA no puede abandonarse desde su propia compañía — el diálogo explica por qué y le orienta a trabajar como la VA, o a pedírselo a un Dispatcher.

Misiones de nivel, rutas y mapa

Las filas **LVL** son misiones de nivel: el número del trofeo es el nivel, el tooltip el XP. Subir es puro XP (N → N+1 cuesta N×1000 XP): la misión de nivel sola llena la barra hasta nivel 5 y luego una parte que mengua según sube el nivel — el resto viene del resto de su actividad. Desde el nivel 6 una misión de nivel ya no llena la barra por sí sola, así que terminarla no siempre sube de nivel: el nivel siguiente, sus dos puntos de habilidad y la siguiente misión de nivel llegan todos con la subida de nivel. Cuando un vuelo registrado en el Companion termina una, su debrief indica cuánto XP falta (no en un vuelo en warp, ni en uno de una tripulación IA); cuando no hay ninguna pendiente, una línea sobre los filtros indica en qué nivel se genera la siguiente. Regenerar una no tiene penalización. Las ocurrencias de rutas personales aparecen como filas sintéticas cuya hora de salida se colorea en vivo (verde = sin penalización, naranja = franja perdida); **Volar ahora** genera la misión y precarga el dispatch. El mapa traza rutas de círculo máximo y posiciones en vivo, cuenta una etapa mixta por lo que realmente lleva, y sus popups traen el METAR y el pronóstico de aeródromo. Los trabajos con puntos de interés (sightseeing) muestran también cada POI y el circuito discontinuo desde su aeródromo de salida; un POI ya sobrevolado aparece atenuado.

Documentación de OnAir

- Missions (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs/types
- Company Jobs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs

Antes del dispatch o la subcontratación. Incluso un único avión candidato se comprueba antes de seleccionarlo. El rechazo indica el bloqueo en vez de abrir un dispatch vacío. En Outsourcing, lea el código mostrado por Accept o Publish: la acción compromete a esa compañía, incluida la VA si trabaja como ella.

En modo freelance vuelas para el empleador, que proporciona el avión y la tripulación. El avión se crea al aceptar el contrato, con un 20-40 % de combustible en la entrega, y se elimina al completar todas sus misiones. El repostaje con un proveedor externo no se cobra a tu compañía; no se cobran alquiler del avión ni tasas de aterrizaje o estacionamiento, y no se exige mantenimiento obligatorio. Si utilizas tu propio FBO, se consume su stock de combustible y su coste se registra en la contabilidad, sin una compra que reduzca la tesorería. El combustible está incluido, pero debes preparar una cantidad suficiente para el vuelo.

3.2 Trabajos recomendados

La página **Trabajos recomendados** pide a un asistente que encuentre un buen trabajo para cada uno de sus aviones inactivos. Es una short-list curada del día, no una búsqueda exhaustiva. Para todos los contratos, use **Search Jobs** en Pilot Hub o el mapa.

Ámbito de búsqueda fijo

El asistente siempre mira las dos mismas familias para cada avión inactivo: **PAX y Carga** y **Médico**. Ya no hay casillas de tipo de misión — el ámbito es fijo para que la short-list sea comparable de un día a otro. El único ajuste es la prioridad.

- **Prioridad** — **Créditos / NM** (por defecto, mejor pago por distancia) o **Créditos / hora** (mejor pago por tiempo). Ambas tasas aparecen en cada tarjeta; la elegida se destaca.
- **Bloqueo** — Tras la búsqueda diaria, la prioridad queda en solo lectura hasta el próximo turno. El valor mostrado es el usado para generar la short-list.

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

Cómo se construyen las recomendaciones

Para cada avión inactivo, el asistente examina aeropuertos alcanzables y puntúa los trabajos. Conserva **un mejor trabajo por avión y por familia**, luego ordena las tarjetas según su prioridad.

- **Alcance y carga útil** — Solo trabajos realmente ejecutables por el avión.
- **Licencias** — Los trabajos sin licencia (mercancías peligrosas, médico, PAX, last-minute) se descartan y se cuentan en un chip candado.
- **Ventana horaria** — Los trabajos con plazo reciben una insignia de aviso: entrega tardía = penalización.
- **Heurístico, no exhaustivo** — Una comparación rápida sugiere buenos trabajos, no siempre el mejor. Vale revisar el mapa también.

Lanzar la búsqueda — asistente de pago

Pulse **Ask an assistant to find good jobs**. Antes de ejecutarse, el asistente abre un diálogo de confirmación con el presupuesto:

- **Gratis** por debajo de 10.000 Cr de valor de compañía.
- Si no, **1.000 Cr por avión** de su flota (propios + alquilados, freelance excluido).
- Requiere el permiso **Manager** en la VA. Fondos insuficientes: aparece el mensaje del servidor, no hay cargo, la búsqueda no se ejecuta.

El asistente se ejecuta **una vez al día** — un temporizador de 24 h aparece en el botón. La búsqueda corre en segundo plano: puede salir de la página y volver. En flotas grandes se limita a los **10 aviones inactivos más cercanos**; un chip indica cuántos fueron omitidos.

Nada que recomendar

Si su compañía no tiene aviones elegibles (solo freelance), la búsqueda no se ofrece — la página muestra una tarjeta "nada que recomendar" en lugar de dejarle pagar por una búsqueda que volvería vacía.

Leer una tarjeta

- **Avión** — Matrícula, nombre, clase e ICAO del aeropuerto.
- **Tipo de misión y restricciones** — Chip de familia (PAX y Carga / Médico), seguido de iconos de restricción cuando aplican: **Frágil**, **Perecedero**, **Médico**, **Peligroso**, **Solo humanos**.
- **Ruta y legs** — Origen → destino completo, con número de legs en multi-leg.
- **Pay / NM y Pay / hora** — Ambas tasas; la prioridad activa se destaca.
- **Tiempo estimado** y **caducidad** — Hover para el plazo exacto.
- **Ventana horaria** — Insignia ámbar cuando hay hora de entrega fija.
- **Estado** — Las tarjetas pasan a **In progress** o **Delivered** cuando actúa.

Acciones por tarjeta

- **Take & Fly** — Acepta el trabajo y lo abre listo para despachar.
- **Añadir a pendientes (+)** — Añade el trabajo a sus jobs pendientes en Pilot Hub.
- **Icono ruta** — Filtra el mapa a este único trabajo.
- **Reanudar (tarjetas In progress)** — Devuelve el avión a Flight Management, que elige tracking-view (en vuelo) o el formulario de despacho según el servidor.

CH 03
JOBS
Encontrar trabajo

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

Páginas relacionadas

Para buscar trabajos para su flota, abra **Company Jobs**. Las misiones aceptadas están en **Pending Jobs**. El trabajo Freelance con avión suministrado comienza en **Freelance Job**.

Revise recomendaciones antiguas. El avión puede haberse movido o estar ocupado desde la búsqueda. Take & Fly vuelve a comprobar origen y aviones aptos. In progress retoma la operación; si no hay avión adecuado, consulte dónde espera la carga y organícela desde Pending Jobs. La tarjeta no garantiza disponibilidad actual.

3.3 Trabajos Compañía

Trabajos Compañía simula pedidos de clientes (carga & chárteres) alrededor de un aeropuerto: prospección comercial, no planificación de vuelo. Oculto en modo VA. Pestañas **Mapa** (pantalla completa solo aquí), **List** y **Split**, donde pulsar una fila hace latir su ruta. Una píldora alterna entre **Job Market** y **FBO Jobs** (pedidos permanentes de las logistic queries de su FBO); los trabajos guardados con ★ sobreviven a la siguiente regeneración.

Búsqueda

Solo la fila superior vuelve a buscar: **Airport** (o **From Sim**), **Direction**, *Search Surrounding* (aeropuertos a menos de 100 NM), *Hide Unavailable* y el selector **Aircraft**. **Apply limits** escribe los máximos de catálogo de esa aeronave en los filtros numéricos — nunca se hace por usted al abrir la página sin más.

Perfiles

Junto al selector de aeronave, **Perfiles** guarda conjuntos con nombre de los filtros numéricos (alcance, peso, pasajeros, tramos, tamaño mínimo de aeropuerto). Donde **Apply limits** rellena los máximos de la aeronave y oculta los destinos que no puede usar (la etiqueta *Runway fits …* en la cabecera de filtros), un perfil contiene los valores que *usted* considera rentables, mínimos incluidos.

- **Guardar** nombra los valores actuales; marque *solo para este tipo* para vincularlos al tipo de aeronave, que ofrecerá el perfil primero.
- **Aplicar** los escribe en los filtros y no mueve nada más. Un perfil **nunca se aplica solo**: ni al abrir la página, ni al elegir una aeronave.
- Los perfiles se guardan en este PC, por compañía: su compañía y su VA mantienen conjuntos separados.

Filtros

Todo lo que hay bajo las pestañas es instantáneo: los rangos numéricos, los chips TYPE y las casillas de campos militares, pistas sin luces, trabajos con límite de tiempo y helipuertos. El bloque se **pliega** para dar sitio a la lista, pero nunca en silencio: su cabecera sigue contando los límites y exclusiones activos, y **Borrar todo** queda a un clic. La línea de estadísticas de encima permanece, con su mención *N ocultos por los filtros*.

- El rango de pasajeros responde a *cuántos*, no a *hay alguno*: el interruptor **Include / Exclude / Only** decide qué ocurre con los trabajos solo de carga.
- **Min Size** es una escala de longitud de pista — el tamaño 0 es un campo de menos de 2.300 ft y cada paso exige una pista más larga (pase el cursor por uno para leerla). Un campo con pistas todas blandas no supera el tamaño 2, uno solo acuático el 1. Es su

CH 03
JOBS
Encontrar trabajo

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

propio filtro sobre el tamaño de aeropuerto; si una aeronave puede usar un campo se juzga aparte, por la longitud de pista.

Carga y alcance

Con una aeronave elegida, una banda indica, para el combustible a bordo: **Puede llevar** (lo que aún cabe, ya que el combustible cuenta en el peso al despegue), **Puede alcanzar** (el tramo más largo, con 30 minutos de reserva) y el **límite de bodega** de la célula. Fije un peso mínimo y también dirá hasta dónde llega **llevando esa carga**; dos filtros asociados descartan los trabajos demasiado pesados o lejanos.

Lista y mapa

La banda izquierda muestra la mercancía en su mitad clara y la manipulación especial en la oscura. Las filas llevan ruta, distancia, carga, pasajeros, peso, expiración, XP, penalización por rechazo, pago y beneficio por milla náutica, con un distintivo amarillo en toda etapa fuera de alcance con la carga ofrecida. **Fly** acepta la etapa y la precarga en el dispatch, **+** la envía a Trabajos pendientes, la flecha acepta y sigue buscando desde el destino. En el mapa, pulse un aeropuerto para filtrar la lista; los popups de rescate quedan abiertos a propósito, y el popup de la aeronave dice dónde está. Las misiones que exigen una habilidad quedan atenuadas y **ya no pueden aceptarse** hasta que el Skills Tree las desbloquee — su **Briefing** sigue legible.

Documentación OnAir

- Company Jobs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs
- Skills Tree (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/skill-tree

Límites en varias etapas. Los mínimos de carga y pasajeros se aplican a toda la misión; los máximos y la capacidad utilizan la etapa más cargada, no la suma de transportes sucesivos. El filtro distingue sin máximo de cero pasajeros. Pase el cursor por el número oculto para ver los motivos. Tras aceptar, compruebe avión y carga en Dispatch.

3.4 Buscar trabajos freelance

La página **Buscar trabajos freelance** (menú **Hub del Piloto**) es un mercado de chárteres de un solo viaje: no hace falta ninguna aeronave de su flota, al aceptar se crea un avión freelance temporal. La oferta se sortea **una vez al día** por aeropuerto, así que un trabajo que haya visto sigue disponible hasta el siguiente sorteo.

Barra de búsqueda

- **Tipo de avión** — combina su flota, su historial de vuelos y el tipo en marcha en el simulador; **From Sim** rellena el tipo y el aeropuerto más cercano con un clic.
- **Salida** — ICAO con autocompletado. Se abre en el aeropuerto donde está tu piloto, el que aparece bajo el logo; una salida que eliges tú se mantiene hasta que tu piloto vuelve a moverse. Sightseeing toma la base de la compañía cuando el campo está vacío; VATSIM Events lo convierte en una búsqueda entre los aeropuertos de eventos, más la región del organizador.
- **Línea de contexto** — bajo la barra de búsqueda, indica lo que muestra tu simulador o, con el simulador cerrado, el aeropuerto donde está tu piloto y la aeronave de tu último vuelo freelance. En naranja difiere de tu búsqueda, y **Usar esto** la copia en ella.

CH 03
JOBS
Encontrar trabajo

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

- **Min size** — tamaño mínimo de aeropuerto 0 a 5, su propio filtro, oculto donde la categoría no lo usa. Si la aeronave puede usar un campo se juzga aparte, por la longitud de pista.

Categorías de misión

- **Cargo & PAX** — carga y pasajeros estándar. Sus **Aeropuertos favoritos** pesan un poco más al sortear los destinos, así que salen más a menudo, pero nunca en exclusiva. Si cambia la lista de favoritos, la oferta se vuelve a sortear en el siguiente Pull jobs.
- **Rescue** — vuele al incidente, localice a los supervivientes, embárquelos y regrese a un aeropuerto hospital. Máx. 18 asientos.
- **Sightseeing** — circuitos panorámicos sobre puntos de interés locales desde su base. Máx. 24 asientos.
- **Medevac** — traslado médico, paga +50%, penalización del 20% si llega tarde.
- **VATSIM Events** — chárteres de ida y vuelta del calendario público de VATSIM, con tira de aeropuertos activos, distintivo verde **ATC online** en los aeropuertos con controlador, filtro **ATC online (VATSIM)** que solo conserva los trabajos que *llegan* a un campo controlado, y recordatorio antes del inicio.
- **Pick Destination** — cualquier destino ICAO, con dos trabajos en ese tramo: un vuelo de posicionamiento vacío y un charter real con carga. Ambos se pagan.
- **Return to Base** — regreso a la base con un clic, con carga real, pagado como cualquier otro chárter.

Las categorías que su avión no puede volar están deshabilitadas.

Pestañas y filtros

Tres pestañas: **Mapa**, **List** y **Split** (ambas lado a lado, redimensionable). La fila de estadísticas suma trabajos, carga, pasajeros y pago, junto a una cuenta atrás de renovación. Unas píldoras descartan aeropuertos militares, sin luces y fuera de SimBrief, y alternan helipuertos (off / mixto / solo); **ATC online (VATSIM)** comparte ahora esa fila y sigue utilizable donde los filtros de aeropuerto no se aplican.

Vista de lista

- **Fila strip** — cadena de la ruta, distancia, carga, asientos E/B/F, contenido, peso total, XP, un punto **CR/NM** (beneficio por NM frente al salario de un piloto IA) y el pago. La banda izquierda lleva el tipo de mercancía, y **CHR** marca un chárter freelance.
- **Marcas de carga** — frágil, perecedero, médico, peligroso, tiempo limitado y solo piloto humano aparecen ahora aquí y en la tabla, siempre en ese orden, para ver qué se lleva antes de aceptarlo.
- **Filas de rescate** — radio de búsqueda, tipo de aterrizaje y distancia a la zona de aterrizaje son marcadores compactos, así que estas filas ya no son más altas que las demás listas; las palabras están en los tooltips y las coordenadas tras un botón de copia.
- **Take & Fly** acepta y abre el dispatch, **Add to pending** acepta y le mantiene aquí. Un aviso rojo señala un leg más allá de la autonomía con reserva; una insignia **active boost** marca el pago mejorado.

Los chips de orden se sitúan sobre su columna y siguen su preferencia kg o lbs. Solo se permite **un chárter freelance activo** a la vez; tomar un segundo le envía a Trabajos pendientes.

CH 03
JOBS
Encontrar trabajo

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

Mapa y consejos

Marcadores de aeropuertos y arcos de misión alrededor de la salida; al pulsar un aeropuerto la lista se filtra a los trabajos que lo tocan, y el popup de una misión abre una ficha anclable con los mismos botones de aceptación. Las misiones se generan en local. Para contratos de la flota, vea **Trabajos Compañía**.

- Freelance Pilot (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/freelancedashboard

Antes de Take & Fly. La confirmación avisa si el simulador está desconectado o el complemento cargado no coincide con el avión del contrato. Conecte y cargue el avión deseado antes de aceptar; la acción del diálogo realiza ambas operaciones. Un complemento desconocido o inutilizable requiere la prueba o moderación indicada. El avión suministrado queda vinculado al contrato aceptado.

En modo freelance vuelas para el empleador, que proporciona el avión y la tripulación. El avión se crea al aceptar el contrato, con un 20-40 % de combustible en la entrega, y se elimina al completar todas sus misiones. El repostaje con un proveedor externo no se cobra a tu compañía; no se cobran alquiler del avión ni tasas de aterrizaje o estacionamiento, y no se exige mantenimiento obligatorio. Si utilizas tu propio FBO, se consume su stock de combustible y su coste se registra en la contabilidad, sin una compra que reduzca la tesorería. El combustible está incluido, pero debes preparar una cantidad suficiente para el vuelo.

3.5 Actividades

La página **Actividades** es el catálogo de tours y la rampa de lanzamiento de los tours iniciados o por iniciar. Los tours en curso quedan fijados arriba, y puede seguir volando desde su propia tarjeta.

Filtros laterales

- **Mis borradores** — solo si ha creado alguno. Marcado por defecto, para tener a la vista el trabajo sin publicar.
- **Oficial** y **Comunidad** — los dos grupos del catálogo. **Mi VA** aparece solo si su aerolínea virtual tiene tours reservados.
- Búsqueda por título y selección múltiple de **Autores**, **Áreas** y **Etiquetas**.

El orden es fijo: en curso, luego sus borradores, luego oficial, luego por nombre.

Tarjeta del tour

Cada tarjeta lleva la portada, los distintivos OA y VA, una etiqueta de distancia con la **distancia total** y la **etapa más larga** en millas náuticas, los ICAO de salida y llegada, el autor y la nota media. Un triángulo de aviso señala un tour que limita el peso vacío, y un tour terminado repetible aparece con borde verde.

Acciones de la tarjeta

- **Iniciar** / **Repetir** — abre el selector de tipo de aeronave. El servidor genera después las misiones del tour y una aeronave freelance dedicada, el tour pasa a en curso al instante y usted llega al Dashboard Freelance con la nueva tarjeta a la vista.
- **Volar** / **Reanudar** — aparece cuando hay una aeronave freelance vinculada: preselecciona la carga y los charters de la etapa actual y le lleva al despacho.

CH 03
JOBS
Encontrar trabajo

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

- **Ver mapa** — el mapa del tour con todas las etapas, aeropuertos y marcadores de progreso. Desde el popup de un aeropuerto, *Volver a Actividades* le devuelve exactamente donde estaba.
- **Viajar allí** — un token de viaje le teletransporta, con uno de sus aviones, al aeropuerto de salida del tour. Atenuado si tiene cero tokens.
- **Descripción**, **Comentarios** (el distintivo lleva el número real) y **Valorar** — la estrella aparece cuando ha volado lo suficiente: de 1 a 5 estrellas y un comentario opcional.
- **Abandonar** — la bandera roja de un tour en curso, tras una confirmación.

Comprobación del simulador antes de iniciar

Un tour es un itinerario fijo: no puede cambiar un aeropuerto. Por eso, antes de generar las misiones, Companion compara sus escalas con el simulador elegido y avisa si falta alguna, distinguiendo las del trayecto principal de las que solo cuestan un trabajo opcional. Puede continuar igualmente o cancelar. Los aeropuertos que la base local no conoce no se señalan: su ausencia aquí no prueba nada sobre su simulador.

Distintivos de publicación (creadores)

- **DRAFT** — su copia de trabajo local, solo usted la ve. **PUBLISHED** — la instantánea que ven los jugadores, congelada al publicar.
- **NOT VISIBLE IN GAME** — su copia publicada está oculta del catálogo: suele faltar la miniatura o el icono en el servidor, estar sin publicar, o tener fechas fuera de ventana.
- **UNPUBLISHED EDITS** — el borrador cambió tras la última publicación; los jugadores siguen con la instantánea anterior hasta que vuelva a publicar desde el editor web.

Los contadores de finalizaciones completas, parciales y del trayecto principal se muestran en sus propios tours publicados.

Consejos

- El catálogo se guarda en caché: incluso una biblioteca grande reaparece al instante y se refresca en segundo plano. El botón de la cabecera fuerza una recarga completa.
- Aquí solo viven los tours. Las misiones de rescate, de sobrevuelo turístico y las demás están en Trabajos Compañía y Freelance Charters, y se vuelan desde el despacho.

3.6 Misiones de Rescate

Una **misión de rescate** es un chárter freelance: vuele al lugar de un incidente (accidente de carretera, persona varada fuera de pista, persona perdida en el mar), aterrice lo más cerca posible, embarque a las víctimas y llévelas de vuelta al aeropuerto de salida — el destino siempre es igual a la salida.

Encontrar una

Abra **Trabajo Freelance**, elija un avión y un aeropuerto de salida, y luego la categoría **Rescate** — exige un avión pequeño y se desactiva por encima de **18 asientos**. Cada aeropuerto genera un tablero nuevo al día, en tres bandas de distancia (5-10, 10-25, 25-100 NM) y tres tipos: **Carretera**, siempre en posición exacta, más **Todoterreno** y **Mar**, exactos la mitad de las veces y que si no obligan a peinar la zona. El pago sube con la distancia ida y vuelta, las víctimas adicionales, el tamaño de la zona de búsqueda y la precisión de aterrizaje.

CH 03
JOBS
Encontrar trabajo

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

Filas y mapa

- Las filas de rescate tienen ya la misma altura que cualquier otra lista: marcadores compactos (radio de búsqueda, terreno, zona de aterrizaje) llevan su texto en los tooltips, con un botón para copiar las coordenadas.
- Seleccionar un rescate en la lista por fin lo **traza en el mapa** — una línea desde su propio aeropuerto de salida hasta el lugar, más sus círculos de búsqueda y aterrizaje. Solo la misión seleccionada dibuja círculos; un aeropuerto puede tener 45 rescates.
- El marcador de incidente **lo dice él mismo**: cuatro trazos blancos radiando alrededor del glifo significan que la posición aún hay que buscarla. Sin trazos, la posición es exacta.
- Los popups de rescate **quedan abiertos a propósito**, para comparar varias intervenciones lado a lado — el mapa ahora lo dice en un aviso azul.

En el simulador

Con el paquete 3D instalado, el lugar recibe objetos (barco, restos, coches) y un **marcador aéreo a unos 300 ft por encima**: los objetos del suelo están a escala real y son casi invisibles desde altitud, así que el marcador es lo que hace localizable el sitio. Desaparece por debajo de 0,5 NM, vuelve más allá de 0,75 NM y, en una misión con búsqueda, solo aparece una vez encontrada la zona — nunca revela el punto oculto. **Ajustes** → **Simulador** ofrece **Probar el escenario 3D**, y la comprobación de assets solo mira en la carpeta del simulador al que está realmente conectado. Cada aparición o fallo queda en el registro de eventos del vuelo.

Volar, embarcar, volver

Una tarjeta **Rescue Mission Status** en vivo, en las pestañas Vista general y Mapa, recorre las fases: Outbound, **Descend to Search** por debajo de 2 000 ft AGL, **Search Pattern** por la cuadrícula, **Homing** al acercarse al punto oculto, y luego Land Near Incident y Ready to Board. El embarque exige tres condiciones a la vez — dentro de la **zona de aterrizaje**, velocidad sobre tierra bajo **10 kt**, en tierra — y lanza una cuenta atrás de **1 minuto más 3 minutos por NM** entre usted y las víctimas: aterrizar más cerca embarca más rápido. Al llegar a cero, **190 lbs por pasajero** pasan al payload del simulador y el estado se guarda, de modo que un reinicio o un Resume Tracking nunca lo cuentan dos veces. Termine el vuelo en su aeropuerto de salida antes de que el **cronómetro**, arrancado con los motores, llegue a 00:00; pasado ese punto aún puede terminar, con puntuación reducida.

Notas

- La carga de un rescate es un marcador de posición del servidor, no flete — ahora está **excluida del aviso de carga dejada en tierra**, así que un rescate pendiente en su base ya no señala cada vuelo local.
- ¿No aparece **Board Passengers**? Una condición está fallando; lea el panel. Casi siempre: aparcado justo fuera del círculo de aterrizaje, aún rodando, o suelo inclinado.

Documentación OnAir

- Rescue Missions (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs/rescue-missions

CH 03
JOBS
Encontrar trabajo

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

3.7 Leyenda de colores

Esta página descifra la franja de color del borde izquierdo de cada fila de trabajo, las insignias dentro de una fila desplegada y los símbolos meteorológicos del mapa de operaciones. Se abre desde **Trabajos pendientes** y desde **Freelance Charters**, y **<- Atrás** devuelve a aquella de las dos de la que venga.

El corte diagonal — lo único que hay que aprender

Cada franja está partida en dos por una diagonal, y cada mitad responde a una pregunta distinta:

- **Mitad superior izquierda** — **qué transporta el trabajo**: mercancía, pasajeros, un rescate, un vuelo turístico…
- **Mitad inferior derecha** — **de dónde viene**: un trabajo de compañía, un chárter, una ruta, su VA, un FBO…
- La **sigla de tres letras** en la esquina inferior derecha nombra esa fuente — `CJ`, `CHR`, `RTE`, `VA`…

Todas las filas llevan este corte. Ya no existe la barra de un solo color: si ambas mitades se parecen, es que el tipo de trabajo tiene un color cercano al de su fuente.

Tipos de trabajo

Catorce familias, cada una con su color e icono: mercancía general, perecedera, frágil, peligrosa, médica, viaje en grupo, ejecutivo, turístico, vuelo en caza, evento, rescate, encubierto, carrera y ruta regular. El icono junto a cada muestra es el mismo que aparece en la propia fila.

Fuentes

Diez orígenes con su sigla: trabajo de compañía (CJ), chárter (CHR), ruta (RTE), ruta personalizada (CR), tour (TR), Aerolínea virtual (VA), FBO (FBO), refuerzo de grupo de trabajo (WGR), misión de nivel (LVL) y otros (OTH). La fuente indica de qué página viene el trabajo y qué reglas se le aplican.

Insignias de tramo

Dentro de una fila desplegada, cada tramo lleva una insignia: **Cargo**, **Pax**, **Mix** cuando lleva ambos, **Leg** para un tramo de posicionamiento y **Delivered** una vez completado. Así se lee de un vistazo una misión de varios tramos.

Iconos de aviso

Pequeños iconos avisan de una restricción: carga **frágil**, **límite de tiempo**, carga **médica**, mercancía **peligrosa**, mercancía **perecedera**, **solo humanos** (ninguna tripulación IA puede volarlo) y el trofeo de una **misión de nivel**. Pueden acumularse.

Símbolos meteorológicos (METAR)

La última columna descifra los modelos de estación del mapa de operaciones:

- **Nubosidad** — la parte rellena del círculo: vacío = despejado, mitad = disperso o fragmentado, lleno = cubierto.

CH 03
JOBS
Encontrar trabajo

3.1 Trabajos pendientes
3.2 Trabajos recomendados
3.3 Trabajos Compañía
3.4 Buscar trabajos freelance
3.5 Actividades
3.6 Misiones de Rescate
3.7 Leyenda de colores

- **Categoría de vuelo** — el color del círculo: **VFR**, **MVFR**, **IFR**, **LIFR**, de mejor a peor visibilidad y techo.
- **Viento** — el asta apunta la dirección *de la que viene* el viento; las barbas dan la velocidad (ejemplos a 5, 25 y 60 kt). Un círculo desnudo indica calma.

Consejo

Pasar el ratón por una muestra de color en cualquier parte de la aplicación muestra el mismo nombre que aquí: una vez entendida la diagonal, casi no hace falta volver.



04

CHAPTER 04 · ROUTES

Rutas regulares

¿Cómo gestiono un programa de vuelos? El programa semanal, la configuración y generación de rutas, las rutas freelance, la clasificación y los rangos.

CH 04
ROUTES
Rutas regulares

4.1 Programa semanal de rutas
4.2 Configuración de ruta
4.3 Generación de conjunto de rutas
4.4 Clasificación de rutas
4.5 Rutas Freelance
4.6 Horario Freelance actual
4.7 Rangos de Rutas

4.1 Programa semanal de rutas

Cambiar de vista

El botón **Planificación** arriba a la derecha sustituye la lista por la cuadrícula de recursos. Al lado, el selector **Tiras / Tabla** elige cómo se dibuja la lista; esa elección se recuerda. Salir de la planificación siempre borra la selección en curso.

Acciones

- **Nueva ruta** — Ruta en blanco, abierta directamente en edición.
- **Generar conjunto** — Asistente automático de conjunto de rutas desde un hub.
- **Clasificación** — Ranking mundial de las mejores rutas.
- **Fusionar similares** — Fusiona duplicados (mismos origen, destino, horario, aeronave y tripulación) tras confirmar.
- **Exportar** / **Registro de vuelos** — CSV de las rutas filtradas, o un CSV único con todos sus vuelos (~últimos 30 días) con día, fecha de salida, estado, retraso y último comentario.

La semana

La semana va de **domingo a sábado UTC**; la barra muestra sus fechas y el tiempo restante. Los vuelos de la semana siguiente los genera el servidor el domingo, así que una ruta creada a mitad de semana espera a la próxima generación. El **filtro de semana** (**Actual**, **-1**, **-2**, **-3**) mira semanas **pasadas** dentro de las filas desplegadas; no hay vista de semanas futuras porque esos vuelos aún no existen.

Cuando una ruta activa no tuvo vuelos esta semana, un aviso naranja explica por qué: una ruta **añadida esta semana** espera al domingo siguiente, mientras que una **semana omitida** suele significar que la compañía estaba en pausa durante la generación.

Aviso de conflictos

Sobre la lista aparece un aviso cuando dos cosas de su semana no pueden coincidir: **la misma aeronave en dos vuelos solapados**, o **un tripulante aún descansando cuando un vuelo debe salir**. Solo señala lo demostrable desde el programa — dos tramos encadenados son legítimos y nunca se marcan. Si no hay aviso, no se encontró ningún solape; no es una promesa de que todos los vuelos saldrán.

También nombra **un avión que no estará donde sale su próximo vuelo IA**. Ese vuelo no puede embarcar: el servidor lo rechaza y nada espera detrás de él — los demás vuelos del avión no quedan retenidos. El servidor cancela el vuelo rechazado, y la ruta pierde fiabilidad, cuando el avión salga en un vuelo de ruta IA posterior, y como máximo al cambiar la semana del programa, el domingo a las 00:00 UTC.

Estadísticas y filtros

Indicadores de rutas activas e inactivas, fiabilidad media (verde ≥ 70 %, naranja ≥ 40 %, rojo por debajo) e ingresos totales, cada uno con su línea. Filtros por **Estado**, **Aeronave**, **Conjunto** y texto libre sobre número, OACI o aeronave. El contador está a la derecha. En modo planificación, estadísticas y filtros se pliegan — la cuadrícula necesita más la altura.

4.1 Programa semanal de rutas
4.2 Configuración de ruta
4.3 Generación de conjunto de rutas
4.4 Clasificación de rutas
4.5 Rutas Freelance
4.6 Horario Freelance actual
4.7 Rangos de Rutas

Leer una fila de ruta

- **Estado** — Pendiente, En curso, Suspendido, Semana completada, Sin vuelos programados, Semana perdida o Inactiva. La ordenación sube los estados que requieren acción. Una etiqueta **tripulación descansando** aparece junto al estado cuando el piloto de la ruta duerme y hay un vuelo antes de que despierte.
- **N.º de ruta**, **Ruta**, **Aeronave** — Número de vuelo sobre su color, OACI salida → llegada, y la aeronave asignada; todo es clicable.
- **Ocupación** — Un gráfico por día: mitad izquierda azul = PAX, mitad derecha coral = carga, altura = tasa prevista. Gris = día libre.
- **Sal. UTC** / **Lleg. UTC**, **Vuelos**, **Fiab.**, **Ingresos** — Próxima salida y llegada, vuelos sobre horas, fiabilidad, ingresos totales. Pase el cursor por encima para ver las mismas horas en el reloj de su ordenador.
- **SIM** — Una celda, no un botón: un avión rojo indica que la ruta se vuela en el simulador.
- **Editar** y **Duplicar** — La copia se crea inactiva y con el siguiente número libre.

Haga clic en una fila para desplegarla. Cada vuelo programado lleva su **diario** — el registro que el servidor escribe al preparar el vuelo, incluida la razón de un rechazo. La fila muestra la **última entrada**, la que explica; el botón contiguo abre el registro completo, a menudo de una docena de líneas. Bajo la franja de cada vuelo aparece la misma hora en el reloj de su ordenador («el día anterior» o «el día siguiente» cuando la fecha difiere); cuando un vuelo espera un avión aparcado en otro aeropuerto, pasar el cursor por la línea indica hasta cuándo lo mantiene el servidor y cómo liberarlo.

Planificación — leer la cuadrícula

Una fila por **aeronave**, luego una por **tripulante**, y siete columnas de día. Cada bloque de una celda es **una ruta que vuela ese día**, con el color de esa ruta (el que usted elige en sus ajustes); la cifra interior dice cuántas veces vuela. El mismo par ruta-día aparece por tanto dos veces — en la fila de la aeronave y en la del piloto.

- **Celda roja** — ese día hay un conflicto para ese recurso.
- **Celda violeta** — ese tripulante descansa ese día.
- Al hacer clic en un bloque se abre su ruta.

No hay eje horario dentro del día, y es deliberado. Con la ventana en su anchura mínima, una columna de día mide unos 113 píxeles: un vuelo de dos horas a escala tendría nueve píxeles — ilegible e imposible de pulsar con fiabilidad. Bloques de igual anchura dicen honestamente densidad y pertenencia en vez de fingir una precisión que el espacio no permite. Las horas exactas están en la fila desplegada de la lista.

Cambiar la tripulación desde la cuadrícula, paso a paso

1. Cambie a **Planificación** y pulse **Seleccionar**. Hasta entonces, pulsar un bloque solo abre su ruta — la selección es un modo explícito para que un clic accidental nunca escriba nada.

2. Pulse los bloques que quiera. Una marca sustituye a la cifra. Elegir un par ruta-día selecciona **todos los vuelos de esa ruta ese día**. La barra bajo la cuadrícula cuenta lo que realmente tiene: «24 vuelos seleccionados en 10 rutas».

3. Elija **Un piloto** o **Rotación**.

- **Un piloto** — elija a alguien de la lista; todos los vuelos seleccionados pasan a esa persona.

4.1 Programa semanal de rutas
4.2 Configuración de ruta
4.3 Generación de conjunto de rutas
4.4 Clasificación de rutas
4.5 Rutas Freelance
4.6 Horario Freelance actual
4.7 Rangos de Rutas

- **Rotación** — pulse los grupos de tripulación que deben alternarse, en el orden en que deben volar. Se numeran a medida que los elige. Aparece una vista previa: cada vuelo, ordenado por salida, con el grupo y el piloto que lo tomará. Léala antes de pulsar nada — una alternancia mal repartida es imposible de detectar después.

4. Lea el botón antes de pulsarlo. Indica su objetivo real — «Asignar a 7» — y a su lado se dice cuántos quedan **sin cambios**. Los vuelos en curso, completados o cancelados nunca se tocan.

5. Púlselo y lea el informe. Tres cifras: asignados, omitidos, fallidos — y cada fallo con su ruta, su hora de salida y las palabras del servidor. Un lote a medias lo dice.

En la vista previa, un marcador **descanso** indica que el piloto de ese turno aún duerme a esa hora de salida y que el vuelo no saldrá con esa tripulación. Solo se muestra un descanso **ya en curso** — nada aquí adivina un descanso que no ha empezado.

Lo que la asignación nunca cambia

Asignar tripulación reescribe solo el **puesto de piloto** (o, en rotación, todos los puestos del grupo elegido). Una aeronave de reemplazo puesta a mano en un vuelo, su opción de volar en simulador y — en modo un solo piloto — su copiloto y su tripulación de cabina se conservan. Asignar a un vuelo el piloto por defecto de su ruta **borra** la excepción de ese vuelo en vez de duplicarla: así se devuelve un vuelo a la normalidad.

Dos casos se rechazan antes de enviar nada: una ocurrencia ya volada y un piloto que ya es copiloto en ese mismo vuelo.

Servicio y descanso

Si su compañía tiene activado el sistema de servicio, un tripulante puede trabajar una **ventana de servicio de 14 horas** y luego debe descansar **8 horas**. La ventana cuenta **tiempo real desde el inicio del servicio**, no horas voladas — esperar en tierra la consume igual. Un vuelo que terminara pasada la ventana cuesta una penalización por tripulante IA, y un vuelo que deba salir mientras su tripulación descansa se rechaza sin más. Su propio avatar está exento.

Para eso existe la rotación: tres tripulaciones alternándose mantienen cada vuelo dentro de la ventana de alguien, cosa que un solo piloto no puede.

Antes de que una ruta pueda volar

Una ruta debe **activarse** desde sus ajustes, y la página de ajustes pasa antes una lista de comprobación — aeronave, tripulación, salida, llegada, **alternativo**, días y horarios. El aeropuerto alternativo es obligatorio y es el que más se olvida; su tarjeta se muestra siempre, con un aviso cuando está vacía. Los precios los calcula el servidor cuando la **tarificación automática** está activa.

Consejos

- Ejecute **Fusionar similares** tras generar un conjunto.
- Un vuelo **Suspendido** no está perdido: el servidor lo reintenta pasado su tiempo de espera, así que corregir la tripulación suele bastar.
- Los grupos de tripulación se guardan solo en este dispositivo, por compañía — créelos en la página **Grupos de tripulación**.
- Las horas están en **UTC**, como el servidor; la hora local de su ordenador aparece al lado, o al pasar el cursor cuando la columna es estrecha.

4.1 Programa semanal de rutas
4.2 Configuración de ruta
4.3 Generación de conjunto de rutas
4.4 Clasificación de rutas
4.5 Rutas Freelance
4.6 Horario Freelance actual
4.7 Rangos de Rutas

4.2 Configuración de ruta

Panel completo de una ruta regular: ajustes a la izquierda, vista de mapa, mapa de calor de demanda, previsión y vuelos de la semana a la derecha.

Lista previa a la activación

Un banner arriba enumera lo que debe cumplirse antes de activar la ruta — avión y piloto asignados, horarios de salida y llegada distintos, al menos una plaza o algo de carga ofrecida, los tres aeropuertos definidos, ambas duraciones de franja definidas y cada aeropuerto lo bastante grande para el avión. Verde significa listo, naranja enumera lo que falta, y Activate rechaza localmente indicando cuántos puntos quedan, en vez de un bloque de texto del servidor.

Acciones (encabezado)

- **Edit** / **Delete** — Guardar bloqueado hasta definir salida, llegada y un día de operación; Delete elimina la ruta tras confirmación.
- **Duplicate** — Crea una copia inactiva, renumerada al siguiente # libre para que Activate ya no falle con « ya en uso ».
- **Activate / Deactivate** — Activa: aeropuertos, horarios y franjas de solo lectura; aeronave, tripulación y capacidad siguen editables. Antes de activar, la app mira dónde estará el avión: si la activación fuera a crear un vuelo que no puede hacer — normalmente la vuelta de una ida y vuelta activada después de la hora de la ida —, pregunta primero, nombrando el vuelo, que el servidor lo rechazaría mientras el avión esté en otro sitio, sin retener el avión y cuándo activar en su lugar. Desactivar, como activar, devuelve la fiabilidad de la ruta al 50 % si es mayor.

Ajustes

- **Activation days** — De lunes a domingo, al menos uno obligatorio.
- **Aircraft**, **Route #**, **Color**, **Tag** — Aeronaves de la compañía (freelance excluidas), número de vuelo, color del grupo y una etiqueta opcional que agrupa las rutas de un conjunto.
- **Departure / Arrival / Alternate** — Los ICAO se resuelven solos; cada lado lleva Time UTC, Slot Start UTC y Slot Duration, y modificar un horario sincroniza su franja. **Adjust** aparece en la llegada si el horario difiere más de 5 min y 20 % de la duración estándar. La tarjeta Alternate siempre se muestra, marcada **Required to activate this route** mientras esté vacía.
- **Campos de hora** — Lo que escribe permanece hasta que sale del campo o pulsa Intro (Escape cancela), y « 930 », « 9 » o « 9h30 » se entienden. Una entrada ilegible parpadea en rojo en lugar de descartarse en silencio. Cada hora aparece también en la hora local de su ordenador, con «el día anterior» o «el día siguiente» cuando su día UTC difiere.
- **Operaciones** — Fly in Simulator, Force Crew Rest, Auto Pricing y la insignia de estado semanal (Scheduled, o « No flights this week » con un tooltip que lo explica).
- **Default Crew** — Piloto, copiloto opcional y suficientes auxiliares para las plazas ofrecidas; la tripulación no certificada está bloqueada, y la barra Grupos de tripulación carga o guarda un preset local con un clic.

Un slot pertenece a un día, no solo a una hora. Las ventanas de salida y llegada se repiten cada semana en cada día de operación: un vuelo del lunes tiene un slot el lunes y ningún otro. Arrancar o apagar los motores fuera de ella cuesta el 5 % del ingreso máximo de la ruta, por extremo — así que un vuelo recuperado otro día paga los dos. Los aeropuertos de tamaño 0 y

1 no tienen slot, ni tasa de slot, ni penalización horaria.

Mapa, calor, capacidad y previsión

Ruta de gran círculo hacia la llegada con salto discontinuo al alternativo, sobre una cuadrícula 24 h x 7 días de demanda en la salida (PAX o Cargo, gris en días inactivos); la línea naranja marca la hora de salida y sigue la que está editando. Fuera de la edición, un clic en la casilla de un día de operación a la hora de salida muestra la previsión de ese día; mientras los horarios se pueden editar, un clic en cualquier casilla fija también la hora de salida. El recuadro violeta es la casilla que lee la previsión. **Capacity & Pricing** reúne plazas Eco / Bus / First y carga en su unidad de peso con sus precios; se bloquean bajo Auto Pricing y muestran entonces los precios de referencia que cobrará el próximo vuelo; sin él, un precio aún a 0 toma el precio de referencia del servidor. **Forecast Computation** recalcula fiabilidad, modificadores y ocupación (verde ≥ 70 %, naranja ≥ 40 %, rojo por debajo) poco después de cada cambio, precios de billete incluidos cuando Auto Pricing está desactivado, porque cada precio mueve la ocupación.

La previsión describe un vuelo de la semana. Elija su día arriba en la tarjeta (por defecto, el primer día de operación). El servidor nunca carga más de lo que prevé: en cada clase pone a bordo lo menor entre la demanda y su oferta, y paga sus precios sobre esa carga. Fuera de la edición, la previsión usa la tasa de ocupación guardada en el último guardado o vuelo completado, la que sirve para generar el próximo vuelo; cuando difiere de la recién calculada, una línea **El próximo vuelo usa** la muestra.

- **Previsto** — Los pasajeros y la carga previstos para ese vuelo: la demanda de esta semana a la hora de salida, limitada por su oferta. En negrita cuando está completo; la información emergente da la demanda. La cuadrícula de demanda se recalcula cada 7 días.
- **Ocupación resultante** — Tasa de ocupación de la ruta × la casilla de demanda de ese día y esa hora, para pasajeros y para carga.
- **Pago previsto por vuelo**, **Pago si se vende todo**, **Tasas de slot por vuelo** y **Previsto tras tasas de slot** — Las tasas de slot se cobran en cada vuelo y se calculan sobre el pago si se vendieran todos los asientos a los precios guardados: los asientos ofrecidos y nunca vendidos también cuestan. Un aeropuerto de su propiedad no cobra slot.
- **Control de pesos** — Pesa la carga prevista y la carga con todo vendido frente a los límites del avión. Rojo cuando la carga prevista no cabe, lo que el servidor rechazaría al crear el vuelo. Naranja cuando solo un vuelo completo no cabría.

Vuelos programados

- **Chip de ventana en vivo** — En filas Pending: verde si volar ahora cae en la ventana de bonus de puntualidad, naranja si la franja de salida se perdió. El tooltip detalla la regla del –5 % por adelantarse y el bonus.
- **OFF-SLOT** — Aparece cuando el comentario del servidor menciona una penalización de franja, incluso en vuelos exitosos.
- **Override** (engranaje) — Cambia aeronave, tripulación o modo simulador en un vuelo; esas filas pasan a naranja con insignia **OV**.
- **Fly Now** — Activo en vuelos Pending con Fly in Simulator y una aeronave en la ruta; si no, atenuado con un tooltip. El servidor genera la misión, cobra la tasa de franja y el dispatch se rellena.

- **Hora local** — Bajo cada franja, la misma hora en el reloj de su ordenador. Cuando un vuelo espera su avión aparcado en otro aeropuerto, pasar el cursor por la línea indica hasta cuándo mantiene el servidor ese vuelo — y el avión — y cómo liberarlo.

Fly Now sigue comprobando el avión. Un vuelo generado y un avión asignado no evitan una inmovilización ni el mantenimiento obligatorio. Resuelva el problema indicado antes del dispatch.

La compra automática al partir requiere un FBO con existencias para toda la cantidad. Se prioriza su propio FBO apto, después el de su VA y, en su defecto, el FBO apto más barato. No se suman existencias de varios FBO.

Las rutas regulares de compañía son distintas de las Freelance: la compañía operadora paga el combustible. Los vuelos IA lo compran automáticamente. Si ningún FBO puede suministrarlo, no se compra nada; el combustible a bordo debe cubrir destino, alternativo y 30 minutos de crucero o el vuelo figura como Not started con el motivo en el diario. Con Fly in Simulator, prepare el combustible en el despacho.

4.3 Generación de conjunto de rutas

La página **Generación de conjunto de rutas** es un asistente que construye un lote de rutas regulares como una **rotación encadenada**: la aeronave enlaza hub → A → B → ... → regreso al hub, con cada tramo saliendo donde aterrizó el anterior (continuidad de aeronave). Todas las rutas se crean y activan en una sola llamada al servidor.

Disposición

La pantalla tiene tres zonas: el **panel de dataset** a la izquierda, la pila **configuración + resultados** en el centro-derecha, y un **mapa interactivo** abajo a la derecha.

Dataset (pestañas arriba a la derecha)

- **Airlines** — Explore la base FR24 y elija una aerolínea real. Su red aparece como finos arcos rojos en el mapa y sus hubs alimentan la lista Starting Airport. Filtros: texto, ICAO operado, tamaño de flota, país. El borde izquierdo coloreado indica el tramo de flota.
- **Favorites** — Elija entre sus aeropuertos favoritos (marcar/desmarcar). El botón **Manage** abre la página Aeropuertos favoritos. Se necesitan al menos dos aeropuertos marcados.
- **Manual** — Pegue códigos ICAO separados por espacios, comas o saltos de línea. Un contador en vivo muestra cuántos se reconocen.

Aeronave y tripulación

- **Aircraft** — Elija una aeronave no freelance. Fija alcance máximo, velocidad de crucero y capacidad de asientos/carga para toda la rotación.
- **Starting Airport** — El hub. Elija uno de la lista (hubs de la aerolínea, aeropuertos favoritos o su lista ICAO según el dataset), o deje **Any (Auto)** para que el motor decida.
- **Selector de tripulación** — Aparece cuando se elige una aeronave. Piloto (obligatorio), copiloto (si lo exige el tipo) y el número necesario de auxiliares. Los empleados no certificados quedan bloqueados. Los miembros ya asignados a otras rutas regulares se marcan. Los pilotos VA también aparecen.
- **Barra de Crew Group** — La misma barra de presets que Dispatch, Órdenes de trabajo y Route Edit. Un clic carga un grupo de tripulación guardado.

4.1 Programa semanal de rutas
4.2 Configuración de ruta
4.3 Generación de conjunto de rutas
4.4 Clasificación de rutas
4.5 Rutas Freelance
4.6 Horario Freelance actual
4.7 Rangos de Rutas

- **Fly in Simulator** — Si está activo, todos los vuelos deben pilotarse en el simulador. Forzado y bloqueado cuando el piloto es el personaje jugador.

Parámetros de rotación

- **Distance Min / Max (NM)** — Distancia aceptada por tramo. Automáticamente limitada al alcance máximo.
- **Number of Routes** — De 1 a 21 tramos.
- **Weekly Frequency** — Vuelos por ruta a la semana. Limitada a **7 / ceil(numRoutes / 3)** para evitar saturación.
- **Start Flight #** — Primer número de vuelo. El botón de dado genera una base aleatoria.
- **Set Name (Tag)** — Etiqueta común aplicada a todas las rutas del conjunto.
- **Color** — Color común (rueda nativa + entrada hex) para arcos y listas de rutas.

Generación

Haga clic en **Generate Preview** para construir la rotación. El motor:

- Resuelve los ICAO desde la base local de aeropuertos.
- Filtra los tramos candidatos por distancia y alcance.
- Ejecuta una cadena DFS desde el hub (cadena abierta con reposicionamiento ferry si no es posible cerrar el bucle).
- Equilibra los tramos en la semana y elige cada salida en el pico local de demanda (mapa de calor PAX/Cargo).
- Calcula la mezcla de asientos (Eco/Bus/First) y el peso de carga según capacidad y carga útil disponible.
- Elige el alternativo de cada tramo como el alternativo automático del despacho: el aeropuerto civil más cercano a 50 NM o más de la llegada y lo bastante grande para la aeronave; un aeródromo militar solo como último recurso. El alternativo de un helicóptero no tiene tamaño mínimo.
- Utiliza la duración de vuelo estándar del servidor para las horas de llegada.

Vista previa, mapa y tabla

Cada tramo aparece en la tabla (nº de vuelo, pies de ocupación por día, salida → llegada, alternativo, distancia, horas UTC, días activos). Los **tramos ferry** reciben una etiqueta y un arco naranjas. Al hacer clic en una fila, su arco se resalta en fucsia y se hace zoom; otro clic deselecciona. El hub tiene un marcador violeta más grande; las escalas intermedias son verdes.

Aceptación

Haga clic en **Accept & Create Routes** para enviar el conjunto al servidor. Todas las rutas se crean y activan de una vez y la página redirige a la lista. El servidor comprueba todas las rutas antes de crear ninguna: si una es rechazada, no se crea ninguna, y el motivo permanece en pantalla hasta que lo cierre. El servidor activa el conjunto en cuanto lo crea: si eso fuera a crear un vuelo que su avión no puede hacer — normalmente una vuelta cuya hora de ida ya pasó hoy —, la app pregunta primero, nombrando el vuelo y cuánto tiempo mantendría el servidor el avión.

Consejos

- Los precios de billetes y carga se calculan automáticamente en el servidor (AutoPricing activo en cada ruta generada).
- Los pies usan azul (PAX) a la izquierda y coral (Cargo) a la derecha; los puntos grises marcan días sin vuelo.
- Si un ICAO es desconocido o está fuera de alcance, un error en línea lista los códigos problemáticos antes de crear nada.

4.4 Clasificación de rutas

La página **Clasificación de rutas** muestra las mejores rutas regulares de todo el mundo OnAir, divididas en dos clasificaciones lado a lado.

Dos clasificaciones

- **Top Landings** (acento verde) — Rutas clasificadas por número total de vuelos completados, con las horas de vuelo acumuladas al lado. Mide con qué frecuencia se vuela realmente una ruta.
- **Top Credits Earned** (acento ámbar) — Rutas clasificadas por credits acumulados ganados. Mide la rentabilidad general.

Interruptor Top / Mis rutas

- **Top** muestra todas las rutas de ambas clasificaciones a nivel mundial.
- **My Routes** restringe ambas tablas a las rutas de su propia compañía — **conservando los rangos mundiales**. Una ruta clasificada #47 a nivel mundial sigue siendo #47 al filtrar; los números nunca mienten sobre su posición real.
- Sus propias filas también aparecen siempre resaltadas (tinte azul) en el modo **Top**, para localizarlas sin cambiar de pestaña.

Lectura de la tabla

- **#** — Posición en la clasificación. Los tres primeros puestos muestran insignias de color: oro (1.°), plata (2.°), bronce (3.°).
- **Route** — Número de vuelo (p. ej. #1234), seguido de los códigos ICAO de salida y llegada clicables.
- **Airline** — Código IATA o nombre corto de la compañía que opera la ruta. Haga clic para abrir la ficha de compañía correspondiente.
- **Metric** — Aterrizajes con horas de vuelo entre paréntesis, o cantidad en credits según la clasificación.

Navegación y exportación

- **Back to Rutas** — Vuelve a su lista de rutas.
- Botón **Actualizar** (arriba a la derecha) — Recarga ambas clasificaciones desde el servidor. También se recargan automáticamente cada vez que abre esta página.
- Botón **CSV** en cada tabla — Exporta las filas visibles (respetando el interruptor Top / My Routes) a un archivo de hoja de cálculo.
- Haga clic en un código ICAO para abrir la búsqueda de aeropuertos.

4.1 Programa semanal de rutas
4.2 Configuración de ruta
4.3 Generación de conjunto de rutas
4.4 Clasificación de rutas
4.5 Rutas Freelance
4.6 Horario Freelance actual
4.7 Rangos de Rutas

Consejos

- Compare sus propias rutas con la clasificación para identificar conexiones rentables que valga la pena replicar.
- Los datos reflejan el historial acumulado desde la creación de la ruta — una ruta reciente con alto factor de ocupación puede superar a una antigua con poca actividad.
- Aquí solo se muestran **Regular Routes** — los Trabajos Compañía y las misiones freelance no forman parte de esta clasificación.

4.5 Rutas Freelance

Vuele un horario semanal recurrente para una aerolínea real como piloto freelance. Se accede desde la tarjeta **Rutas** del Hub del Piloto. Elija aerolínea y tipo de avión, luego genere el horario; si ya hay uno activo, la página va directamente a él.

Selector de aerolínea

- **Filtros** — texto libre sobre nombre, ICAO, IATA e indicativo, más país, tamaño de flota y un código de aeropuerto que la aerolínea debe servir.
- **Filtro de distancia** — un único campo de máximo en NM que conserva las aerolíneas con al menos una ruta bajo el límite. La primera vez que lo marcas se obtienen las distancias de todas las aerolíneas, lo que tarda un momento; después se guardan en caché 7 días por aerolínea, así que volver es casi instantáneo.
- **Usadas recientemente** — las cinco últimas aerolíneas aceptadas quedan ancladas arriba con una estrella.
- Las tarjetas se colorean según el tamaño de flota y muestran el logotipo de la aerolínea, los códigos, el país, el número de rutas y el de aviones.
- **Su rango** — en cuanto haya volado para una aerolínea, su tarjeta muestra el nombre y el icono de su rango. Pase el ratón por la tarjeta para ver su progreso en ese rango y la bonificación de paga que aporta.

Tipo de avión

- La lista contiene sus tipos de flota y todos los importados antes desde el simulador, hasta diez.
- **From Sim** lee el avión cargado y lo empareja en el servidor por peso, combustible y versión del simulador.
- La línea **In your simulator**, bajo los ajustes, nombra el avión cargado y, en tierra, el aeropuerto más cercano. **Use this** los aplica: el aeropuerto rellena el filtro de aeropuerto y el aeropuerto de salida. Nada cambia sin ese clic.

Generación del horario

- **Aeropuerto de salida** — cualquier hub de la aerolínea, el aeropuerto del filtro, o déjelo en automático. Un aeropuerto fijado en el filtro sigue seleccionado al elegir una aerolínea. Si la aerolínea no tiene rutas que salgan de él, vuelva a automático.
- **Vuelos** (1 a 10), **distancia mín y máx** en NM, y un filtro de **compatibilidad de velocidad** que conserva las rutas cuya media está entre 0,45 y 1,2 veces la velocidad de diseño del avión.
- **Propose schedule** construye una ida y vuelta; si el bucle no cierra, recurre a un vuelo real menos más un leg **Ferry** a la base.

Mapa y leyenda

El mapa dibuja las rutas de la aerolínea en rojo, los vuelos generados en verde, el leg ferry en ámbar y el leg seleccionado en fucsia. Los hubs se etiquetan Minor (10 a 14 rutas), Hub (15 a 19) y Major (20 o más). Los popups de aeropuerto dan tamaño, elevación, balizamiento, marca militar y meteorología en vivo, más una sección **Show TAF** que despliega el pronóstico de aeródromo — periodos decodificados y boletín crudo, limitados y desplazables, con un botón para escucharlo. Las etiquetas de tamaño y categoría se traducen a su idioma.

Resultado y aceptar

El horario se muestra como tiras o como tabla, según el conmutador del encabezado; pulsar una fila o una línea verde centra el mapa en ese leg. **Accept** crea el avión freelance y una misión por leg en el servidor, y le devuelve al Hub del Piloto con la tarjeta del horario activo.

- Wiki OnAir — Piloto Freelance — https://onaircompany.hostwiki.io/en/freelancedashboard

4.6 Horario Freelance actual

La página **Current Freelance Schedule** lista cada leg de su horario de ruta freelance activo. Se abre desde **Show legs** o **Route Map** en el Hub del Piloto. Si no hay horario activo, la página lo indica.

Encabezado y resumen

- **Cambio de vista** — tiras densas o una cuadrícula de tarjetas compactas; su elección se recuerda.
- **Actualizar** recarga desde el servidor, **Back** vuelve al Hub del Piloto.
- El resumen nombra la aerolínea y el tipo de avión, cuenta los legs y muestra el **Weekly Bonus Limit** (UTC, una semana tras el inicio del horario).
- **Show on Map** abre el mapa operativo prefiltrado en estos legs. **Abandon schedule** descarta todo y vuelve al Hub del Piloto.

Total del horario

Una banda verde sobre la lista da la paga y la XP de todo el horario tal como las calcula el servidor, con su multiplicador de rango y cualquier boost de aeropuerto mostrados aparte cuando aplican.

Aviso de velocidad

Aparece un banner rojo cuando la velocidad de diseño de su avión no sostiene la velocidad media que exige al menos un leg. Sigue ganando XP y créditos, pero un leg que termina tarde pierde el bono de puntos de rango.

Recuperar un horario roto

Si el servidor sigue devolviendo un leg que ya no puede resolver, un banner ámbar explica la situación y ofrece un **Abandon** de un clic. El mismo aviso aparece en el Hub del Piloto, para recuperar desde cualquiera de las dos páginas.

Tiras y tarjetas

Cada leg muestra su estado (Pending, InProgress, Completed, Skipped), número de vuelo, ruta con ICAO clicables, horas UTC programadas, duración de bloque, distancia del círculo máximo, pago, una etiqueta Ferry y las acciones en línea. Las tarjetas añaden nombres completos de aeropuertos y velocidad media.

- **Fly** despacha el avión inactivo en el leg actual.
- **Resume** abre el seguimiento si el avión ya está en vuelo; el botón parpadea para llamar la atención.
- **Skip** descarta el leg actual estando inactivo — no disponible en vuelo ni en warp.
- Los botones deshabilitados conservan su sitio y explican en un tooltip qué los bloquea: sin avión, warp, ocupado.

Coherencia

Las misiones de carga y pasajeros siguen las mismas reglas de presentación en todas partes, así que los pesos, su preferencia kg o lbs y la carga dividida se leen igual en el Hub del Piloto, en la tira y en el mapa. Si un leg se ha eliminado en el servidor e intenta saltarlo, la página lo dice con claridad y recarga el horario en lugar de mostrar un error de servidor crudo.

Estados de vuelo

- Pending (azul), InProgress (morado), Completed (verde), Skipped (ámbar).
- El avión se crea en el servidor al aceptar y permanece ligado al leg en curso.
- Abandonar el horario es irreversible y borra todos los legs restantes.
- Freelance Pilot (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/freelancedashboard

4.7 Rangos de Rutas

La página **Rangos**, dentro de **Personal y RR. HH.** en el menú, tiene dos pestañas. **Rangos Rutas**, la descrita aquí, sigue su progresión como piloto de línea con cada aerolínea real para la que ha volado. **Rangos Piloto**, la pestaña que se abre primero, sigue la progresión por clase de avión.

Qué cuenta aquí

Solo los vuelos de un **horario de ruta freelance** aceptado alimentan esta pestaña. Los chárteres tomados en Buscar trabajos freelance no cuentan — progresan en la pestaña Rangos Piloto. La misma nota está tras el icono de información junto a las clasificaciones.

Mis rangos freelance (izquierda)

Una tarjeta por aerolínea para la que ha volado, ordenadas por XP de rango, de mayor a menor.

- **Insignia de nivel** con una barra hacia el siguiente nivel y la XP lograda dentro del actual: **Trainee**, luego **Junior Officer** a 200 XP, **Flight Officer** a 500, **First Officer** a 1000 y **Captain** a 2000. Captain es el tope, así que allí desaparece el contador bajo la barra.
- El código y el nombre completo de la aerolínea.
- Mini-estadísticas: **XP**, **Flights**, **Hours**, **Credits** y **Distance** en NM cuando la hay.

Antes de su primer vuelo de ruta, la columna muestra un estado vacío con el atajo **Browse Freelance Routes**.

Clasificaciones globales (derecha)

Dos tablas de 15, agregadas por empresa en todas las rutas freelance — no por aerolínea.

- **Top 15 — Route Salary**: créditos totales ganados en rutas freelance.
- **Top 15 — Landings**: vuelos completados, con las horas acumuladas entre paréntesis.

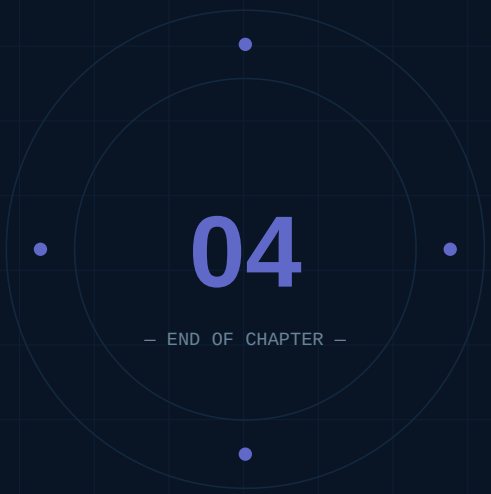
Cada fila da la posición, el código de la empresa y el total. Su fila se resalta en morado cuando su empresa entra en la tabla, y una tabla sin nada lo indica en vez de quedarse en blanco.

Recarga y errores

El control de recarga de la cabecera actualiza a la vez los rangos y ambas clasificaciones. Si el servidor rechaza una de las tres consultas, un banner rojo nombra lo que falló en lugar de vaciar la página; un resultado simplemente vacío se trata como vacío, no como error.

Consejos

- Los rangos son **por aerolínea**: volver a volar la misma aerolínea es lo que sube su nivel.
- La subida más rápida son horarios semanales encadenados, tomados desde la tarjeta Rutas del Hub del Piloto.



05

CHAPTER 05 · FLEET

Flota y hangar

¿Cómo consigo aviones y los mantengo en vuelo? Tu flota, compra y leasing, órdenes de trabajo, el taller, los vuelos de prueba y los datos de las aeronaves.

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo
5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

5.1 Flota

Cabecera y barras de herramientas

- **Vista** — Strips o Table. El **acento** colorea la barra izquierda por propiedad o por estado.
- **Filtrar** por matrícula, tipo o ICAO; el **orden** ofrece las mismas 11 claves en ambas vistas.
- **Todas / VA / Mías** — en cuanto se une a una aerolínea virtual: todo, solo lo que opera la VA, o solo sus aeronaves.
- **Buy Aircraft**, **Exportar CSV**, **Actualizar**.

Estadísticas y alertas

Las tarjetas dan el total (tras filtro), las medias de célula / motores / combustible, las horas acumuladas y el reparto de propiedad. Los banners señalan **en tierra**, **mantenimiento próximo**, **inspección próxima** (10 horas, clic para filtrar) y **habilitación faltante** — un chip por clase de la flota que el propietario no ha aprobado. Los planeadores quedan excluidos y las habilitaciones OnAir no caducan.

Fila de aeronave

Matrícula, insignia de propiedad, chip **VA** cuando su aerolínea virtual opera la aeronave, chips de mercado (En venta / En alquiler / Alquilada a), clase, posición o ruta en vuelo, asientos, tres barras de condición, la reparación pendiente y la cuenta atrás de las 100h. Llave roja = en tierra, naranja = mantenimiento próximo. Los porcentajes de condición son los valores brutos que comprueban las reglas del servidor: la cifra mostrada es la que usan el despacho y el taller. Entre la toma y el apagado de motores la fila indica **Llegado** con el campo donde está estacionada y sin hora de llegada: el vuelo solo se cierra y se cobra cuando la tripulación ha rodado, hasta unos diez minutos después.

Tabla y panel desplegado

Todas las cabeceras ordenan (ID, Propietario, Tipo, Clase, Estado, PAX, Condición, Motores, Combustible, Reparación, Próximo mantenimiento); el segundo clic invierte, el tercero borra. Haga clic en el chevron o en la fila para desplegar motores (condición, SMOH, tiempo hasta TBO), asientos y carga, datos en vivo en vuelo, misión actual, vuelos recientes y órdenes de trabajo.

Reanudar un vuelo

El botón de acción de una aeronave que está pilotando abre directamente el seguimiento en lugar del despacho. Solo se puede seguir una aeronave a la vez; cuando un colega de la VA está a los mandos de un avión compartido, el botón se convierte en un chip de radar bloqueado en solo lectura, porque tomar el relevo desalojaría su propio hueco de seguimiento.

Mover una aeronave

- **Generar retorno** — para una aeronave idle varada lejos de la base: una misión estándar de vuelta, con el despacho precargado.
- **Ferry** — transporte terrestre de una aeronave idle propia o alquilada a cualquier ICAO, con presupuesto (coste, duración, disponibilidad) antes de confirmar.
- **Token de viaje** — instantáneo: un token le teletransporta junto con el avión. La carga y los pasajeros se quedan; los aviones de la VA exigen permisos de Manager.

CH 05
FLEET
Flota y hangar

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo
5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

Mantenimiento programado

Maint. schedule, en el panel desplegado, programa una franja semanal que se inicia sola. Elija un aeropuerto, un FBO cuyo taller cubra la clase de la aeronave, un día y una hora en UTC — el mismo reloj que sus rutas regulares. El servidor inicia el trabajo en cuanto la aeronave está en tierra y disponible en ese FBO después de la franja, y sigue intentándolo durante 24 horas. Se admiten varias franjas por aeronave; cada una muestra su estado (esperando la franja, esperando la aeronave, iniciado, rechazado y reintentando, perdida esta semana, nada que hacer), y **Pause** deja una franja en la lista sin dispararla.

Marque lo que cubre la franja. La revisión anual solo se hace si vence antes de la siguiente franja. La inspección periódica se hace cuando quedan menos horas que el número indicado; se propone con las horas que sus rutas regulares hacen volar la aeronave en una semana, y al menos 10. Las averías se reparan si las hay. Para el fuselaje y para cada motor, fije dos niveles: una pieza solo se repara si está por debajo del primero cuando empieza el trabajo, y entonces hasta el segundo — por ejemplo por debajo del 70 %, hasta el 90 %. **Esperar a que el avión esté vacío** retiene el trabajo mientras haya algo a bordo, dentro de las 24 horas; si no, lo que haya a bordo se descarga al empezar. Los reemplazos y los cambios de asientos siguen siendo manuales, en el Taller.

- **Estimate** — precio y horas de trabajo sobre el estado *actual* de la aeronave, incluso en vuelo, para una franja guardada o la que está editando; « nada que hacer » significa que aún no se alcanza ningún nivel de la franja. Lo que cuesta de verdad depende del estado en que esté al empezar el trabajo. En el FBO de un jugador, la cifra son horas de trabajo, no una duración: lo que tarda depende de los mecánicos de servicio.
- **Frente a sus rutas** — si la aeronave vuela rutas regulares, el panel dice si el trabajo empieza en la franja o al aterrizar, cuánto tiempo queda luego en tierra, y avisa cuando el trabajo estimado supera ese tiempo en tierra, porque el vuelo siguiente fallaría. Si ninguna ruta lleva la aeronave a ese campo dentro de las 24 horas de la franja, indica que la franja se registraría como perdida.
- Trabajando como aerolínea virtual, programar mantenimiento requiere derechos de Manager.

Menú Manage

Centro por aeronave: Events, Flights, Workshop, Dispatch, Checkride, Find Jobs, Órdenes de trabajo, Find FBOs, Búsqueda de aeronaves, renombrar la matrícula (también alquiladas y leased), cancelar el mantenimiento, vender o poner en venta, parar el alquiler o el leasing, renovar, comprar. Cada parada o compra la presupuesta antes el servidor y avisa si el saldo quedaría negativo. Los Managers disponen además de un botón para elegir qué miembros de la VA pueden volar la aeronave.

Consejos

- Repetir un checkride de una clase que ya posee pide confirmación y recuerda la fecha de aprobación.
- La sección plegable **Distribución de condición** cuenta las aeronaves por tramo de célula, motores y combustible.

Documentación OnAir

- Mercado de aeronaves (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/aircraftmarket
- Mantenimiento de aeronaves (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/workorders

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo
5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

Búsqueda y disponibilidad. La × del buscador borra solo el texto y conserva los demás filtros. Un avión inmovilizado no puede salir aunque indique Idle; consulte Workshop para el mantenimiento requerido. La renovación del leasing ofrece plazos y propuestas actualizadas. La devolución incluye el recargo del 25 % en reparaciones cuando corresponda.

5.2 Mercado de aeronaves

El **Mercado de aeronaves** lista todos los tipos de aeronave disponibles en OnAir. Es el punto de partida — desde el menú Mercados, o desde el botón **Buy Aircraft** de la página Flota — para comparar células y llegar a las ofertas de compra, alquiler y leasing.

Detección desde el simulador

El botón naranja **From sim** lee la aeronave cargada en su simulador y salta directamente a su página de ofertas. Conecte antes el simulador con el botón **SIM** en la parte superior. La tarjeta azul de consejo se cierra con la cruz y vuelve con la pequeña bombilla que hay al lado.

Filtros de búsqueda

- **Keyword** — nombre, tipo o código ICAO. Si el catálogo local no devuelve nada, se lanza una búsqueda en el servidor.
- **Class** — SEPL, SETL, MEPL, METL, JET, HEAVYJET, HELO, ULM. La lista está coloreada por clase y el nombre completo aparece al pasar el ratón.
- **Simulator** — MSFS, XP11, P3Dv4+, P3Dv3 o FSX. Solo deja los tipos con al menos un addon para ese simulador, de modo que nunca compara una aeronave que el suyo no puede cargar. MSFS 2020 y 2024 comparten una única entrada MSFS.
- **Badge cash** — la pastilla verde recuerda su saldo actual.
- **Show affordable only** — deja solo las aeronaves cuyo precio de compra, fianza de alquiler o coste de inicio de leasing cabe en su saldo. Una que no puede comprar pero sí alquilar sigue en la lista.
- **Only most flown in simulators** — deja el 30% más volado en OnAir.
- **Community Stats** — abre el treemap **Aircraft Usage**, que muestra el reparto de los tipos entre las clases.

Visualización y orden

El conmutador de arriba a la derecha alterna **Strips** (por defecto) y **Table**. En Strips, el selector de orden contiguo elige la columna e invierte el sentido; en Table, un clic en la cabecera ordena y otro invierte. Ambas vistas comparten el mismo orden. Las unidades van en las cabeceras (**Cr.**, **NM**, **kts**, y **kg** o **lbs** según su preferencia). La fila de cabecera ahora queda fija al desplazarse y solo se dibujan las filas visibles, así que varios miles de tipos se recorren con fluidez.

Lectura de una fila

- **Type** — nombre, número de vuelos OnAir y una insignia por simulador que cubren sus addons.
- **Clase** — la franja de color a la izquierda (código corto, nombre completo al pasar el ratón).
- **Avg Price** — precio base de una aeronave nueva, en Cr.
- **Max Payload / Empty Weight** — en kg o lbs, según su preferencia.

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo
5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

- **Range / Speed / Seats / Copilot** — alcance en NM, velocidad de crucero en kts, asientos y si hace falta copiloto.

Acciones sobre una fila

- **Icono de puzle y contador** — los addons compatibles: simulador, vanilla o no, probado, motores, pesos, asientos, velocidad, combustible, vuelos y un enlace de descarga cuando el autor lo ha dado.
- **Lupa azul** — **Búsqueda de aeronaves** de ese tipo: estadísticas y economía.
- **Icono verde de moneda** — la página de ofertas: aeronave nueva, aeronaves usadas, alquiler y leasing alrededor de un aeropuerto elegido.
- **Icono de gráfico** — los **Economic Details** del tipo: costes, ingresos y rentabilidad.

5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo

Esta página trata **un solo tipo de aeronave** y responde a una pregunta: dónde conseguir una y en qué condiciones. Tres vías — **comprar**, **alquilar** o **arrendar** — y ← **Volver al mercado** regresa a la lista de tipos.

No hay nada listado hasta que busque

Elija un aeropuerto en **Search Airport** y pulse **Search Aircraft Database**. La búsqueda cubre ese aeropuerto *y sus alrededores*, así que la columna **Dist** mide la distancia desde el aeropuerto buscado — una célula barata a 400 NM sigue habiendo que ir a buscarla o trasladarla.

¿Sin certificación? Puede comprarla igualmente

Aparece un aviso naranja cuando su propio piloto carece de la habilitación de clase para este tipo. No bloquea nada: puede comprar, alquilar o arrendar la aeronave y confiarla a pilotos certificados que contrate. El botón **Gestionar empleados** lleva directamente a su plantilla.

Aeronave nueva

Cuando el tipo sigue en producción, una tarjeta muestra el precio de fábrica y un botón **Comprar**. Una aeronave nueva se **entrega en el aeropuerto que ha buscado** — sin traslado ni recogida.

Aeronaves de segunda mano

La tabla lista cada célula usada encontrada. La mayoría de columnas ordenan — pulse la cabecera, púlsela otra vez para invertir:

- **ID** — su matrícula.
- **Hours** — horas totales de célula.
- **Cond.** y **Engine** — estado de la célula y de los motores. Determinan el coste de mantenimiento mucho más que el precio de compra.
- **Wksh** — trabajo de taller ya necesario.
- **Airport** y **Dist** — dónde está y a qué distancia de su búsqueda.
- **Sell price** — el precio pedido, vacío si no está en venta.
- **Rent/h** — la tarifa horaria, vacía si no se ofrece alquiler.

- **Owner** — **System** para una aeronave generada por el juego, **Player** para una ofrecida por otra compañía.

Seleccionar una fila abre las acciones disponibles para esa célula concreta: puede estar en venta, en alquiler, en arrendamiento o varias a la vez — las columnas lo dicen antes de pulsar.

Un aeropuerto que su simulador no tiene

Cuando una aeronave de segunda mano está estacionada en un aeropuerto que su simulador no tiene, su celda **Airport** lo indica — **no está en MSFS**, por ejemplo — y al pasar el cursor aparece la frase completa. Las ventanas de compra, alquiler y arrendamiento de esa aeronave repiten el aviso. No se bloquea nada, pero no podrá despegar de ese aeropuerto ni aterrizar en él con su simulador actual. En un alquiler cuenta el doble: un alquiler debe terminar donde empezó, y detenerlo en otro lugar se factura como un viaje de vuelta — tarifa de alquiler, combustible y salario del piloto para el traslado, más un 10 % de gastos administrativos. Ese viaje de vuelta no se cobra cuando la aeronave está inmovilizada por mantenimiento.

Comprar, alquilar o arrendar

- **Comprar** — pasa a ser suya. Desde la página Flota podrá venderla o publicarla para que otras compañías la compren o alquilen.
- **Alquilar** — se paga por hora contra una **fianza cobrada de inmediato y devuelta al terminar el alquiler**. La aeronave debe **volver a su base con al menos el mismo nivel de combustible**, y el diálogo ofrece **generar un trabajo de vuelta** para que el regreso deje algo. Si detiene el alquiler mientras la aeronave está inmovilizada por mantenimiento, no se cobran ni el viaje de vuelta ni el combustible que falte.
- **Arrendar** — cuota semanal fija durante un plazo que usted elige, más barata cuanto más se comprometa, con el mantenimiento a su cargo. El diálogo de arrendamiento tiene **su propio botón «?»** con plazos, descuentos y matrícula en detalle.

Su efectivo disponible se muestra junto a los precios, así se ve de un vistazo qué está a su alcance.

Transportar a su piloto

Si es su primera aeronave y su piloto está en otro sitio, un diálogo ofrece llevarlo hasta ella. Responda **No, quedarse aquí** y la aeronave simplemente espera donde está hasta que alguien llegue.

Detalles económicos

Un panel lateral da las cifras del tipo — plazas, alcance, velocidad de crucero, consumo, capacidad de combustible, número de motores y horas. Contraste el alcance con las rutas que piensa volar realmente antes de comprometerse con un precio.

Algo que no podrá cambiar

La configuración de asientos de una aeronave **propiedad de otro jugador** está bloqueada. Solo una aeronave del sistema, o una suya, puede reconfigurarse.

5.4 Leasing de una aeronave

El diálogo de leasing toma una aeronave por un plazo fijo — de 4 a 48 semanas — con tarifa semanal reducida, a cambio de un pago por adelantado y la responsabilidad total del mantenimiento.

Leasing, alquiler o compra

- **Rent** — facturación por horas y fianza reembolsable. Los alquileres del sistema y de jugadores tienen permisos de mantenimiento distintos; consulte el presupuesto del taller o de devolución, sin suponer que siempre está incluido.
- **Lease** — tarifa semanal fija durante el plazo que elija, más barata cuanto más se compromete, pero todas las reparaciones son suyas. Ideal para una aeronave que va a volar durante semanas.
- **Buy** — la aeronave pasa a ser suya y, desde la página Flota, luego podrá revenderla o ponerla a la venta para que otras compañías la compren o la alquilen. Un leasing solo se puede devolver.

Plazo y descuento

- **4 u 8 semanas** — tarifa base, sin descuento
- **12 semanas** — renta semanal base ÷ 1,05, aproximadamente un 4,76% menos.
- **24 semanas** — renta semanal base ÷ 1,10, aproximadamente un 9,09% menos.
- **36 semanas** — renta semanal base ÷ 1,15, aproximadamente un 13,04% menos.
- **48 semanas** — renta semanal base ÷ 1,20, aproximadamente un 16,67% menos.

El diálogo se abre en 4 semanas. Cada entrada del menú de duración lleva su propio precio semanal y su descuento, tomados de la cotización en vivo, de modo que puede comparar antes de comprometerse.

Matrícula

El campo **Registration** viene precargado con el tail number actual. Edítelo para renombrar la aeronave: una aeronave en leasing se puede renombrar sea quien sea su propietario, y la nueva matrícula se aplica en el momento de la firma. Si no toca el campo, nada cambia. Una matrícula inválida bloquea el botón de confirmación; devolver el valor original nunca lo bloquea. Si el renombrado falla, se le avisa y el leasing sigue en pie.

Cabina

Reparta la cabina entre **Economic**, **Business** y **First**, a mano o con las plantillas (Full Eco, Full Business, Full First, Mixed). La superficie de cabina ocupada debe quedar en **100% como máximo**; si no, el botón de confirmación permanece desactivado. Los asientos no instalados se convierten en capacidad de carga adicional, mostrada en kg o lb según su preferencia de unidad. Si la aeronave pertenece a otro jugador, la cabina queda bloqueada en su distribución actual y una nota del diálogo lo indica.

Pago

Paga **3 semanas de alquiler por adelantado** al firmar. Ese importe exacto aparece en el botón de confirmación y en la línea "3 weeks advance (due now)" del resumen de precio. A partir de ahí, el alquiler semanal se carga automáticamente hasta el fin del plazo. Su efectivo figura justo debajo del resumen: si no cubre el adelanto, la solicitud falla de inmediato.

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo
5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

Mantenimiento y devolución

- **El mantenimiento corre por su cuenta** — las reparaciones, inspecciones y sustituciones durante el leasing se pagan por separado.
- **Estado al devolver** — si la célula o los motores vuelven peor de como empezaron, paga las reparaciones que faltan con un **recargo del +25%**.
- **Terminación anticipada** — 25% de las semanas contractuales no utilizadas; una semana iniciada cuenta como consumida. Las semanas completas prepagadas sin usar se reembolsan por separado. Consulte ambas líneas del presupuesto de devolución.

5.5 Órdenes de trabajo

Las **Órdenes de trabajo** ejecutan **programas de vuelo multi-tramo**: elija aeronave y tripulación, encadene los tramos, asigne carga o charters a cada uno y active — la orden avanza tramo a tramo mientras usted vuela otras misiones.

Un **piloto contratado** vuela la orden solo. Con **su propio avatar**, la orden se convierte en un planificador: carga el flete, compra el combustible, estaciona el avión y le espera. **Volar este tramo** abre entonces el despacho con la aeronave, la ruta **y la tripulación que asignó** ya rellenadas. Donde no se permiten pilotos IA, este es el único modo posible.

La lista

Las filas muestran estado, aeronave, tripulación, salida, progreso, distancia y ETE, con el tramo siguiente resaltado y una insignia **YOU / AI** para quién vuela. Las órdenes programadas muestran su fecha de inicio; las encoladas, la orden que esperan. **Start** exige aeronave y piloto; **Pause** actúa sobre órdenes en curso y en cola.

Antes de activar

Una **lista de comprobación** en el encabezado cubre aeronave, salida, piloto, copiloto si el tipo lo exige, destinos, alternativos distintos, asientos y tripulación de cabina. Dos bloques debajo informan sin bloquear:

- **Tramos sobrecargados** — cada tramo se pesa antes del clic, y los que superan el peso máximo al despegue o la carga útil se nombran con el exceso en cifras; su fila recibe además una insignia **overweight**. Estos pesos son una estimación: el servidor decide al activar, y su rechazo ya se lee completo.
- **Payload check** — las cargas que no estarán en la salida de su tramo el día en que se ejecute, separadas entre las que detienen la orden y las que el tramo deja atrás.

Aeronave y tripulación

- Los menús de **piloto**, **copiloto** y **tripulación de cabina** listan toda la plantilla, nunca un recorte silencioso de 50 filas: la tripulación ya presente en el aeropuerto de salida va primero, y un pie de lista cuenta lo que revelaría una búsqueda. Escriba un nombre o un OACI en cualquiera de ellos.
- Los pilotos sin certificación están deshabilitados y la tripulación ya reservada en otra orden se marca. Los **Grupos de tripulación** cargan un preajuste guardado en un clic. Una **Activation Date** (UTC) futura deja la orden en Scheduled.

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo
5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

Tramos

- **Route** y **Search job**: un destino más un alternativo distinto, y un traspaso a Trabajos Compañía filtrado por la salida del tramo, con los límites de clase y alcance de la aeronave aplicados. Aceptar un trabajo lo acepta entero, pero solo el tramo que sale de esta salida llega a este tramo: sus otros tramos salen de Trabajos Compañía y esperan en **Carga de pago** en los tramos siguientes, y la orden los recuerda hasta que cierre el aviso o salga de la orden. Si este tramo ya lleva carga a otro destino, se le pregunta antes de aceptar el trabajo.
- **<- Regreso** y **A la base**: un clic añade un tramo hacia el aeropuerto de salida de la orden, o hacia tu base — el aeropuerto base de tu propio avatar de piloto (no del piloto contratado de la orden), el mismo al que va el trabajo *Volver a la base* de la página Flota. El alternativo lo sigues eligiendo tú. Un botón aparece en gris, con el motivo en la información emergente, cuando no tiene nada que añadir: sin aeropuerto de salida o base conocido, el último tramo ya termina allí, o la orden ya sale de tu base.
- **Base + trabajo**: el mismo tramo hacia tu base, cargado con el trabajo pagado *Volver a la base* de la página Flota — generado ya, desde el aeropuerto donde termina el último tramo de la orden, en lugar de esperar a aterrizar allí. El trabajo se dimensiona para el avión de la orden y se paga a la entrega, como cualquier trabajo. Guarda primero la orden (el trabajo sale del último tramo tal como está guardado) y vuelve a guardarla para conservar el nuevo tramo. Un solo trabajo de regreso por orden: para generar otro, abandónalo en Trabajos pendientes (se aplica una penalización por abandono, como en cualquier trabajo). Si el trabajo de regreso de la orden ya existe pero ningún tramo lo lleva (se salió de la orden sin guardar), el botón lo carga en el tramo hacia tu base en lugar de generar otro.
- **Combustible**: un deslizador en sus unidades, con un aviso cuando el objetivo está por debajo del combustible que ya hay a bordo (la comprobación de peso cuenta ese combustible) y **Don't load fuel** — un tramo que vuela con lo que dejaron los anteriores muestra por fin el combustible que llevará de verdad, y se comprueba como cualquier otro. Fuera de alcance, una **escala de combustible** parte el tramo y conserva las cargas elegidas en ambas mitades.
- **Payload**: el pool de toda la compañía que termina en la salida de este tramo, con sus propios filtros. Los códigos de color los explica una leyenda que permanece abierta bajo la tabla, y **Show all** / **This route** dicen qué filtran. **Req.** decide qué pasa si la carga no está en el aeropuerto de salida el día en que el tramo se ejecuta: marcada, la orden **espera allí**; sin marcar, el tramo **sale sin ella**, en silencio.
- **Peso y centrado**, pasajeros empleados e historial de ejecución por tramo están en la misma pestaña; la pestaña de mapa dibuja la orden entera, coloreada según el estado de los tramos.

Notas

- Activate guarda primero; salir con cambios sin guardar ofrece Save & Leave / Discard / Cancel. Combustible y ETE suponen distancia de círculo máximo y velocidad de crucero.
- Work Orders (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/workorders

Lista y grupos de tripulación. Busque por nombre, matrícula o tipo de avión; expanda etapas y ordene la lista, inicialmente por fecha de inicio. Cargar un grupo comprueba avión y personal. Un aviso persistente identifica miembros omitidos o incompatibles: revise cada puesto antes de guardar. La carga obligatoria se espera en el origen indicado; el aviso muestra dónde está realmente, sin organizar su transporte.

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo
5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

La compra automática al partir requiere un FBO con existencias para toda la cantidad. Se prioriza su propio FBO apto, después el de su VA y, en su defecto, el FBO apto más barato. No se suman existencias de varios FBO.

Si ningún FBO puede suministrar toda la compra, la etapa no sale y muestra No FBO with enough fuel available at ... . Don't load fuel (No fuel operation at leg departure) omite la compra; planifique suficiente combustible a bordo antes de usarla.

5.6 Taller de aeronaves

El **Aircraft Workshop** es la pantalla de mantenimiento y configuración de cabina de una aeronave de su flota. Se abre desde el menú Manage de la página Flota o desde Búsqueda de aeronaves.

Elegir el taller

Seleccione primero un **Workshop FBO**: el presupuesto depende de él. Solo aparecen los FBO cuyo taller cubre la clase de la aeronave (SEP, MEP, TurboProp, Jet, Heavy Jet, Helicopter) y, si hay varios válidos, se preselecciona su propio FBO. La lista se rellena de forma fiable, incluso si pasa directamente de una aeronave a otra.

Si nada en el aeropuerto puede recibir la aeronave, se abre un panel **No Compatible Workshop**. Lista los talleres en un radio de 50 NM con su distancia y su estado (abierto para usted o privado), y ofrece **Fly to** para despachar la aeronave directamente allí. **Buscar FBO** abre la página de búsqueda con el filtro de taller ya puesto.

El botón **i** junto al selector muestra el taller en sí: mecánicos, capacidad, aeronaves dentro o en espera, y los servicios ofrecidos (Level 1 cubre la 100h, Level 2 cubre también el Annual).

Configuración de asientos

Reparta las plazas entre **Economic**, **Business** y **First**. La columna Current muestra la cabina tal como está hoy: una cabina mixta nunca se aplana a todo turista. Tres indicadores en vivo:

- **Total Seats** — asientos solicitados frente al máximo que permite el tipo.
- **Occupied Surface** — superficie de cabina usada; una plaza Business o First cuesta más que una Economic. Por encima del 100% se bloquea el presupuesto.
- **Extra Cargo Capacity** — capacidad de carga que liberan los asientos no instalados, en su unidad de peso preferida.

Inspecciones

- **Revisión anual** — reinicia el vencimiento anual. Al seleccionarla en Companion se marca también la inspección periódica independiente, con su propio tiempo y coste; ninguna restaura el estado. Se muestran los días restantes.
- **Inspección 100h** — pese al nombre histórico, el intervalo depende de la clase: 100 horas en la mayoría, 400 en Jet y 600 en Heavy Jet. Las horas restantes corresponden al intervalo real del avión.
- **Failures Repair** — repara los fallos activos (flaps, instrumentos y similares). Atenuado si no hay ninguno; pase el cursor para ver la lista.

Célula y motores

La condición se muestra como el porcentaje bruto que realmente comprueban las reglas del juego, seguido de la mejor condición que la pieza aún puede alcanzar. Ese techo baja con la edad: una célula muy usada ya no puede volver al 100%.

- **Replace Airframe** — célula nueva, condición de vuelta al 100%.
- **Repair Airframe to X%** — el número es la condición a la que quiere llegar, no una cantidad de reparación. Está acotado entre la condición actual y el techo alcanzable. Excluyente con Replace.
- **Por motor** — el mismo par. **Repair to X%** funciona igual que la célula y parte del techo del motor; **Replace** instala un motor nuevo y pone sus horas a cero. El trabajo de motor se ejecuta junto con el resto del pedido.
- **Menos de un punto porcentual de margen** — cuando el techo supera la condición actual en menos de un punto porcentual entero, el objetivo muestra el propio techo, con una décima (por ejemplo 99.9), y la reparación va directamente hasta él. Una pieza que ya está en su techo no se puede marcar.
- **Aeronave en leasing** — un recuadro **Devolución del leasing** muestra la célula y la media de los motores al inicio del leasing junto a los valores actuales. Al terminar el leasing se cobra toda condición por debajo, con un recargo del 25 %. **Reparar a la condición de devolución** marca las reparaciones que las devuelven a ese nivel, para que la devolución no se cobre. No siempre sale más barato: en un FBO que no es suyo, el taller añade su propio margen a su precio (del 10 % al 110 % en un FBO del sistema), que puede costar más que el recargo del 25 % — compare su presupuesto con el de la finalización del leasing antes de elegir; si una pieza ya no puede volver a su condición al inicio del leasing, el recuadro indica cuántos puntos se seguirán cobrando. Termine el leasing solo cuando el mantenimiento haya terminado: hasta entonces la aeronave conserva su condición anterior, y la devolución se cobra sobre ella.

Presupuesto e inicio

Marque lo que desee y pulse **Get Quotation**: el servidor devuelve el precio total, la inmovilización total y una línea por operación. Aparece una nota naranja si el FBO aplica un recargo. **Start Maintenance** confirma: la aeronave queda inmovilizada durante el tiempo anunciado y usted vuelve a la página Flota.

Consejos

- Companion selecciona automáticamente la inspección periódica junto con la anual. El presupuesto sigue incluyendo operaciones y costes separados.
- Reparar hasta un objetivo sale más barato que reemplazar, y a menudo basta para levantar una inmovilización.
- Un Annual exige un taller Level 2; revise los servicios antes de elegir el FBO.

5.7 Vuelo de prueba

El **Vuelo de prueba** mete un nuevo **addon de aeronave** en la cola de moderación de OnAir. La primera vez que se ve una aeronave desconocida en su simulador, OnAir la registra como deshabilitada: no puede usarla para vuelos normales hasta que el staff la modere. Esta página inicia ese proceso.

CH 05
FLEET
Flota y hangar

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo
5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

Antes de empezar

- Cargue el addon en su simulador y conecte Companion a él.
- La tarjeta **Detected from simulator** debe mostrar la aeronave, el aeropuerto más cercano y los pesos en vacío y máximo (en su unidad preferida). Si indica que no hay aeronave cargada, el simulador aún no ha publicado una posición.

El formulario

- **Addon URL** (obligatorio) — el enlace de descarga, o exactamente **default** para una aeronave que viene con el simulador. Cualquier otra cosa debe empezar por http:// o https://.
- **Aircraft Data Sheet URL** (opcional) — documentación o ficha técnica.
- **Proposed Seats** (opcional) — una propuesta; el staff puede ajustarla durante la moderación.
- **Proposed Max Payload** (opcional) — carga más pasajeros, **en lb** sea cual sea la unidad que use en el resto de la aplicación.

No todos los simuladores publican todos los datos de rendimiento, así que merece la pena rellenar esos dos valores propuestos: le ahorran al moderador tener que adivinar.

El vuelo

Start Vuelo de prueba crea una aeronave temporal en su posición con 50% de combustible y la abre en el despacho. **Salida, destino y alternativo son el mismo aeropuerto, y los tres quedan bloqueados**: un vuelo de prueba es una ida y vuelta al punto de partida. Tampoco se carga nada — un vuelo de prueba no lleva ni carga ni pasajeros.

Después, vuele en serio:

- **Al menos 20 minutos** en el aire.
- **Al menos una fase de crucero detectada** — salvo los planeadores, que también deben permanecer veinte minutos en el aire.
- Aterrice de nuevo en el aeropuerto de salida y registre el vuelo como siempre.

El addon entra entonces en la cola de moderación; la aprobación suele tardar unos días. Puede seguirla desde la página **Moderación de aeronaves**.

Un addon que el servidor ya conoce

El envío lleva consigo la versión del simulador que realmente está usando, de modo que el servidor asocia su aeronave al registro que ya existe en lugar de crear uno segundo — un duplicado le pediría probar una aeronave ya probada y la mostraría sin carga útil.

Si el addon ya ha pasado por un vuelo de prueba en su cuenta, la página le indica el caso: moderación pendiente, ya aprobado (úselo normalmente) o moderado y deshabilitado — con el comentario del moderador si lo hay.

5.8 Búsqueda de aeronaves

Búsqueda de aeronaves permite inspeccionar cualquier aeronave de OnAir — la suya, la de otro jugador, una célula freelance o una oferta del mercado. Dos modos: **vista instancia** para una aeronave concreta y **vista tipo**, abierta desde Aircraft Usage.

CH 05
FLEET
Flota y hangar

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo
5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

Búsqueda

- **Seleccionar de la flota** — desplegable con todas las aeronaves de su compañía (propias, leasing, alquiladas, freelance); elegir una la carga al instante.
- **Búsqueda por identificador** — busca en todo el mundo OnAir por matrícula, a través de compañías y mundos. Una sola coincidencia carga directamente; varias abren un selector con propietario, ubicación y mundo. El servidor limita a 100 resultados y aparece un aviso si se alcanza ese límite.
- **Insignia de propiedad** — **Owned**, **Leased**, **Rented** o **Freelance**, junto al selector. Ahora se le añade una ficha **VA** cuando la aeronave la opera su Aerolínea virtual. Está deliberadamente fuera de la insignia de propiedad: una aeronave de VA suele estar alquilada, y dentro de esa insignia la marca habría desaparecido justo en las aeronaves que más la llevan.

Ficha de aeronave

- Matrícula con insignias de estado y propiedad, y **View linked mission** en una célula freelance, que salta a la misión pendiente que la generó.
- **Location** — enlace al aeropuerto en tierra, o la ruta con ETA en vuelo, más rumbo y coordenadas cuando la aeronave los reporta.
- **Warp until** con su cuenta atrás, trabajo de mantenimiento restante, precio **For Sale / For Rent**, el **Aircraft ID** en bruto con botón de copia y una galería de fotos del tipo.
- Especificaciones del tipo: código ICAO, clase, motores y tipo de combustible; capacidad, flujo de crucero, alcance y autonomía; peso vacío, MTOW, carga útil máxima, TBO y hightime de célula; pista mínima, nivel de equipamiento, factor luxe, copiloto requerido, repostaje en vuelo y precio base — todo en sus unidades preferidas.

Pestañas de detalle del tipo

Tres pestañas abren los datos globales del tipo sin salir de la página: **Flight Stats** (flujo de combustible por nivel de vuelo con la media de crucero), **Compatible Addons** (simulador, nombre, factor de compatibilidad de combustible, vuelos) y **Economic Details**.

Condición, mantenimiento y costes

Para una aeronave de la compañía: condición y horas de célula, condición por motor con SMOH, TBO y horas restantes, combustible a bordo y configuración de cabina. Los porcentajes de condición son los valores **brutos** que leen las reglas del servidor, mostrados como el porcentaje actual frente al máximo reparable — lo que aquí se lee es exactamente aquello sobre lo que se juzga un rechazo de dispatch o de mantenimiento. Un banner morado cubre una orden de trabajo en curso (horas restantes, FBO, mecánicos asignados); una barra **Next Maintenance** con las fechas del último periódico y de la última anual pasa a rojo o naranja cuando el mantenimiento es necesario o próximo; y un bloque de costes estima las revisiones anual y periódica, la propiedad semanal, las reparaciones del 1 % de célula y motor, el precio del motor y el valor de reventa.

Acciones y vista tipo

Workshop está activo para una aeronave de la compañía inactiva y abre el taller directamente. **Change registration** renombra una célula propia, en leasing o alquilada al sistema. **List for sale** y **Sell** solo aparecen en aeronaves de propiedad plena, con las mismas modales que el panel Flota. Abierta desde el treemap Aircraft Usage, la vista tipo muestra las tres mismas pestañas más un botón verde **Display Sell Rent and Lease Offers** que salta a Aircraft Market Detail para ese tipo.

5.9 Aircraft Usage

La página **Aircraft Usage** muestra, como un treemap, la popularidad de cada tipo de aeronave en todo el mundo OnAir. Cada rectángulo es un tipo y su área es proporcional al número de vuelos realizados con él. El gráfico se recompone en cuanto la ventana o la barra lateral cambian de tamaño, para que los rectángulos sigan siendo legibles.

All Flights / Sim Pilots Only

Los dos botones del encabezado cambian la métrica de toda la página — tamaños, orden, leyenda y tabla.

- **All Flights** — Todos los vuelos registrados en OnAir, incluidos los que vuela el motor económico.
- **Sim Pilots Only** — Solo los vuelos que un humano pilotó realmente en un simulador.

Las clases y los tipos sin ningún vuelo en la métrica activa quedan fuera, de modo que el mapa solo muestra lo que se vuela de verdad.

Leer el treemap

- **Color** — Un color por clase de aeronave (SEPL, JET, HELO…), de la paleta de clases de OnAir. Dentro de una clase los tonos se oscurecen del tipo más volado al menos volado, para que los vecinos sigan distinguiéndose.
- **Nombre de clase** — Aparece arriba a la izquierda de cada bloque y se omite cuando el bloque es demasiado estrecho.
- **Etiqueta de celda** — El nombre del tipo aparece cuando la celda es lo bastante grande, con una línea de vuelos y horas en las mayores. Un nombre largo se recorta.

Interacciones

- **Hover** — Un tooltip da el tipo, su clase, sus vuelos y horas, más una línea **Sim pilots** con la parte realmente pilotada por un humano. Esa línea permanece en ambas métricas, así que puede compararlas sin cambiar.
- **Clic en un tipo** — Abre **Búsqueda de aeronaves** en la pestaña Mundo, sobre ese tipo: estadísticas globales, consumo por nivel de vuelo, add-ons MSFS y X-Plane compatibles, detalles económicos y acceso a las ofertas del mercado.
- **Refresh** — Recarga la página desde el servidor.

5.1 Flota
5.2 Mercado de aeronaves
5.3 Mercado de aeronaves — ficha de tipo
5.4 Leasing de una aeronave
5.5 Órdenes de trabajo
5.6 Taller de aeronaves
5.7 Vuelo de prueba
5.8 Búsqueda de aeronaves
5.9 Aircraft Usage
5.10 Moderación de aeronaves

Leyenda y tabla

Bajo el treemap, la leyenda lista cada clase con su total de vuelos. Debajo, **Top Aircraft Types by Category** toma los cinco tipos más volados de cada clase y pone Flights, Hours, Sim Flights y Sim Hours uno junto a otro, con una barra **Share** para el peso del tipo dentro de su clase.

Para qué sirve

- Detectar los tipos que la comunidad vuela de verdad, no los que simplemente posee.
- Comparar la popularidad global con la volada en simulador: una diferencia grande señala un tipo que el motor económico vuela mucho más que los pilotos.
- Elegir un tipo con gran base de usuarios — mejor cobertura de add-ons y datos económicos más fiables.

5.10 Moderación de aeronaves

La página **Moderación de aeronaves** muestra la **cola de moderación común a toda la comunidad** de los addons enviados mediante un **Vuelo de prueba**. Todos los jugadores ven la misma lista: los addons pendientes y los moderados en los últimos dos meses. Cuando llega un veredicto sobre uno de sus propios addons, aparece un indicador en la navegación lateral hasta que abra esta página.

Estados

- **Esperando moderación** — Su vuelo de prueba ha sido enviado y espera la revisión del staff. El addon aún no es utilizable.
- **Aceptado — Listo para usar** — El staff ha validado el addon. Ya se puede usar normalmente (vuelos, compra, alquiler).
- **Rechazado** — El staff ha rechazado el addon (pirateado, specs incoherentes, etc.). Consulte el comentario de moderación.
- **Repetir vuelo de prueba** — Los datos eran incoherentes. Repita el vuelo con una aeronave correctamente configurada.

Tarjeta del addon

Cada tarjeta muestra el nombre y la URL del addon, además de dos bloques:

- **Specs** — simulador, clase de aeronave, código ICAO, indicador vanilla, tipo y número de motores, peso vacío y máximo, capacidad y tipo de combustible, alcance en NM y horas, asientos y carga útil propuestos. Los pesos y volúmenes de combustible respetan sus preferencias **kg/lbs** y **L/gal** definidas en Ajustes.
- **Timeline** — fecha del vuelo de prueba y fecha de moderación.

Si el staff dejó un comentario, aparece debajo de los specs. Un botón **Open Discussion** se muestra si se ha abierto un hilo con el staff.

Tiempo de moderación

La moderación es manual, típicamente **unos días**. Sin auto-refresh — haga clic en **Refresh**.

Enviar un nuevo addon

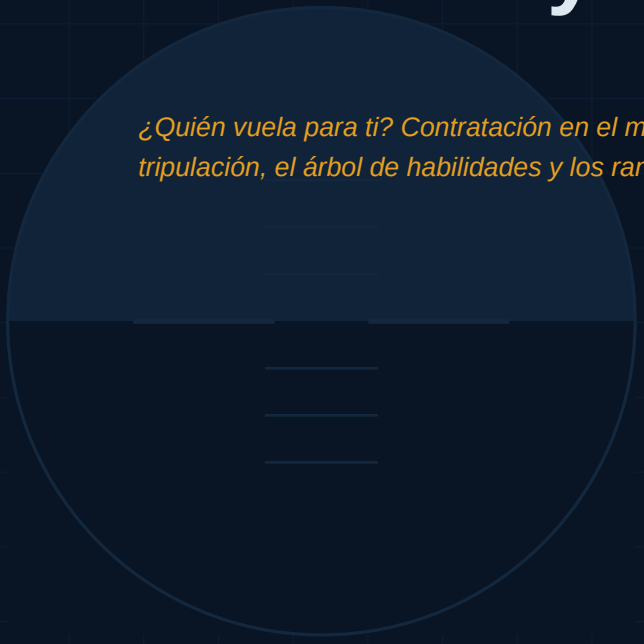
Haga clic en **Import New Aircraft** en la parte superior para abrir la página Vuelo de prueba.

06

CHAPTER 06 · CREW

Personal y tripulaciones

¿Quién vuela para ti? Contratación en el mercado de personal, gestión de empleados y grupos de tripulación, el árbol de habilidades y los rangos de piloto.



CH 06
CREW
Personal y tripulaciones

6.1 Empleados
6.2 Gestión de empleados
6.3 Grupos de tripulación
6.4 Mercado de personal
6.5 Árbol de habilidades
6.6 Rangos Piloto

6.1 Empleados

Su personal y el de su Aerolínea virtual aparecen en la misma lista. El servidor los devuelve fusionados, así que es el comportamiento esperado y no un fallo: una insignia cian **VA** marca a los de la otra compañía (su código está en el tooltip), y el filtro **VA** alterna entre solo los suyos, solo los de la VA, o ambos.

Encabezado

- **Orden** (strips) y el conmutador **Strips / Table** comparten el mismo orden de columnas.
- **Management** abre la pantalla dedicada (formación, transportes, historial). **Exportar CSV** escribe la lista actual, con rutas asignadas y crew groups; **Actualizar** recarga el roster.
- Tres tarjetas con línea de tendencia: **Total**, **Horas promedio**, **Horas totales**.

Filtros y selección

- **Texto** busca en el nombre del empleado y de la compañía. **Category / Status / Base / Location** son facetas, visibles solo si hay varios valores. **Contract**: Employee / Freelance / Owner.
- **Skill** conserva a quienes tienen Puntualidad o Confort en 2/5, 3/5 o 4/5 como máximo — la lista de formación. **Not trained** conserva a los que siguen a cero en una de las dos.
- **Conflicts** (con Flight Duty activo) conserva solo la tripulación cuya jornada está agotada o choca con sus rutas, y los cuenta junto a la etiqueta.
- **Clear filters** reinicia todas las facetas. **Select all** añade las filas filtradas al lote, de forma aditiva entre cambios de filtro.

Una fila

- Una franja de acento fija da el rol — azul **PILOT**, cian **CREW**, naranja **MECH**. Una estrella dorada marca su avatar, cuya fila se tiñe de azul.
- **Contract**: Owner, **Employee** (verde) o **Freelance** (naranja) con su fecha de expiración, en rojo por debajo de 6 h.
- **Ubicación**: en vuelo, icono de avión y FROM → TO con OACI clicables; en tierra, el aeropuerto actual.
- **Estado**: la insignia, un ETA en vuelo, un temporizador de **descanso / servicio** en tierra, y una marca roja cuando la jornada no cubre las rutas asignadas.
- **Assigned** y **Groups**: rutas regulares y pertenencias a crew groups como fichas clicables. El selector de tripulación del despacho las refleja: quien ya está asignado aparece como ocupado.

Panel y operaciones en lote

El panel reúne identidad, habilidades, fechas y rutas con renombrar, formar, transportar, reubicar, descansar y despedir; **Open full management** salta a su pantalla propia. Con al menos una fila seleccionada, la barra inferior ofrece las operaciones por lote (patrón de renombrado, inscripción a formación, planificación de transportes); **Clear** vacía la selección.

Documentación OnAir

- Empleados (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/career-progression/your-employees

6.2 Gestión de empleados

Centro de operaciones por empleado. La barra lateral lista el personal; el panel derecho muestra identidad, contrato, habilidades, certificaciones, rutas asignadas, crew groups y acciones del empleado seleccionado.

Encabezado y barra lateral

- Conmutador **Strips / Table**, **Back to ...** a la página de origen, **List view** a la lista de Empleados, **Actualizar**.
- **Hire** abre el **Mercado de personal**. Los dos flujos de contratación de allí — el diálogo por lotes y el panel de evaluación que contrata en un clic — nombran ahora **la compañía a la que se factura**, con su código: si trabaja como Aerolínea virtual, la factura va a la compañía activa, no necesariamente a la que fundó.
- Búsqueda, pestañas de categoría (All / Pilots / Crew / Mech.) y menú de orden con sentido — nombre, estado, total de horas o base; las dos habilidades se añaden al seleccionar una sola categoría.
- Cada fila lleva el acento de rol, la insignia de contrato (Freelance se vuelve roja en las 6 h previas a expirar), estado, ETA busy-until, OACI actual, base y total de horas. El personal contratado por su Aerolínea virtual en lugar de por su propia compañía aparece marcado como tal, en la tarjeta de identidad y en ambas disposiciones de lista.

Identidad, habilidades y enlaces

- **Tarjeta de identidad**: avatar, fecha de nacimiento y edad, horas de vuelo (total y en la compañía), ubicación, base, estado con busy-until y detalle de jornada, fecha de contratación o de inicio freelance. El bloque de contrato detalla Owner (sin salario), Freelance (since / until y pago por hora de vuelo) o Employee (por hora y semanal garantizado).
- **Habilidades**: dos barras sobre 5, graduadas por color. Piloto — Puntualidad / Resistencia al estrés; Tripulación — Cuidado Pax / Eficacia; Mecánico — Precisión / Eficacia. Para su avatar, aterrizajes, nivel y XP las sustituyen.
- **Certificaciones**: insignias de clase con la fecha del último examen al pasar el cursor. **Rutas asignadas** y **Grupos de tripulación** son clicables; el desplegable añade al empleado a un asiento libre de otro grupo, y la × quita el rol actual.

Acciones

La mayoría están deshabilitadas mientras el empleado está ocupado — volando, descansando, en transporte o en formación.

- **Renombrar**, **Cambiar base** y **Transportar** a otro OACI. **Cambiar base** pide confirmación: la base principal cambia al instante y nadie se traslada; para su propio avatar, el diálogo añade que las misiones de nivel que ya tiene siguen saliendo de la base anterior — regenérelas desde Trabajos pendientes para que salgan de la nueva. El diálogo de **Transportar** indica distancia, duración, ETA y coste antes de empezar (su avatar viaja tres veces más rápido).
- **Entrenamiento de clase** y **Entrenamiento de habilidades** — ambos ocultos para el jugador y para freelance fuera de Tycoon — indican precio y duración primero; una nota verde sustituye al botón cuando ambas habilidades están al máximo.
- **Descansar ahora** fuerza el descanso configurado y muestra la hora de despertar. **Despedir** (solo personal permanente) muestra salario restante e indemnización antes; los

freelance no se despiden — espere al fin del contrato o renueve en el Mercado de personal.

- **Checkride** (solo su avatar) dirige a **Flota** → **Manage** → **Checkride**, y está abierto a todos.

Documentación OnAir

- Empleados (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/career-progression/your-employees

6.3 Grupos de tripulación

La página **Grupos de tripulación** guarda preajustes reutilizables — un paquete con nombre que reúne un piloto, un copiloto opcional, cualquier número de tripulantes de cabina y, opcionalmente, una aeronave preferida. Al despachar, cargar un grupo rellena todos los puestos en un clic.

Estos datos solo viven en su dispositivo. Nada se envía al servidor OnAir, y los grupos se limitan por compañía — compañías y Virtual Airlines mantienen listas separadas.

Gestionar grupos (izquierda)

- **Grupo** — el nombre elegido; **Pilotos** — piloto + copiloto (0, 1 o 2); **Tripulación de cabina** — cuántos miembros; **Aeronave** — la preferida, o un guion si no hay.
- Aparece una insignia ámbar de **faltante** cuando un miembro ha sido despedido o ya no existe.
- Un cuadro de **filtro** sobre la lista la reduce por nombre de grupo; su **×** lo vacía.

Nuevo grupo (derecha, arriba)

Escriba un nombre y pulse **Crear**. En blanco, el grupo se crea como **New Crew Group** y puede renombrarse desde el panel de gestión. Empieza vacío y queda seleccionado de inmediato para rellenarlo abajo.

Gestionar el grupo seleccionado (derecha, abajo)

- Renombrar el grupo (se guarda al salir del campo).
- Elegir piloto y copiloto de su plantilla, y añadir cuantos tripulantes de cabina quiera.
- Definir una aeronave preferida — filtra los grupos propuestos al despachar y en Rutas personalizadas.
- **Transportar este grupo…** envía de una vez a todos los miembros disponibles a un mismo aeropuerto, con un total estimado. Cada miembro se factura por su propio trayecto; quienes no pueden viajar — no disponibles, ya allí, fuera de la plantilla — se listan y quedan fuera, y un miembro rechazado por el servidor se nombra en el resultado.
- Eliminar el grupo, con diálogo de confirmación.

Cargar un grupo al despachar

Un grupo solo sirve si la tripulación está donde está la aeronave. Los miembros que **no están en el aeropuerto de salida** quedan ahora fuera de la carga, y un aviso los nombra en vez de dejarlos colarse en silencio — antes se escribían en el formulario, permanecían invisibles en los selectores y el servidor rechazaba el vuelo. Las filas del selector marcan a los que no están en el aeropuerto antes de elegir, y **Manage groups…** en el desplegable abre esta página.

Guardar con un nombre ya existente ofrece **reemplazar** ese grupo en lugar de apilar un duplicado.

Advertencias (no bloqueantes)

El panel muestra fichas de validación cuando algo no encaja — piloto fuera del aeropuerto de la aeronave, copiloto ausente en una aeronave que lo exige, certificación de clase faltante, miembros huérfanos. Son **solo advertencias**: el despacho sigue funcionando, y el servidor OnAir es el validador final.

Consejos

- La misma persona puede estar en varios grupos, y una aeronave tener varios grupos.
- Las páginas **Empleados** muestran fichas de pertenencia; pulsar una vuelve aquí con el grupo preseleccionado.
- Los grupos se guardan en disco bajo su perfil de usuario, sin sincronizar entre máquinas — **Exportar** los guarda en un archivo e **Importar** los carga en el otro PC (o restaura una copia). Al importar, un grupo que ya tiene solo se sustituye por una copia más reciente.

Los Work Orders también cargan estos grupos. Cargarlos no habilita ni transporta a sus miembros. Lea el aviso persistente que identifica a las personas omitidas y compruebe piloto, copiloto y cabina en el orden correspondiente.

6.4 Mercado de personal

El **Mercado de personal** es el mercado de personal virtual de OnAir: todos los candidatos disponibles para contratar en su mundo — pilotos, tripulación de cabina y mecánicos. Cada uno tiene sus habilidades, certificaciones y salario, y el salario semanal es un coste fijo aunque el empleado esté inactivo. La lista se recarga en cuanto cambia a otra compañía o a una aerolínea virtual.

Pestañas de categoría

- **Pilots** (azul) — Comandantes y copilotos. Habilidades: **Punctuality** y **Stress Resistance**.
- **Attendants** (verde) — Tripulación de cabina. Habilidades: **Pax Care** y **Effectiveness**.
- **Mechanics** (naranja) — Técnicos de mantenimiento. Habilidades: **Precision** y **Effectiveness**.

Cada pestaña lleva un contador con los candidatos de esa categoría.

6.1 Empleados
6.2 Gestión de empleados
6.3 Grupos de tripulación
6.4 Mercado de personal
6.5 Árbol de habilidades
6.6 Rangos Piloto

Vistas Strips y Lista

Strips da una fila por candidato con avatar grande; **Lista** es una tabla compacta cuyos encabezados ordenan, y un segundo clic invierte. Ambas dibujan la misma **cuadrícula de certificaciones** — una columna por clase de aeronave en orden canónico, dejando vacía la celda de una certificación ausente — de modo que una clase siempre queda bajo la misma clase de una fila a otra.

Filtros

- **Aircraft Class** — Solo candidatos certificados en una clase (SEPL, MEPL, SETL, Helicopter, Jet, Heavy Jet…).
- **Min skill** — Solo aquellos cuyas dos habilidades alcanzan 3/5 o 4/5.
- **Max weekly** — Limitar el salario semanal garantizado.
- **Búsqueda por nombre**, más los controles de **orden** en la vista Strips — dos selectores marcados **1** y **2**: el primero ordena la lista, el segundo desempata, cada uno con su botón ▲/▼ (pase el cursor por encima para ver el texto exacto). En la tabla, un clic en un encabezado ordena y un **Mayús+clic** en un segundo lo añade — los encabezados llevan entonces el rango, ▲**1** y ▼**2**. Un contador en vivo muestra las coincidencias.

Columnas

Las columnas monetarias indican **Cr. Flight Hours** son las horas anteriores a la contratación; las habilidades se puntúan sobre 5. **Per Week** es el mínimo garantizado proporcional al periodo. **Per Hour** es la tarifa horaria del empleado fijo: se paga el **mayor** importe entre ese mínimo y las horas de vuelo pendientes × tarifa, no la suma. **Wages** es la tarifa freelance, con un mínimo de tres horas por pago, no una parte del ingreso de las misiones. **C** cuenta las clases certificadas.

Evaluar y contratar

Haga clic en **Evaluate** (o en la fila en vista Strips) para el panel de detalle: avatar, edad, lista completa de certificaciones con horas y aterrizajes por clase, desglose de habilidades, coste semanal y botón **Hire**. El panel nombra **la compañía que pagará** — la aerolínea virtual, en su color, mientras trabaja como ella — para que aún pueda cambiar de idea. Tras contratar accede directamente a la página de gestión del nuevo empleado.

Contratación masiva

Marque la casilla de cada fila (o **Seleccionar todo** en la barra de filtros) para construir una selección. Una barra fija abajo muestra el conteo y un botón **Hire**; el diálogo nombra la compañía que paga, pide un **aeropuerto base (ICAO)** común y contrata a todos en una pasada con barra de progreso. Los fallos vuelven en un aviso con las razones del servidor.

Consejos

- Combine **Aircraft Class**, **Min skill 4/5** y **Max weekly** para preseleccionar candidatos cualificados y asequibles, y contratarlos de una vez.
- Contrate solo lo que necesite — el salario semanal corre aunque la flota esté en tierra.
- Después, los empleados se gestionan desde **Empleados**. Si su compañía no cumple aún los requisitos, la página ofrece un atajo al **Skills Tree**.

6.5 Árbol de habilidades

El **Árbol de habilidades** reúne las 22 habilidades desbloqueables de su compañía, repartidas en cuatro ramas. Cada una mejora un aspecto del juego o abre directamente una función. Los puntos se ganan al subir de nivel.

Leer el árbol

- Mientras le queden puntos, un gran banner en la parte superior muestra el saldo.
- El número en la esquina de un nodo es su **coste** en puntos; los puntos de debajo indican los niveles ya comprados sobre el máximo.
- Los nodos están encadenados: una habilidad permanece atenuada y no se puede comprar hasta adquirir aquella de la que depende, y entonces la línea de unión se enciende.

Rama Finanzas

- **Bank Loans** — abre la página de Préstamos. Toda la rama nace de ella.
- **Better Interest Rates** (3 niveles) — reduce progresivamente el tipo de interés.
- **Parking Fees** (2 niveles) y **Landing Fees** (2 niveles) — recortan las tasas aeroportuarias.
- **Ownership Costs** (3 niveles) — reduce el coste semanal de poseer aeronaves.

Rama FBO

- **Acuerdo FBO** (5 niveles) — permite construir FBO y ofrece 1, 3, 5, 8 y finalmente 10 espacios de consultas logísticas por FBO; no fija el número total de FBO de la compañía.
- **Workshops** (2 niveles) — desbloquea y mejora los talleres de mantenimiento.
- **Mecánicos** (3 niveles, requiere Talleres) — el aumento de velocidad anunciado no se aplica en el cálculo actual del servidor. No cuente con una reducción del tiempo de mantenimiento por esta habilidad.
- **Fuel Seller** — permite vender combustible en sus FBO.
- **Workshop Selling** — permite vender servicios de taller a otras compañías (requiere Workshops).
- **Enhanced Queries** (3 niveles) — mejores resultados del FBO Query Assistant.

Rama Jobs

- **Passengers Licence** — desbloquea el transporte de pasajeros de pago y condiciona las tres siguientes.
- **Last Minute Jobs**, **Medical Flights**, **Dangerous Goods** — cada una desbloquea ese tipo de misión.

Mientras falte una licencia, los trabajos que la exigen llevan un candado en las listas y no se pueden aceptar, de modo que una misión bloqueada ya no puede tomarse por error.

Rama IA y contratación

- **Hiring** — desbloquea la contratación de pilotos IA; el resto de la rama depende de ella.
- **Training Facilities** y **Better Instructors** (3 niveles cada una) — entrenamiento mejor y más rápido.
- **Estado del avión**, **Eficiencia de combustible**, **Mejor transporte**, **Mejores procesos** (3 niveles cada una) — consumo de la IA, transporte de empleados y XP de vuelo de la compañía. La reducción de desgaste anunciada no se aplica actualmente en el servidor,

pero Estado del avión sigue siendo requisito de Mejores procesos. El multiplicador de XP depende de la lista de efectos de XP del servidor; los procedimientos realistas no son necesarios para todos los bonus.

Guardar

Pulse **+** en un nodo para subir su nivel. El banner se sustituye por una barra con **Guardar** y **Cancelar**, y nada llega al servidor hasta guardar. Cancelar restaura el último estado guardado, y salir de la página con cambios pendientes pide confirmación antes.

Restablecer el árbol

Reset Skill Tree, arriba a la derecha, devuelve todos los puntos para repartirlos de otro modo. Un cuadro explica las condiciones y la app le lleva al **Quiz de aviación**: necesita al menos un **75 %**, y el resultado solo cuenta si el examen se hizo en los últimos 10 minutos. El examen de restablecimiento puede iniciarse una vez cada 7 días por compañía, apruebe o no. El nivel de su compañía no cambia, y el número de reinicios usados figura en Company Details, en el panel.

6.6 Rangos Piloto

Rangos Piloto es una de las dos pestañas de la página **Rangos**, y aquella con la que se abre. Registra su rango para **cada clase de aeronave que ha pilotado**. La otra pestaña, **Rangos Rutas**, responde a una lógica distinta: la progresión por aerolínea. Aquí la progresión es por **familia técnica de aeronave** — SEPL, JET, HELO, etc. El botón de actualizar de la cabecera recarga la pestaña visible.

Los totales siguen su cuenta, no la compañía en la que está. Los rangos se llevan por jugador: las horas y los aterrizajes suman los vuelos de **todas sus compañías, en todos los mundos** — una compañía recién creada se abre con los rangos ya ganados. **Reset ranks** los borra de una vez para todas esas compañías; sus vuelos permanecen en los Flight Logs.

Tarjetas por clase

- **Insignia de clase** — el código corto, en el color de la clase.
- **Rango** — Trainee, Junior Officer, Flight Officer, First Officer, Captain.
- **Horas** — horas de vuelo acumuladas en esa clase.
- **Aterrizajes** — vuelos completados en esa clase.
- **Barra de progreso** — cuánto ha avanzado dentro del rango actual, con las horas que faltan para el siguiente.

Las tarjetas se ordenan por clase de aeronave y luego por horas voladas.

Umbrales de rango

Los umbrales dependen de la familia de la clase:

- **Aeronaves ligeras** (SEPS, SEPL, MEPL, MEPS, ULM, GLD, HELO): 0 / 20 / 50 / 100 / 300 horas.
- **Turbohélices** (SETS, SETL, METS, METL): 0 / 50 / 100 / 200 / 500 horas.
- **Reactores** (JET, HEAVYJET): 0 / 50 / 100 / 500 / 1000 horas.

Una clase que no encaje en ninguna de ellas usa la tabla de aeronaves ligeras.

Distribución

El anillo de la derecha muestra cómo se reparten sus horas entre las clases. El centro lleva el total acumulado, la leyenda lista cada clase con sus horas y su porcentaje, y el total de aterrizajes aparece debajo.

Detalle por clase

Pulse una tarjeta de clase para abrir la lista de los vuelos que cuentan para ese rango. Filtre por periodo — 30 días, 90 días, 1 año (por defecto) o desde siempre — y el pie repite los umbrales aplicables a esa clase.

Ver los rangos de otro piloto

Si dirige una **aerolínea virtual**, la lista de miembros ofrece un acceso directo que abre los rangos del miembro elegido. Un aviso indica entonces de quién está leyendo la progresión, con un botón para volver a la consola de la aerolínea virtual. En esa vista la página se queda en la pestaña Pilot y el detalle por clase se desactiva: la lista de vuelos solo puede consultarse para su propia compañía, así que mostraría sus vuelos bajo el nombre de otro.

Consejo

Las horas cuentan **todos los vuelos** del piloto en una clase — charters freelance, Trabajos Compañía, rutas, vuelos personales — no solo los charters. Es la noción universal de experiencia del piloto, y por eso la cifra de aquí puede superar la de cualquier parte del juego por separado.



07

CHAPTER 07 · NETWORK

Red aeroportuaria

¿Dónde vive tu compañía? Tus FBO y su configuración, los basecamps, los aeropuertos propios y la búsqueda de aeropuertos.

7.1 Mis FBOs
7.2 Configuración de FBO
7.3 Buscar FBO
7.4 Basecamps
7.5 Basecamp — Detalle
7.6 Instalar un Basecamp
7.7 Aeropuertos propios
7.8 Búsqueda de aeropuertos
7.9 Aeropuertos favoritos

7.1 Mis FBOs

Encabezado

- **Conmutador de vista** (Strips / Table) — Alterna entre la disposición de tiras de vuelo y una tabla compacta ordenable.
- **Control de orden** — En vista Strips, un desplegable elige la columna y el sentido; en vista Table se ordena pulsando la cabecera directamente.
- **Actualizar** — Recarga la lista de FBO.

Barra Create FBO

La barra superior permite iniciar un nuevo FBO inmediatamente:

- Escriba o pegue un **ICAO** en el campo (el autocompletado sugiere aeropuertos).
- Haga clic en **Crear FBO**. La aplicación valida que el aeropuerto exista, no esté cerrado y no aloje ya uno de sus FBO.
- Si su compañía posee la habilidad **FBOs Agreement**, una modal de confirmación previsualiza el nombre del aeropuerto y recuerda que **las habilidades workshop deben comprarse por separado**. Confirmar abre la pantalla **FBO configuration**.
- Si aún no la posee, la modal se sustituye por una pantalla **Habilidad requerida** — la construcción de un FBO está bloqueada en nivel 0. Un atajo le lleva a la página **Habilidades** para adquirirla.

Refuel All Mis FBOs

Tarjeta de reabastecimiento masivo que rellena todos sus FBO en una sola llamada:

- Dos umbrales independientes — **objetivo 100LL** y **objetivo Jet** (en %, 100 por defecto).
- **Vista previa** — Devuelve un presupuesto (coste total, galones/litros pedidos, mensaje opcional del servidor) sin confirmar nada.
- **Confirmar** — Realiza el pedido real; la lista se recarga. **Cancelar** descarta el presupuesto sin cobrar.

Tarjetas de estadísticas

Cuatro tarjetas resumen su red (cada una con sparkline): **FBOs totales**, **100LL**, **Jet-A1**, **Hangares**.

Lista de FBO

La barra de herramientas incluye un **filtro rápido** por ICAO o nombre de FBO.

- **Acento de estado** — Barra vertical: BUILDING, OPEN o CLOSED.
- **Nombre**, **Aeropuerto** (enlace ICAO abre Búsqueda de aeropuertos), **Cap. carga**.
- **100LL** / **Jet** — Cantidad actual/capacidad, en medidor horizontal. Naranja < 50 %, rojo < 25 %. Guión = tanque inexistente.
- **Precio 100LL** / **Precio Jet**, **Hgrs** — Precios de venta (guión si desactivada) y capacidad de hangar.
- **Taller** — Insignia *Open* / *Closed*, o un chip *ready in X* cuando el workshop se está construyendo.
- Botón **Configurar** — Abre la pantalla de configuración del FBO.

- En vista **Table**, cada cabecera es **ordenable**: un clic ascendente, dos descendente, tres para el orden original.

Tarjeta Workshop Capabilities

Enumera cada FBO y las clases de aeronaves que está certificado para atender:

- **SEP**, **MEP**, **TurboProp**, **Jet**, **Heavy Jet**, **Helicopter** — Cada clase activa aparece como insignia coloreada.
- Un FBO sin workshop muestra *No workshop*. Las habilidades adicionales se compran desde la página de configuración del FBO.

Tarjeta Workshop coverage

Vista de red que contrasta el workshop de cada FBO con las clases que realmente posee:

- Una casilla por clase (**SEP**, **MEP**, **Helicopter**, **TurboProp**, **Jet**, **Heavy Jet**) indicando si algún FBO la ofrece en **Basic** (inspección 100 h / reparaciones) y/o **Annual** (revisión anual + cambio de motor), más el número de aeronaves de esa clase.
- Una clase que posee pero no puede atender se resalta en rojo — cada revisión debe subcontratarse.
- Pase el ratón sobre una casilla para ver qué FBO la cubre; la cabecera resume las carencias.
- La correspondencia clase → workshop refleja el juego: variantes de tamaño de pistón en su clase base, turbohélices mono/multi en TurboProp, planeadores en SEP.

Gráfico Fuel Levels

Gráfico de barras apiladas con el stock 100LL (verde) y Jet (azul) por FBO.

Consejos

- Use **Refuel All Mis FBOs** con *Vista previa*: sabrá exactamente coste y cantidad.
- Los talleres de FBO del sistema se crean según el tamaño: ninguno en 0–1; SEP nivel 1 en 2; MEP añadido en 3; TurboProp, Jet y Helicóptero en 4; Heavy Jet nivel 1 en 5. Solo Heavy Jet **nivel 2** tiene un 30% de probabilidad inicial en tamaño 5. Los FBO de jugadores construyen sus talleres. Consulte los servicios actuales.
- Las *zonas* del medidor (rojo < 25 %, naranja < 50 %) muestran necesidades al instante.
- Haga clic en un ICAO para consultar demanda/oferta en Búsqueda de aeropuertos antes de subir precios.

Documentación OnAir

- Expanding with FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

Haga clic en el nombre del FBO o en Configure para abrir su configuración. El ICAO contiguo abre la ficha del aeropuerto.

7.2 Configuración de FBO

Gestiona un FBO con tres pestañas: **Assets**, **Fuel** y **Logistic Queries** (las dos últimas siguen deshabilitadas hasta que el FBO existe).

7.1 Mis FBOs
7.2 Configuración de FBO
7.3 Buscar FBO
7.4 Basecamps
7.5 Basecamp — Detalle
7.6 Instalar un Basecamp
7.7 Aeropuertos propios
7.8 Búsqueda de aeropuertos
7.9 Aeropuertos favoritos

Encabezado y obras

Una insignia naranja **BUILDING** marca las obras, y un banner desplegable lista cada activo en construcción con su tiempo restante; los ajustes siguen editables. La barra muestra el coste semanal (dividido en **Now** y **After construction** en obra), el **FBO Boost** del aeropuerto y una alerta roja **No Access** sin derechos FBO. **Dismantle** destruye el combustible almacenado, elimina las consultas y detiene mejoras y mantenimiento; se rechaza si hay una aeronave en mantenimiento.

Pestaña Assets

- **Assets** — Nombre y tabla de Cargo, 100LL, Jet, Crew Rooms, TieDowns y Hangars, con pastilla naranja si hay una mejora en cola.
- **Hangars** — Una plaza de hangar resguarda una aeronave. Cuando los hangares de este FBO pueden albergar todas tus aeronaves presentes en el aeropuerto, una salida desde aquí no necesita deshielo; si solo albergan una parte, el aviso de deshielo te deja marcar **En un hangar** antes del despegue. Un hangar cuenta una vez construido. El deshielo es una opción, desactivada por defecto: **Configuración** → **Simulador**, **Activar la penalización por falta de deshielo**. Para las tasas de estacionamiento, una plaza de hangar cuenta como un amarre. Los hangares también servirán para otras cosas en un futuro próximo.
- **Venta** — Precios de 100LL y Jet A por galón (mínimo el distribuidor local, máximo 20), más la venta del taller con markup de 1 a 20. Cada tipo de venta requiere su habilidad — **Fuel Seller** para el combustible, **Workshop Selling** para los servicios de taller; sin ella la casilla aparece atenuada y una línea remite a la página de Habilidades.
- **Workshop Agreements** — Seis tipos (SEP, MEP, Helo, TurboProp, Jet, Heavy Jet) en dos niveles: **Basic** abre el taller, **Annual** añade mantenimiento anual y cambio de motor. Basic exige Workshops nivel 1, Annual el nivel 2, y Annual activa Basic. Los acuerdos adquiridos quedan bloqueados, igual que todo el panel mientras se construyen activos de taller.

Save opciones de venta es gratis; acuerdos y capacidades pasan por **Get a Quotation**, desactivado hasta que cambie alguno; un FBO nuevo exige además la habilidad **FBOs Agreement**. El panel derecho detalla el presupuesto, su duración y el nuevo coste semanal, y **Accept** le deja en el mismo FBO.

Pestaña Fuel

El combustible se paga de inmediato. El primer pedido fija la entrega para 24 horas después. Las compras adicionales se unen al lote pendiente y retrasan su fecha existente dos horas cada una para todo el lote; no inician otras 24 horas. El proceso periódico del servidor entrega el lote cuando vence el plazo.

- Cada fila da nivel y capacidad del tanque, cantidad pedida, máximo, su cantidad, precio unitario y total, e indica un tanque ausente, en construcción o en ampliación. Una entrega pendiente tiene su propio panel con la hora de llegada.
- **Restock advisor** — Fije un nivel **objetivo** y pulse **Fill** para rellenar el pedido hasta él, limitado por la capacidad menos la entrega pendiente; el total lo confirma usted. Los niveles están junto a cada tanque, rojo bajo 25 %, naranja bajo 50 %. **Refuel All Mis FBOs** hace lo mismo en todos los FBO bajo un umbral, con vista previa.

Pestaña Logistic Queries

La habilidad **FBOs Agreement** determina las consultas disponibles: 1, 3, 5, 8 y 10. No se pueden generar trabajos mientras la licencia de un FBO nuevo esté en construcción; la franja naranja explica el bloqueo. Un taller añadido a un FBO ya en servicio no bloquea la generación. Enhanced Queries es una mejora independiente.

- **Editor** — Dirección, distancia, carga, PAX, tamaño de aeropuerto, vuelo de vuelta, excluir militares, asientos PAX preferidos y FBO objetivo. **Query Preview** lo simula en vivo debajo: destinos candidatos, misiones esperadas y avisos de configuración, sin gastar cooldown.
- **Query Assistant** — Un vigilante en segundo plano que avisa cuando una consulta sale del cooldown y puede regenerar por sí mismo las listas mientras el Companion esté abierto. Una regeneración sustituye las misiones restantes de la consulta, salvo las marcadas para conservar. La casilla **Auto-regenerate queries when ready** gobierna toda generación automática: desmarcada (por defecto), ni el vigilante ni Company Jobs → FBO Jobs generan nada; esa lista solo muestra los trabajos ya generados, y su botón **Generate ready queries** los lanza cuando usted lo ordena.
- **Barra de herramientas** — Abrir en Trabajos Compañía (la insignia cuenta los jobs FBO en espera), ver misiones aceptadas, generar todas las consultas listas, clonar una configuración, exportar o importar consultas por ICAO.
- **Generate** — Un botón por slot: consulta guardada, carga o PAX solicitados y cooldown expirado. Las misiones generadas llegan a **Trabajos Compañía** (fuente FBO Jobs) y se aceptan allí.

Documentación

- Expanding with FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

El combustible de los FBO del sistema se comprueba los lunes y viernes hacia las 04:45 UTC con la misma regla. Por debajo del 50 % de capacidad se repone hasta un nivel aleatorio entre el 50 % y el 100 %; a partir del 50 % no se añade nada. Los FBO de jugadores los abastecen sus propietarios y quedan excluidos. La próxima reposición es la que llegue primero; un FBO muy utilizado puede agotarse entre ambas. Compruebe las existencias reales.

7.3 Buscar FBO

La página **Buscar FBO** busca Fixed Base Operations disponibles alrededor de un aeropuerto de referencia. Úsela para localizar combustible, servicios de taller o espacio en hangar cerca de su posición o de una de sus aeronaves.

Criterios de búsqueda

- **ICAO de referencia** — introduzca un código ICAO, con autocompletado. La búsqueda puede rellenarse desde la pantalla de mantenimiento de una aeronave, que aporta el ICAO y el tipo de taller requerido.
- **Alcance máximo** — de 10 a 3000 NM. La búsqueda se amplía por bandas (50, 100, 200, luego +100 NM) y se detiene cuando dos bandas consecutivas no devuelven nada; si el radio elegido no encuentra ningún FBO, se extiende automáticamente hasta 3000 NM. La casilla puede vaciarse y reescribirse en el sitio — vacía y al salir, vuelve a 100 NM — y el radio de su última búsqueda regresa en la siguiente visita con el valor que fijó, hasta 3000

NM.

- **Taller** — un interruptor para mostrar solo FBOs con taller, más un desplegable de tipo: Todos, SEP, MEP, HELO, Turbohélice, Jet, Heavy Jet.
- Los interruptores **100LL / JET** filtran por combustible en venta, y un filtro de texto busca en el nombre del FBO y el ICAO.

Tabla de resultados

La tabla se desplaza horizontalmente y cada columna se ordena desde su encabezado. Los FBO de su compañía están resaltados.

- **ICAO + tamaño**, **Servicios** (insignias de combustible 100LL y JET, más una llave inglesa si hay taller a la venta) y el **nombre del FBO**.
- **Distancia** en millas náuticas desde el aeropuerto de referencia, y **Rumbo**, el rumbo magnético hacia ese FBO.
- **Precio 100LL / Jet** por galón, o un guión si no se vende ese combustible, y la **cantidad** en galones (al pasar el cursor: cantidad sobre capacidad).
- **Markup del taller** — el porcentaje añadido a los trabajos de mantenimiento.
- **Capacidades del taller** — un punto de color por tipo (SEP, MEP, HELO, Turbohélice, Jet, Heavy). Punto central lleno = mantenimiento anual certificado; candado = taller privado, no abierto a la venta.

Crear su propio FBO

Si el aeropuerto seleccionado es elegible (no cerrado y sin un FBO suyo ya allí), aparece un botón **Crear mi FBO** junto a la búsqueda; al pulsarlo se abre una confirmación y después la página de configuración del FBO. La creación está bloqueada tras la habilidad de empresa **FBOs Agreement**: sin ella la modal cambia a modo "habilidad requerida" y el botón Continuar se convierte en un acceso directo al árbol de habilidades.

Consejos

- Abra esta página desde la pantalla de mantenimiento de una aeronave: el ICAO y el tipo de taller se rellenan solos.
- Ordene por **Distancia** para el FBO más cercano, o por **Precio 100LL** para contener los costes de combustible.
- Los FBO privados (candado) no venden a otros jugadores — compruébelo antes de volar allí.

Documentación OnAir

- Expanding with FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

El combustible de los FBO del sistema se comprueba los lunes y viernes hacia las 04:45 UTC con la misma regla. Por debajo del 50 % de capacidad se repone hasta un nivel aleatorio entre el 50 % y el 100 %; a partir del 50 % no se añade nada. Los FBO de jugadores los abastecen sus propietarios y quedan excluidos. La próxima reposición es la que llegue primero; un FBO muy utilizado puede agotarse entre ambas. Compruebe las existencias reales.

7.4 Basecamps

La página **Basecamps** enumera todos los basecamps que posee y (opcionalmente) todos los basecamps del mundo. Un **basecamp** es un aeropuerto privado que despliega en cualquier lugar al aterrizar con un **Construction Kit** en la bodega. Los basecamps son siempre de **tamaño 0 (Small)** — esta es la limitación clave que debe entender.

Encabezado

- Filtro **Mine / All** — Mostrar solo los basecamps de su compañía (por defecto) o todos los basecamps del mundo.
- Botón **Instalar Basecamp** — Abre el asistente de despliegue. Desactivado cuando ha alcanzado su cuota (ver abajo).
- **Actualizar** — Recarga la lista de basecamps desde el servidor.

Fila de estadísticas

- **Propios** — Número de basecamps que posee su compañía.
- **Mundial** — Total de basecamps en el mundo actual.
- **Aviones asignados** — Aeronaves de su flota actualmente estacionadas en uno de sus basecamps.
- **Cuota** — Medidor que muestra owned / max. El tope es **Nivel de compañía × 2**.

Columnas de la tabla

- **ICAO** — Enlace ICAO clicable (abre Búsqueda de aeropuertos).
- **Nombre** — Nombre del basecamp (elegido al crearlo).
- **Propietario** — Insignia verde *Mine* para sus propios basecamps, de lo contrario el código de aerolínea + nombre del propietario, o *System* si no está reclamado.
- **Ubicación** — Ciudad y código de país.
- **Elev** — Elevación en pies.
- **Aviones asignados** — Número de aeronaves de su flota actualmente en este basecamp.
- **Creado** — Fecha de creación (AAAA-MM-DD).
- **Actions** — Abre la ficha detallada del basecamp (hacer clic en cualquier lugar de la fila también la abre).

Cómo desplegar un basecamp

- Compre una mercancía **Construction Kit** (Sala de comercio, aparición del sistema en EGLL / PAUN / SBPL / SAWG / UOOO, o aproximadamente 20 % de los aeropuertos size 5).
- Cargue el kit en la bodega de una aeronave.
- Vuele al menos **3 NM** lejos de cualquier aeropuerto existente (helipuertos excluidos).
- Aterrice con motores apagados. El consejo **Desplegar basecamp** aparece en el Panel de control, o haga clic en **Instalar Basecamp** en esta página.
- Complete el ICAO (6 caracteres), Nombre, Elevación. El basecamp se crea inmediatamente.

CH 07
NETWORK
Red aeroportuaria

7.1 Mis FBOs
7.2 Configuración de FBO
7.3 Buscar FBO
7.4 Basecamps
7.5 Basecamp — Detalle
7.6 Instalar un Basecamp
7.7 Aeropuertos propios
7.8 Búsqueda de aeropuertos
7.9 Aeropuertos favoritos

Por qué importa el tamaño 0

Dado que un basecamp siempre es de tamaño 0, hereda los límites de la clase de aeropuerto más pequeña:

- Un basecamp ofrece **2.299 ft de pista sin pavimentar** — la más larga que puede tener un aeródromo de tamaño 0 — y ninguna pista pavimentada. Cualquier avión que necesite 2.299 ft o menos Y acepte pistas sin pavimentar puede usarlo; un helicóptero siempre puede, y un hidroavión siempre puede cuando el basecamp está sobre el agua. Un avión que necesita pista pavimentada, no. Consulte los requisitos actuales del avión.
- Sin workshop cuando construye un FBO en un basecamp — todas las capacidades workshop deben añadirse manualmente.
- Un avión que necesita **más** de 2.299 ft, o una pista pavimentada, puede ir igualmente a un basecamp en un vuelo que pilote usted mismo: elija el basecamp como destino en la pantalla de dispatch, que le avisa de que un vuelo de IA allí sería rechazado. Lanzarlo como vuelo de IA, o llevar el avión allí por transporte, se rechaza.
- Estas cifras son la regla de acceso del juego, no un escenario: un basecamp no tiene pista modelada en ningún simulador, así que aterrizar allí es aterrizar en terreno abierto, salvo que se haya construido un escenario para ese lugar.

Lo que los basecamps SÍ pueden hacer

- Sin tasas de aterrizaje, sin tasas de parking, sin costo semanal de kits (gratis para siempre).
- Alojar un FBO (construir todos los workshops manualmente).
- Recibir los 6 boosts de aeropuerto (XP, Industria, FBO, Regular Route, Freelance Route, Trabajos Compañía) a 1 kit/semana por nivel de boost.
- Servir como base para su flota, empleados, misiones, carga y charters.
- Alojar factories como cualquier aeropuerto propio.

Lo que los basecamps NO pueden hacer

- Recibir un avión que necesita más de 2.299 ft, o una pista pavimentada, mediante un vuelo de IA o un transporte — solo un vuelo que pilote usted mismo puede llevarlo allí (salvo un hidroavión, en un basecamp sobre el agua).
- Aparecer como destino en la generación de freelance routes o regular routes — los basecamps se excluyen de esas consultas.

Cuota

Cada compañía puede poseer como máximo **Nivel × 2** basecamps (p. ej. nivel 5 = 10 basecamps máx.). Este tope es independiente del tope regular de aeropuertos propios (3 + Nivel). Cuando alcanza el tope, el medidor Cuota se vuelve rojo y el botón Instalar se desactiva — venda o elimine un basecamp existente para instalar uno nuevo.

Eliminar un basecamp

Todas las aeronaves, empleados, carga, charters, FBOs y factories se migran automáticamente al aeropuerto más cercano lo suficientemente grande para su aeronave estacionada más grande. Abra la ficha del basecamp, use la pestaña **Eliminar** — una cotización previsualiza el destino de migración antes de confirmar.

Consejos

- Haga clic en cualquier fila para abrir la ficha detallada del basecamp (gestionar, eliminar, boosts).
- Haga clic en un ICAO para abrir Búsqueda de aeropuertos.

7.5 Basecamp — Detalle

Esta página reúne todo lo relativo a un basecamp. Si es tuyo, aquí también colocas su escenario 3D, lo editas y lo eliminas. Se abre desde una fila de la lista de Basecamps.

Columna izquierda

Código, nombre, descripción, ciudad, país, coordenadas, elevación, orientación, tipo de superficie (Land, Water, Forest, combinables), fecha de creación y propietario; debajo, el panel del basecamp — propietario, fecha de apertura, tráfico desde entonces (pasajeros y peso de carga, en tu unidad) y recuento de vuelos, IA frente a jugadores — y la meteorología en directo. Un botón **Add-on** aparece si hay un enlace de descarga, una etiqueta dice si el campamento es tuyo, de otro jugador o del sistema, y el identificador del pie se copia con un clic.

Pestañas

Scenery, **Manage** y **Delete** solo las ve el propietario.

- **Mapa** — Mapa centrado en el basecamp, con un marcador de tienda.
- **Aircraft** — Tus aeronaves estacionadas aquí, con estado, condición y horas hasta la inspección de 100 h. Haz clic en una fila para abrir una en tu flota.
- **Manage** — Nombre, descripción, elevación, orientación y enlace de add-on. **Guardar** y **Restablecer** se activan en cuanto cambia un valor; guardar no toca la colocación del escenario.

Scenery — dónde se sitúan los objetos en el simulador

Un basecamp solo se dibuja en el simulador durante un vuelo OnAir que el Companion está siguiendo: a una decena de millas náuticas aparecen sus objetos, y se retiran cuando ya te has alejado. En vuelo libre, o en tierra antes de que empiece el seguimiento, no se dibuja nada: para ver el campamento en ese momento, usa **Preview in sim** más abajo. Cada objeto se coloca sobre el terreno, así que la elevación guardada en **Manage** no lo mueve. Hay que activarlo en **Configuración** → **In-sim 3D scenery**, y un objeto cuyo modelo falte en tu paquete de escenarios se omite en lugar de arriesgarse.

- **Arrastra los marcadores del mapa.** Todo debe quedar dentro del círculo de 2 NM: el servidor rechaza el guardado entero mientras haya un objeto fuera, y el editor dice cuántos lo están.
- **La lista de la derecha** agrupa el campamento y sus estacionamientos, tus decoraciones, los marcadores de terreno, y un grupo por cada fábrica construida aquí con sus máquinas y contenedores. Todo lo orientable tiene un valor de rumbo y un deslizador; la casilla de visibilidad impide que se dibuje sin eliminarlo.
- **Añadir decoración** (hasta 40) y **Añadir marcador de terreno** (hasta 3) dejan el objeto nuevo sobre el propio campamento. Un marcador de terreno toma su aspecto del suelo que tiene debajo, y **Releer la superficie aquí** lo actualiza tras moverlo.

CH 07
NETWORK
Red aeroportuaria

7.1 Mis FBOs
7.2 Configuración de FBO
7.3 Buscar FBO
7.4 Basecamps
7.5 Basecamp — Detalle
7.6 Instalar un Basecamp
7.7 Aeropuertos propios
7.8 Búsqueda de aeropuertos
7.9 Aeropuertos favoritos

- Un candado señala una máquina que no puedes mover: su rendimiento depende de dónde esté y pertenece a otra compañía.
- **Previsualizar en el sim** hace aparecer la colocación actual en directo, **Borrar previsualización** la quita, y salir de la pestaña limpia por ti. **Situar el avión en el sim** lleva tu aeronave al campamento. Ambos requieren un simulador conectado.
- **Guardar escenario** escribe la colocación, que el simulador recoge sin reiniciar. Si las fábricas de aquí no se han podido cargar, la página lo dice: no se muestran, y un guardado las deja intactas.

Eliminar un basecamp

Cargar presupuesto devuelve un mensaje y el aeropuerto al que se moverá todo, como enlace. **Eliminar basecamp** pide después escribir el código en mayúsculas para desbloquear el botón final. Una vez confirmado, aeronaves, empleados, carga, chárteres, FBOs y fábricas se van a ese aeropuerto y el campamento desaparece; mira antes la pestaña **Aircraft**.

Conviene saber

Los basecamps siguen en construcción: guardar o eliminar pide una confirmación previa y aconseja probarlo en una compañía de prueba y no en aquella con la que vuelas de verdad. Un enlace de add-on ayuda a otros jugadores a instalar el escenario correspondiente.

Documentación OnAir

- Basecamps (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/industries/basecamps

URL de descarga del complemento. Es un enlace a un escenario instalable, no una carga a OnAir. El acceso de creación ayuda a preparar el terreno; guardar una URL no crea ni instala el paquete. Ese paquete es independiente del campamento: los edificios de OnAir no forman parte de él, y el Companion los sigue colocando como se describe arriba.

7.6 Instalar un Basecamp

Esta página te guía para fundar un nuevo basecamp desde una aeronave que lleva un **Construction Kit** en la bodega. Se llega a ella desde la lista de Basecamps, o desde el aviso del Panel de control cuando has aterrizado con un kit a bordo.

Elegir la aeronave

La página revisa tu flota y retiene las aeronaves que están en tierra con un Construction Kit a bordo. Si hay varias, un desplegable te deja elegir; si solo hay una, se selecciona sola. Su matrícula y su aeropuerto actual aparecen arriba del formulario.

El formulario

- **ICAO** — El código del nuevo basecamp: exactamente 6 caracteres, pasados a mayúsculas automáticamente.
- **Nombre** — Visible para todos los jugadores.
- **Descripción** — Texto libre sobre el lugar.
- **Elevación** — En pies. Tomada del simulador si está conectado, y si no del aeropuerto donde está la aeronave. Puedes corregirla. En una compañía Tycoon se lee de los datos de relieve en el lugar elegido y no se puede cambiar.
- **Orientación** — El rumbo de la pista, de 0 a 360 grados.

- **Enlace de descarga del add-on** — Opcional, para el paquete de escenario correspondiente.

Las reglas

- Con simulador, el basecamp se funda en la posición de la propia aeronave, que debe estar a menos de **1 NM**.
- **Compañías Tycoon** — Sin simulador, su aeronave siempre está en un aeropuerto (o un helipuerto). Por eso elige el lugar haciendo clic en el mapa: dentro del círculo verde de 100 NM alrededor de la aeronave, fuera de los círculos rojos trazados alrededor de cada aeropuerto y basecamp cercano. La altitud se lee de los datos de relieve en ese lugar, y usted no la introduce. Su aeronave y su tripulación se quedan donde están, y la página le avisa cuando esa aeronave no podría volar hasta un campamento. Si el servidor todavía solo acepta una distancia menor, la página se la indica y vuelve a dibujar el círculo.
- Debe estar al menos a **3 NM** del aeropuerto existente más cercano. Los helipuertos no cuentan.
- Puedes tener **el doble del nivel de tu compañía** en basecamps, más 3 para una compañía Tycoon. El panel muestra cuántos llevas y el tope.

El mapa

El mapa sigue a la aeronave en directo:

- **El marcador verde de avión** — Dónde está ahora mismo la aeronave elegida.
- **El círculo verde** — La zona de colocación: 1 NM, o 100 NM para una compañía Tycoon.
- **El círculo rojo discontinuo** — La zona de exclusión de 3 NM alrededor del aeropuerto más cercano. Una compañía Tycoon ve uno alrededor de cada aeropuerto y basecamp visible, al acercar el mapa.

Las coordenadas de la franja situada encima del mapa se refrescan a medida que la aeronave se mueve. Tu zoom y tu desplazamiento manuales se respetan mientras el avión siga a la vista.

Instalar

Instalar Basecamp solo se activa cuando se cumplen todas las reglas: código de 6 caracteres, nombre, y una posición utilizable. Como estas páginas siguen en construcción, una confirmación te lo recuerda antes de lanzar la instalación; el consejo que aparece ahí es probar en una compañía de prueba y no en aquella con la que vuelas de verdad. Si sale bien, aterrizas en la página del nuevo basecamp.

Conviene saber

- Comprueba dónde estás en el simulador antes de abrir la página: elevación y posición lo siguen mientras esté conectado.
- El Construction Kit se consume al instalar. Asegúrate de estar donde quieres el campamento antes de confirmar.
- El campamento se crea con su escenario 3D activado, así que se dibujará en el simulador la próxima vez que un vuelo OnAir seguido te lleve cerca. La posición de cada objeto puede ajustarse después desde la pestaña **Scenery** de la página del basecamp.
- Elige un código que vayas a reconocer: es visible para todos en las listas de aeropuertos.
- Si llegas al tope, elimina un basecamp existente para liberar una plaza.

Documentación OnAir

- Basecamps (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/industries/basecamps

Enlace opcional al escenario. La URL apunta a un paquete descargable. No lo carga ni lo genera; use el acceso de creación si necesita preparar el terreno.

7.7 Aeropuertos propios

Aeropuertos propios enumera todos los aeropuertos que posee su compañía, con lo que cada uno cuesta y rinde cada semana. El contador junto al título es **usados / máximo**: puede poseer **3 + el nivel de su compañía** aeropuertos. Los campamentos base también aparecen aquí, pero **no** cuentan para ese límite.

Lo que cuesta un aeropuerto

El alquiler se paga cada semana en **Airport Ownership Kits**, y el importe depende solo del tamaño del aeropuerto:

- Tamaño 0 → **1 kit**, tamaño 1 → **2**, tamaño 2 → **3**, tamaño 3 → **5**, tamaño 4 → **25**, tamaño 5 → **50** por semana.
- Un **campamento base no cuesta nada**, por eso nunca puede perderse por impago.

Los kits deben estar **en ese aeropuerto** el día del vencimiento — los kits guardados en otro sitio no cuentan. La fila muestra la fecha del próximo pago y avisa antes.

Retrasarse

Se tolera una semana perdida: la fila pasa a **En riesgo** y el atraso se suma a la factura siguiente. A la segunda, el aeropuerto le es **retirado**. Lleve los kits antes del segundo vencimiento y no se pierde nada.

Los kits **no los vende el sistema**. Vienen de otro jugador, o de su propia Airport Ownership Kit Facility en una fábrica.

Lo que rinde un aeropuerto

Cada fila cuenta el tráfico transitado desde el último pago — **vuelos en simulador**, **vuelos IA**, **pasajeros** y **carga** — y muestra la subvención que se pagará a continuación. Solo pagan los **vuelos**: los pasajeros y la carga transitados se muestran a título informativo y no rinden nada. Cada contador se reinicia en cada pago.

- Un vuelo real paga **2.000 Cr menos 200 por cada tamaño por debajo de 5**: un tamaño 5 paga 2.000 y un tamaño 0 paga 1.000.
- En un **mundo solo humano** esa cifra se **duplica**.
- Un **vuelo IA paga una veinteava parte** de uno real, y nunca recibe el doble.

Lo demás de esta página

- **Foto** — un anuncio JPEG que otros jugadores ven en su aeropuerto. Pertenece a la propiedad actual: si abandona el aeropuerto y lo vuelve a tomar, el espacio queda vacío.
- **Tasas de aterrizaje y estacionamiento** — lo que su aeropuerto cobra a los demás, mostrado en la fila. Ser propietario no permite cobrar más que la tarifa del sistema: el servidor se queda con la menor de las dos, en silencio. Bajar el precio es la única palanca de un propietario.

- **Abandonar** — devuelve el aeropuerto. Deja de pagar y deja de cobrar.
- Poseer al menos un aeropuerto es lo que abre la pestaña **Boosts**.

7.8 Búsqueda de aeropuertos

Panel por aeropuerto: buscar un aeropuerto, examinar su infraestructura, su plano de suelo, su tráfico y su meteorología, y acceder a las acciones relacionadas.

Búsqueda y favoritos

ICAO, IATA o texto libre, con sugerencias desde dos caracteres; **Intro** con un código de 2 a 4 letras hace una búsqueda ICAO exacta, si no se toma la primera sugerencia. Otras páginas abren esta con el código precompletado, y llegar desde un tour map añade un botón **Back to Tour Map**. La estrella de la barra de acciones añade el aeropuerto a una fila de fichas bajo la búsqueda, guardada en este dispositivo: un clic lo reabre, la **x** quita uno, **Borrar todo** vacía la lista. La estrella dorada del título del panel pertenece a otra lista — la de la página **Aeropuertos favoritos**, que llena el importador de escenarios MSFS y que usa la generación de conjuntos de rutas.

Acciones y datos

Find Jobs Here abre Trabajos Compañía filtrado por este aeropuerto (oculto en modo Freelance). **Create FBO** aparece si aún no posee uno aquí y requiere la habilidad raíz **FBOs Agreement**; sin ella, el botón redirige al árbol de habilidades. **SimBrief**, **SkyVector** y **Navigraph** son enlaces externos. Debajo están los datos de identidad y el **Airport ID**, que puede copiar con un clic, y luego un panel de boosts con los niveles activos y, en aeropuertos privados, el propietario. Los basecamps sustituyen los horarios por su propio panel; si no, horarios locales y UTC, simuladores e insignia SimBrief.

Meteorología, ATIS y pronóstico

El bloque METAR decodifica la observación — categoría de vuelo, viento, visibilidad, nubes, temperatura, QNH, altitud de densidad — y **Play ATIS** la lee en voz alta con la voz de Cockpit Dispatch. Debajo, **Show TAF** abre ahora el pronóstico de aeródromo: cada periodo decodificado sobre el boletín en bruto, un borde discontinuo en los grupos condicionales (TEMPO / PROB) y una marca **EXPIRED** cuando la ventana de validez ha pasado sin un boletín más reciente. **Speak** lee ese pronóstico con palabras en vez de código: un boletín largo se reduce al periodo vigente y a los cambios próximos, y la lectura avisa de que ha dejado algo fuera en lugar de cortarse sin más. Ambos controles de voz desaparecen si la voz está apagada en Configuración, y el pronóstico no aparece en los muchos aeropuertos sin TAF.

Pestañas del panel derecho

- **Mapa** — mapa a altura completa centrado en el aeropuerto, con selector de fondo entre **Topo**, **Calle**, **Satélite** y **Plain**. Un plano de suelo capturado se dibuja encima; si no, un estado vacío propone leerlo de un simulador. La elección de fondo se recuerda.
- **Pistas**, **Carga & Pax** (filas grises = solo humanos), **Activos**, **Eventos** y **Aeronaves** — en su unidad de peso; clic en una matrícula para Búsqueda de aeronaves.
- **FBOs** — todos los de aquí, los suyos con un botón **Configurar**; si el aeropuerto no tiene ninguno, un repliegue **FBO más cercano con combustible** lista los más próximos que

realmente venden 100LL o Jet.

- **Actividad** — salidas y llegadas recientes, ahora ordenadas de más reciente a más antigua. La tabla muestra las 50 más recientes como «50 / total», y avisa si el servidor devuelve más de lo que puede mostrarse.
- **Servicios** — tasas de aterrizaje por clase y, encima, las del propietario cuando otra compañía posee el aeropuerto.

Paneles a ancho completo

Un resumen de pistas, las frecuencias en MHz y **Posiciones de flota** por aeropuerto — las aeronaves en vuelo ocupan su propio grupo **En vuelo** con su ruta activa en vez de uno indeterminado. Todas las fechas se muestran en UTC para coincidir con la hora del servidor.

Documentación OnAir

- Airports (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/airports-managed-by-companies
- FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

7.9 Aeropuertos favoritos

Aeropuertos favoritos es su lista personal de aeropuertos — normalmente aquellos para los que posee escenarios, o simplemente los lugares a los que le gusta volar.

Alcance

- La lista se guarda **por instalación**, no por compañía. Cambiar de compañía mantiene los mismos favoritos, porque sus escenarios pertenecen a su simulador, no a una aerolínea.

Añadir aeropuertos

- **Escriba un ICAO** y pulse Add.
- **Icono de estrella** — disponible en la página Búsqueda de aeropuertos, para añadir o quitar el aeropuerto mostrado.
- **Import from MSFS 2020 / 2024** — recorre las carpetas Community y Official de su simulador y añade cada escenario de terceros que encuentra. En MSFS 2024 también se detectan los add-ons del Marketplace en streaming, por el nombre de su paquete; los paquetes desactivados en el gestor de contenido del simulador se excluyen. El contenido original de Asobo / Microsoft se omite, así que solo obtiene los escenarios que usted añadió. Marque **Incluir aeropuertos de Microsoft** para importar también los aeropuertos "handcrafted" de Microsoft/Asobo en streaming — juego base y World Updates juntos (unos 180 aeropuertos). Solo se conservan los aeropuertos conocidos por OnAir; los identificadores desconocidos en el nombre de un paquete se descartan en silencio.

La casilla

- La marca de la primera columna decide qué favoritos usa la **generación de sets de rutas** como conjunto de aeropuertos. Desmarque un aeropuerto para mantenerlo en la lista pero excluirlo de su próxima red.
- En el mapa, los marcadores **dorados** están marcados y los **grises** desmarcados. Al hacer clic en un marcador o en un ICAO de la tabla se abre Búsqueda de aeropuertos en ese campo.

7.1 Mis FBOs
7.2 Configuración de FBO
7.3 Buscar FBO
7.4 Basecamps
7.5 Basecamp — Detalle
7.6 Instalar un Basecamp
7.7 Aeropuertos propios
7.8 Búsqueda de aeropuertos
7.9 Aeropuertos favoritos

Consejos

- La importación es la forma más rápida de convertir su colección de escenarios en una red de rutas volable: importe y luego abra la generación de sets de rutas usando sus favoritos como destinos.
- Una importación puede repetirse en cualquier momento — los aeropuertos ya presentes nunca se duplican.
- **Clear all** vacía la lista; primero pide confirmación.
- Si un aeropuerto desaparece de la base local tras una re-sincronización, su entrada se elimina de forma silenciosa en la próxima visita para mantener la lista limpia.
- **Charters freelance** — en **Buscar trabajos freelance**, los destinos de los charters Cargo & PAX se sortean dando algo más de peso a sus favoritos. La marca de la primera columna no influye ahí: cuentan todos los favoritos.

07

— END OF CHAPTER —

08

CHAPTER 08 · INDUSTRY

Industria y comercio

¿Cómo gano dinero con las mercancías? Fábricas, la enciclopedia, la sala de comercio, el asistente de compras, tu inventario, tus contratos y tus demandas.



CH 08
INDUSTRY
Industria y comercio

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

8.1 Panel de Industrias

Franja de resumen

La franja superior muestra los **Puntos de industria** disponibles sobre tu total, el número de alertas críticas y de avisos, y accesos directos a las demás páginas de Industrias: **Mis fábricas**, **Sala de comercio**, **Mis mercancías**, **Mis contratos**, **Mis demandas** y la **Enciclopedia**. Mis contratos está junto al Sala de comercio a propósito: en el Hall se firma un contrato, y aquí se vuelve a ver. Mis demandas lista lo que tus propias fábricas piden al mundo.

Alertas

La lista de alertas se calcula a partir del estado actual de tus fábricas:

- **Producción detenida** — una máquina no puede iniciar su ciclo (se muestra la razón exacta).
- **Material bajo** — el contenedor de origen de una máquina en producción cae por debajo de 2× su capacidad de entrada.
- **Trabajadores cansados** — un equipo cae por debajo del 60 % de eficiencia (rojo por debajo del 20 %). El botón **Relevo** abre directamente el diálogo de reemplazo; la alerta se omite si ya hay un relevo en camino.
- **Contenedor lleno** — un FINAL de cadena (la producción lo alimenta, él no alimenta ninguna máquina) supera el 80 % de llenado, rojo al 100 %: la mercancía no sale. En todo lo demás calla a propósito: un almacén de suministro está para estar lleno, un búfer intermedio lo está en cuanto la entrada supera a la salida, y un depósito sin conexiones no dice nada de la producción. Un contenedor que mantienes lleno a propósito — un tanque de repostaje FBO, por ejemplo — se silencia desmarcando **Activar alertas** en sus ajustes. Si una máquina se ha parado de verdad, **Producción detenida** lo dice con su nombre.
- **Contenedor vacío** — un contenedor que abastece la producción se ha agotado. Revise la cadena: la alerta es naranja si un problema posterior ya explica la parada o si aún hay existencias más adelante. Un suministro vacío no siempre significa producción detenida. La fila identifica qué reponer; los ajustes de alertas del contenedor controlan su aparición.
- **Raciones** — las raciones de un aeropuerto cubren menos de 3 días de las necesidades de tus equipos activos.
- **Inactividad** — la fábrica será desmantelada en menos de 15 días por inactividad.

Cada línea ofrece un botón **Gestionar** hacia la pantalla de gestión de la fábrica.

Filtrar y ordenar

Sobre la lista: una **búsqueda** (texto de la alerta, nombre de fábrica, aeropuerto), un filtro por **tipo de alerta**, un filtro por **fábrica** (a partir de dos fábricas afectadas) y un **orden** (gravedad, tipo, fábrica). Los contadores de críticas y avisos de la parte superior también son clicables: filtran por gravedad y un segundo clic los desactiva. Cuando un filtro oculta filas aparecen el contador "x de y" y el botón **Limpiar** — una lista filtrada nunca debe leerse como "todo en orden". La franja de resumen, las pestañas y esta fila de filtros se quedan fijas mientras la lista se desplaza — con varios cientos de alertas, es la única forma de tener los filtros a mano.

CH 08
INDUSTRY
Industria y comercio

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

Notificaciones y clasificaciones

Dos pestañas junto a **Alertas**: **Notificaciones de industria** muestra el hilo de notificaciones filtrado a los eventos de **Industria** (ciclos bloqueados, tarifas semanales, contratos…), y **Clasificaciones** muestra las dos clasificaciones del mundo — **Puntos de industria** y **Créditos de contratos** (top 15, tu compañía resaltada).

Frescura de los datos

El estado de las fábricas avanza al ritmo del tick del servidor (~3 minutos): actualizar más rápido no mostrará nada más reciente.

8.2 Mis fábricas

La página **Mis fábricas** muestra todas las fábricas de tu compañía en una sola pantalla, con un mapa sincronizado. Es la puerta de entrada a las páginas de Industrias: el botón **Gestionar** abre **Gestión de fábrica** para cada una de tus fábricas.

Disposición

- **Mostrar todas las fábricas** — alterna entre tus fábricas y todas las del mundo. Las tuyas se cargan por defecto; la lista mundial se descarga la primera vez que marcas la casilla y se guarda en caché aparte.
- **Filtro** — busca en el nombre de la fábrica, el identificador del aeropuerto y el código de la compañía propietaria.
- **Tabla** — aeropuerto, mejoras, eficiencia media, IP/día estimados, propietario, nombre, nivel, estado.
- **Mapa** — un marcador por fábrica. Azul = las tuyas, gris = otras compañías, ámbar = la seleccionada.

Columnas

- **Aeropuerto** — identificador del aeropuerto anfitrión; haz clic para abrir la ficha del aeropuerto.
- **Mejoras** — las mejoras activas en el aeropuerto de la fábrica, una insignia por mejora con su nivel. Pasa el cursor sobre una insignia para ver su nombre, el fin del periodo (renovación activa o cancelada) y la compañía propietaria del aeropuerto; la insignia Industry indica además su efecto. Una mejora pertenece al aeropuerto, no a la fábrica. Solo la mejora **Industry** actúa sobre las fábricas: +10 puntos de eficiencia por nivel para cada máquina de ese aeropuerto con su personal alimentado, sea quien sea el propietario de la fábrica. Un guion significa que no hay ninguna en ese aeropuerto; un signo de interrogación, que la lista de mejoras no se pudo cargar — si una actualización posterior falla, se conservan las últimas insignias conocidas y la página avisa de que pueden estar desactualizadas. Haz clic en el encabezado para ordenar por número de mejoras y vuelve a hacer clic para poner primero las más mejoradas.
- **Ef.** — eficiencia media de las máquinas paradas o en producción. Pasa el cursor sobre la celda para ver la eficiencia de cada máquina; la cifra ya incluye la mejora Industry del aeropuerto.
- **IP/día** — Industry Points estimados producidos cada 24 h, sumados sobre las máquinas en producción.
- **Propietario** — código de la compañía propietaria. Tus fábricas llevan una insignia verde.

CH 08
INDUSTRY
Industria y comercio

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

- **Nombre** — nombre visible. **Nivel** — nivel de la fábrica, de 1 a 4.
- **Estado** — pastilla de actividad. **Activa** = producción normal. **Retirada en N días** = la deconstrucción automática se acerca. **Inactiva** = fecha de deconstrucción superada. **Congelada** = no se pudo pagar la cuota semanal. **Archivada** = archivada por el servidor, tras una larga inactividad o una suscripción en pausa. El tooltip indica la regla de inactividad, la fecha de última producción y la fecha de retirada prevista.
- **Gestionar** — solo en tus fábricas: abre el plano de máquinas, contenedores y conectores.

Orden y selección

Todas las cabeceras de columna son ordenables: haz clic para ordenar por ella y otra vez para invertir el orden. Mientras no elijas ninguna, la lista permanece ordenada por nombre. Al hacer clic en una fila o en un marcador se selecciona la fábrica: la fila se resalta, el mapa se centra en su aeropuerto y el marcador pasa a ámbar.

Consejos

- La lista está en caché: volver a la página la muestra al instante y luego se actualiza en segundo plano. El botón Actualizar de la cabecera fuerza una recarga completa del conjunto activo: el tuyo o la lista mundial.
- El primer cambio a *Mostrar todas las fábricas* puede tardar unos segundos: la lista mundial es grande. Las cargas posteriores vienen de la caché.
- Una fábrica cuyo aeropuerto falte en la caché local no tiene marcador en el mapa.
- IP/día estima las máquinas que están produciendo; consulte el signo de IP/ciclo de cada receta para distinguir ganancia y consumo. El resultado depende de personal, materiales, espacio de salida e IP suficientes para recetas consumidoras. Active no demuestra por sí solo que haya producción.
- El **Panel de Industrias** reúne de una vez todo lo que requiere atención en tus fábricas: empieza por ahí en lugar de abrirlas una a una.
- Debes tener una compañía configurada en **Ajustes** para que la página cargue.

8.3 Gestión de fábrica

La pantalla de **Gestión de fábrica** muestra una fábrica vista desde arriba: máquinas, contenedores y los conectores entre ellos. Construcción, recetas, personal y modos de salida ocurren aquí.

Barra de herramientas y barra lateral

- **Aeropuerto** y **Raciones** — existencias en el sitio (rojo por debajo de 10); el carrito abre el Sala de comercio prefiltrado con las raciones de aquí. Cada trabajador consume una al día, o la producción se detiene. Junto al aeropuerto, una insignia muestra la mejora **Industry** activa, si la hay: suma puntos de eficiencia a cada máquina de la fábrica con su personal alimentado; pasa el cursor para ver su nivel, fecha de fin y propietario.
- **IP** — saldo de Puntos de industria; se resalta en rojo cuando es lo que bloquea una construcción. **Actividad** — Activa, Retirada en N días, Inactiva, Congelada o Archivada, con la regla y las fechas en el tooltip.
- **Lápiz / Papelera** — renombrar en línea o eliminar la fábrica (IP reembolsados, irreversible). **Minimizar conectores** dibuja tramos cortos en lugar de líneas, y se recuerda.

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

- **Relevo de trabajadores** releva a todos sobre el umbral de fatiga elegido; **Nivel de fábrica** mejora la fábrica con Extension Kits; **Distribución** (centros de reparto) fija de 1 a 6 columnas; la paleta **Contenedores / Máquinas** añade entidades.
- **Bajar de nivel** baja la fábrica un nivel (desde el nivel 2): la cuadrícula se reduce, la cuota semanal baja y los Extension Kits gastados no se devuelven. Si una máquina o un contenedor ya no cabe, no cambia nada y el rechazo lo indica. Una fábrica congelada que vuelve al nivel 1 vuelve a estar activa. **Trasladar la fábrica** la envía a otro aeropuerto con sus máquinas, sus contenedores y su stock: el presupuesto indica el coste en IP (100 + 25 % de lo construido), la duración del trayecto (tres veces la de un transporte de mercancía) y, para minas y pozos, el yacimiento en el destino junto al actual. Hasta su llegada la fábrica muestra **En camino a …**: sin producción ni cuota semanal, y no se puede modificar nada hasta su llegada. Una mina o un pozo pierde su ubicación sobre el yacimiento: tras la llegada, vuelve a ubicarlo a menos de 2 NM del aeropuerto con **Definir ubicación** en sus ajustes. El stock propio de tu compañía en el antiguo aeropuerto se queda allí.

Leer el lienzo

- **Tres zonas** — ENTRADA (verde, izquierda), PRODUCCIÓN (oscura, centro), SALIDA (azul, derecha).
- **Máquinas** — el borde indica la eficiencia (verde desde 80 %, naranja desde 50 %, rojo por debajo). Una banda roja Inactiva significa que falta personal; si no, receta y progreso, obra o Recursos necesarios. El anillo de los avatares se vuelve rojo si el trabajador no está alimentado.
- **Contenedores** — icono de la mercancía y distintivo actual/máx que ya no se mete bajo los botones de esquina (rojo si está lleno, naranja si casi vacío).
- **Puertos y botones** — cuadrados = entradas (izquierda), círculos = salidas (derecha), cian brillante = conectado; el engranaje abre los ajustes, las flechas activan el modo mover; luego clic en una celda válida. La rueda hace zoom, arrastrar desplaza.

Construir una máquina

Una máquina sin construir muestra **Recursos necesarios**, y todos los requisitos son visibles: las fichas se encogen y saltan de línea en lugar de quedar cortadas, con una etiqueta "+N" si sobra alguna. **Construir** se habilita cuando todos los materiales están en el aeropuerto **y** tienes suficientes Puntos de industria; al pasar el ratón por el botón deshabilitado se lista lo que falta, línea a línea.

Haz clic en un material que te falte: tras confirmar, el Sala de comercio se abre prefiltrado, para comprarlo o tomar un contrato. También puedes publicar una petición en **Mis demandas** para que te lo traigan; los contratos firmados aparecen en **Mis contratos**.

Conectores

Haz clic en un puerto de **salida** (se vuelve morado): los puertos de **entrada** compatibles se iluminan en amarillo — haz clic en uno para conectarlos, y de nuevo en un puerto conectado para eliminarlo. La compatibilidad depende del tipo de mercancía de ambos contenedores.

CH 08
INDUSTRY
Industria y comercio

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

Ajustes

Máquina — un hueco por equipo con fatiga y estado de alimentación; el botón de relevo presupuesta el coste y ofrece tres vías: llevar de vuelta al personal tú mismo, transferirlo en bus o barco, o activar el relevo automático. También la receta, entradas/salidas, tiempos de producción, IP por ciclo, el registro y, para pozos y minas, un mapa (la eficiencia depende del terreno).

Contenedor — tipo de mercancía y, en las salidas, el modo: Almacenamiento, transporte camión/barco (destino + umbral), Sala de comercio (venta automática al sistema o precio propio), transporte entre fábricas, y para combustible repostaje FBO (los tuyos, por distancia) o distribuidor local. Las alertas de lleno/vacío también alimentan el Panel de Industrias.

Eliminar una máquina no reembolsa sus IP de construcción; eliminar un contenedor o la fábrica sí.

Puntos de industria en producción. Observe el signo de los IP por ciclo. Una receta negativa consume los puntos al iniciar el ciclo y no puede empezar con saldo insuficiente; los puntos positivos se acreditan al terminar. Por ejemplo, Travel Token consume 250 IP, Factory Extensions Parts 100 IP y Airport Ownership Kit 3 IP por ciclo. Separe este gasto recurrente de los IP de construcción.

Local Dealer vende al servidor tanques completos de 5.500 gal cuando un FBO hace un pedido o se ejecuta una reposición del sistema. Solo se usan fábricas de jugadores aptas dentro de 250 NM, empezando por la más cercana, al precio del distribuidor local. La cantidad se limita al pedido o la reposición; con existencias del sistema ya a media capacidad o más, el límite es el 10 % de capacidad sin añadir combustible al FBO. No cambia el pedido ni su precio. FBO Refueling es otro modo: más allá de 250 NM, el propietario de la fábrica paga 10 Cr por tanque y NM adicional.

8.4 Enciclopedia de industrias

La **Enciclopedia de industrias** es una referencia de solo lectura para cada tipo de mercancía y cada máquina de producción del mundo OnAir. Úsala para planificar cadenas de fábricas, estimar la producción semanal y ver qué máquinas consumen o producen un bien determinado.

Disposición

Dos pestañas — **Production Lines** (por mercancía) y **Production Zones** (por tipo de máquina). El panel izquierdo es una lista filtrable con icono, nombre y una línea secundaria: peso y precio para mercancías, coste y tiempo de construcción para máquinas. El filtro se reinicia al cambiar de pestaña o al seguir un enlace cruzado. El panel derecho detalla el elemento seleccionado.

Production Lines

Elige una mercancía a la izquierda. La tarjeta de cabecera da el icono, el nombre, la descripción, el peso (kg o lb según tu preferencia), el precio base y, cuando se conocen, los contadores Supplies / Demands con el precio medio de suministro. Debajo, **Production Chain** muestra una tarjeta por cada receta que produce o consume el elemento:

- Nombre de la máquina — haz clic para saltar a su detalle en Production Zones.

- Nombre de la receta, duración del ciclo en horas, ciclos por día e insignia verde **Produces** o roja **Consumes**.
- **IP/ciclo** e **IP/semana** tienen signo: las recetas positivas ganan puntos al terminar; las negativas los consumen al iniciar el ciclo y requieren IP suficientes. Cero significa que la producción no cambia los IP. La construcción tiene un coste separado.
- **Inputs** → **Outputs** — iconos y cantidades por ciclo, cada nombre clicable. La columna **Per Week** da la producción semanal redondeada de cada salida y el consumo de cada entrada; una insignia **By-product** marca las salidas secundarias.

Production Zones

- **Tarjeta de cabecera** — icono, nombre, descripción, coste de construcción en IP, tiempo de construcción y huella (ancho × alto).
- **Construction Materials** — lo que hace falta para construir la máquina, con cantidades; la misma lista que comprueba el panel Construir en Gestión de fábrica.
- **Staff Requirements** — los grupos de trabajadores necesarios, por tipo y cantidad.
- **Recipes** — una tarjeta por receta: nombre, duración del ciclo, ciclos por día, IP/cycle y el flujo Inputs → Outputs con nombres clicables.
- **Back to [mercancía]** aparece arriba cuando llegas desde Production Lines.

Hacer clic en el nombre de una máquina cambia a Production Zones y recuerda de dónde vienes; hacer clic en el de una mercancía cambia a Production Lines.

Consejos

- **Por semana** supone producción continua a máxima velocidad. El resultado depende del personal, la eficiencia, los ingredientes, el espacio de salida y, en recetas que consumen IP, de los puntos disponibles. Presupueste la construcción aparte de las ganancias o costes recurrentes de producción.
- Un elemento con **No production chain found** se recolecta en bruto, solo se compra, o lo genera el sistema.
- Aquí no se compra nada: el **Sala de comercio** es donde compras y firmas contratos, **Mis contratos** registra lo que te comprometiste a entregar y **Mis demandas** lo que pediste al mundo.
- Las minas y los pozos de petróleo obtienen su eficiencia del yacimiento bajo el punto elegido. Carga un **Ore Detector** como carga y vuela por debajo de 300 ft sobre el suelo: la pantalla de seguimiento de vuelo muestra entonces la riqueza de los ocho minerales bajo el avión, con un aviso sonoro al entrar y salir de una zona rica.
- En **modo Tycoon** (sin simulador, elegido al crear la compañía) el Ore Detector nunca vuela para ti. Selecciona aquí una mina o un pozo de petróleo: **Where it stands** se convierte en un mapa de prospección de tus sitios — aeropuertos con una de tus fábricas, tus basecamps y cualquier aeropuerto donde tengas un Ore Detector, en stock o a bordo de uno de tus aviones estacionado allí. Elige un sitio y un mineral para ver los yacimientos a menos de 2 NM, donde se puede colocar una máquina; para prospectar un lugar nuevo, lleva allí un Ore Detector en vuelo IA o en camión.

CH 08
INDUSTRY
Industria y comercio

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

8.5 Sala de comercio

El **Sala de comercio** es el mercado de mercancías de OnAir. Para cada producto muestra todos los puntos de **Oferta** (Supply) y **Demanda** (Demand) del mundo, en un mapa y en una lista detallada. Puede **comprar** existencias y **firmar contratos de entrega** directamente desde esta página — ya no hace falta ningún otro cliente.

Tipos de mercancías

La columna izquierda lista cada tipo con su icono y su peso unitario (kg o lb según su preferencia); el campo de búsqueda la acota. Haga clic en un tipo para cargar su tablero — aquí se comercian combustibles, kits de construcción, materias primas, alimentos, electrónica y personal.

Tableros de Oferta y Demanda

La cabecera muestra el producto, su descripción y un botón **Trading Assistant** que abre el asistente de compras con este tipo. Dos pestañas alternan los tableros:

- **Supply** — Aeropuerto, Dist, Vendedor, Cantidad, Peso total, Precio/unidad, Valor total
- **Demand** — Aeropuerto, Dist, Comprador, Requerido, Entregado, Restante, Precio/unidad, Valor total, Estado

Restante resta tanto lo entregado como los contratos ya firmados por otras compañías. No se selecciona nada por usted: el tablero se abre donde usted está, ya no en la primera fila que envía el servidor. El selector superior derecho alterna entre tarjetas y tabla compacta.

Distancias y filtro de radio

Las distancias se miden desde sus propias industrias — la más cercana a cada fila — recurriendo a su base, y el rótulo sobre el tablero siempre indica la referencia.

- **Ancla** — escriba un identificador en "Near which airport?" para medir desde ahí; una etiqueta le devuelve a sus industrias.
- **Radio** — Cualquier distancia / 100 / 250 / 500 / 1000 NM, filtrando la lista y el mapa a la vez. Los contadores de pestaña pasan a "11 / 795" y se dibuja un círculo alrededor de cada ancla.
- Si no hay nada al alcance, el tablero lo dice, nombra la entrada más cercana y ofrece quitar el filtro con un clic. Su radio se recuerda entre sesiones.

Las etiquetas de orden reordenan ambos tableros; por defecto, primero lo más cercano.

Comprar y contratar

- **Buy** — elija un lote de oferta e introduzca una cantidad; coste y peso se actualizan en vivo y un diálogo confirma.
- **Buy from unlimited supply** — siempre disponible para productos que el sistema vende sin límite: introduzca el identificador de un aeropuerto elegible y una cantidad. Si se exige un tamaño mínimo, se indica.
- **Take Contract** — compromete a su aerolínea a entregar la cantidad indicada. Se aplica una penalización del 10% si no se entrega en 7 días.

Los contratos firmados aquí aparecen de nuevo en **Mis contratos**, y las demandas publicadas por sus propias fábricas en **Mis demandas**. El servidor valida efectivo, permisos de Manager y cantidad disponible; cualquier rechazo se muestra literalmente.

CH 08
INDUSTRY
Industria y comercio

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

Mapa

Los marcadores llevan el icono del tipo seleccionado — violeta oferta, dorado demanda — e imprimen cantidad y precio unitario sobre el propio pin cuando hay suficiente zoom; más lejos vuelven a ser puntos simples para que el mapa siga siendo legible. Un clic en un pin abre su ventana de precio y selecciona la fila sin mover el mapa; un clic en la lista sí recentra.

Capas: **Supply**, **Demand**, **My Industries**, **My Basecamps** (solo los suyos), **Topographic** y **My Aircraft** (posiciones de la flota con su estado freelance).

Comparar precios. Los filtros de precio reducen ofertas y demandas visibles. vs base compara el precio unitario con el precio base, no el beneficio neto de transporte. Incluya costes de entrega y riesgo contractual al comparar.

8.6 Asistente de compras

El **Asistente de compras** compara cada punto de compra (Supply) con cada punto de venta (Demand) de un tipo de mercancía y lista los pares rentables, ordenados por el beneficio que cada libra de carga produce por milla náutica volada.

Elegir una mercancía

Seleccione un tipo en el desplegable superior: su peso por unidad aparece junto al nombre y la oferta y la demanda se recargan de inmediato. La línea junto al selector cuenta los puntos de oferta, los de demanda y las rutas viables encontradas. El botón de refresco de la cabecera vuelve a leer ambos para el tipo seleccionado, y **Back to Sala de comercio** regresa al mapa.

Qué cuenta como ruta

Un par solo aparece si se cumple todo esto:

- el precio de venta es mayor que el de compra;
- la demanda todavía tiene hueco — se descuenta lo ya entregado y lo reservado por contratos abiertos;
- compra y venta son dos aeropuertos distintos.

Qty es por tanto el menor entre la oferta disponible y esa demanda restante, y **Total Wt** es esa cantidad al peso unitario del tipo, mostrado en kg o lb según su ajuste.

El score

La última columna, **Profit/NM/lb**, divide el beneficio por unidad entre el peso unitario y luego entre la distancia. Es la columna en la que confiar: un margen enorme sobre una mercancía pesada cruzando un océano puede valer menos que uno modesto al lado. El cian brillante señala un score excelente, el blanco uno bueno y el gris uno flojo.

Ordenación

Tres columnas pueden ordenar la tabla: **Profit/Unit**, **Total Profit** y **Profit/NM/lb** (por defecto). Hacer clic en una de esas cabeceras cambia la columna que ordena; el orden es siempre de mayor a menor. Solo se muestran las 100 primeras filas del criterio actual.

Consejos

- Contraste el **Total Wt** con la capacidad de carga de la aeronave prevista — un score perfecto no sirve de nada si la carga no cabe.

CH 08
INDUSTRY
Industria y comercio

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

- Refresque tras una sesión larga: otras compañías compran y venden sobre la misma oferta y demanda.

8.7 Inventario de mis mercancías

La página **Inventario de mis mercancías** lista todas las mercancías que posee tu compañía — carga, contratos charter, kits de construcción, travel tokens — estén donde estén: en un aeropuerto, cargadas en un avión, en vuelo o en tránsito por camión/barco. Un mapa sincronizado muestra cada ubicación con mercancías.

Filtros

- **Filtrar por aeropuerto** — limita la lista a las mercancías situadas en el aeropuerto seleccionado (o en un avión aparcado allí).
- **Filtrar por material** — muestra solo las mercancías del tipo seleccionado (madera, mineral, tokens, etc.).
- El contador a la derecha indica cuántas filas coinciden con los filtros activos.

Columnas

- **Tipo** — icono y nombre de la mercancía. Los contratos charter llevan el sufijo «contract».
- **Aeropuerto** — dónde están las mercancías; haz clic para abrir la ficha del aeropuerto.
- **Ubicación** — estado adicional: qué avión la transporta, en vuelo, o la ruta de tránsito para mercancías en camión/barco.
- **Cant. / Peso por unidad / Peso total**.

Acciones

- **Transportar** — para mercancías en un aeropuerto, enviarlas a otro aeropuerto por camión/barco. El diálogo muestra el coste y la duración estimados. Se aceptan como destino los aeropuertos personalizados con identificador largo.
- **Desplegar aquí** — un Construction Kit cargado en un avión aparcado puede desplegarse para construir allí un basecamp.
- **Descargar / Desembarcar** — bajar mercancías (o personal charter) de un avión en el aeropuerto donde está aparcado.
- **Reclamar** — reclamar travel tokens para acreditarlos al saldo de la compañía. Después, un aviso propone gastar uno enseguida con **Usar ahora**; si no, quedan disponibles desde el menú de la compañía.
- **Eliminar** — descartar mercancías de forma permanente. No se puede deshacer.

Mapa

- Un marcador por ubicación con mercancías: turquesa para un aeropuerto, morado para un avión (en su posición en vivo).
- El popup agrega las cantidades por tipo de mercancía presentes en ese lugar.
- Hacer clic en una fila de la tabla o en un marcador mantiene ambos lados sincronizados; el marcador seleccionado se vuelve ámbar y el mapa se recentra.

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

Consejos

- Usa **Ir al Sala de comercio** para comprar o vender mercancías. Lo que traigas por un contrato firmado aparece aquí al llegar; **Mis contratos** registra lo que te comprometiste a entregar, y **Mis demandas** lo que pediste que te trajeran.
- Las mercancías en tránsito son de solo lectura hasta que llegan.
- Un **Ore Detector** solo sirve en el aire: cárgalo como carga y, por debajo de 300 ft sobre el suelo, la pantalla de seguimiento de vuelo muestra la riqueza de los ocho yacimientos bajo el avión, con un aviso sonoro al entrar y salir de una zona rica. Así se busca un buen sitio antes de colocar una mina o un pozo de petróleo.

Localizar existencias. Escriba en filtros de aeropuerto y material para reducir opciones; Clear elimina filtros activos. Un resultado filtrado vacío no prueba ausencia de mercancías. El mapa agrupa el stock de un avión estacionado con su aeropuerto. El enlace My Contracts preselecciona mercancía y aeropuerto tras cargar el inventario.

8.8 Mis contratos

Un **contrato** es el compromiso de entregar una cantidad concreta de una mercancía en un aeropuerto concreto. Se firma desde la **Sala de comercio**. Esta página lista todos los contratos firmados por tu compañía, con su plazo y su progreso — antes de existir, un contrato firmado solo reaparecía como un cargo una semana después.

Cómo se cumple un contrato

- **Nunca entregas a mano.** En cuanto las mercancías correspondientes están en el aeropuerto del contrato, el servidor las entrega solo, te paga por unidad y avanza la barra de progreso.
- Todo el trabajo consiste, pues, en llevar la mercancía correcta al aeropuerto correcto antes del plazo — comprarla en la Sala de comercio, producirla en una fábrica o traerla en avión desde otro aeropuerto.
- Para eso están los dos botones pequeños al final de cada fila. Uno abre el **Inventario de mis mercancías** filtrado por esa mercancía y ese aeropuerto, para ver si ya hay existencias allí. El otro abre la **Sala de comercio** con esa mercancía, para comprar lo que falta.

El plazo y lo que cuesta

- Un contrato dura **7 días** desde su firma.
- Si caduca con unidades sin entregar, se cobra una **penalización del 10 % del valor no entregado**. Lo ya entregado sigue pagado.
- La franja superior indica cuántos contratos están en curso, los créditos **pendientes** que aún te deben y cuándo vence el **próximo plazo**. Ese pendiente es además la base de ese 10 %, así que mide tu exposición.
- La etiqueta **Caduca** sigue una escala de color según baja el reloj, y termina en rojo en la última hora; el gris significa ya caducado.

Leer la lista

- Columnas: **Ref.**, **Mercancía**, **Aeropuerto**, **Precio/unidad**, **Valor total**, **Entregado**, **Estado**, **Caduca**, y luego los dos accesos directos. Todas las cabeceras ordenan.

CH 08
INDUSTRY
Industria y comercio

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

- **Ref.** es el código que citan las notificaciones de Industria, así puedes relacionar un mensaje con una fila.
- **Entregado** es una barra: el verde está entregado, el gris se debe todavía. Pasa el ratón para ver cantidades y peso — el peso es lo que te dice si la carga cabe en tu avión, y el aviso indica también la penalización en riesgo.
- Sobre la tabla: una búsqueda (mercancía, OACI o referencia), un filtro de estado con sus propios recuentos y un filtro de aeropuerto que aparece cuando hay más de uno implicado.

Conviene saber

- **Un contrato firmado no se puede cancelar.** Solo puede cumplirse o caducar.
- Si perteneces a una aerolínea virtual, sus contratos también aparecen aquí, marcados con una insignia **VA**.
- La lista conserva los contratos en curso más los caducados en los últimos 7 días — los más antiguos desaparecen solos.
- El mapa pone un marcador por aeropuerto, indicando cuántos contratos vencen allí. Haz clic en una fila o un marcador para sincronizar ambos.

8.9 Mis demandas

Una **demanda** eres tú como comprador. Indicas qué mercancía quieres, cuánta, en qué aeropuerto y a qué precio por unidad. Tu demanda aparece luego en la **Sala de comercio**, donde otros jugadores pueden firmar un contrato y llevarte la mercancía.

Tres cosas que cuestan dinero — léelas una vez

- **Pagas todo por adelantado.** Crear la demanda te cobra cantidad × precio de inmediato, no cuando llega la mercancía. La cifra **Comprometido** de arriba es la parte que aún no se ha convertido en mercancía.
- **Cancelar solo reembolsa una parte.** Recuperas las unidades que nadie ha contratado todavía — nunca las ya entregadas, nunca las que otro jugador se ha comprometido a traer. **Reembolsable ahora** es exactamente ese importe sobre todas tus demandas activas, y el diálogo de cancelación lo repite para la que estás cancelando.
- **Los contratos ya firmados sobreviven a la cancelación.** Esas mercancías llegarán igualmente, y ya las has pagado. Cancelar una demanda no te libra de ellas.

Publicar una demanda

- Elige la mercancía, la cantidad, el precio por unidad y el aeropuerto de entrega. El precio viene precargado según lo que paga ahora el mercado de tu mundo; súbelo para atraer un transportista, o bájalo y espera.
- Hay un **tope**: el servidor rechaza cualquier precio superior a diez veces el precio base de la mercancía. El límite se muestra junto al formulario, para que lo sepas antes de enviar y no después.
- La línea bajo el formulario dice qué falta mientras el botón está desactivado, y después qué se te va a cobrar y cuánto pesa la carga en total.

CH 08
INDUSTRY
Industria y comercio

8.1 Panel de Industrias
8.2 Mis fábricas
8.3 Gestión de fábrica
8.4 Enciclopedia de industrias
8.5 Sala de comercio
8.6 Asistente de compras
8.7 Inventario de mis mercancías
8.8 Mis contratos
8.9 Mis demandas

Leer la tabla

- Columnas: **Mercancía**, **Aeropuerto**, **Precio/unidad**, **Valor total**, **Cantidad**, **Contratos**, **Estado**, además del botón Cancelar. Todas las cabeceras ordenan.
- La barra de **Cantidad** tiene **tres** partes: el verde está entregado y es tuyo, el verde claro está bajo contrato — alguien se ha comprometido a traerlo — y el gris es lo que nadie ha tomado. Solo la parte gris es reembolsable. Pasa el ratón para ver cantidades y peso.
- **Contratos** cuenta los jugadores que se han comprometido. Una fila con flecha se despliega con quiénes son, cuánto vale su contrato, cómo van, su estado y cuándo caduca — con un acceso directo de correo para escribirles. Que caduque les cuesta una penalización a **ellos**, no a ti, pero tu mercancía no llega.
- **Cancelar** solo aparece mientras la demanda está activa.
- El filtro de estado empieza en **Activa**. Las demandas completadas y canceladas nunca se borran y se acumulan con el tiempo; cambia el filtro si quieres mirar atrás. La búsqueda cubre la mercancía y el OACI.

Conviene saber

- No puedes firmar un contrato sobre tu propia demanda — el servidor lo rechaza.
- Nada obliga a otro jugador a tomar tu demanda. Si se queda sin comprador, sube el precio o cancela y recupera la parte gris.



09

CHAPTER 09 · HQ

Gestión de la compañía

¿Está sana tu compañía? Flujo de caja, cuenta de resultados, balance, préstamos, revisión del negocio, clasificaciones, asociaciones y aerolíneas virtuales.

9.1 Flujo de caja
9.2 Cuenta de resultados
9.3 Balance general
9.4 Salud financiera
9.5 Préstamos bancarios
9.6 Revisión del negocio
9.7 Búsqueda de compañías
9.8 Clasificaciones
9.9 Asociaciones
9.10 Aerolínea virtual

9.1 Flujo de caja

Barra de herramientas e información

- **Exportar CSV** — descarga la lista completa (UTC, descripción, ingresos, gastos, saldo).
- **Actualizar** — recarga todo desde el servidor.
- **Archivos** — si existen instantáneas mensuales antiguas, elija un mes y cárguelo: aparece un aviso, la tabla muestra ese mes y el saldo arrastrado. **Volver al actual** regresa a la vista en vivo.
- **Fecha del informe** — fecha e importe del último informe financiero de OnAir.
- **Efectivo actual** — saldo en tiempo real, con sparkline. Esa tendencia se guarda localmente, por compañía, una muestra por hora durante 15 días, y sobrevive a un reinicio.

Pestaña lista

El filtro de descripción reduce la lista. Las columnas muestran hora UTC, descripción, ingresos, gastos y saldo **después** de cada operación. Partiendo del saldo actual en la fila más reciente, se resta cada importe para obtener el saldo anterior. El filtro oculta filas sin cambiar este cálculo.

El punto clasifica cada fila:

- **Ingreso** (verde) y **Gasto** (rojo) — la operación corriente.
- **Financiero** (azul) — préstamos, capital del propietario, fianzas de alquiler, transferencias de créditos. Movimientos de capital, no resultado operativo.
- **Inversión** (morado) — compra o venta de aeronaves, obras de FBO y talleres. El efectivo se convierte en un activo que sigue siendo suyo: estas líneas nunca llegan a la cuenta de resultados, aparecen aquí y en el balance.

Pase el ratón por una fila para ver su categoría y su descripción completa. Los pesos de las descripciones siguen su preferencia kg / lbs.

Pestaña gráfico

- **Saldo en el tiempo** — saldo de cierre diario, agrupado por día, el más antiguo a la izquierda.
- **Ingresos y gastos** — totales diarios, los gastos dibujados como valores positivos.

Consejos

- La lista en vivo solo cubre el período desde el último informe financiero. Los meses anteriores están en el selector de archivos, una entrada por mes archivado.
- Las grandes variaciones suelen venir de compras o ventas de aeronaves, transacciones de FBO y nóminas — el filtro por descripción las aísla en segundos.
- Un mes que aquí parece alarmante puede estar perfectamente sano: compruebe si las filas moradas lo explican antes de recortar gastos.
- Exporte a CSV para analizar el libro mayor en una hoja de cálculo y encontrar sus verdaderos motores de ingresos y costes.

9.1 Flujo de caja
9.2 Cuenta de resultados
9.3 Balance general
9.4 Salud financiera
9.5 Préstamos bancarios
9.6 Revisión del negocio
9.7 Búsqueda de compañías
9.8 Clasificaciones
9.9 Asociaciones
9.10 Aerolínea virtual

9.2 Cuenta de resultados

La **Cuenta de resultados** muestra los ingresos y gastos de su compañía en el periodo que elija. A diferencia del Balance, congelado en la fecha del último informe, esta página consulta al servidor para cualquier rango de fechas.

Elegir el periodo

La cabecera muestra la fecha y hora UTC actuales, y dos campos de fecha fijan el intervalo:

- **From** (desde) — primer día del periodo, incluido.
- **to** (hasta) — último día del periodo; cuenta el día entero, hasta medianoche UTC del día siguiente.

Haga clic en **Display** para cargar. Los últimos 7 días vienen preseleccionados. El botón de actualizar recarga el mismo periodo.

Ingresos y gastos

- **Revenues** (ingresos) — cada cuenta de ingresos con su importe: vuelos charter, rutas programadas, servicios FBO, carga, intereses cobrados. Total en amarillo.
- **Expenses** (gastos) — cada cuenta de gastos: combustible, tasas de aterrizaje y estacionamiento, salarios, mantenimiento, seguros, amortización de préstamos. Total en rojo.

Resultado neto

La barra inferior da el **Net Income for the period** (resultado neto del periodo): ingresos más gastos, siendo los gastos negativos. Verde si hay beneficio, rojo si hay pérdida.

El aviso de inversión

Un aviso en la parte superior responde a una sola pregunta: ha comprado o vendido una aeronave y no la encuentra más abajo. Es lo esperado. Una compra es una **inversión** — efectivo convertido en otro activo que sigue siendo suyo — y no un gasto, así que no corresponde a una cuenta de resultados. Aparece en cambio en el Flujo de caja, con su propio marcador de inversión, y en el Balance, mientras esta página sigue midiendo solo el rendimiento operativo. Cierre el aviso con la cruz y seguirá cerrado en las próximas visitas.

La contabilidad real funciona igual: bajo IFRS y US GAAP una compra de capital se capitaliza y nunca se registra como gasto en el momento de la compra. Lo que sí cae aquí es el coste de **poseer**: cuotas semanales de propiedad, mantenimiento, combustible, salarios de tripulación, tasas de aterrizaje. Referencias oficiales: SEC — Beginners' Guide to Financial Statements — https://www.sec.gov/about/reports-publications/beginners-guide-financial-statements · IAS 7 — Estado de flujos de efectivo — https://www.ifrs.org/issued-standards/list-of-standards/ias-7-statement-of-cash-flows/ · IAS 16 — Propiedades, planta y equipo — https://www.ifrs.org/issued-standards/list-of-standards/ias-16-property-plant-and-equipment/. Véase también el OnAir Player Handbook, sección 8.6.

Consejos

- Compare periodos (una semana, un mes) para detectar tendencias de rentabilidad y sus mayores partidas de coste.

9.1 Flujo de caja
9.2 Cuenta de resultados
9.3 Balance general
9.4 Salud financiera
9.5 Préstamos bancarios
9.6 Revisión del negocio
9.7 Búsqueda de compañías
9.8 Clasificaciones
9.9 Asociaciones
9.10 Aerolínea virtual

- Un resultado neto negativo persistente indica que el modelo de negocio necesita ajustes: recortar costes o volar más.
- Las cifras dependen de los informes financieros generados para el periodo solicitado. Si faltan días, compruebe que se crearon informes entonces.
- Use esta página para sopesar decisiones estratégicas: abrir un FBO, comprar una aeronave, contratar más pilotos.

9.3 Balance general

El **Balance general** muestra la situación financiera de su compañía en la fecha del último informe financiero generado por OnAir. Los activos y pasivos se obtienen directamente de los servidores de OnAir.

Botón Actualizar

El botón **Actualizar** en la esquina superior derecha recarga el balance desde el servidor. Como el balance no se actualiza en tiempo real, use este botón después de generar un nuevo informe financiero en el cliente OnAir.

Tarjetas de estadísticas superiores

Tres tarjetas resumen su posición financiera, cada una con un sparkline deslizante que registra la evolución reciente (un punto cada 5 minutos, almacenado localmente):

- **Activos totales** (verde) — Suma de todas las cuentas de activo devueltas por el servidor.
- **Pasivos totales** (rojo) — Suma de todas las cuentas de pasivo.
- **Valor de la compañía** (azul si positivo, rojo si negativo) — Activos totales menos Pasivos totales, es decir, el patrimonio neto de su compañía.

Los sparklines solo acumulan datos mientras el dashboard está abierto. El historial se reinicia al cerrar la aplicación.

Tablas Activos / Pasivos

Dos tablas lado a lado detallan cada línea contable devuelta por OnAir:

- **Efectivo y activos** — Efectivo disponible, valor de la flota, valor de los FBO, cuentas por cobrar, inventario de combustible, misiones en curso, inversiones, etc.
- **Pasivos y patrimonio neto** — Préstamos bancarios pendientes, cuentas por pagar, salarios adeudados, impuestos pendientes, cargos devengados, etc.

Cada tabla muestra un total coloreado al pie que corresponde a su tarjeta de estadísticas asociada.

Barra de Valor de la compañía

Una barra destacada al pie de la página repite el valor neto de la compañía (Activos – Pasivos). Se muestra en verde si es positivo, en rojo si es negativo. Es la cifra más representativa de su salud financiera global en OnAir.

Consejos

- El balance refleja el estado del último **informe financiero** de OnAir. No se actualiza en tiempo real — consulte la página **Flujo de caja** para el saldo de efectivo en vivo.

9.1 Flujo de caja
9.2 Cuenta de resultados
9.3 Balance general
9.4 Salud financiera
9.5 Préstamos bancarios
9.6 Revisión del negocio
9.7 Búsqueda de compañías
9.8 Clasificaciones
9.9 Asociaciones
9.10 Aerolínea virtual

- Las compras de aeronaves y FBO aterrizan aquí (líneas de activos de flota / FBO) y en el Flujo de caja — nunca en la Cuenta de resultados: una compra convierte efectivo en activo, no es un gasto.
- Si las cifras parecen desactualizadas o incorrectas, genere un nuevo informe financiero desde el cliente OnAir y actualice esta página.
- Un valor de compañía negativo significa que sus deudas superan sus activos: reduzca préstamos o aumente ingresos para recuperarse.

9.4 Salud financiera

La página **Salud financiera** muestra las finanzas de su compañía de un vistazo: tarjetas de resumen, la composición de sus activos, dos indicadores y líneas de tendencia. Todas las cifras vienen de una única llamada consolidada al servidor, y ambos ratios usan ahora la misma fórmula, los mismos colores y el mismo formato aquí, en la tarjeta de finanzas del panel, en la búsqueda de compañías y en la clasificación.

Tarjetas superiores

- **Efectivo** — dinero disponible ahora mismo.
- **Valor de la compañía** — valor neto: activos menos pasivos.
- **Total activos** — todo lo que posee.
- **Total préstamos** — saldo pendiente de préstamos.

De qué están hechos sus activos

Una sola barra reparte sus activos entre las cinco cuentas que lleva el servidor: efectivo, aeronaves, FBOs, combustible FBO y participaciones en aerolíneas virtuales. Es la forma más rápida de ver por qué se movió un ratio. Fíjese en lo que **no** está: mercancías, fábricas y carga nunca se capitalizan, así que el gasto industrial reduce sus activos en lugar de mover valor dentro de ellos.

Ratio de endeudamiento

Qué parte de la compañía se financia con deuda: **Préstamos / Activos**. El indicador ya no se detiene en 2,00, así que una compañía muy endeudada deja de dibujarse igual que una solo tensionada.

- **Por debajo de 0,5** — excelente forma, casi todo lo que posee está pagado.
- **0,5 a 1,0** — deuda significativa, pero los activos aún la cubren.
- **Por encima de 1,0** — sobreendeudado: debe más de lo que posee.

Rentabilidad sobre activos — una cifra acumulada

Es **todo el beneficio desde la fundación**, dividido entre los activos que posee **hoy**. No es un rendimiento de un periodo ni comparable con un ROA real: crece solo con la edad y, por encima del 100%, sube cuando sus activos bajan, porque el gasto no capitalizado (combustible, salarios, mercancías) reduce el denominador. Léalo como indicador de madurez, no como una puntuación que perseguir.

- **Por encima del 100%** — sus ganancias acumuladas superan todo lo que posee.
- **50% a 100%** — buena rentabilidad.
- **10% a 50%** — rendimientos modestos, margen de mejora.

- **Por debajo del 10%** — sus activos aún generan poco beneficio.

Rendimiento reciente — el periódico

Justo encima del indicador, **Últimos 14 días** y **Últimos 7 días** dan el rendimiento que la cifra acumulada no es: los ingresos realmente obtenidos en esa ventana, divididos entre sus activos actuales. Es el número a seguir sesión tras sesión. Dos matices indicados en la página: el denominador son los activos de hoy y no una media de la ventana, y la cifra no se anualiza, porque estirar 14 días para un piloto que vuela a rachas oscila sin sentido. Se colorea solo por el signo, verde por encima de cero y rojo por debajo.

Tarjetas inferiores

- **Capital social** — el capital social de la compañía.
- **Ingresos (1 semana)** e **Ingresos (2 semanas)** — ingresos de los últimos 7 y 14 días.

Consejos

- **Actualizar**, en la cabecera, recalcula todos los valores desde el servidor.
- Un endeudamiento alto junto a un rendimiento reciente débil es la verdadera señal de alarma.
- Las líneas de tendencia solo cubren el tiempo desde que abrió la aplicación. Para más historial, use la Cuenta de resultados y el Balance.

9.5 Préstamos bancarios

La página **Préstamos bancarios** muestra sus préstamos activos, las ofertas que el banco está dispuesto a hacerle, y permite amortizar anticipadamente. Endeudarse se desbloquea en el árbol de habilidades: hasta que invierta en la habilidad **Bank Loans**, el banco no tiene ofertas para usted.

Préstamos actuales

La tabla superior izquierda lista cada préstamo activo:

- **Principal** — el importe prestado inicialmente.
- **First Payment** — fecha del primer pago semanal.
- **Weeks** y **Remaining** — duración total y semanas que quedan.
- **Weekly Payment** — el importe descontado cada semana.
- **Annual Rate** — el tipo de interés aplicado.
- **Due** — lo que queda por pagar: pago semanal por semanas restantes.
- **Last Payment** — fecha del último pago realizado.
- **Repay** — liquidar el préstamo anticipadamente. Primero aparece un presupuesto; no se cobra nada hasta que confirme.

Propuestas de préstamo

Debajo están las ofertas disponibles: **Principal**, **First Payment**, **Duration (weeks)**, **Weekly Payment**, **Annual Rate** y un botón **Accept**. En lugar de la lista pueden aparecer otros dos estados, que significan cosas muy distintas:

- **Habilidad no desbloqueada** — el banco realmente aún no le presta. Un botón le lleva a la página Habilidades para desbloquear **Bank Loans**. El acceso se vuelve a comprobar cada vez que abre la página, sin reinicio tras la compra.
- **Error de carga** — la petición al banco ha fallado. Esto **no** es una habilidad bloqueada, y la página ya lo dice, con el mensaje del propio servidor y un botón **Reintentar**. Antes anunciaba falta de acceso, lo que enviaba en vano a la página de Habilidades a jugadores que ya habían desbloqueado Bank Loans.

Criterios de atribución

El panel derecho lista lo que mira el banco. Un punto verde señala un valor favorable, uno naranja un valor desfavorable.

- **Calificación crediticia** — la nota global del servidor, verde por encima del 50%. La línea más importante: agrega todo lo siguiente.
- **Capital social** — el capital social de su compañía.
- **Company current value** — el valor neto actual.
- **Remaining Principals to repay** — el total pendiente de todos sus préstamos.
- **Reputación** — la reputación de la compañía, en porcentaje.

Amortización anticipada

Liquidar antes de tiempo cuesta el capital pendiente más una **penalización del 10%**. El total exacto se muestra en el cuadro de confirmación antes de cualquier cargo, y la operación se rechaza si su efectivo no lo cubre.

Consejos

- Los préstamos elevan el ratio de endeudamiento de la página Salud financiera. Piénselo dos veces por encima de 0,5 y lea el rendimiento reciente que aparece al lado — endeudarse sobre una compañía que no gana es lo que convierte un ratio tenso en un ratio atascado.
- Una buena calificación, una reputación sólida y un capital social saneado mejoran las ofertas que se le muestran.
- Endéudese para algo que produzca — una aeronave, un FBO — en vez de para cubrir gastos corrientes, que vuelven cada semana vuele o no.

9.6 Revisión del negocio

La página **Revisión del negocio** es su consultor interno. Lee los últimos 30 días de ingresos y gastos, revisa los libros y deja un veredicto escrito con una lista de hallazgos clasificados por color. El motor es **determinista**: cada hallazgo procede de una regla fija aplicada a sus propias cifras, así que los mismos libros producen siempre el mismo consejo.

La nota del consultor

La tarjeta superior contiene el resumen: unas frases sobre los últimos 30 días, la fecha de entrega del informe y la fecha de su regreso.

- La nota se redacta localmente a partir de los hallazgos y aparece al instante. Cuando hay una versión más rica escrita por la IA y es accesible, sustituye la redacción y aparece una insignia **AI** junto al título. Si no es accesible, la nota local se mantiene — el consejo nunca

depende de que la IA esté disponible, y los hallazgos y sus severidades son idénticos en ambos casos.

- La nota se guarda con el informe: reabrir la página muestra **el mismo** texto, no uno reescrito. Cambiar el idioma de la interfaz la regenera en el nuevo idioma.

Cifras destacadas

- **Ingresos** — ingresos operativos del periodo.
- **Gastos** — costes operativos, mostrados como importe positivo.
- **Resultado neto** — la diferencia. Verde si es positivo, rojo si es negativo.

Hallazgos

Cada hallazgo lleva un icono, un titular, una breve justificación y una insignia de severidad; el borde izquierdo de la tarjeta repite el color para leer la lista de un vistazo.

- **Crítico** (rojo) — una pérdida o fuga que exige actuar.
- **Vigilar** (naranja) — una tendencia que se deteriora.
- **Oportunidad** (cian) — capacidad ociosa o ahorro al alcance.
- **Bueno** (verde) — algo que las cuentas confirman.
- **Nota** (gris) — contexto útil, no accionable por sí solo.

Las reglas cubren combustible comprado en FBOs ajenos, mantenimiento, tasas de aterrizaje y estacionamiento, almacenamiento de carga, penalizaciones por retraso, salarios, endeudamiento y la tendencia semana a semana.

Desgloses

Coste por aeronave lista las ocho aeronaves que más le cuestan, con un reparto por categoría de mayor a menor; una aeronave que dejó la flota durante el periodo sigue nombrándose desde el libro mayor en lugar de aparecer como desconocida. **Tasas de aterrizaje por aeropuerto** lista los ocho aeropuertos que más le cobran, con el número de cargos — la forma más rápida de ver dónde se pagaría solo un FBO propio.

Cadencia, caché y tarifa

- Una nueva revisión es un servicio de consultoría de pago, al 1% del valor de su compañía. Primero se muestra un presupuesto; un pago cancelado o rechazado no hace nada.
- El consultor regresa una vez por semana. Hasta entonces el botón queda bloqueado y muestra la fecha de regreso.
- Su último informe se puede consultar gratis. Se guarda en su propia máquina, cifrado y por compañía: reabrir la página no cuesta nada ni consulta al servidor.
- Mientras no exista informe, el estado vacío ofrece **Generar mi primera revisión**, que abre el mismo circuito de pago.
- Mientras se prepara una revisión, se muestra una breve animación del consultor trabajando.

Consejos

- Use la tabla por aeronave para confirmar un hallazgo crítico: detrás de un pico de mantenimiento señalado hay una matrícula concreta.
- El informe cubre una ventana móvil de 30 días. Para tendencias largas, use el Flujo de caja y la Cuenta de resultados.

9.1 Flujo de caja
9.2 Cuenta de resultados
9.3 Balance general
9.4 Salud financiera
9.5 Préstamos bancarios
9.6 Revisión del negocio
9.7 Búsqueda de compañías
9.8 Clasificaciones
9.9 Asociaciones
9.10 Aerolínea virtual

9.7 Búsqueda de compañías

Búsqueda de compañías encuentra cualquier aerolínea OnAir a partir de su código y muestra lo que los servidores de OnAir devuelven sobre ella: propietario, cifras clave, flota, empleados y certificaciones. Lo que aparece aquí es idéntico para cualquiera que consulte su propia compañía.

Búsqueda

Escriba el código de la compañía (3 a 5 caracteres; se convierte a mayúsculas) y pulse **Search** o Enter. La página también se abre desde un enlace en las clasificaciones, los registros de vuelo, una notificación o la tarjeta de Reputación de su panel.

Selector de mundo

Cuando hay varios mundos disponibles aparece un selector junto al campo de búsqueda: puede consultar una compañía en **cualquier mundo**, no solo en el suyo. Su mundo actual está marcado y un aviso le recuerda cuándo busca fuera de él.

Acciones

- **Registros de vuelo** — abre el historial de vuelos de esa compañía con sus propias fechas y filtros.
- **Send Mail** — abre el buzón rellenado con el código de compañía (y el mundo destino si difiere del suyo).
- **Send Credits** — un cuadro de transferencia con un importe y una nota opcional. Solo dentro del mismo mundo, nunca a su propia compañía, y el servidor le debita de inmediato.

Tarjeta del propietario

Avatar si lo hay, seudónimo, fecha de nacimiento con la edad calculada, **Total Flight Hours** (todo lo que el piloto ha acumulado, antes y dentro de la compañía actual) y **Hours in Company**. Los tres botones de acción se repiten aquí.

Tarjeta de la compañía

Imagen de la insignia de cuenta si el propietario ha elegido una, nombre completo, código y mundo, insignias **Challenge Mode** y **Paused** cuando corresponde, la fecha en que se vio por última vez al propietario, una barra de reputación con su porcentaje y una barra de nivel con la XP hacia el siguiente nivel.

Cifras clave

- **Current Cash** y **Company Value**.
- **Ingresos acumulados**, con la última semana y las dos últimas semanas debajo.
- **Ratios** — el **ROA** y el **Debt ratio**. El ROA es una cifra acumulada: los ingresos desde la fundación de la compañía divididos por los activos de hoy, y por eso una compañía antigua supera con creces el 100 %. Se calcula y colorea aquí igual que en la página de Salud financiera.
- **Jobs** — misiones en curso y completadas.
- **Flota & Staff** — aeronaves (con cuántas están en vuelo), FBO y empleados.

9.1 Flujo de caja
9.2 Cuenta de resultados
9.3 Balance general
9.4 Salud financiera
9.5 Préstamos bancarios
9.6 Revisión del negocio
9.7 Búsqueda de compañías
9.8 Clasificaciones
9.9 Asociaciones
9.10 Aerolínea virtual

Flota y empleados

Dos tablas una al lado de la otra. La flota lista matrícula (clic para abrir Búsqueda de aeronaves), tipo, el código del aeropuerto actual (clic para abrir Búsqueda de aeropuertos) y una insignia de estado en color. La tabla de empleados lista pilotos, tripulación de cabina y mecánicos con categoría, estado y ubicación.

Certificaciones y rangos

Un mosaico por clase de aeronave en la que el propietario está cualificado, con las horas y los aterrizajes acumulados en esa clase y el rango alcanzado — Trainee, Junior Officer, Flight Officer, First Officer o Captain — con su insignia.

Consejos

- Revise la flota y la reputación antes de contactar a un jugador para externalizar una misión.
- Los registros de vuelo son la medida honesta de lo activa que es realmente una compañía.
- Una compañía eliminada devuelve un error y no carga nada.
- Las transferencias de créditos son inmediatas e irreversibles — compruebe el importe antes de confirmar.

9.8 Clasificaciones

Las **Clasificaciones** ordenan las compañías de su mundo OnAir según seis métricas independientes. Solo se incluyen las compañías activas en las últimas dos semanas, los datos se reconstruyen una vez por semana y la fecha de esa reconstrucción aparece en la parte superior. **Refresh** los recarga desde el servidor, pero nada se mueve hasta que se ejecuta la reconstrucción semanal.

Las seis tablas

Cada tabla muestra su propio **Top 20**:

- **Reputation** — la reputación global, de 0 a 100 %. Sube cuando las misiones se entregan a tiempo y sin daños, y baja cuando se abandonan o llegan en mal estado. Es la cifra más útil para atraer clientes que pagan mejor.
- **Return on Assets** — una cifra **acumulada**: todo lo que la compañía ha ganado desde su fundación, dividido por los activos que posee hoy. Por eso las compañías veteranas superan con creces el 100 %, y por eso premia ganar más antes que poseer más. Aquí se calcula y formatea igual que en la página de Salud financiera.
- **Company Value** — efectivo más flota, FBO y demás activos. Una medida bruta del tamaño acumulado.
- **Player Cruise Hours (last 4 weeks)** — horas de crucero voladas por pilotos humanos, no por la IA.
- **Player Flight Hours (last 4 weeks)** — horas totales de arranque a parada de motor por pilotos humanos: rodaje, ascenso, crucero y descenso incluidos.
- **Outsource Expenses** — total gastado en que otras compañías o la IA vuelen sus misiones. Solo aparecen las compañías que realmente gastaron.

Leer una tabla

Cada fila muestra un marcador de tendencia, el código de la compañía, el nombre y el valor. La cifra **My Score** de la cabecera es siempre su propio valor para esa métrica, esté o no en el Top 20 — y si lo está, su fila aparece resaltada.

Marcadores de tendencia

- Una estrella azul — nueva entrada en la clasificación esta semana.
- Una flecha verde hacia arriba — ha subido respecto a la semana pasada.
- Una flecha roja hacia abajo — ha bajado.
- Un punto naranja — sin cambios.

Otras clasificaciones

Estas seis tablas clasifican **compañías**. Existen otras dos en otro lugar: el **Routes Leaderboard**, que clasifica las rutas recurrentes que operan los jugadores, y las clasificaciones de **Industria** (puntos de industria y créditos de contrato) en el panel de Industrias. Custom Routes y las aerolíneas virtuales están ahora abiertas a todos los jugadores, así que esas tablas son accesibles para cualquiera.

Consejos

- Pulse un código de compañía para abrirla en **Búsqueda de compañías** y ver su flota, sus ratios y sus certificaciones.
- Trabaje primero la **Reputation**: mejor reputación significa trabajos mejores y más frecuentes en **Trabajos Compañía**.
- Las dos tablas de Player Hours solo cuentan lo que vuela usted mismo. Los vuelos de IA nunca aparecen ahí.

9.9 Asociaciones

Asociaciones es la red de compañías socias de su compañía: con quién está vinculado, quién se lo ha pedido y a quién se lo ha pedido usted. Una asociación es un acuerdo duradero entre dos compañías del mismo mundo — cada mundo OnAir mantiene su propia red independiente.

Esta página aún no está terminada. Sus textos, sus opciones y lo que una asociación le aporta pueden cambiar todavía de una actualización a otra: tómela como un trabajo en curso, no como una función cerrada.

Cabecera

El título lleva el número de socios activos. Al lado: un **conmutador de vista** entre **Tiras** (una tarjeta por fila) y **Lista** (tabla compacta), un **selector de orden** visible en la vista Tiras, y **Actualizar** para recargar todo desde los servidores. Su elección de vista se recuerda.

Las cuatro pestañas

Cada pestaña de lista muestra un pequeño contador cuando contiene algo: un vistazo basta para saber si falta responder a algo.

- **Socios** — sus asociaciones activas. Cada fila muestra la compañía, el mensaje de la invitación, cuánto lleva activa y un botón **Eliminar** que pide confirmación antes de

disolverla.

- **Recibidas** — invitaciones que le han enviado, en naranja mientras están **Pendientes** y en rojo una vez **Rechazadas**. Una pendiente ofrece **Aceptar** y **Rechazar**; una rechazada solo ofrece **Eliminar**, que la borra de su lista.
- **Enviadas** — sus invitaciones aún no aceptadas. Todavía puede **Cancelarlas**, tras confirmar.
- **Proponer** — los dos formularios de invitación.

Proponer una asociación

- **El jugador ya está en OnAir** — introduzca su código de aerolínea o su correo, añada un mensaje opcional y envíe. La solicitud llega a la pestaña Recibidas de esa compañía.
- **Invitar a un amigo que aún no se ha unido** — introduzca una dirección de correo y un mensaje opcional; recibirá una invitación a unirse al juego y a su red.

Tras un envío correcto la página cambia a **Enviadas** para que vea la nueva invitación de inmediato.

Ordenación

En la vista **Lista** los encabezados son clicables: compañía y antigüedad en Socios; remitente o destinatario más estado y fecha en las pestañas de invitaciones. Un clic ordena ascendente, un segundo invierte el sentido. En la vista **Tiras**, el selector de la cabecera ofrece las mismas claves con un botón para invertir la dirección. Cada pestaña conserva su propio orden.

Estados

- **Aceptado**, en verde — la asociación está activa.
- **Pendiente**, en naranja — la invitación espera respuesta.
- **Rechazado**, en rojo — el destinatario la declinó.

Consejos

- Prefiera el código de aerolínea al correo cuando ya conozca la compañía en el juego: no deja lugar a dudas.
- Eliminar una asociación, rechazar una invitación o cancelarla surten efecto de inmediato en los servidores y no pueden deshacerse desde aquí.
- Consulte una compañía en **Búsqueda de compañías** antes de invitarla: su flota y su reputación dicen más que su nombre.

Error de carga. Un fallo de solicitud no significa que no haya socios. Lea el error y reintente con Refresh antes de actuar sobre una lista aparentemente vacía.

9.10 Aerolínea virtual

Una **Aerolínea virtual** (VA) es una compañía en la que vuelan juntos varios jugadores. Las VA están ahora **abiertas a todos**. Esta página cubre la consola VA, crear una VA y unirse a una.

CH 09
HQ
Gestión de la compañía

9.1 Flujo de caja
9.2 Cuenta de resultados
9.3 Balance general
9.4 Salud financiera
9.5 Préstamos bancarios
9.6 Revisión del negocio
9.7 Búsqueda de compañías
9.8 Clasificaciones
9.9 Asociaciones
9.10 Aerolínea virtual

Unirse a una VA

- **Invitación** — la invitación por fin llega a algún sitio: espera arriba en la página de candidatura, que se renombra para decir que le han invitado. Al aceptar, su compañía pasa a ser miembro.
- **Postular** — la página lista las VA activas de su mundo: código, nombre, callsign, descripción, miembros, flota, vuelos & horas de 30 días. Busque, ordene y envíe; la tarjeta pasa a Pendiente hasta la respuesta de un admin. Solo si no pertenece a ninguna VA.
- **Crear** — nombre, código aéreo de 5 caracteres y capital inicial (mínimo 100.000 créditos, de su caja). Queda como fundador y entra en la consola; callsign, web y dividendos se ajustan después. Solo en modo Carrera: a las compañías Freelance se les remite a la candidatura.

Trabajar para la VA

El botón **Trabajar como**, con el nombre de la VA, está en todas las páginas a partir del rol Dispatcher: en la barra de título de la aplicación de escritorio, y arriba en la barra lateral en la versión web. Mientras está activo, un marco de color rodea la aplicación: siempre sabe de qué dinero se trata.

- Las aeronaves compradas entran en la flota de la VA, los trabajos aceptados son suyos y el gasto sale de su cuenta.
- El combustible se factura a la compañía que opera la aeronave, y las pantallas de contratación nombran a la compañía que paga.
- El lobby muestra la VA bajo una compañía que pertenece a una.
- Un contrato tomado por la VA solo puede abandonarlo la VA: desde su compañía se rechaza con la explicación — cambiar, o pedírselo a un Dispatcher.

La consola

- Tarjetas de estadísticas (miembros, vuelos, horas, PAX), información VA y gráfico top 10.
- **Tabla de miembros** — rol, base, vuelos, horas, PAX, carga, ganancias, último vuelo VA, más una ficha VATSIM que puede vincular a un callsign live (guardada en este PC; punto verde = en línea).
- **Pases** — los pases freelance de 24 h se compran en su cuenta OnAir, no con créditos de la compañía.
- **Accionistas** — cualquier miembro puede proponer una ampliación de al menos 50.000 créditos; los managers responden desde el mismo panel.

Dirigirla

- **Propiedades** (fundador) — descripción, web, % de dividendos, logo, reglas de asignación de trabajos y reparto de dividendos tras una confirmación.
- **Roles** (fundador) — nivel de permiso, color, modelo de pago (parte del trabajo, por hora, semanal) y qué trabajos puede cargar el rol. La parte es un porcentaje: 10 significa 10 % del trabajo.
- **Miembros** (manager) — rol, color, aeronaves y empleados autorizados, accesos directos a sus rangos y sus work orders, y el despido.
- **Al revés** — desde una aeronave o un empleado, abra los permisos VA y marque los miembros autorizados.

9.1 Flujo de caja
9.2 Cuenta de resultados
9.3 Balance general
9.4 Salud financiera
9.5 Préstamos bancarios
9.6 Revisión del negocio
9.7 Búsqueda de compañías
9.8 Clasificaciones
9.9 Asociaciones
9.10 Aerolínea virtual

- **Invitaciones** — responder candidaturas, cancelar sus invitaciones, invitar a una compañía por código aéreo.

Asignar un trabajo

Un Dispatcher puede entregar un trabajo de la VA a un miembro desde las listas; no asignar a nadie retira la asignación. El miembro lo ve marcado para él, y a los demás se les indica que no pueden cargarlo.

Conviene saber

- La lista de empleados mezcla los suyos con los de la VA: el servidor devuelve ambos y los de la VA van marcados.
- Solo los vuelos hechos para la VA cuentan en sus estadísticas.
- Las tripulaciones se contratan en el **Mercado de personal**.
- **Salir de la VA** está en la Danger Zone roja. Un miembro sale sin más; el fundador solo siendo el último, lo que disuelve la VA.

09

— END OF CHAPTER —

10

CHAPTER 10 · TRAINING

Formación

¿Cómo mejoro mi pilotaje? Los ejercicios de entrenamiento, las maniobras en vuelo lento y el cuestionario de aviación.

CH 10
TRAINING
Formación

10.1 Entrenamiento
10.2 Maniobras durante el vuelo lento
10.3 Cuestionario de aviación

10.1 Entrenamiento

Experimental. Una insignia Experimental figura ahora en la cabecera de la página, las tarjetas de ejercicio y los runners — los umbrales de calificación y el comportamiento siguen ajustándose y pueden cambiar entre versiones. Los comentarios van al canal #training-feedback del Discord de OnAir, enlazado bajo la introducción.

Ejercicios

- **Aterrizaje sin motor** — motor cortado 2 000 ft sobre el campo; planee hasta la pista o la hierba contigua.
- **Viraje lento** — el tramo del checkride en solitario: un 360° completo a velocidad mínima.
- **Vuelo lento y pérdidas** (nuevo) — 3 000 ft sobre el terreno en cualquier sitio: vuelo lento limpio y luego con flaps completos, con entrada en pérdida y recuperación en cada configuración. Sin aeropuerto.
- **Rumbos y altitudes asignados** — tres instrucciones sucesivas que alcanzar y mantener.
- **Aterrizaje de precisión** — tome tierra entre 150 y 400 m tras el umbral y deténgase en el pavimento.
- **Fallo de motor tras el despegue** — fallo hacia los 500 ft; aterrice al frente. Dar la vuelta es un suspenso.
- **Aproximación estabilizada** — seis criterios bajo la puerta de 500 ft; romper uno provoca el motor y al aire, que bien volado es el aprobado.
- **Viento cruzado** — solo viento real: alinee al tomar tierra y mantenga el eje durante la carrera.
- **Espera IFR** — hipódromo a derechas anclado donde empieza: tramos de un minuto, dos circuitos.
- **Circuito de tráfico** — circuito a izquierdas, viento en cola a 1 000 ft sobre el terreno, aterrizaje en la zona de precisión.
- **Autorrotación** (helicópteros) — próximamente.

Dos modos

- **Práctica libre** — sin vuelo OnAir, nada enviado al servidor, calificación totalmente local. El modo por defecto, abierto a todos.
- Un ejercicio de práctica libre necesita igualmente la conexión: si se pierde el enlace con el servidor de OnAir, la aplicación vuelve al Lobby o muestra su pantalla «No se puede conectar al servidor OnAir», y el ejercicio termina ahí. No se pierde nada más que el propio intento: ningún vuelo, ningún crédito, ningún desgaste. El simulador se restaura —motor encendido, combustible repuesto— en el siguiente arranque conectado si no pudo hacerse en el momento.
- **Vuelo OnAir** — un vuelo dedicado de ida y vuelta, preparado, seguido y registrado en una categoría de entrenamiento neutra: sin XP, reputación ni desgaste, pero el combustible se consume y factura. Lo ofrecen motor parado, viraje lento, vuelo lento y pérdidas, y rumbos y altitudes. Si la acción no está disponible, lea el motivo de la tarjeta.

Lanzar un ejercicio

- Cargue su avión en el aeropuerto de salida, pulse **Open exercise**, elija el modo, luego **From Sim** para rellenar avión y aeropuerto, revise las precondiciones y pulse **Iniciar el ejercicio**.

- Los ejercicios que anclan sus objetivos en el estado del avión se **arman** en su lugar: una tarjeta de preparación lista lo que falta (en vuelo, altura sobre el terreno, alas niveladas) y la calificación arranca sola en cuanto está en posición — sin segundo clic.
- El de sin motor hace aparecer un **marcador** 3D sobre el umbral de salida a 2 000 ft sobre el terreno — la puerta que dispara el corte. No aparecía en modo vuelo OnAir; está corregido, y la comprobación del paquete 3D solo mira en la carpeta del simulador conectado.
- **Abortar el ejercicio** detiene todo limpiamente: motor restaurado, marcador retirado, combustible restaurado.

Instructor y límites

Cada ejercicio habla una introducción y avisos en vuelo con la voz del examinador del checkride, y el panel de transcripción conserva cada línea; silencie la categoría de audio training en Ajustes para una sesión muda. El aeropuerto debe publicar datos de pista precisos (los campos muy pequeños se rechazan), y los ejercicios exigen el puente X-Plane moderno, no el plugin antiguo.

10.2 Maniobras durante el vuelo lento

El vuelo lento consiste en volar justo por encima de la velocidad de pérdida, a una velocidad muy inferior al crucero normal. Es un ejercicio fundamental de pilotaje: muestra cómo la **potencia, la actitud de cabeceo, la velocidad y la altitud** trabajan en conjunto cuando el ala está cerca de su límite.

Esta ayuda se abre junto a «Iniciar seguimiento» durante un **Checkride** — el tramo de viraje lento es un ejercicio calificado. La página **Entrenamiento** trabaja la misma técnica en dos ejercicios, ambos marcados como Experimental: **Viraje a baja velocidad**, la prueba calificada del checkride volada en solitario, y **Vuelo lento y pérdidas**, que mantiene el vuelo lento limpio y luego con flaps completos, cada configuración seguida de una pérdida provocada y su recuperación. Entra a una altura suficiente para terminar **no por debajo de 1500 ft AGL** — el mismo suelo que impone el ejercicio de entrenamiento.

Antes de empezar — viraje de reconocimiento

Empieza siempre con un **viraje de reconocimiento** (un cambio de rumbo de unos 180°, p. ej. dos virajes de 90° en sentidos opuestos) para explorar el tráfico oculto por tus puntos ciegos.

Entrada al vuelo lento

- Aplica **calefacción del carburador** si tu aeronave normalmente la usa al reducir la potencia.
- **Reduce la potencia** por debajo del ajuste de crucero y deja que la velocidad disminuya.
- Aplica **presión hacia atrás** para mantener la altitud mientras frenas — demasiado rápido y el avión sube, demasiado lento y desciende.
- **Compensa** para eliminar la presión sobre el volante durante la transición.
- Cerca de la velocidad objetivo, **vuelve a aplicar potencia** hasta un ajuste que mantenga la altitud, luego haz pequeños ajustes de potencia y vuelve a compensar.

Mantenimiento del vuelo lento

- **La potencia controla la altitud; el cabeceo controla la velocidad.** Para subir, añade potencia; para descender, redúcela. Tirar del morro hacia arriba por sí solo **no** te hará subir — solo acerca la pérdida.
- El **pie derecho en el timón** te mantiene coordinado: el alto ángulo de ataque, el par motor y el factor P tiran del morro hacia la izquierda. Vigila la **bola del coordinador de virajes**.
- Los mandos se sienten **blandos** y responden con lentitud — usa entradas más amplias y suaves de lo habitual.

Virajes, ascensos y descensos

Mantén los virajes **poco pronunciados**: un alabeo más cerrado aumenta el factor de carga y la velocidad de pérdida. Añade potencia en el viraje para proteger tu margen. Incluso a **plena potencia** puedes entrar en pérdida si superas el ángulo de ataque crítico al intentar mantener la altitud.

Uso de los flaps

Si practicas con flaps, bájalos **de una posición a la vez**. Después de cada paso, reajusta el cabeceo para la velocidad, ajusta la potencia para la altitud y vuelve a compensar. Los flaps totalmente extendidos añaden mucha resistencia — la plena potencia puede dar solo un ascenso muy lento, si lo hay.

Regreso al crucero

Aplica **plena potencia** mientras mantienes una altitud constante, luego **sube los flaps lentamente, de una posición a la vez** para que la velocidad aumente de forma gradual.

10.3 Cuestionario de aviación

El **Cuestionario de aviación** es un examen de opción múltiple cronometrado sobre nueve materias aeronáuticas. El servidor elige las preguntas, las sirve de una en una y corrige cada respuesta, y luego concede **XP** y **Reputación** según el resultado y la dificultad elegida. El examen solo puede hacerse **una vez cada 7 días**, y la aplicación gasta el intento en cuanto empieza, sea cual sea la puntuación e incluso si lo abandona. Conviene tomárselo en serio.

Pantalla de configuración

- **Materias** — las nueve están siempre incluidas: ALW (derecho aéreo), AGK (conocimiento general de la aeronave), FPP (planificación y prestaciones), HPL (factor humano), MET (meteorología), NAV (navegación), OPR (procedimientos operativos), POF (principios del vuelo), COM (comunicaciones). Las preguntas se cargan en el idioma de su ayuda.
- **Dificultad** — el **Nivel 1** plantea 1 pregunta por materia con 30 segundos cada una (9 preguntas), el **Nivel 2** plantea 2 con 20 segundos (18 preguntas, por defecto) y el **Nivel 3** plantea 3 con 15 segundos (27 preguntas).
- **Disponibilidad** — si ya hizo el cuestionario en los últimos 7 días, el botón de inicio permanece desactivado y se muestra la fecha del siguiente intento. Si los 7 días han pasado, un aviso recuerda su último examen y cuándo caería el próximo bloqueo si juega ahora. Antes del primer intento, un aviso advierte de que arrancará la cuenta atrás de 7 días.

Pantalla del cuestionario

- Una barra fina de progreso indica la pregunta actual sobre el total.
- La **barra del temporizador** pasa de verde a naranja por debajo de la mitad del tiempo y a rojo por debajo de un cuarto, con los segundos restantes a la derecha. Si se agota, la pregunta cuenta como fallada y el cuestionario avanza solo tras tres segundos.
- Cada pregunta lleva la insignia de color de su materia y cuatro respuestas etiquetadas de la A a la D.
- Al responder, la opción correcta se vuelve verde, una elección errónea roja, el resto se atenúa y aparece una breve explicación bajo la tarjeta. **Siguiente** avanza; en la última pregunta pone **Ver resultados**.
- Intentar salir a mitad pide confirmación: el progreso nunca se pierde por accidente.

Pantalla de resultados

- Su porcentaje con barra de color y una mención: **¡Excelente!** desde el 90 %, **¡Buen trabajo!** desde el 75 %, **Siga practicando** desde el 50 %, y por debajo **Estudie más**.
- El número de aciertos, cuántas preguntas expiraron, el nivel usado y el **tiempo total** en minutos y segundos.
- El panel de recompensa muestra la XP obtenida y la Reputación concedida — o, por debajo del 75 %, indica que esta vez no se concedió recompensa y que el próximo examen estará disponible en 7 días.
- Una cuadrícula con una tarjeta por materia (aciertos sobre total, más una barra pequeña) señala sus puntos débiles.
- Una revisión desplazable lista cada pregunta con un marcador verde o rojo, su código de materia y un reloj de arena si expiró.
- No hay botón de repetición: el examen termina en cuanto lo acaba. Si el servidor no lo registró, la pantalla lo dice — el intento sigue gastado, y usted sabe por qué no llegó ninguna recompensa.

Restablecer el árbol de habilidades

Cuando inicia un restablecimiento desde la página de habilidades, el cuestionario se desbloquea al margen de la espera de 7 días y no se reclama ni XP ni Reputación. Necesita un **75 % o más**; si aprueba, la app le devuelve a la página de habilidades y ejecuta el restablecimiento, y si suspende debe esperar al siguiente intento: este examen tiene su propio contador, un intento cada 7 días por compañía, gastado en cuanto empieza.

Consejos

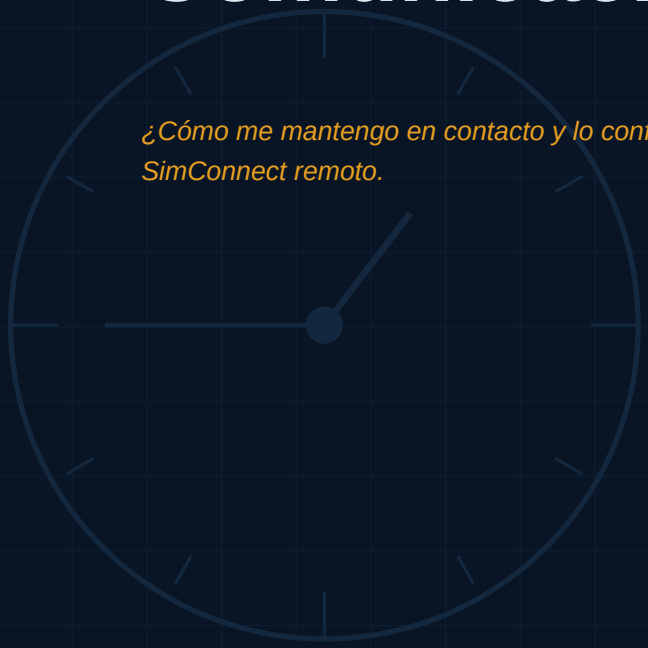
- Elija su nivel antes de empezar: el intento semanal se gasta en cuanto comienza el examen, en cualquier nivel, incluso si lo abandona. No hay ronda de reconocimiento gratuita.
- Vigile la barra del temporizador: en cuanto se pone naranja, queda menos de la mitad del tiempo.

11

CHAPTER 11 · SETUP

Comunicaciones y ajustes

¿Cómo me mantengo en contacto y lo configuro todo? Buzón, chat, configuración y la guía de SimConnect remoto.



11.1 Buzón de mensajes
11.2 Chat
11.3 Configuración
11.4 SimConnect remoto — guía de configuración

11.1 Buzón de mensajes

Cabecera

- **Contador de no leídos** — El subtítulo muestra cuántos mensajes no leídos hay en la bandeja.
- **Cambio de vista** — Alterna entre la vista Strips (filas con vista previa del cuerpo) y la vista de lista compacta.
- **New Message** — Abre el formulario de redacción.
- **Actualizar** — Recarga los mensajes. El buzón también se actualiza automáticamente al recibir una notificación Push (categoría Mail).

Panel izquierdo — Lista de mensajes

El panel izquierdo muestra todos los mensajes filtrables:

- **Pestaña Received** — Mensajes recibidos ordenados por fecha descendente. Los no leídos llevan un punto azul.
- **Pestaña Sent** — Mensajes enviados por su compañía.
- **Búsqueda** — Filtra mensajes por palabras clave en el asunto o el cuerpo.

Cada mensaje muestra: código de aerolínea del remitente/destinatario, distintivo de tipo, asunto, vista previa del cuerpo y tiempo relativo.

Tipos de mensajes

- **Message** (azul) — Texto libre entre compañías.
- **Hire Offer** (verde) — Propuesta de contratación.
- **Freelance** (violeta) — Oferta de misión freelance.
- **Aircraft Sale** (naranja) — Propuesta de venta de aeronave.
- **Aircraft Rent** (cian) — Propuesta de alquiler de aeronave.
- **Money Transfer** (verde) — Transferencia de dinero.

Panel derecho — Detalle y redacción

El panel derecho muestra el contenido completo del mensaje seleccionado: asunto, tipo, remitente, destinatario, fecha UTC y cuerpo. Hay un botón **Reply** para los mensajes recibidos.

Redactar un mensaje

En modo redacción:

- **Mundo** — Si tiene acceso a varios mundos, elija el mundo del destinatario. Por defecto es su mundo actual. Cambiar de mundo borra el destinatario actual.
- **To** — Escriba un código de aerolínea (de 4 a 8 caracteres) o el nombre de una compañía socia. El desplegable combina dos fuentes: sus socios locales (coincidencia por subcadena en código o nombre) y una búsqueda en el servidor por código exacto (de 3 a 5 caracteres) que permite alcanzar compañías fuera de su lista de socios. Esos resultados llevan la etiqueta **NOT PARTNER**.
- **Subject** — Asunto (obligatorio).
- **Message** — Cuerpo (opcional).
- **Send** — Envía y cambia a la pestaña Sent.

Consejos

- Los mensajes se marcan como leídos automáticamente al hacer clic.
- Puede contactar con una compañía desde otras páginas (Asociaciones, Empleados, mapa) — la redacción se abre con el destinatario y el mundo pre-rellenados.
- Al apuntar a otro mundo solo cuenta la búsqueda en el servidor — su lista local de socios pertenece a su mundo actual.

11.2 Chat

La página **Chat** le permite hablar en tiempo real con otros jugadores en su mundo OnAir. Los mensajes se entregan en vivo y permanecen en el servidor para que pueda leer lo que se dijo antes de que se uniera.

Disposición

- **Panel izquierdo — Canales** — Lista los canales disponibles: el canal de su mundo (con el nombre de su mundo, p.ej. #BlueSkies) y el canal entre mundos (#Global). El canal activo está resaltado. Un pequeño punto verde abajo indica que la conexión en tiempo real está activa.
- **Panel derecho — Conversación** — Muestra el historial del canal activo. La cabecera repite el nombre del canal y el número total de mensajes cargados.

Leer mensajes

- **Separadores de fecha** — Hoy, Ayer o la fecha — dividen la conversación por día.
- **Avatar** — Círculo coloreado con las dos primeras letras del código de la compañía. Sus propios mensajes usan el color azul de acento.
- **Remitente** — Código de la compañía (negrita) seguido del nombre completo. La marca HH:MM aparece a la derecha.
- **Agrupación** — Los mensajes consecutivos del mismo remitente se agrupan bajo un solo avatar para mantener la conversación compacta. Los mensajes anónimos nunca se agrupan.

Enviar un mensaje

Escriba su mensaje en la entrada de abajo y presione **Enter** (o haga clic en **Send**). Su mensaje aparece inmediatamente mientras se transmite. Si la conexión en tiempo real se ha caído, la app se reconecta automáticamente y reintenta una vez.

Canales

- **Canal mundo** — Solo visible para las compañías de su mundo. Ideal para coordinar vuelos, preguntar por el clima local o encontrar jugadores cercanos.
- **#Global** — Visible en todos los mundos. Para conversaciones generales de OnAir.

Indicador de estado

Al final de la lista de canales, **Live** con punto verde significa que el canal en tiempo real está conectado. **Connecting...** significa que la app está estableciendo o restaurando la conexión.

Consejos

- Haga clic en **Actualizar** en la cabecera de página para recargar el historial desde el servidor si cree que falta algo.
- El distintivo de no leídos en la barra de título se borra al abrir la página y permanece a cero mientras esté aquí.
- Si el indicador permanece en **Connecting...**, verifique su red y que los servidores OnAir sean accesibles.

11.3 Configuración

Configuración ajusta su cuenta, el simulador, el aspecto de la app, el audio y las reglas de la compañía. Pestañas: Connection, Flight Sim, Sound & Voice, Controls, Preferences, Webhooks de Discord, Company Actions, Recovery, About y Release Notes, más un desplegable **Staff Tools** al final para las herramientas de staff. Pulse **Save**; muchos interruptores se guardan al instante.

Connection

- Cuenta y cierre de sesión, identificadores de solo lectura, la **base de aeropuertos** local y **claves de capas** opcionales.
- **Cuota de API** — bajo su clave de API, el tiempo de servidor que esa clave puede usar. Las herramientas que leen la API pública (scripts, OnAirTools) lo gastan: 1 CU (compute unit) equivale a 1 ms de tiempo de servidor de OnAir, recargado a 1 CU por segundo hasta 15 000 CU. Cuando se agota, la API rechaza la herramienta con HTTP 429 hasta que se recarga, y la fila indica cuánto esperar. **Refresh** vuelve a leerlo; el detalle lista las llamadas que más cuestan desde el último reinicio del servidor. El Companion no usa esta API, así que nunca gasta su cuota.
- **Secure DNS** — opcional. La app resuelve las direcciones de los servidores OnAir por una conexión cifrada, en vez de preguntar al servidor de nombres de su router o de su proveedor. **Pruébelo si la app no alcanza el servidor mientras el resto del equipo navega sin problemas**: un resolutor local averiado es una causa frecuente. Déjelo desactivado si filtra el DNS a propósito (Pi-hole, AdGuard, NextDNS…) — las consultas cifradas los esquivan.
- Una suscripción que caduca **mientras juega** ahora se detecta en sesión, no solo en el lobby: en vez de ver fallar cada acción sin explicación, aparece el rechazo, un botón **Check again** y un enlace de renovación.

Flight Sim

Izquierda — cuentas y juego: **Navigraph**, **SimBrief** (usuario o Pilot ID más un código de aerolínea de 3 letras), **VATSIM**, **Hoppie ACARS**, **Grupos de tripulación**, **emergencias en vuelo** y **penalización por deshielo** opcionales, y el arranque automático del seguimiento por encima de 10 kt respecto al suelo, desactivable.

Derecha — el simulador: cuál vuela (MSFS 2020/2024, Prepar3D, FSX, X-Plane plugin o Web API), la carpeta de X-Plane y su plugin, el **simulador remoto** con su guía tras el signo de interrogación, **Test Simulator**, los interruptores de comportamiento (en Cumulus también **No imponer la hora en el simulador**, para volar a la hora puesta en el simulador, y la dificultad del checkride), los paquetes de comunidad, el escenario 3D con autocomprobación y la caché de planos.

Panel en juego (MSFS). Se instala por usted — no hay nada que activar dentro del simulador, y el interruptor del Old Client para ello no tiene equivalente aquí. En MSFS, busque el **icono OnAir con un pequeño punto** en la barra de herramientas del simulador; el icono OnAir sin punto es el del panel del Old Client y no se conecta al Companion. Reinicie MSFS una vez tras la primera instalación. Para quitarlo, desmarque **Instalar el panel in-game OnAir Minimap** entre los community packages.

ATC en la ruta. Una opción, **Mostrar el ATC en línea en la ruta**, desactivada por defecto, muestra los controladores de VATSIM en línea en su vuelo: las insignias de aeropuerto, los controladores por delante en Resumen, el próximo en la cabecera del vuelo y las franjas de espacio aéreo (requiere el paquete de datos de Navigraph); véase Gestión de vuelos. Desactivada, no se muestra nada de ello ni se hace ninguna solicitud para ello.

Aeropuertos exclusivos de Navigraph. Algunos aeropuertos existen en MSFS solo gracias al paquete de datos de Navigraph (`navigraph-nav-base`, en su carpeta Community). El Companion lo busca: si está instalado y activo, esos aeropuertos están disponibles en sus listas de trabajos y selectores; si no, se ocultan de sus listas de trabajos, mapas y selectores, como cualquier aeropuerto que MSFS no tiene (salvo que haya desmarcado **Only use Simulator vanilla airports** en Preferencias). Esto solo afecta a MSFS. En **Flight Sim**, bajo **Navigraph**, una frase indica lo que se encontró. Si no se puede encontrar la carpeta Community, se usa en su lugar una cuenta de Navigraph vinculada.

Sound & Voice

Síntesis de voz local con un interruptor por tipo de anuncio, para decidir qué se pronuncia.También aquí: volumen maestro (0 % silencia la app), interruptores por sonido, la **radio** del país de destino al tomar tierra y una **alarma** en bucle opcional si el seguimiento se corta.

El canal **ATC en la ruta** lleva los avisos hablados sobre los controladores de VATSIM en línea por delante, desactivados por defecto; solo hablan si **Mostrar el ATC en línea en la ruta** también está activado en Simulador.

Controls

Asigne un **botón** del simulador a una acción del Companion: iniciar o reanudar el seguimiento, registrar el vuelo terminado, meteorología y briefings hablados, radio. Pulse **Listen** y luego el botón en el simulador — todos los simuladores se capturan, salvo el plugin antiguo de X-Plane.

Preferences

Apariencia (día o noche, tema, fuente, zoom 60-150 %), unidades e idioma de la ayuda, el **nombre y el código** de la compañía (un nombre de 4 a 25 caracteres y un código de 4 letras o dígitos, 5 para una aerolínea virtual; un código no disponible se rechaza al guardar; en modo VA cambia el nombre de la aerolínea virtual, con el rol de Manager o superior), y las **reglas de trabajos** de la compañía: tamaños de aeropuerto, aeropuertos nativos del simulador, aeropuertos conocidos por SimBrief, descanso de los empleados, avión de misiones de nivel, bonificación de pago y, en Cumulus, transporte instantáneo del piloto y de los empleados, el árbol de habilidades desbloqueado entero y el tiempo mínimo de alquiler de avión. Los **Display & Connection Fixes** requieren reinicio: parpadeos o páginas superpuestas, renderizado borroso, escala de pantalla forzada y HTTP/1.1 forzado, activo por defecto.

Webhooks de Discord

Publique sus vuelos en un canal de Discord: el servidor de OnAir envía un mensaje cuando un vuelo empieza, se registra o se cancela — vuelos de IA incluidos, con su piloto marcado «(AI)». En Discord, cree un webhook (Ajustes del servidor → Integraciones → Webhooks), pegue su URL en la tarjeta del evento que quiera, marque **Active** y pulse **Guardar webhooks** — esta pestaña tiene su propio botón de guardar. **Probar** publica el mensaje una vez, guardado o no; sus variables proceden de su último vuelo registrado hecho en el simulador. Cada tarjeta tiene una lista **Vuelos publicados**: todos los vuelos, solo pilotos humanos o solo vuelos de IA; con «Solo vuelos de IA», **Probar** usa su último vuelo de IA. Los webhooks pertenecen a la compañía para la que está trabajando: una aerolínea virtual tiene los suyos (rol Dispatcher o superior para cambiarlos), y los vuelos hechos para ella — con sus aviones o para sus trabajos — también se publican allí.

Eventos en vuelo (enviados por este Companion) — un segundo tipo de webhook, al final de la pestaña, que este Companion publica él mismo mientras sigue uno de sus vuelos: inicio del seguimiento, motores, despegue, fases de vuelo, aterrizaje y su calificación, incidentes, eventos de misión y, al final, vuelo registrado o cancelado. Cada mensaje lleva el **Flight ID** y el **Aircraft ID** completos, la hora **Real UTC** y la hora **Sim time**, en campos de nombre fijo en los que puede apoyarse una herramienta que lea el canal; marque **Adjuntar event.json** para recibirlos también en un archivo JSON, un evento por mensaje. **Procedimientos y penalizaciones** y **Ajustes del avión** están desactivados por defecto: publican muchos mensajes. El ajuste se guarda con cada cambio, en este ordenador, para la compañía para la que está trabajando (una aerolínea virtual tiene el suyo). Solo se publican los vuelos que sigue este Companion: los vuelos de IA, el Old Client y la versión web no envían nada, y cualquiera que tenga la URL puede publicar en el canal.

Company Actions, Recovery, About

- Modo de gestión (Freelance o Advanced, 7 días de espera en ambos sentidos), **Pause Company** con su tarifa y lo que se detiene, y el destructivo **Close Company** — 7 días para recuperar vía soporte.
- **Transferencia de mundo y economía** (modo Advanced) — traslade la compañía a un mundo más fácil: Thunder a Stratus o Cumulus, Stratus a Cumulus. No puede transferirse a un mundo donde ya tiene una compañía. Todos los aviones deben estar inactivos en tierra, y los aeropuertos en propiedad se liberan, salvo los basecamps. Una compañía en economía Challenging también puede pasar a Classic, lo que elimina las tarifas semanales de gestión de flota y FBO y aumenta la paga de los jobs, salvo los freelance y las rutas regulares; esto borra sus entradas en las clasificaciones. Ninguno de los dos pasos se puede deshacer. En una VA solo puede hacerlo el fundador, cuando todos los miembros han aceptado en la página Virtual Airline.
- **Recovery** lista los vuelos seguidos pero nunca registrados; uno aún abierto en el servidor ofrece **Reanudar**, y un servidor inalcanzable lo dice en vez de ofrecer borrar.
- **About** — versión, nivel y una tarjeta de soporte: registro de diagnóstico, búsqueda de actualizaciones, estadísticas de peticiones.

Aplicaciones asociadas y reconexión. Connection ofrece un flujo local de datos de vuelo para aplicaciones de este PC. Está activado por defecto; lea su descripción para ver qué comparte y desactívelo ahí si lo prefiere. Si falla la conexión al mundo, el panel explica el intento y la acción disponible; espere un inicio de sesión correcto antes de repetir operaciones. El primer desbloqueo Advanced tiene su propia propuesta; los cambios posteriores usan el plazo habitual.

11.4 SimConnect remoto — guía de configuración

Cómo ejecutar **MSFS, Prepar3D o FSX** en un PC y el Companion en otro, en la misma red local. El mismo montaje sirve para todos los simuladores que usan SimConnect.

No es para X-Plane. X-Plane tiene su propia vía remota, ajustada en el selector de simulador encima del interruptor: un archivo de texto con la dirección para el plugin clásico, o el puerto HTTP del simulador en modo Web API. No interviene ningún archivo de SimConnect.

Para qué sirve

Con un PC dedicado al simulador, el Companion puede correr en un portátil, en una segunda pantalla o en cualquier punto de la red. El modo remoto consulta el simulador a la mitad del ritmo local; la escritura de combustible y carga, el posicionamiento y el ajuste de la hora siguen funcionando.

Compatible con MSFS 2020 y 2024, Prepar3D v4 y v5, y FSX incluida la Steam Edition. En **macOS y Linux** es la única manera: el servidor SimConnect solo funciona en Windows, así que el PC del simulador debe ser una máquina Windows accesible en su red. Allí la casilla queda forzada, con un aviso naranja.

Paso 1 — generar el archivo

SimConnect solo escucha en la máquina donde corre. Para aceptar conexiones de la red necesita un **SimConnect.xml** en la carpeta de configuración de usuario del simulador. En Configuración, Flight Sim, pulse **Generate SimConnect.xml** junto a **Test connection**: se abre una ventana con el archivo listo para el puerto elegido, e indica la carpeta exacta de cada simulador — las instalaciones de Microsoft Store y de Steam no usan la misma. Copie el archivo, guárdelo allí y haga antes copia del que hubiera.

Paso 2 — abrir el puerto en el PC del simulador

El puerto por defecto es **500**. En el Firewall de Windows Defender añada una regla de entrada para el puerto TCP 500, permita la conexión y marque solo el perfil **Privado**. No marque Público: SimConnect no tiene autenticación alguna.

Paso 3 — reiniciar el simulador

El archivo se lee solo al arrancar. Cierre el simulador por completo — el proceso debe terminar de verdad — y vuelva a lanzarlo.

Paso 4 — configurar el Companion

En Configuración, Flight Sim, marque **Simulator runs on a remote computer** — el signo de interrogación al lado reabre esta guía. Escriba la dirección del PC del simulador, deje el puerto en 500 y pulse **Test connection**: la respuesta llega en uno o dos segundos. Guarde y conecte desde la barra de título.

Si no funciona

- **Timeout** — SimConnect no escucha en la red. Revise la carpeta del archivo, reinicie el simulador, compruebe la regla del firewall.
- **Conexión rechazada** — la máquina responde pero no hay nada en ese puerto: el simulador no está en marcha, o los puertos no coinciden.

- **La prueba pasa, la conexión falla** — otro Companion sigue conectado, y solo se admite un cliente a la vez.
- **Actualizaciones lentas** — es lo esperado: el modo remoto consulta a la mitad del ritmo local. Todas las fases de vuelo se siguen detectando.
- **Wi-Fi** — mejor cable. SimConnect tolera la pérdida de paquetes, pero un jitter por encima de 200 ms hace saltar la posición.

Seguridad

SimConnect **no tiene autenticación**: cualquiera en su red que conozca la dirección y el puerto puede leer y escribir datos del simulador. Úselo solo en una red doméstica de confianza y mantenga la regla del firewall en el perfil Privado.

11

— END OF CHAPTER —