

Международный аэропорт КОГАЛЫМ



В конце 70-х, начале 80-х годов XX века получил стремительное развитие Когалымский нефтяной район, значительно расширяя свои границы. Тогда и было принято решение в 1985 году образовать новый город Когалым.

По инициативе нефтяной компании "ЛУКОЙЛ", в 1986 году началось строительство аэропорта в городе Когалым, что обеспечивало устойчивое и бесперебойное освоение нефтяных месторождений в Когалымском регионе Ханты-Мансийского автономного округа-Югры вахтово-экспедиционным методом.

Строительство аэропорта прошло в кратчайшие сроки, и уже в октябре 1991 года аэропорт Когалым принял первый технический рейс, произведенный на самолете Ан-26.

Принимаемые возд. суда:

Ил-76, Ту-134,-154, Як-42 и ВС кл. ниже

ВПП	ИВПП 17/35
Класс ВПП	В
Размеры	2507 x 42
Макс взлетн. вес ВС	187
PCN	25/R/A/X/T
Магн. курс посадки	173/353
Покрытие ВПП	Железобетон
ССО	ОВИ-1 РА типа Свеча-3

Сценарий не полностью завершен это пробная версия, много недочетов и многое не сделано , но порт вполне летабелен.

Установка

Установка обычная:

- из архива папки **Kogalum** и **Kogalum FT** поместить в паку **Addon Scenery** симулятора
- подключить в библиотеке сценариев по очереди папки **Kogalum** и **Kogalum FT**.
- в папке **АСФАЛЬТ** лежит текстура асфальта взятая из сцены Оренбурга и немного подправленная под себя, закинуть надо в папку **Texture** симулятора с заменой не забыв перед этим сделать резервную копию.
- в папке **helo4 потертая** лежит текстура восьмиуголька стоянки в двух разрешениях 512 и 1024 также немного подправленная под себя, закинуть надо в папку **Texture** симулятора с заменой не забыв перед этим сделать резервную копию.
- в папке **трафик** лежит сам трафик (пока не доделанный и сделанный только для Ми-2),
АИ Ми-2 трафик поместить в папку **Aircraft** симулятора, ф-л **Traffic_Kogalym.bgl** в папку **Flight Simulator 9\Scenery\World\scenery**.
- в сцене использована **Текстуры русской бетонки для FS2002/2004** брать от сюда:
http://www.avsim.ru/files.php?search=%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F+%D0%B1%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%BD%D0%BA%D0%B0&sopt_mode=or&folder=46&sopt_title=1&sopt_desc=1&sopt_author=1&sopt_fname=1&sopt_comms=1&minrating=

Недостатки

- недоделан фототерраин
- недоделан город
- не реализовано освещение перрона
- не реализовано свечение огней подхода в одну сторону
- большое количество полигонов посему на слабеньких компах возможны тормоза
- сделаны не все основные здания и сооружения

Выражаем благодарность: ANRI и Virpil за помощь в создании сценария, а также XXXL за полезные советы на форуме.

bb1968, kolavia851, ALEKS1980