

Sharm El-Sheikh 2012



Разработчик / Издатель	FSDG/29Palms / AEROSOFT
Формат выпуска	Скачиваемый файл
Версия/Размер дистрибутива	v. 1.00/280 Мб
Версия симулятора	FSX
Ссылка на страницу продукта	Магазин AEROSOFT
Время тестирования	5 часов
Автор обзора	Андрей Кузнецов



Оглавление

Вступление	3
История	3
Заявленные особенности сценария:	3
Системные требования	3
Установка и документация	4
Основной сценарий	5
Сценарий ночью	26
Производительность	36
Заключение	36
Рекомендуемые дополнения	37
Djerba X	37



Вступление

История

Шарм-эль Шейх "Залив Шейха" – один из самых популярных курортов Красного моря со вторым по величине аэропортом в Египте. Сильно загруженный в сезон аэропорт обладает превосходным новым международным терминалом и способен принять до 7.5 миллионов пассажиров ежегодно.

Аквалангисты, любители позагорать и даже пилоты авиалайнеров, одинаково жаждут созерцать прекрасный вид во время захода между Синайскими горами и кристально-синим Красным морем. С новыми ночными эффектами, современными моделями и текстурами, Шарм-эль Шейх становится сценарием, который должен быть у всех любителей FSX и FS9.

Заявленные особенности сценария:

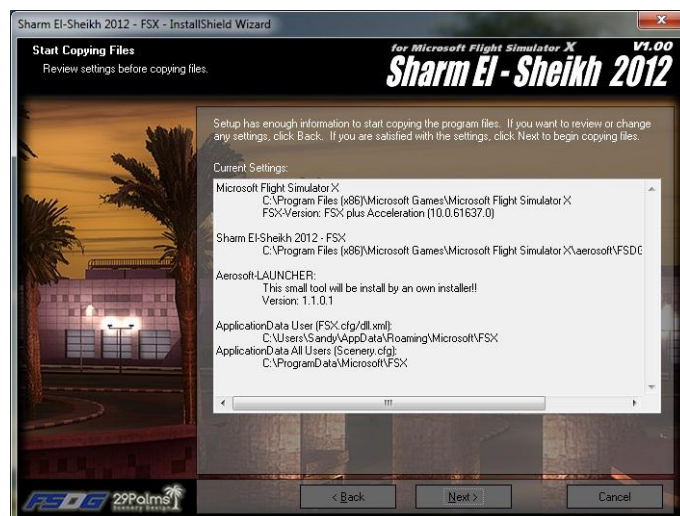
- Комплексный сценарий аэропорта Sharm El-Sheikh (HESH / SSH)
- Фотореалистичные текстуры земли
- Инновационное самозатенение с “впаянными” тенями объектов
- Объемное освещение и новые “bloom” эффекты
- Революционные техники ночного освещения
- Анимированный реалистичный наземный трафик (обслуживающая и пассажирская техника) (FSX)
- Реалистичные модели близлежащих отелей и апартаментов (FSX)
- Лендкласс, береговая линия и дороги адаптированы к мягкому переходу в стандартный сценарий FSX
- LOD 10 меш (FSX)
- Хорошая производительность в сценарии с высокой частотой кадров
- AES совместимо
- Документация в комплекте

Системные требования

- Microsoft Flight Simulator X (дополнение Разгон, SP2 или Gold редакция)
- Windows XP (SP2), Windows Vista, Windows 7
- 2.6 ГГц двухъядерный процессор
- 2 Гб оперативной памяти
- Графическая карта с 512 Мб ОЗУ
- Размер установки: 450 Мб
- Размер загрузки: 280 Мб

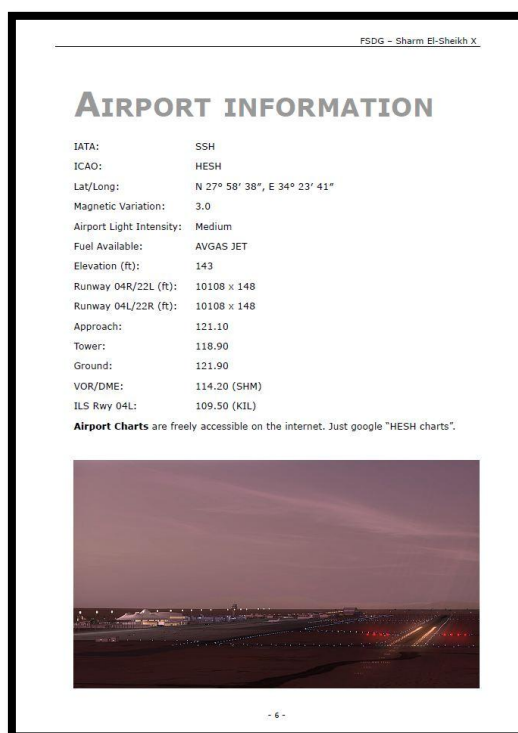
Установка и документация

Установка начинается как обычно для большинства продукции AEROSOFT. Сначала установщик попросит выбрать язык: Английский, Испанский, Немецкий, Французский. Далее лицензионное соглашение, ввод серийного номера и адреса электронной почты, предупреждение о персонализации файлов.



Распаковка файлов займет некоторое время, после чего вам предложат установить Aerosoft Launcher. Отсутствие Aerosoft Launcher никак не скажется на работе вашей сцены, поэтому можете его не устанавливать. Если только вы приобрели этот сценарий в день выхода (17 июля 2012), то рекомендую скачать дистрибутив заново и переустановить его. Тем самым вы избежите от столкновения самолета с невидимыми объектами на летном поле. Небольшой и оперативный фикс уже внутри.

Документация представляет собой 9-ти страничный документ на английском языке. В нем содержатся: FAQ, рекомендуемые настройки симулятора, основные технические данные и краткая информация об аэропорте. Схемы заходов рекомендуют скачивать из Интернета. Документация минимальная, но в ней достаточно информации для настройки симулятора и нахождения аэропорта в нем.



Основной сценарий

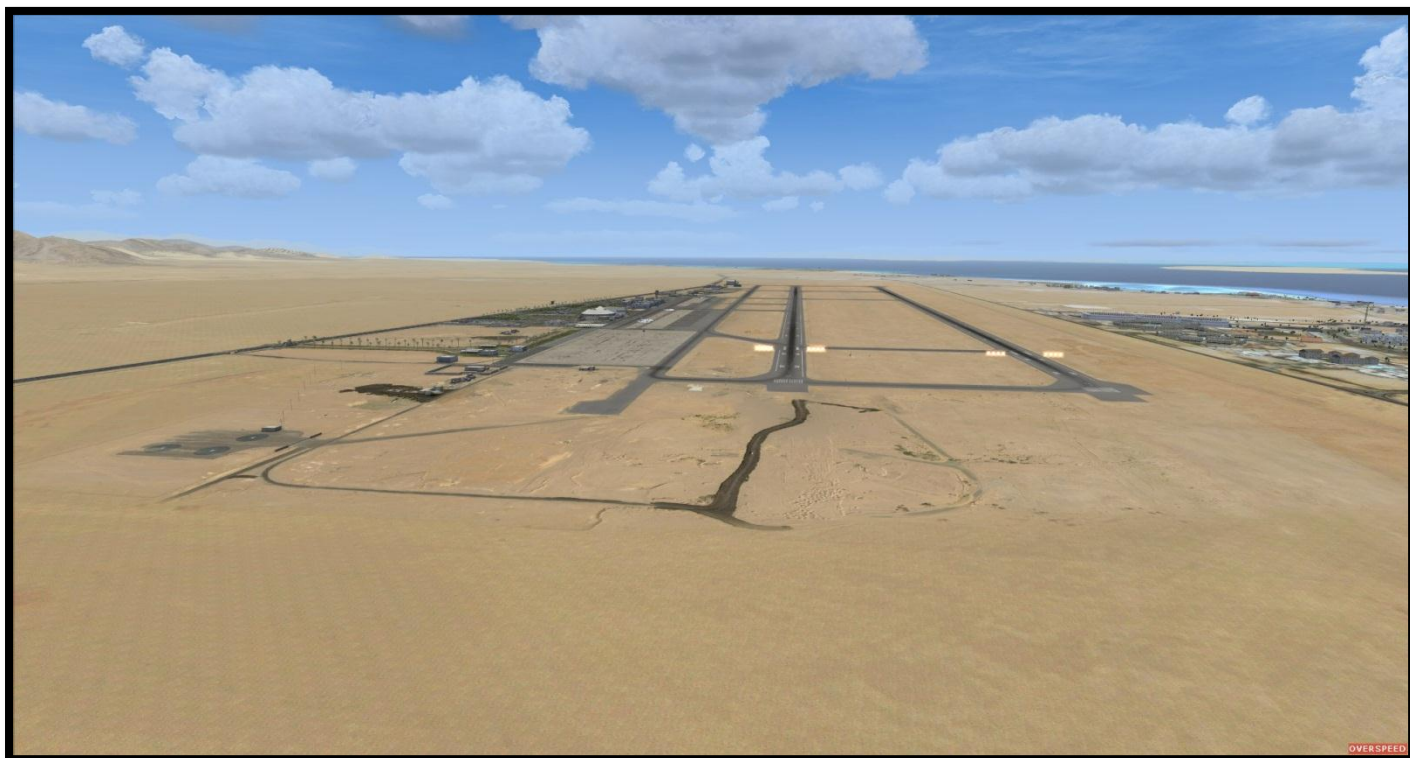
Стандартный сценарий пустыни в FSX крайне упрощен, поэтому любой хороший сценарий преобразует местность в лучшую сторону.



Еще более заметной становится разница, если дизайнеры добавляют жилые или туристические районы рядом с аэропортом. Эта сцена - очень яркий пример такого комплексного подхода.



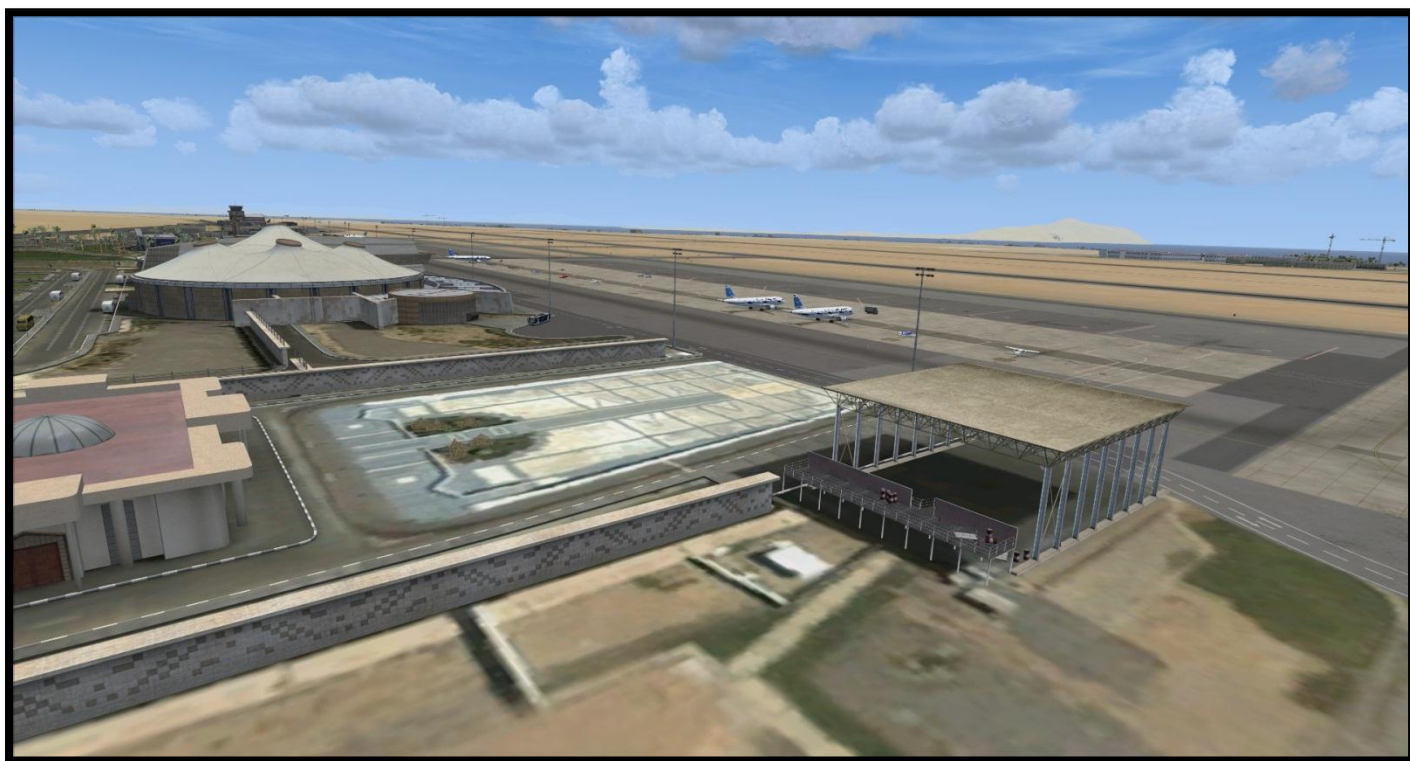
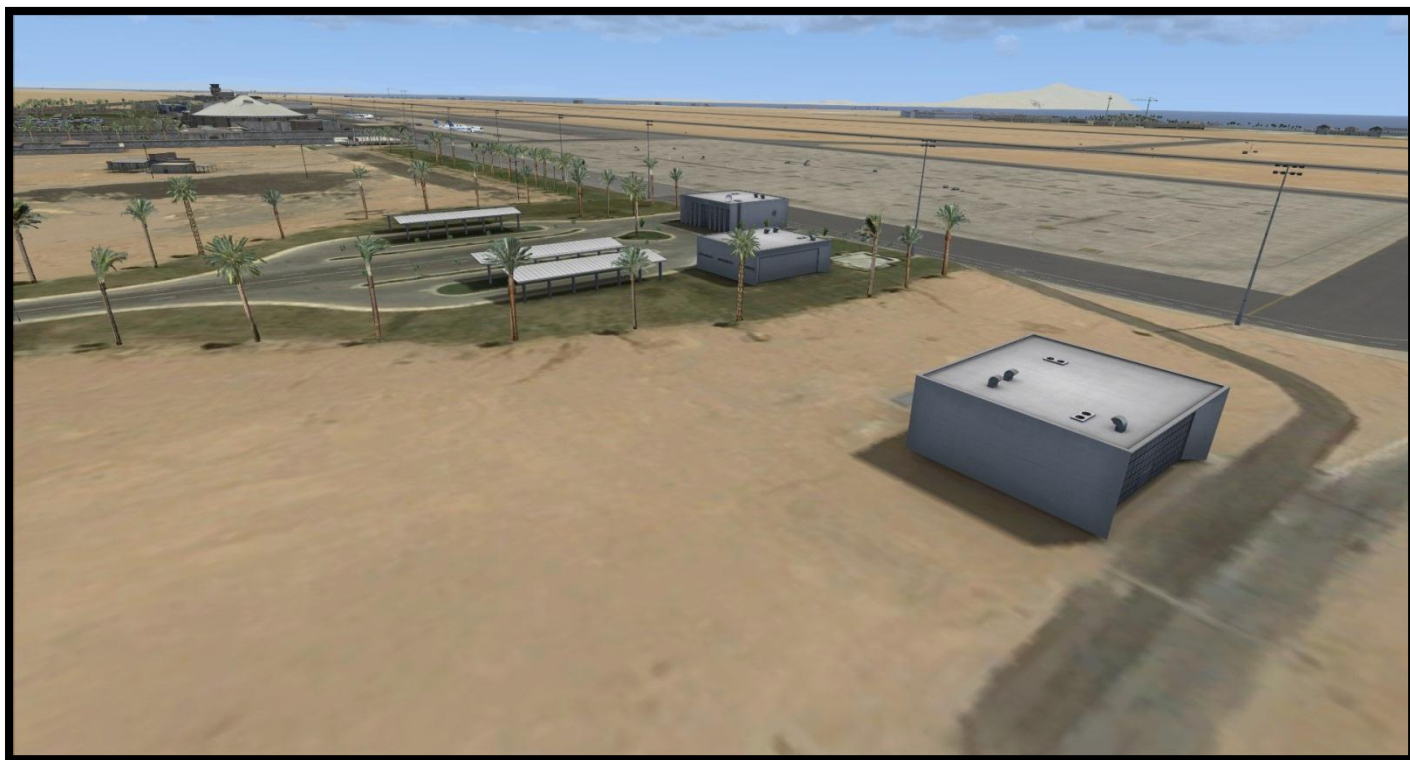
Общий вид на летное поле с юга.



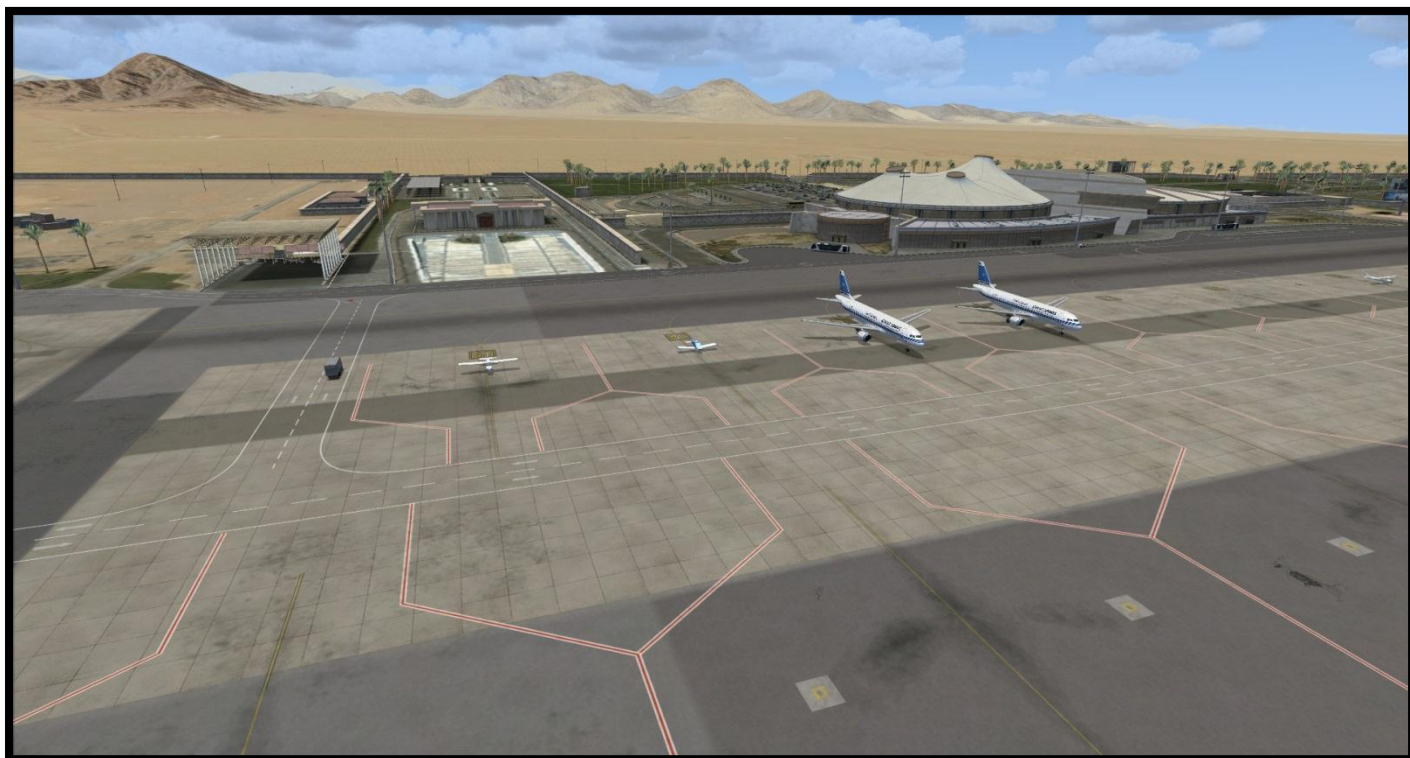
На приличном удалении от основных сооружений имеется асфальтированная зона для вертолетов. Посадка винтокрыла в песчаной местности сравнима с маленьким ураганом, поэтому занесенные песком площадки смотрятся вполне правдоподобно.



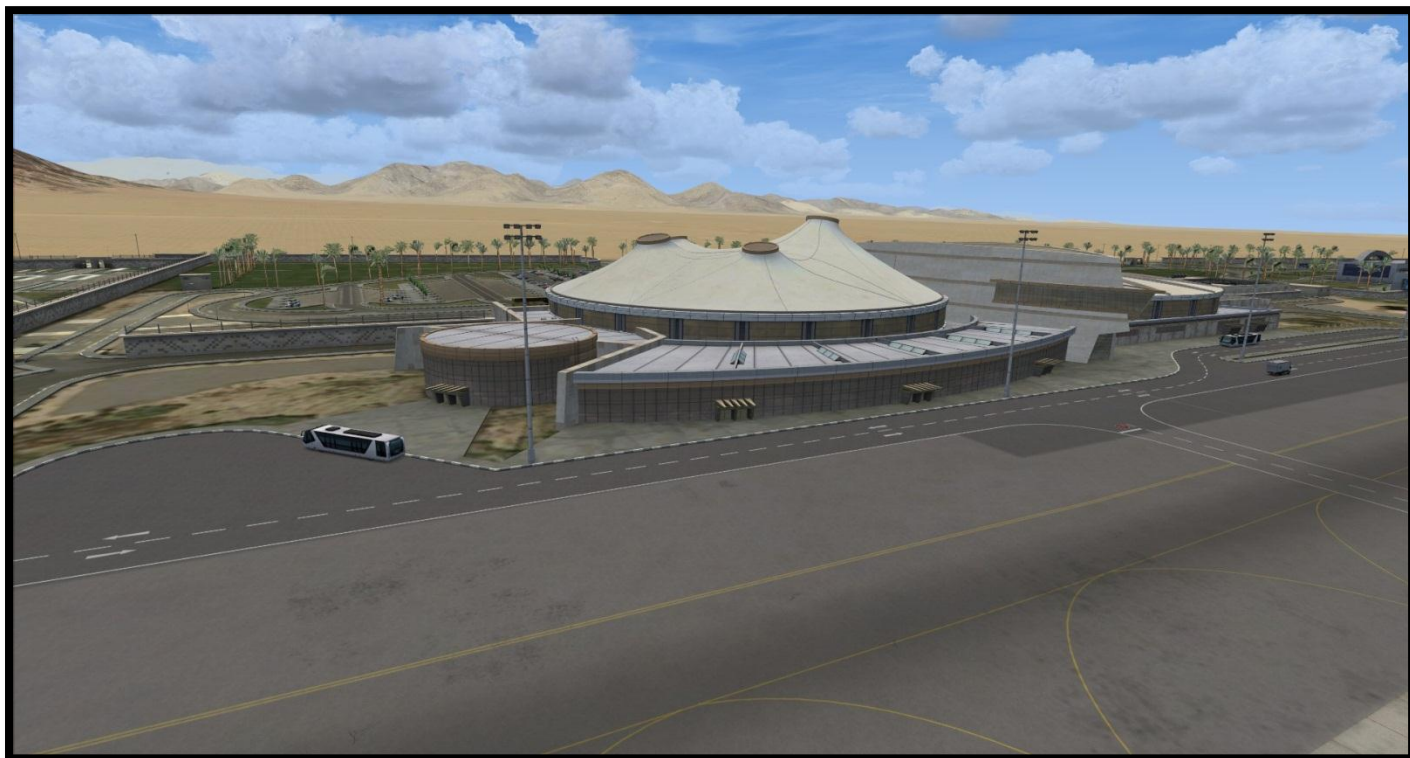
Чем ближе к терминалам, тем больше зелени и малых построек.



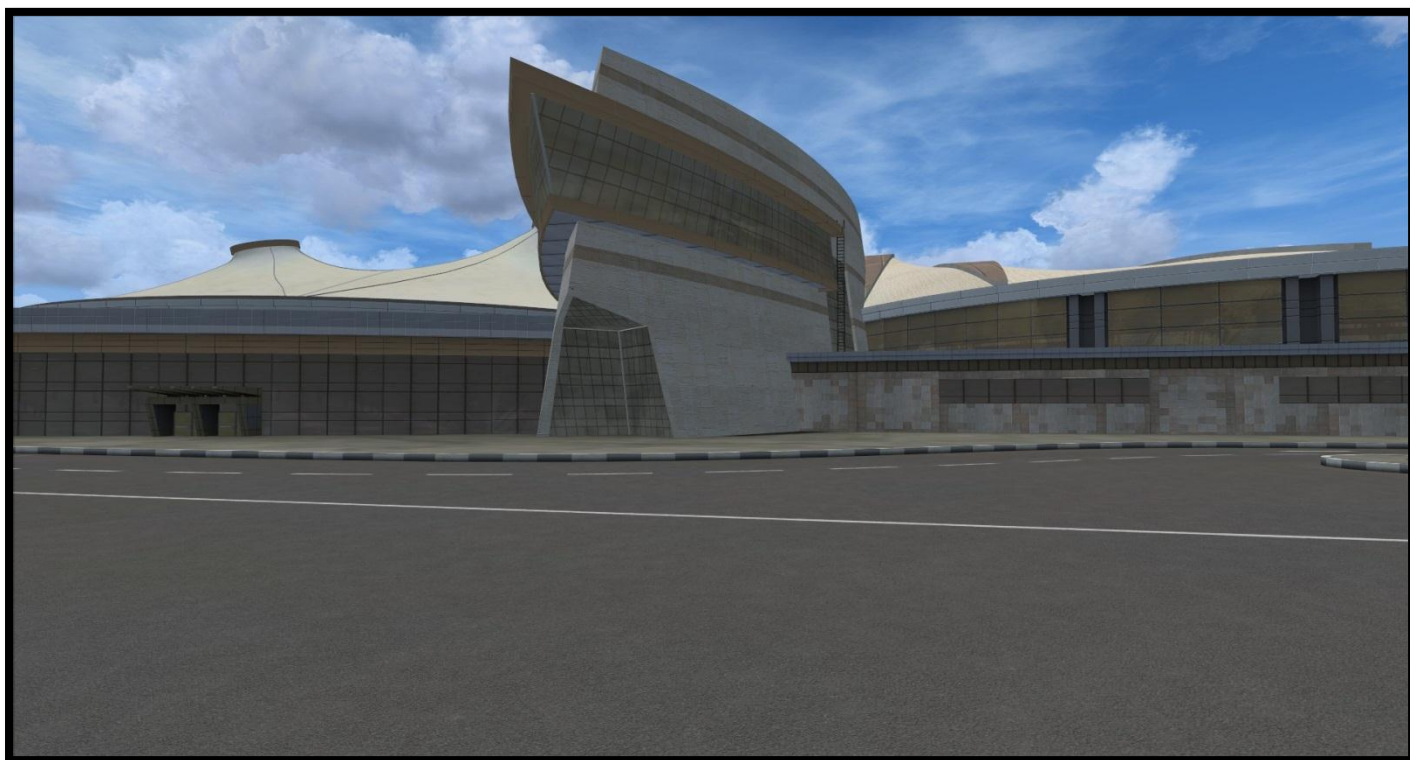
Слева на снимке VIP терминал, а справа новое здание международного терминала.



Непростое архитектурное решение было достойно реализовано дизайнером сцены.



В реальной жизни это здание остеклено интенсивно тонированными стеклопакетами. Дизайнеры сцены не моделировали его интерьер и поэтому ограничились непрозрачными текстурами с имитацией стекол. Здание крупное, поэтому такое решение существенно уменьшило нагрузку на процессор. Да, смотрится не так глянцево-шикарно как оригинал, но очень и очень недурно.



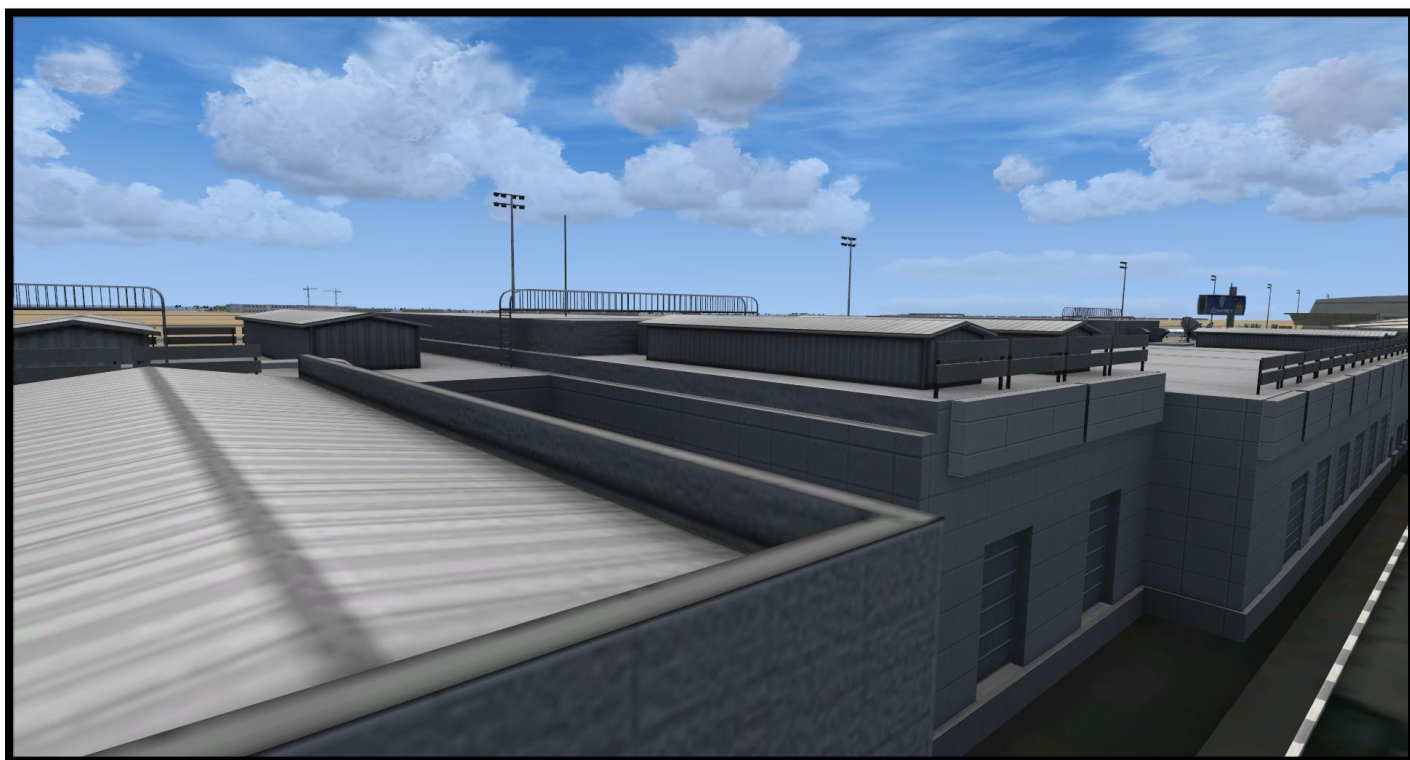
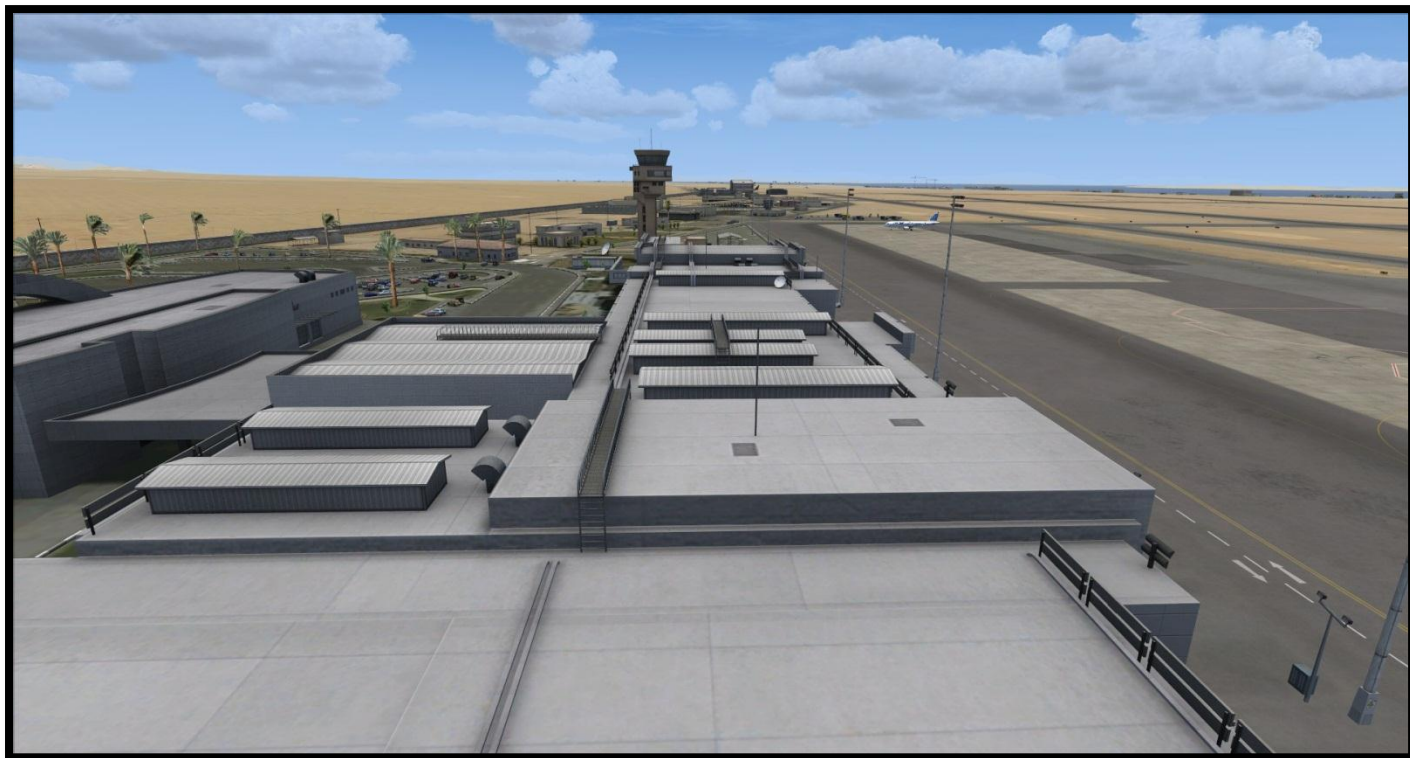
Проезд для техники между терминалами.



Само здание регионального терминала простое с точки зрения дизайнера и радует, что убирать детали не стали.



Все воздуховоды, антенны, переходы и облицовочные панели были заботливо смоделированы и покрыты реалистичными текстурами.



Примыкающие к нему здания выполнены с такой же детализацией. Парковки и транспортный комплекс существенно улучшают вид с этой стороны.



Обычно, моделисты не утруждают себя прорисовкой мелких объектов благоустройства и ограничиваются фотоподложкой. Но не в этой сцене и не эти моделисты.



Качественные и разнообразные модели статичного автотранспорта разбавляются движущимися автобусами.



На перроне техники немного. Ее модели ничуть не хуже.



Просторный перрон покрыт четкими фототекстурами.



Здание диспетчерская вышки стоит отдельно. Модель детальная, хорошие текстуры, но интерьер и соответственно стекла не смоделированы.



Служебные здания за вышкой.



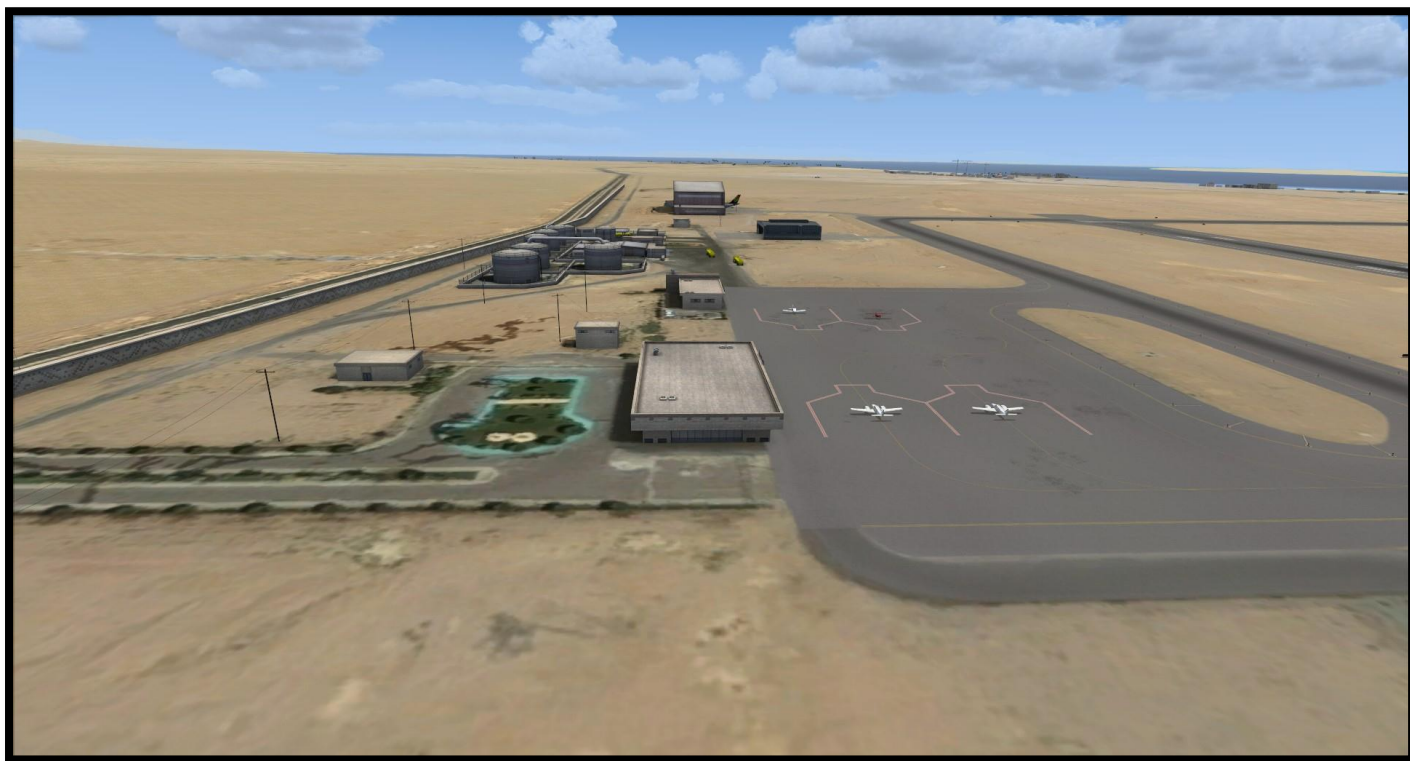
Стоянка обслуживающей техники.



Моделей немного, они аккуратные. Стоит это все добро на фотоподложке, т.е. прорисованных текстур под ними нет, хотя это еще совсем рядом с вышкой и терминалами.



Небольшой грузовой терминал. Да, логика авиатрафика бывает иногда загадочной.

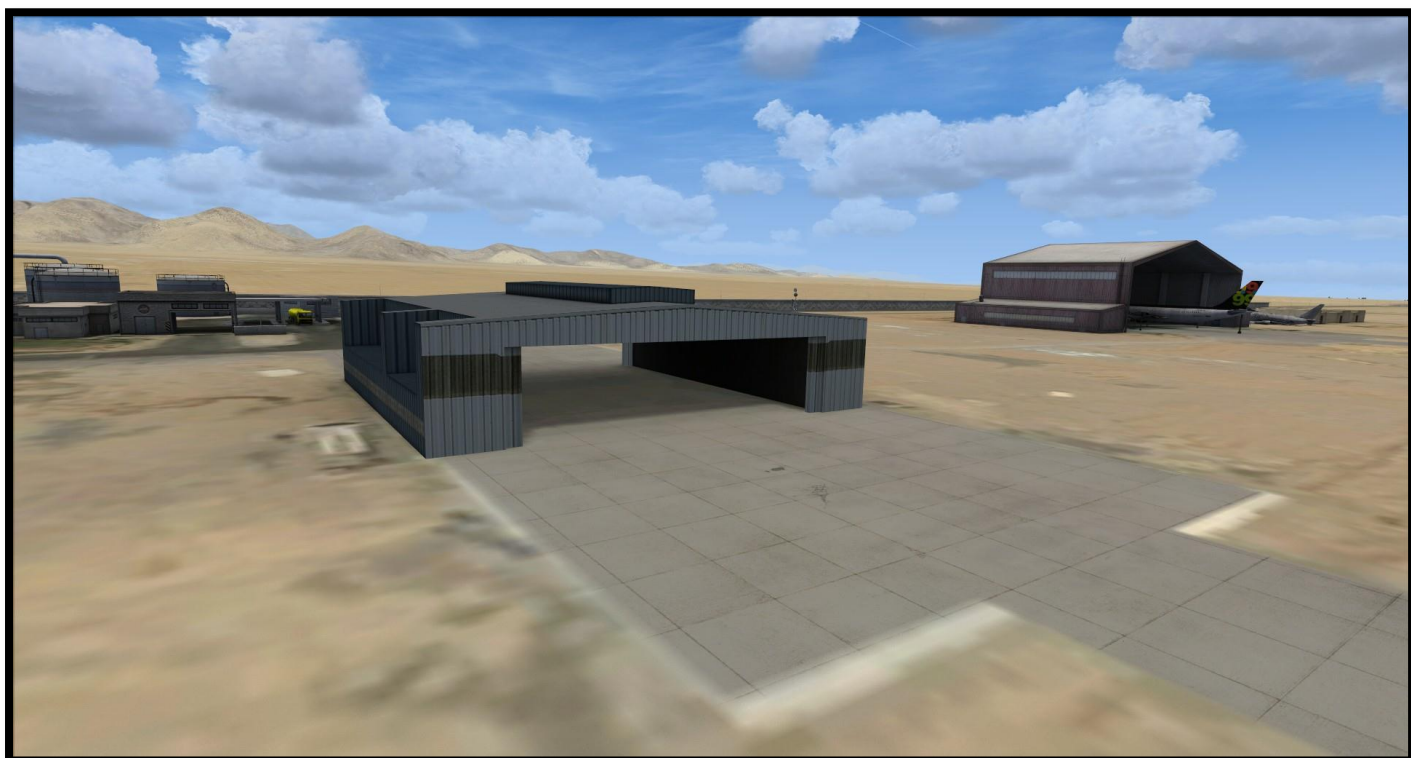


Хранилище ГСМ детализированное и с добротными текстурами.





Перед ним просторный ангар без изысков. В него можно припарковать свой персональный самолет.



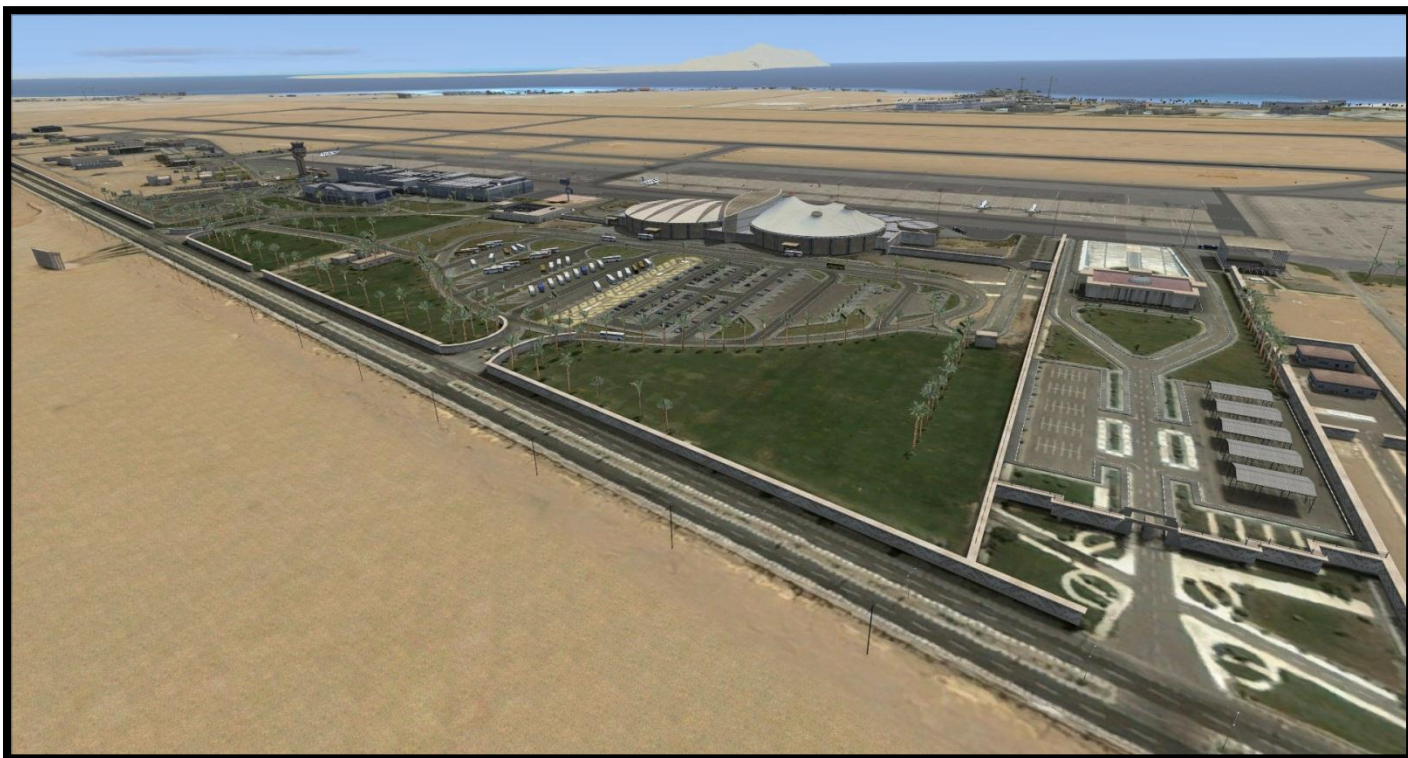
Интересная модель ремонтного ангара и местная свалка самолетов.



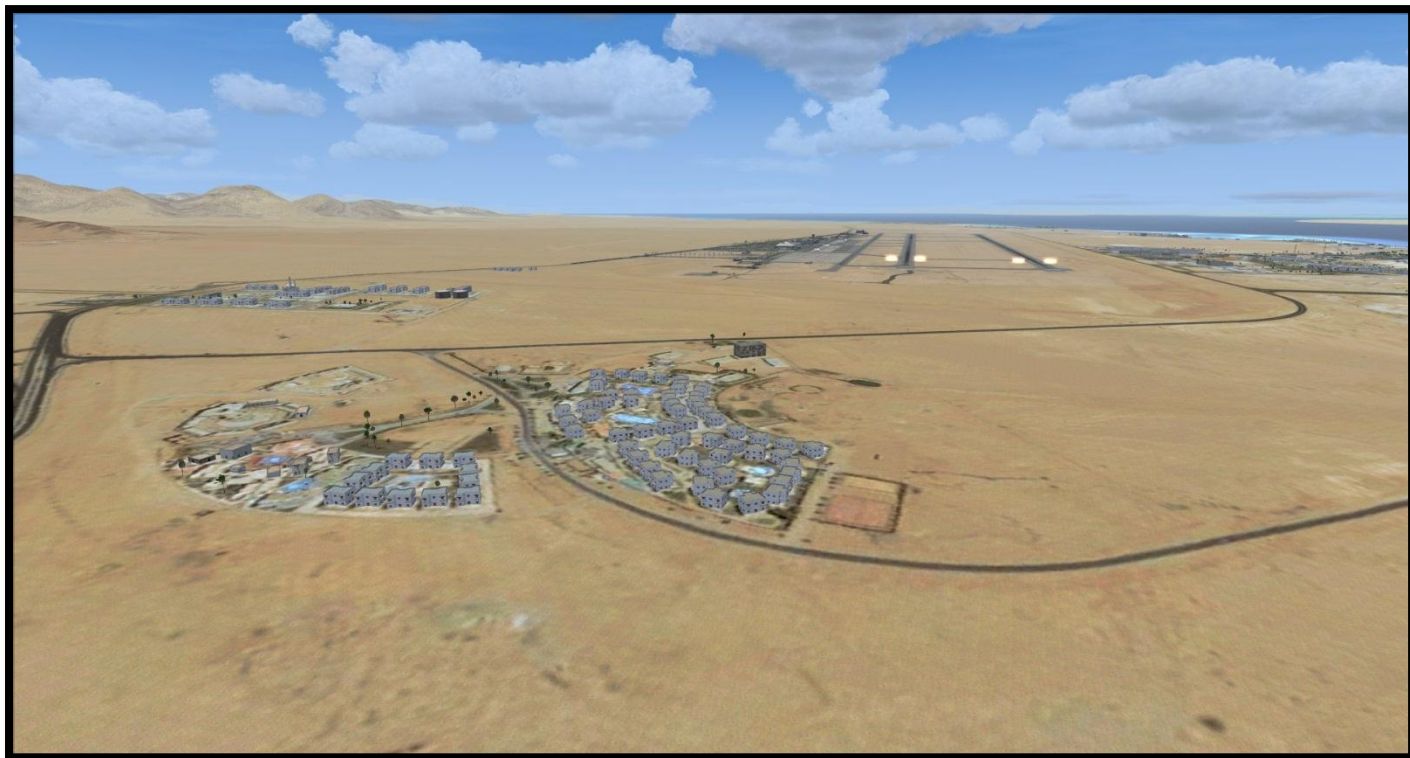
Обилие зелени, пальм, транспорта и других мелких, но важных объектов придают аэропорту целостность.



Аэропорт представляется как небольшой, но все же комплекс, а не разрозненные здания на фотоподложке.



Еще одним приятным дополнением стали оригинальные модели отельных комплексов вблизи порта и далее по побережью.



Да, это не только фотоподложка, но и вручную расставленный автоген с классом водоемов среди них.



Есть простенькие модели.





А есть вот такие вот отельные комплексы. Как пилоту лайнера, вам врядли доведется увидеть все детали этих участков у моря. Но благодаря стараниям дизайнеров они очень сильно добавляют атмосферности в этот песчаный сценарий даже при взгляде издалека.

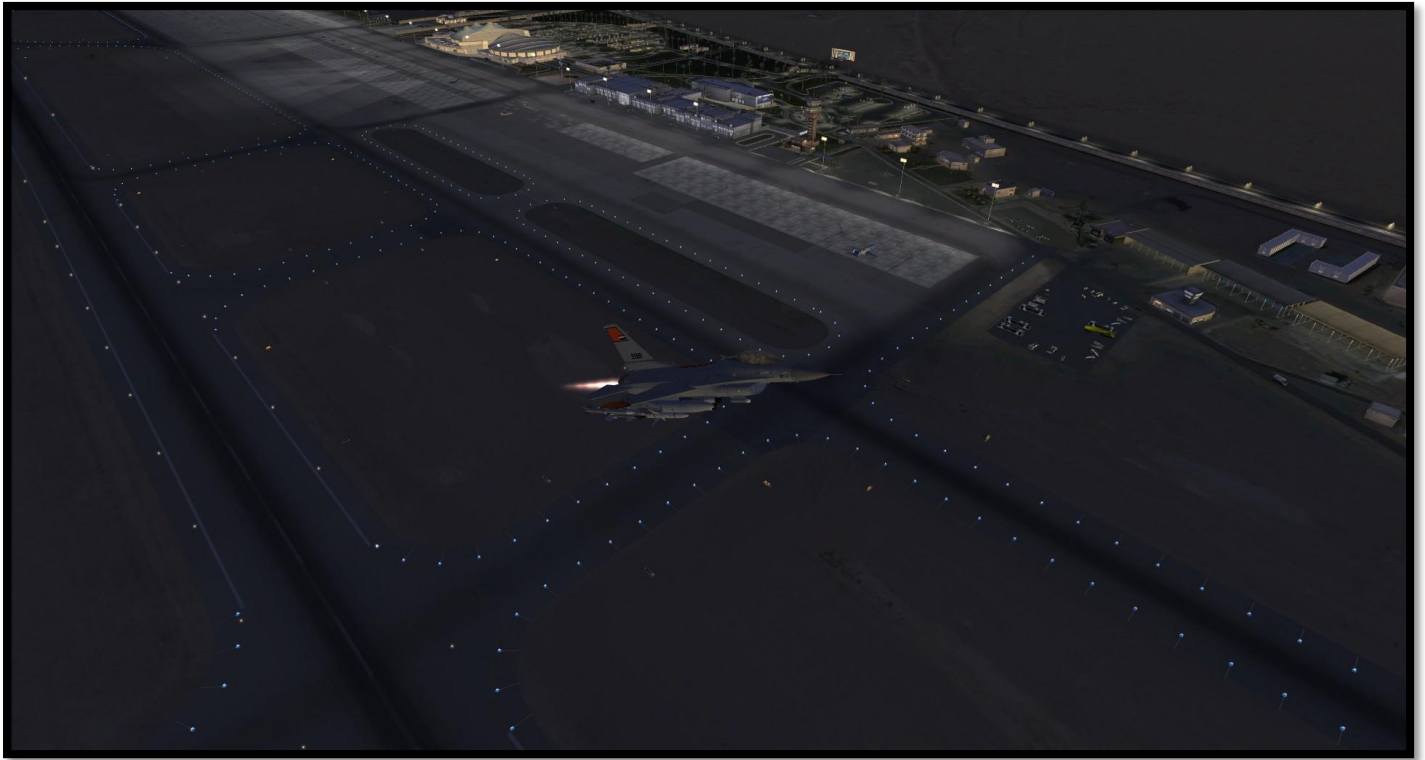




Сценарий ночью

Вечерний и ночной сценарий выглядят еще лучше.





На этом снимке можно оценить габариты того самого ангара для своего самолета.

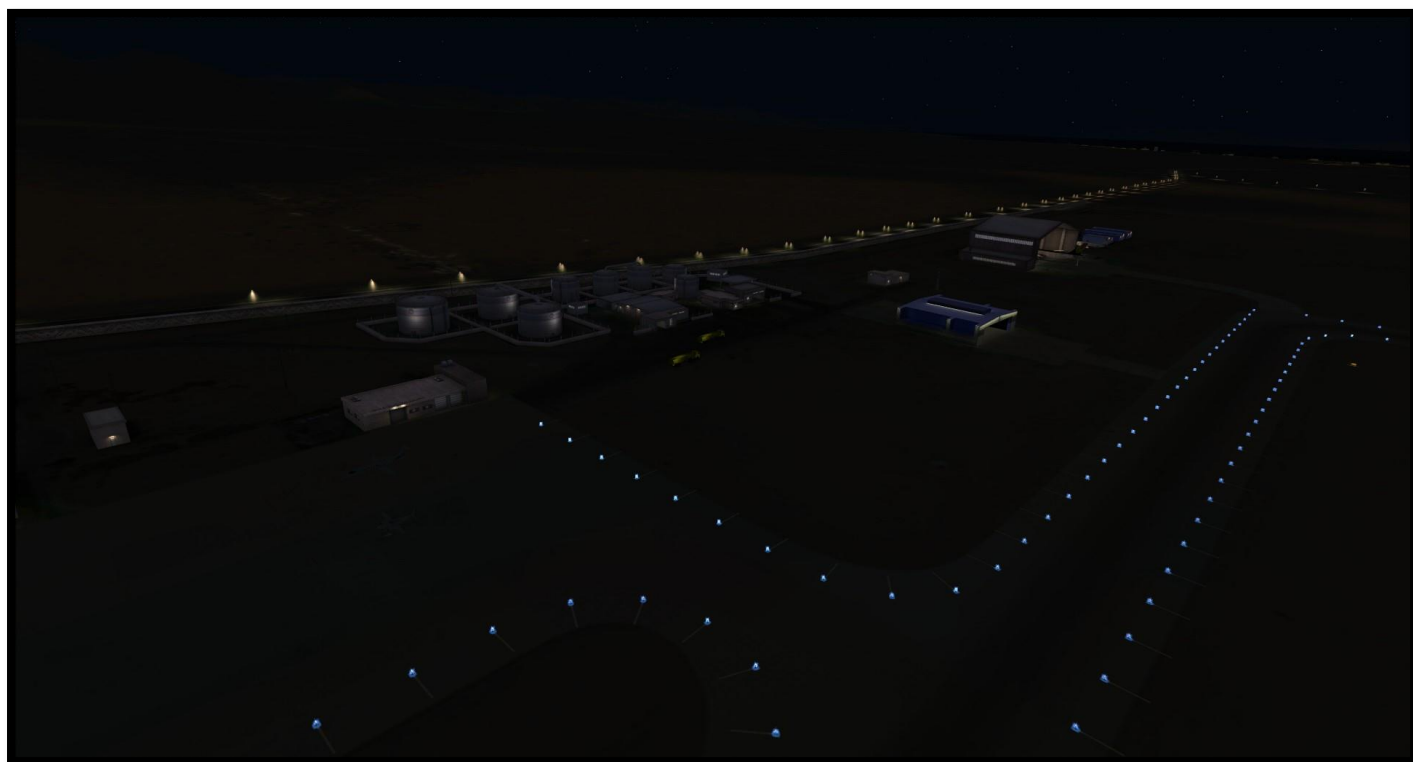


Виды из кабины очень хороши. Поддержка AES предусмотрена, и порт будет добавлен в ближайшем релизе дистрибутива программы AES.



Второстепенные здания и объекты очень талантливо оттекстурированы.





К фонарям и прожекторам прикреплены световые эффекты. Только вышка выглядит немного темноватой.

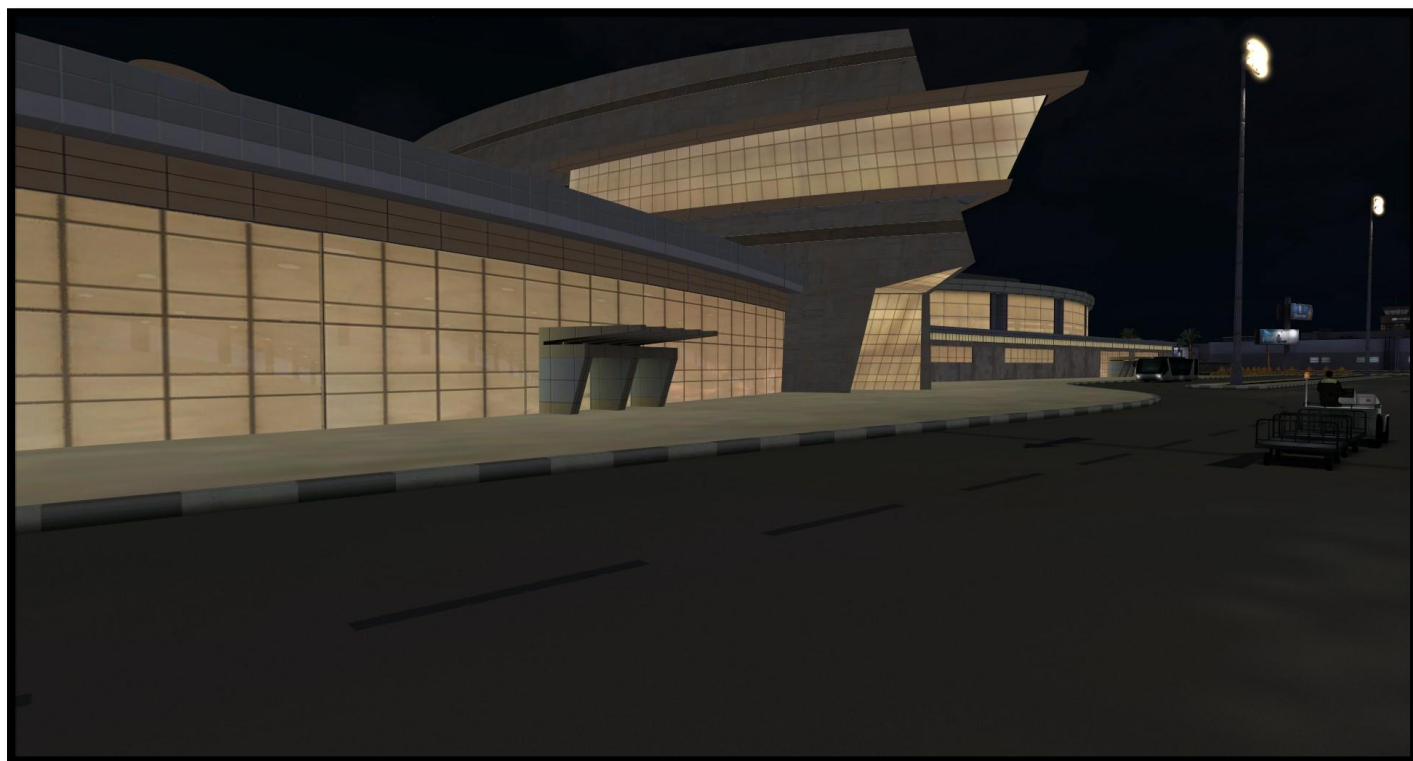




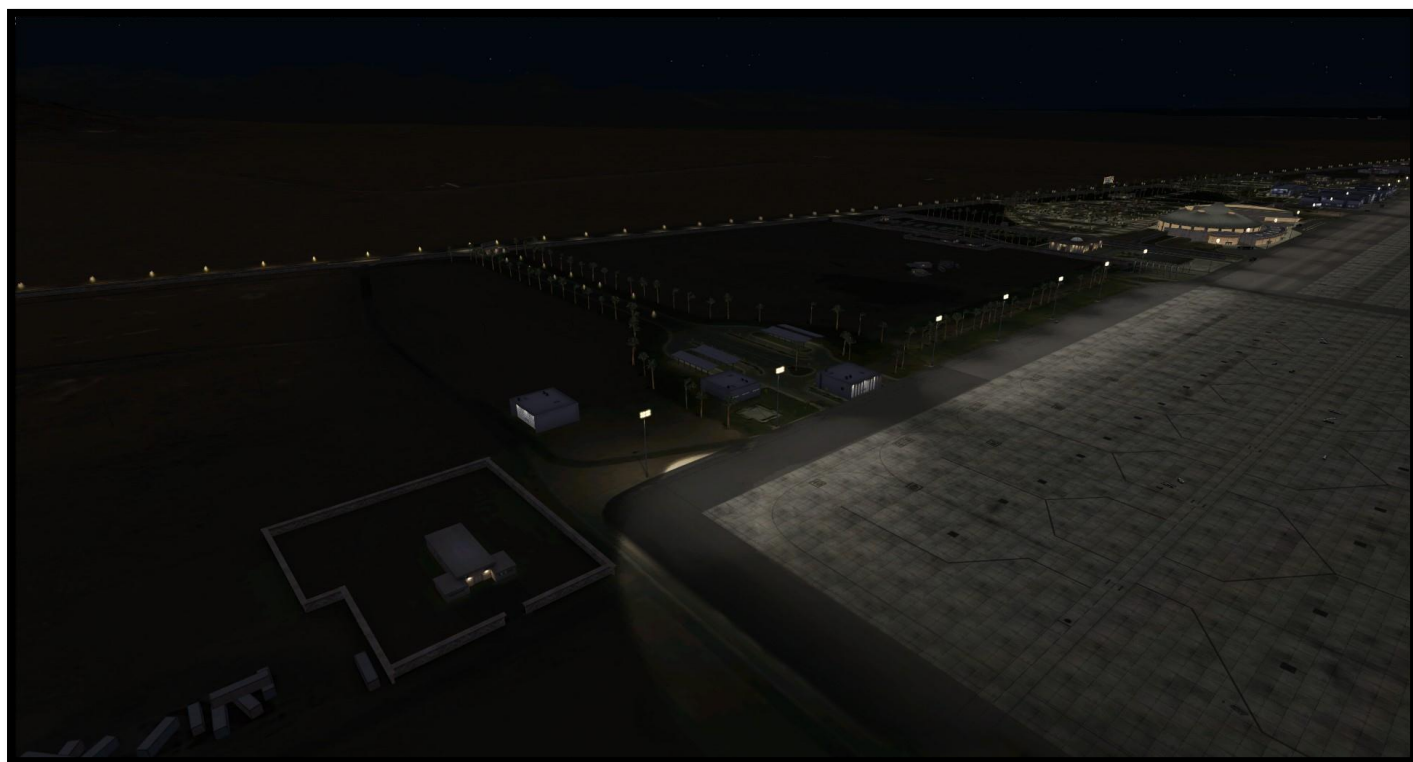
Удачная текстура. Просто и реалистично.



Ночные текстуры международного терминала выглядят не очень реалистично.



Объемное освещение здорово преобразует перрон...

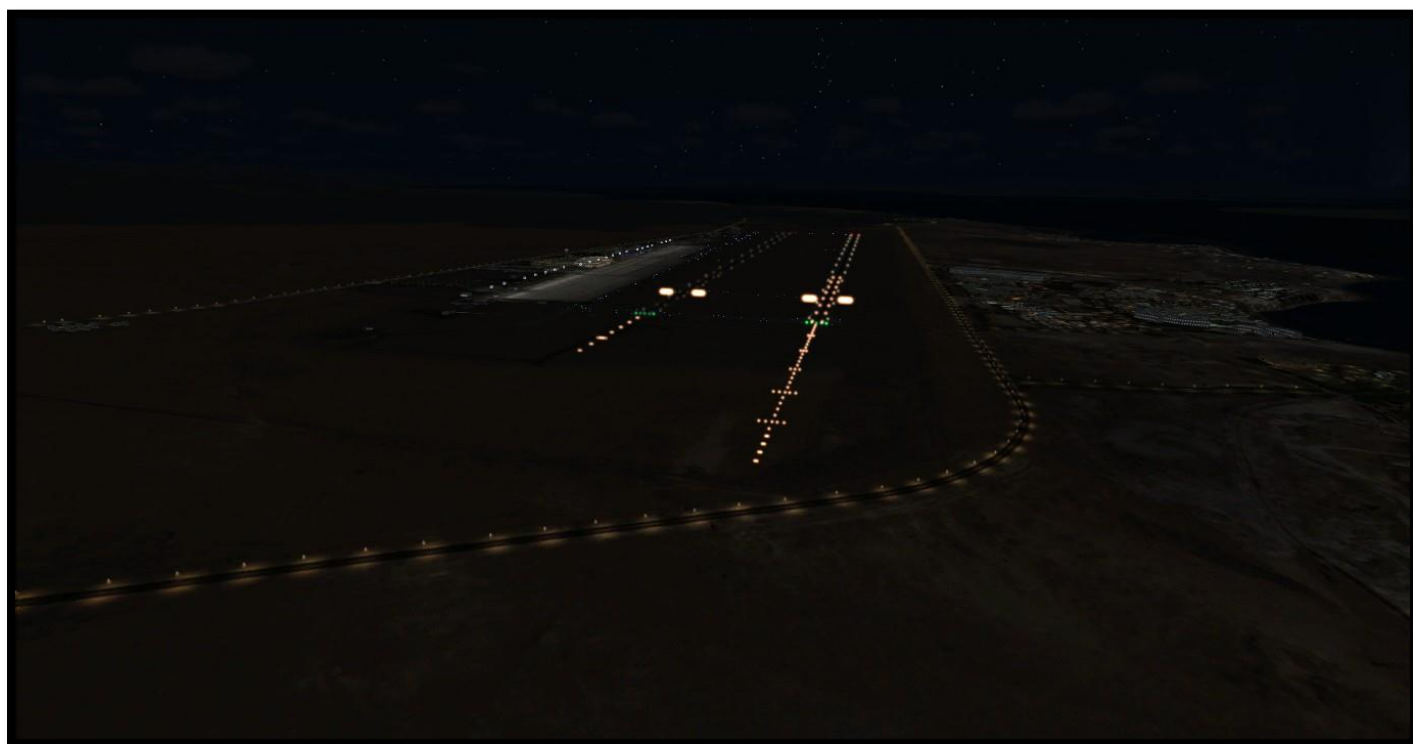


... и парковочный комплекс.





Я не использовал глобальные меши в этом обзоре, поэтому дневные виды немного портят картинку из-за однообразных горных массивов и плоской пустыни. В ночное время эти недостатки фона скрываются, и такое яркое представление аэропорта среди абсолютно темной пустыни выглядит очень эффектно.



Производительность

Сценарий тестировался на стационарном компьютере I7-950@2.8ГГц/6Гб/GF GTX Ti 560 1024Mb/500Gb HDD 7200rpm. и на ноутбуке I5-2430M@2.4ГГц/8Гб/GF GT540M 1024Mb/120Gb SSD под управлением Windows7 x64. На стационарном компьютере FPS колеблется от 27 до 35 кадров с видом на терминалы и около 25 кадров на ноутбуке.

Заключение

Разработчики из FSDG основательно взялись за африканские курорты. Первенцем, как известно, был Djerba X. Высокая планка качества заданная этой сценой была показателем серьезности и профессионализма команды. В сценарии Шарм-эль-Шейха команда FSDG не сошла с избранного пути и выдала полноценную сцену, сделав акцент на улучшении производительности и комплексности сценария. Естественно сцена ориентирована на ППП(IFR) полёты, т.к. ПВП полёты над пустыней не доставят особо приятных впечатлений. Есть, конечно, исключение на примере FTX AU, но это уже другой континент и другая ценовая ниша. В FSX Африке нет такой проработки местности и вдвойне приятно получить такой хороший сценарий за относительно небольшую сумму в 15 евро. Принимая во внимание повышенную сезонную популярность этого курорта у авиаперевозчиков стран бывшего СССР, добротную проработку и небольшую цену этого дополнения, его смело можно рекомендовать каждому любителю коммерческих перелетов в симуляторе.

Что понравилось:

- Хорошая производительность
- Детализация основных построек
- Реалистичное освещение и приятные текстуры ночной сцены
- Проработка второстепенных зданий и объектов
- Версия для FS2004 в комплекте

Что не понравилось:

- Немного неудачные текстуры международного терминала

Рекомендуемые дополнения

Djerba X

Сценарий Тунисского острова Djerba с международным аэропортом – это очередная Африканская жемчужина в исполнении команды разработчиков FSDG. Обладая мощным компьютером можно комфортно совершать сюда короткие перелеты из любого аэропорта Средиземноморского региона.

