

Коммерческий обзор сценария для FSX

Heraklion X



Разработчик / Издатель	FSDG/ AEROSOFT
Формат выпуска	Скачиваемый файл
Версия/Размер дистрибутива	v. 1.00/250 Мб
Версия симулятора	FSX
Ссылка на страницу продукта	Магазин AEROSOFT
Время тестирования	7 часов
Автор обзора	Андрей Кузнецов



Оглавление

Вступление	3
Заявленные особенности сценария:	3
Системные требования	3
Установка и документация	4
Основной сценарий	5
Сценарий ночью	29
AES и наземная техника	36
Производительность	37
Заключение	37
Рекомендуемые дополнения	38
Corfu X	38

Вступление

Есть немного мест на земле, которые обладают такой долгой историей цивилизованного обитания, как Крит. Его расположение и благоприятный климат ежегодно влекут многих людей. Если вы отправляетесь на Крит, то приземлитесь в Международном аэропорту Ираклиона «Никос Казандзакис», который наконец-то стал доступен для FSX и Prepar 3D.

Международный аэропорт Ираклиона «Никос Казандзакис» вскоре будет заменен новым, современным аэропортом просто потому, что он уже не справляется с летним сезонным наплывом пассажиров. А пока, это второй по загруженности аэропорт Греции. Он зажат между морем и городом, может порадовать прибывающих одним из красивейших заходов на Средиземноморье. Компания FSDG по-особенному увидела дух этого места и воссоздала его с поразительной детальностью.

Заявленные особенности сценария:

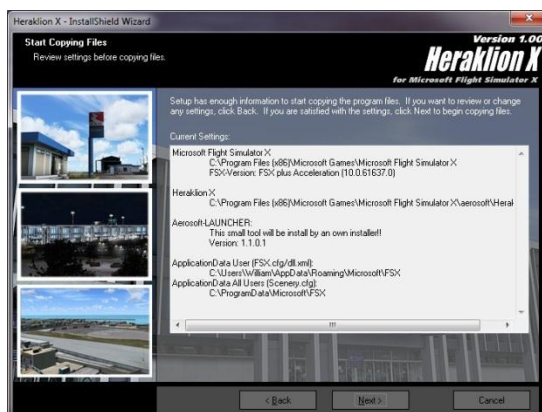
- Полное воссоздание аэропорта Международного аэропорта Ираклиона «Никос Казандзакис» (LGIR)
- Реалистичные тени 3D объектов и местности
- Полное воссоздание осветительного оборудования
- Анимированная техника на перроне от AESLite (только в FSX)
- Реалистичный автомобильный трафик снаружи порта от AESLite (только в FSX)
- AES 2.24 полностью совместимо (всего один кредит)
- Текстуры аэропорта высокого разрешения
- Реалистичная 3D трава и растительность
- Анимированный ветроуказатель
- Фотореалистичное покрытие города Ираклион
- Детальное покрытие объектами города Ираклион, плюс достопримечательности
- Оригинальный меш местности
- Местный трафик лодок и катеров
- Полностью совместимо с популярными дополнениями авиатрафика
- Настраиваемые элементы сценария, оптимизированные для высокой производительности
- Конфигуратор сценария в комплекте
- Документация в комплекте
- Не требуется онлайн активация

Системные требования

- Microsoft Flight Simulator X (дополнение Разгон, SP2 или Gold редакция) или Lockheed Martin - Prepar3D **PREPAR3D®**
- Windows XP (SP2), Windows Vista, Windows 7 (Win7 x64 рекомендуется)
- 3.0 ГГц двухъядерный процессор (четырёхъядерный рекомендуется)
- 2 Гб оперативной памяти (4 Гб рекомендуется)
- Графическая карта с 512 Мб ОЗУ (2 Гб рекомендуется)
- Размер установки: 458 Мб
- Размер загрузки: 250 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. После установки становятся доступными несколько конфигураторов сцены.



В первом можно отрегулировать наличие дополнительных объектов на территории аэропорта, а второй регулирует объекты городской зоны. Привычный конфигуратор трафика AESLite тоже имеется.

Отсутствие заявленной поддержки AES в сцене решается копированием конфигурационного файла порта в папку AES вручную. Подробности от разработчика AES [смотрите здесь](#).

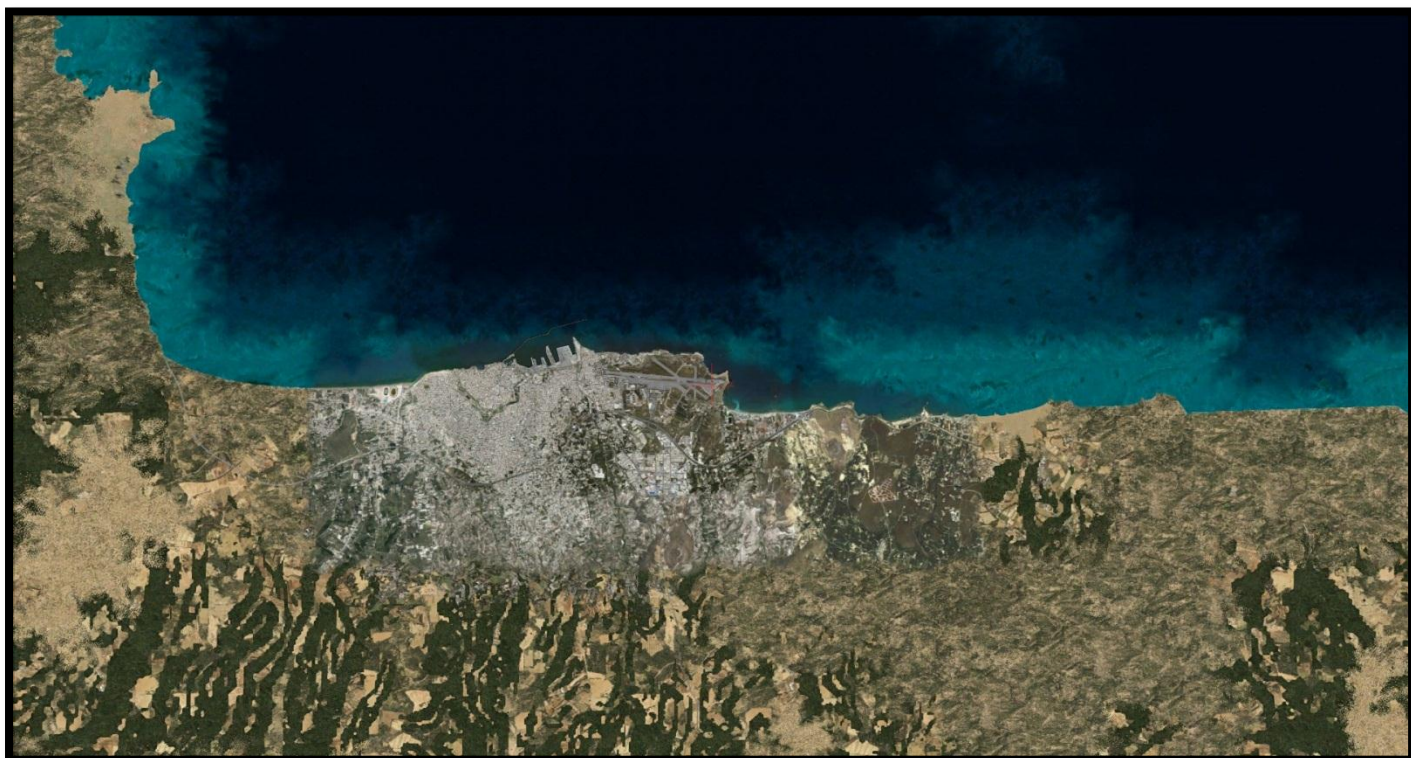
Документация представляет собой 10-ти страничный документ на английском языке. В нем содержатся: FAQ, рекомендуемые настройки симулятора, основные технические данные и краткая информация об аэропорте. Схемы заходов рекомендуют скачивать из Интернета. Документация самая обычная. В ней достаточно информации для настройки симулятора и нахождения аэропорта в нем, но не хватает схем заходов.

Основной сценарий

Вот таким представляется аэропорт LGIR на острове Крит в стандартном симуляторе.



Рассматриваемый сценарий радикально изменяет местность вокруг аэропорта и далее вглубь острова.



Торец полосы 09 расположен вплотную к жилым домам, поэтому такой заход не очень популярен у местных жителей.



Технические зоны аэропорта соседствуют с домами из-за плотной застройки побережья.



Прилегающий перрон огражден шумоотражающими барьерами.



Хорошо знакомое всем любителям полетов в Греции трехэтажное здание терминалов.



Диспетчерская вышка, очень скромного дизайна, проработана детально, хотя и без интерьера.

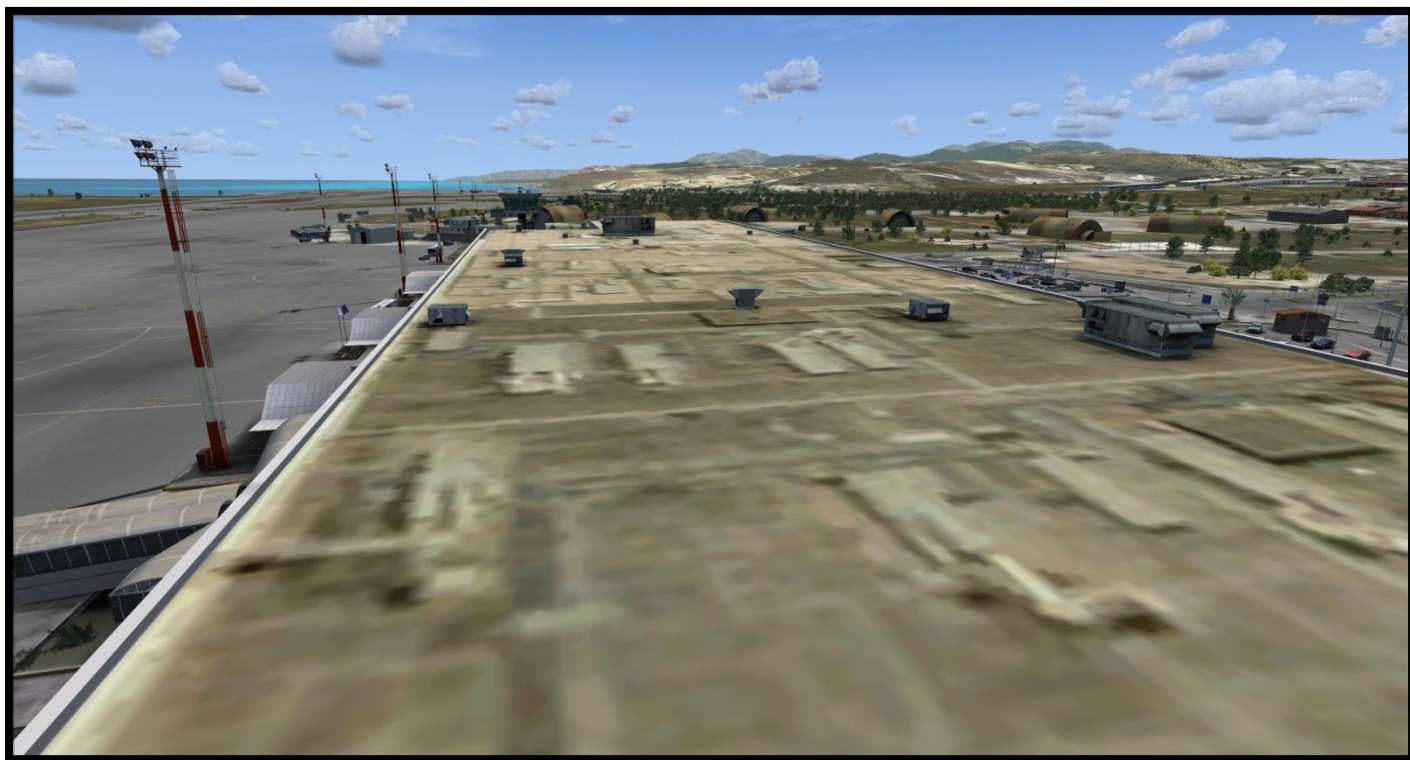


Восхитительная модель главного здания.

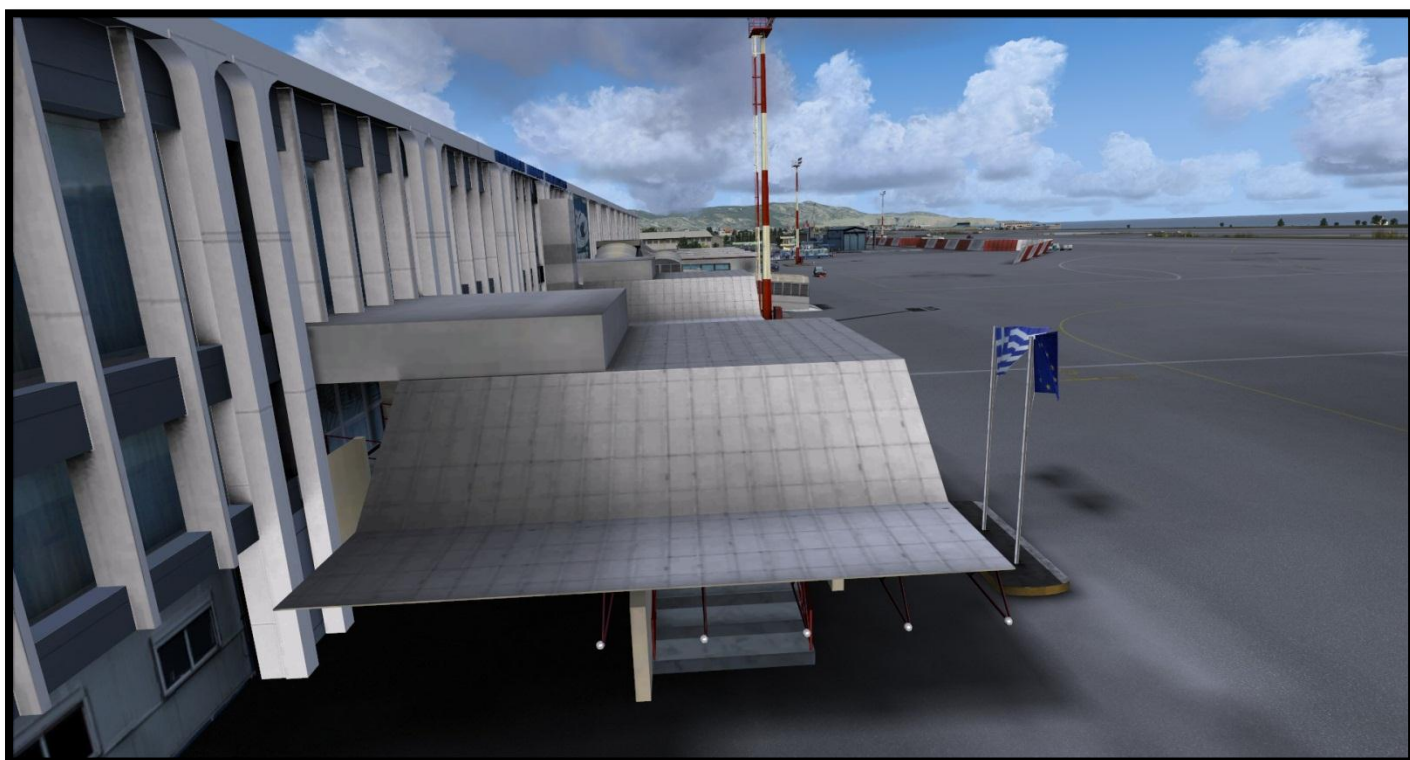




По сути, единственная претензия – эта размытая текстура крыши.



Детальная проработка фасада и анимированные флаги - легкое дежавю всех островных сцен греческих портов.



Такая небольшая деталь как камера наблюдения имеет свою тень на текстуре здания.



Паркинг с обратной стороны является одним из немногих мест со статичными объектами транспортного комплекса.



Частые автобусы с туристами оживляют эту часть сценария.



КПП на военную базу украшает самолет-памятник.



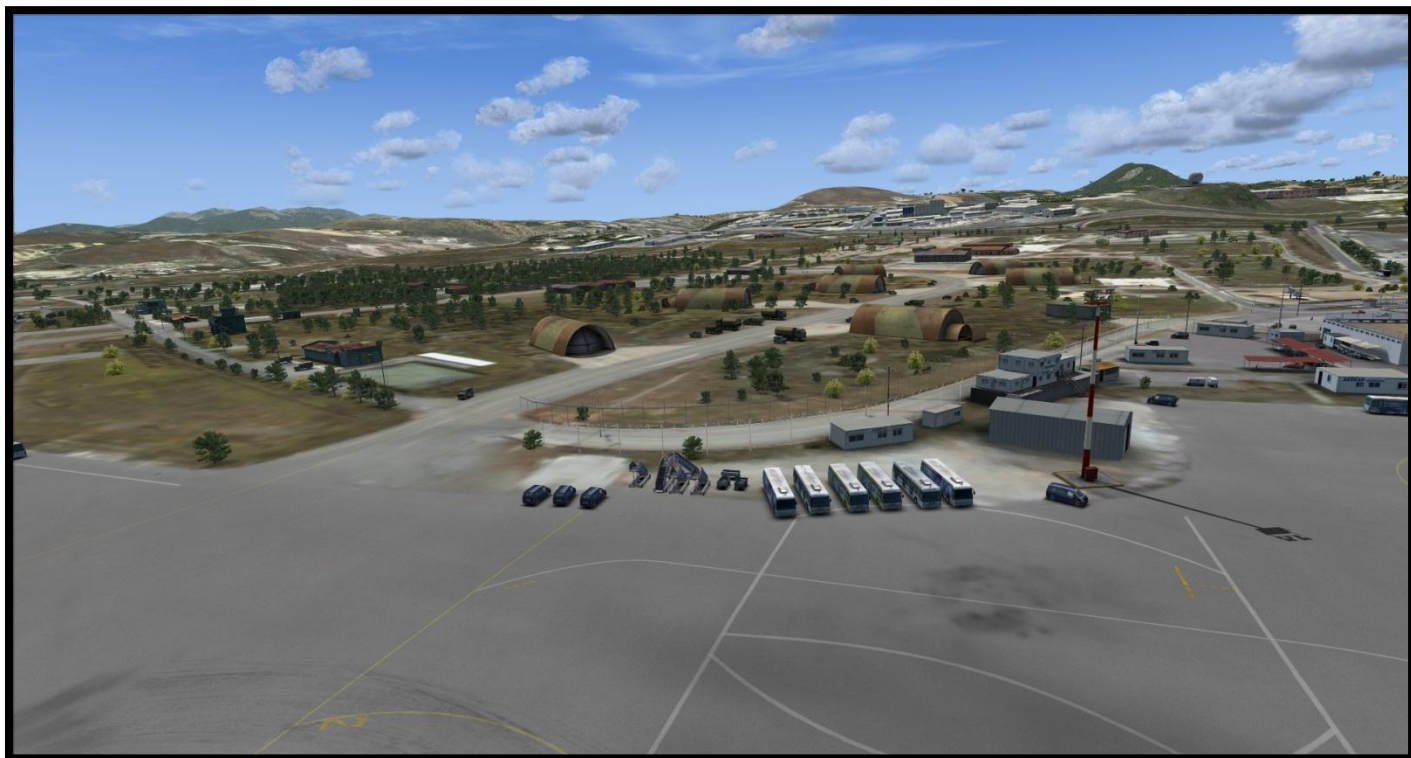
Техника очень реалистичная.



Тут еще перрон гражданского аэропорта, а через дорогу уже база ВСС Греции.



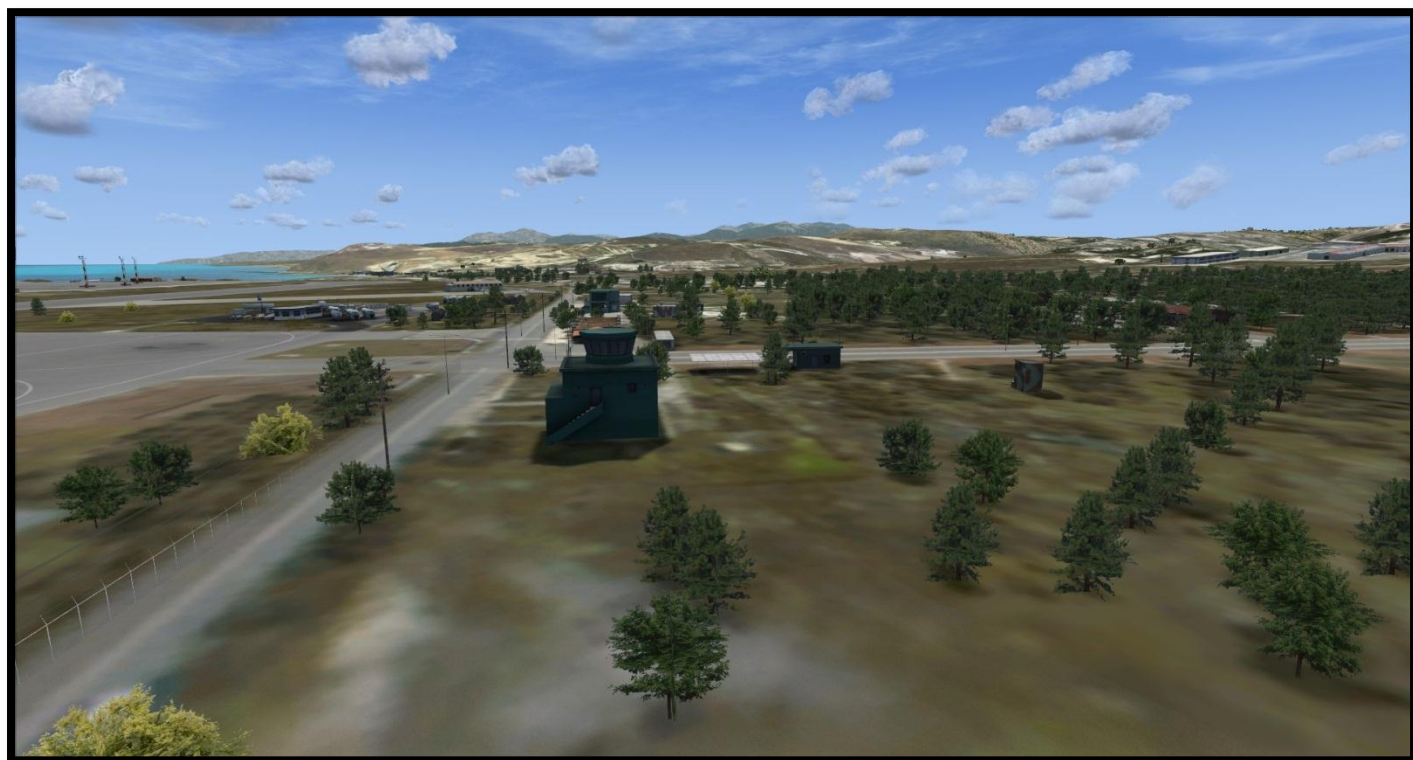
Такое плотное соседство накладывает ограничение на фотосъемку на территории аэропорта.



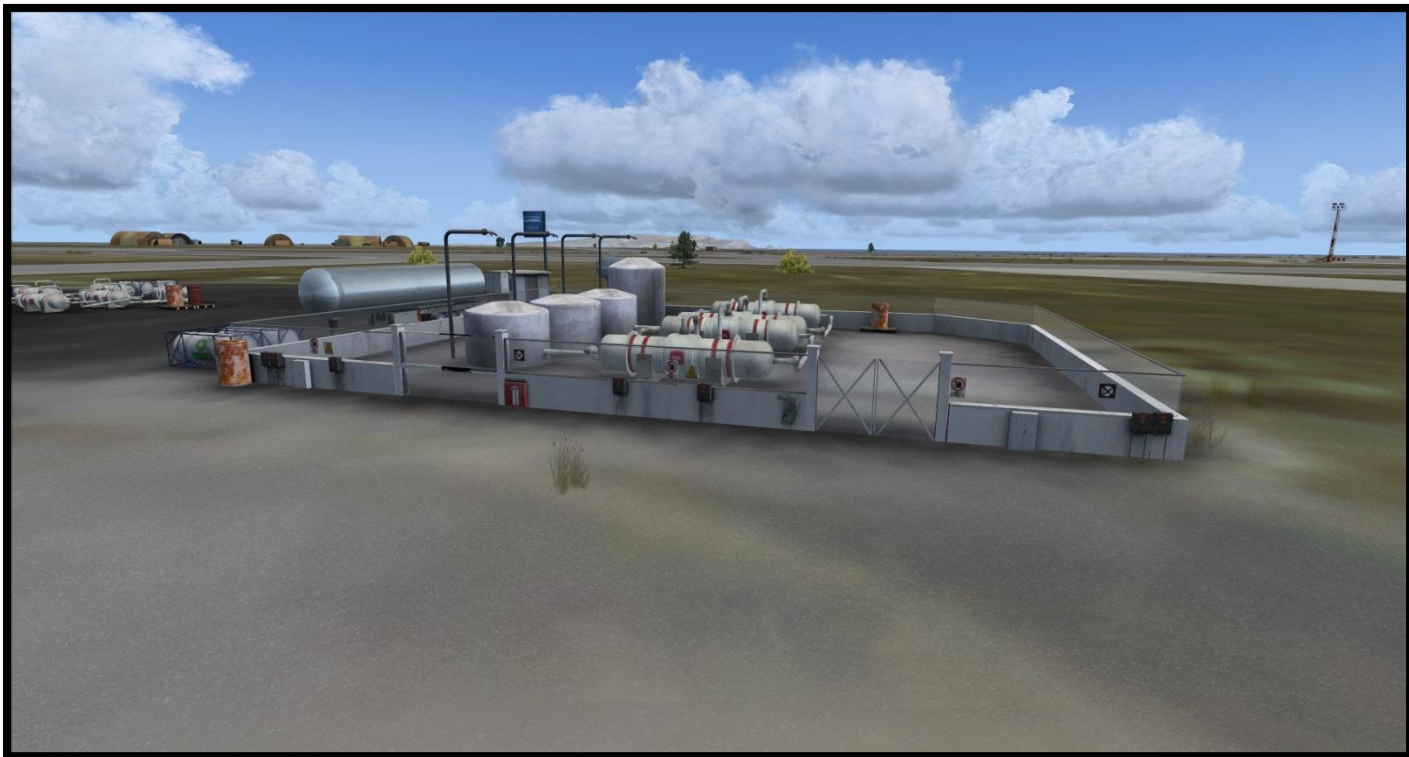
Наземный военный транспорт смоделирован так же искусно. Легко узнаваемы КАМАЗ и Урал местных войск.



Военные постройки также хороши.







Малая авиация и военные тренировочные самолеты оперируют с этой полосой, выходящей в море.

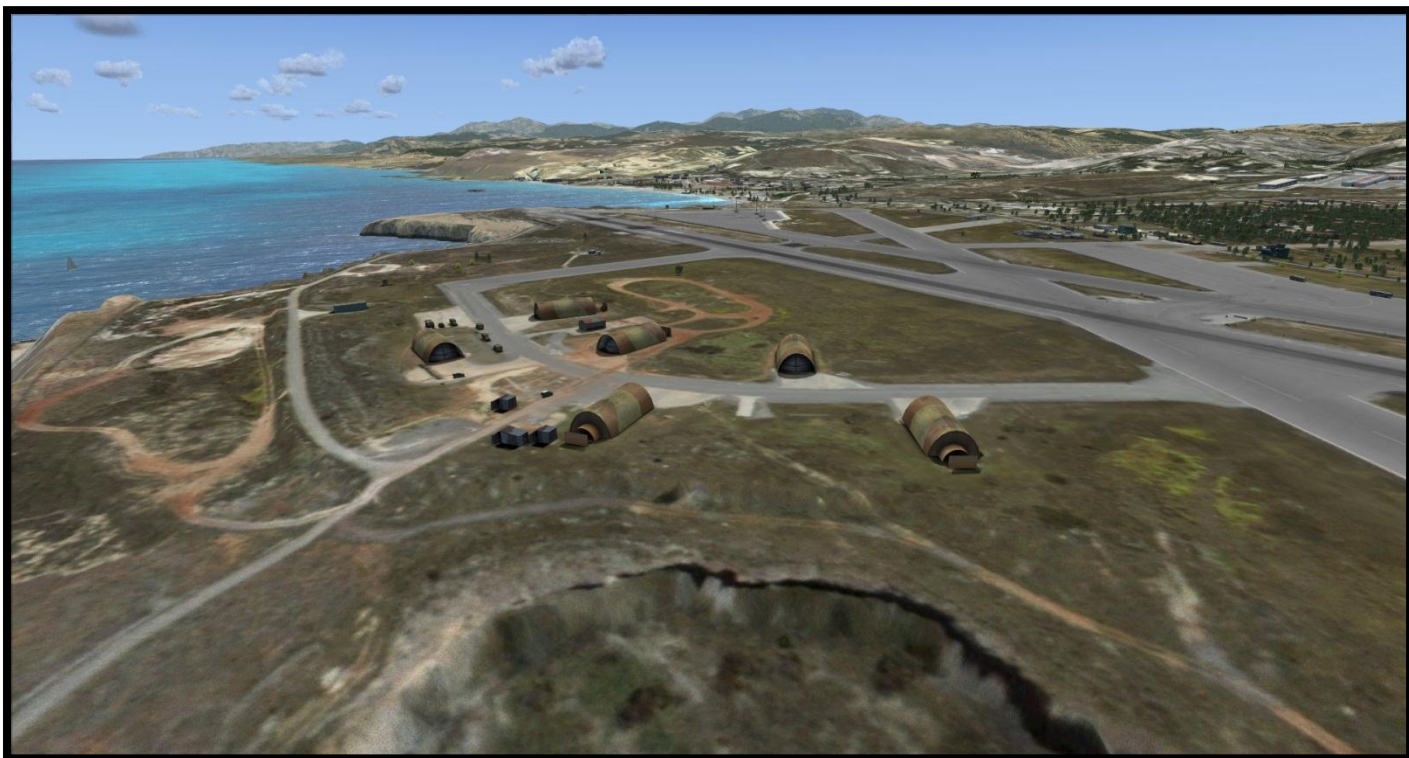


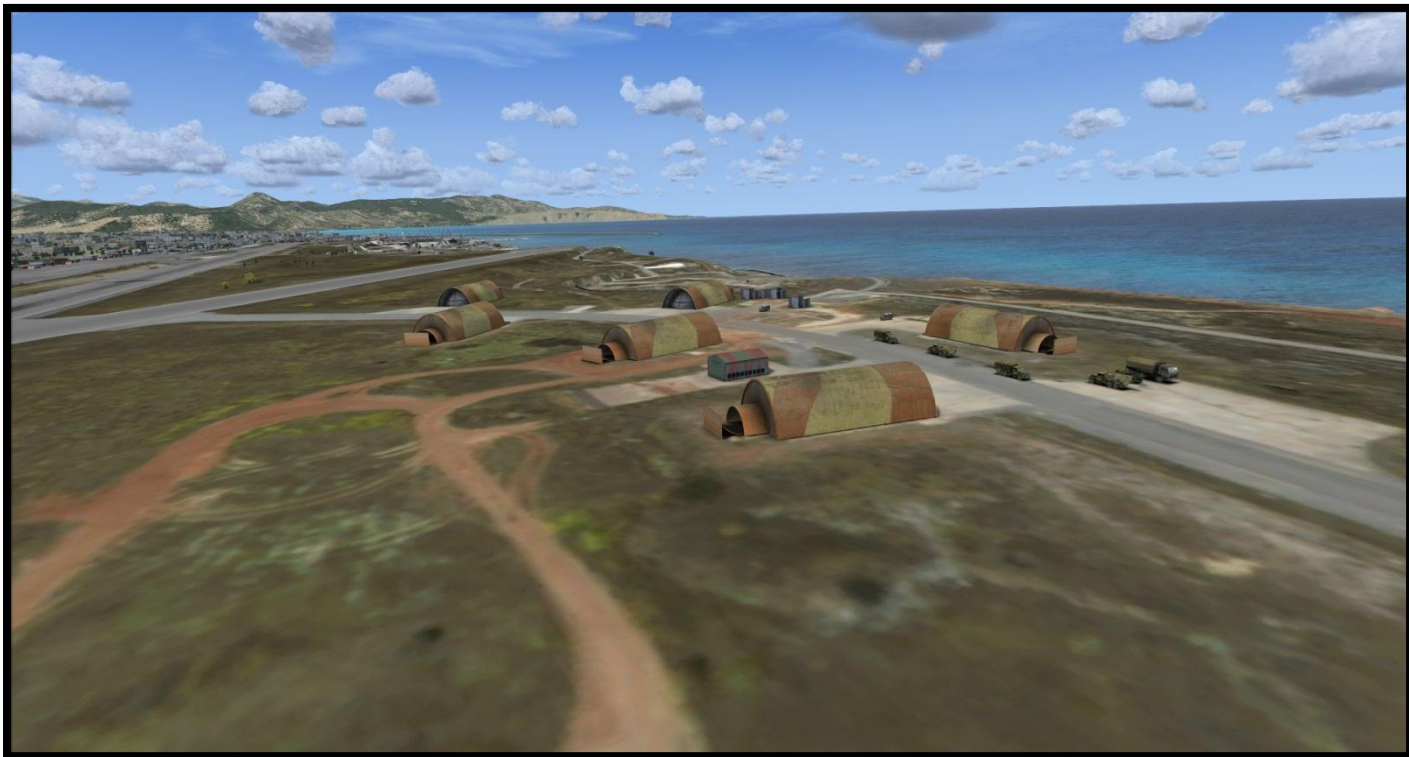
Небольшой участок в центре снимка в час-пик используется как дополнительный перрон на 3 авиалайнера.





Продолжение военной базы с другой стороны от ВПП.





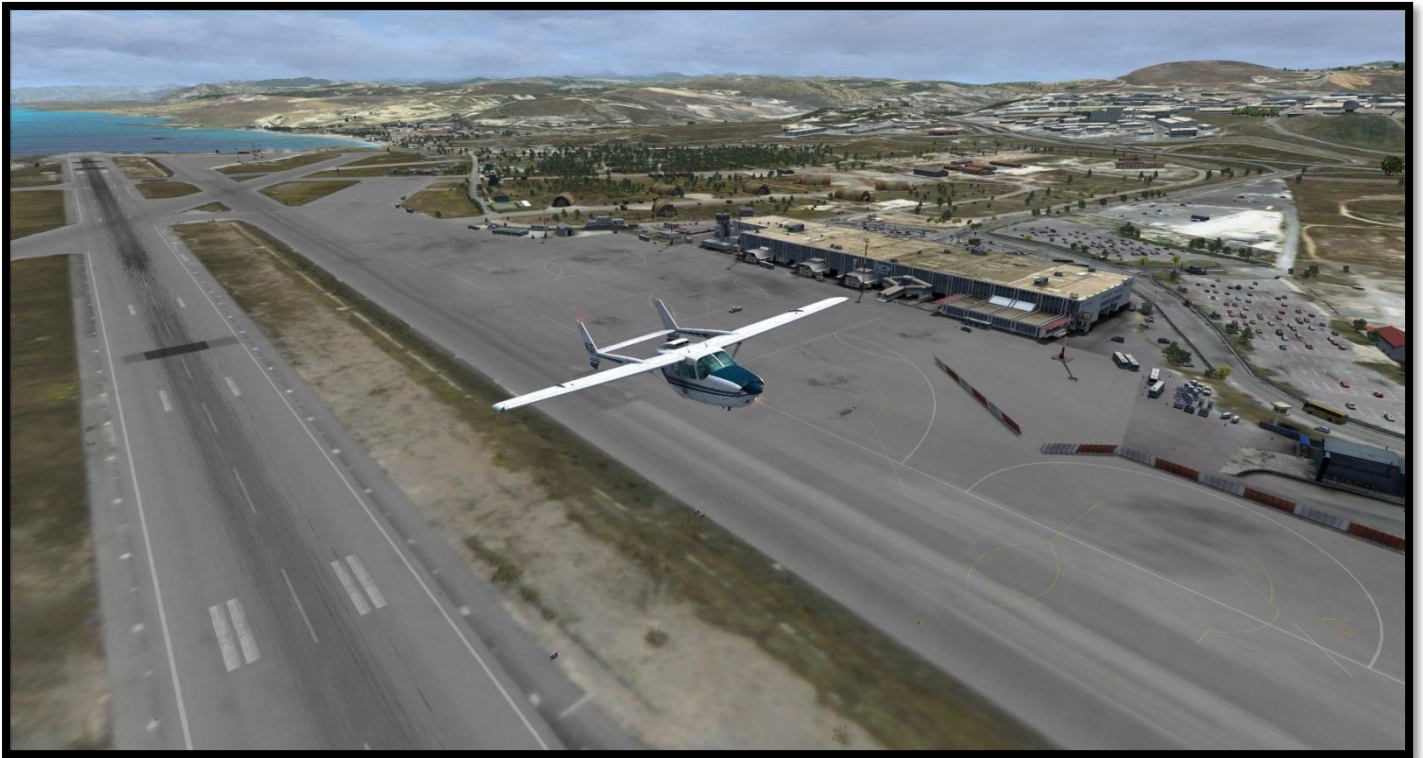
К текстурам РД и ВПП претензий нет.



Имитируются следы от шасси и повреждения покрытия.



Небольшая авиапрогулка для осмотра города и достопримечательностей.



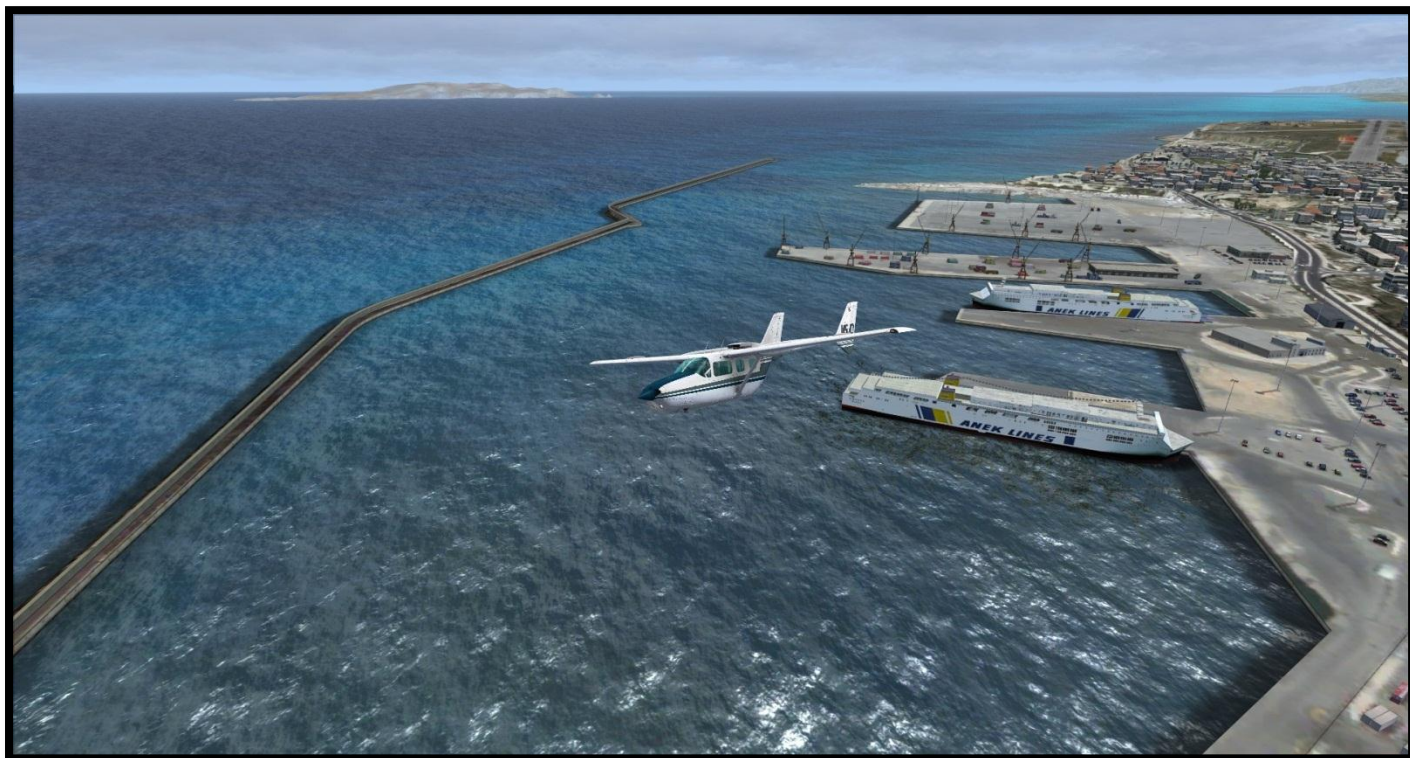
Сразу заметна очень высокая плотность вручную расставленного автогена жилых домов в городской черте.



Морской порт с действующей паромной переправой.



Специфика FSX не позволила сценаристам швартовать прибывающий паром кормой к берегу.



Корректно пришвартован только отправляющийся паром. Интервал отправления – 4 часа.



Венецианская крепость 16-го века на страже входа в старую бухту.



Плотный городской автоген состоит из простых коробочек домов, покрытых реалистичными фототекстурами.



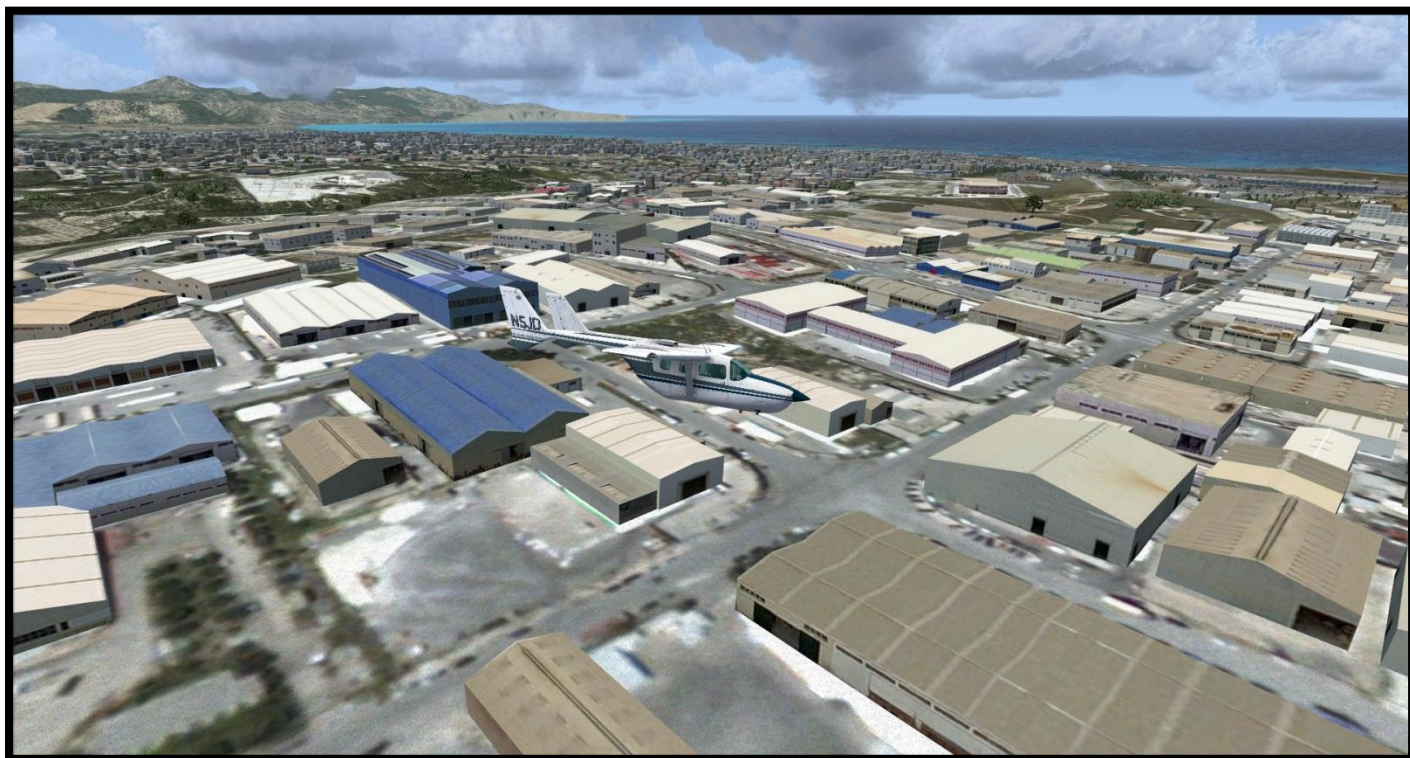
Южнее города плотность зданий ниже и автоген отсутствует совсем. Оставили только хорошую фотоподложку. По впечатлениям – самое то, что нужно.



Граница между сценой и стандартным сценарием все же заметна, хотя дизайнеры постарались сгладить переход.



Складские и промышленные здания разнообразны. Вообще, смоделировали много различных построек, и чтобы найти две идентичные модельки придется потрудиться. Это позитивно сказывается на восприятии сцены, автоген которой не выглядит тотальным копиястом.



Прибрежная линия с пляжами и утесами фотографического качества.



Здесь летают стаи чаек – нужно быть поаккуратнее.



Спустившись ниже при заходе на полосу 09, еще раз убеждаешься в разнообразии моделей домов.

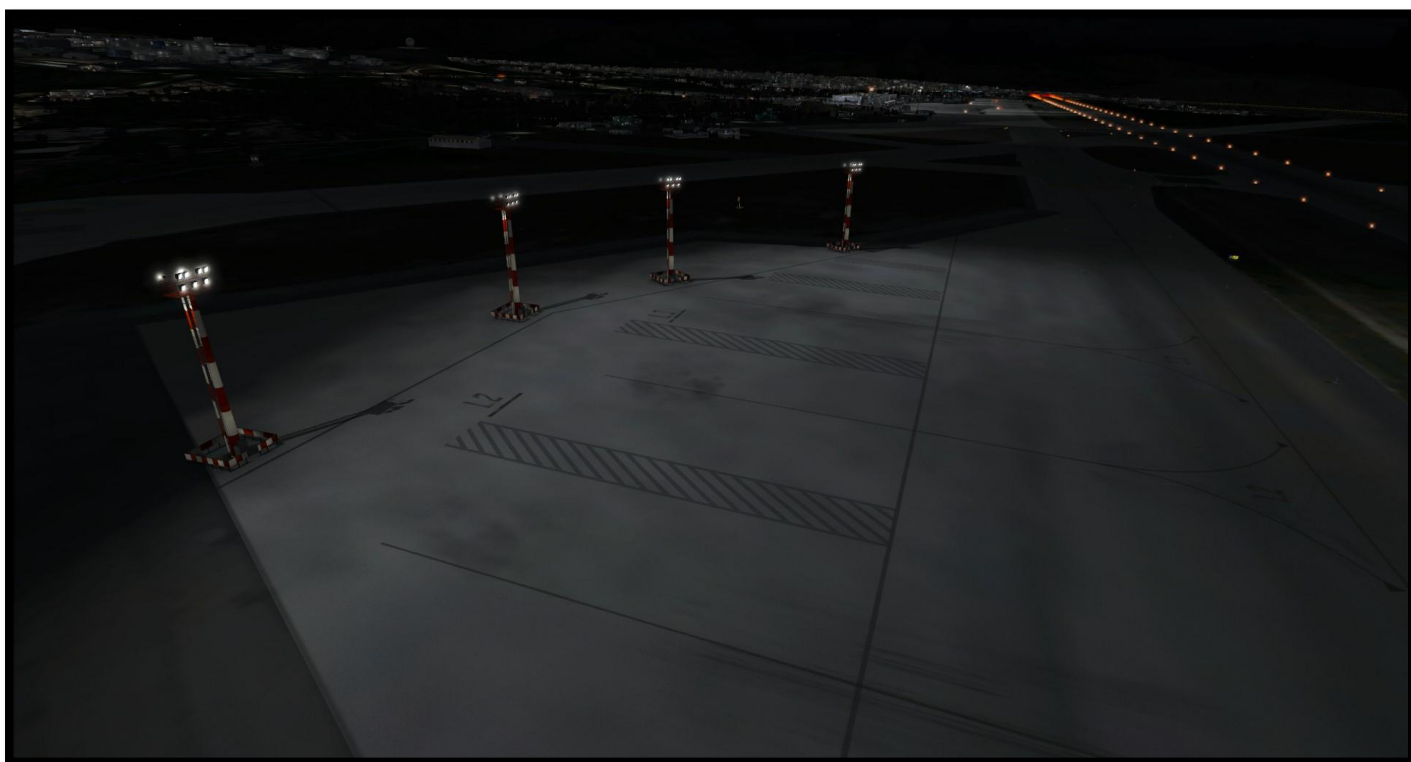


Сценарий ночью

По хорошей традиции разработчиков FSDG этот сценарий тоже приятно преобразается в ночное время.



Яркое освещение с помощью спецэффектов не выбеляет текстурное покрытие.





Ночные текстуры зданий играют светом и тенью, выдавая очень натуральную картинку.



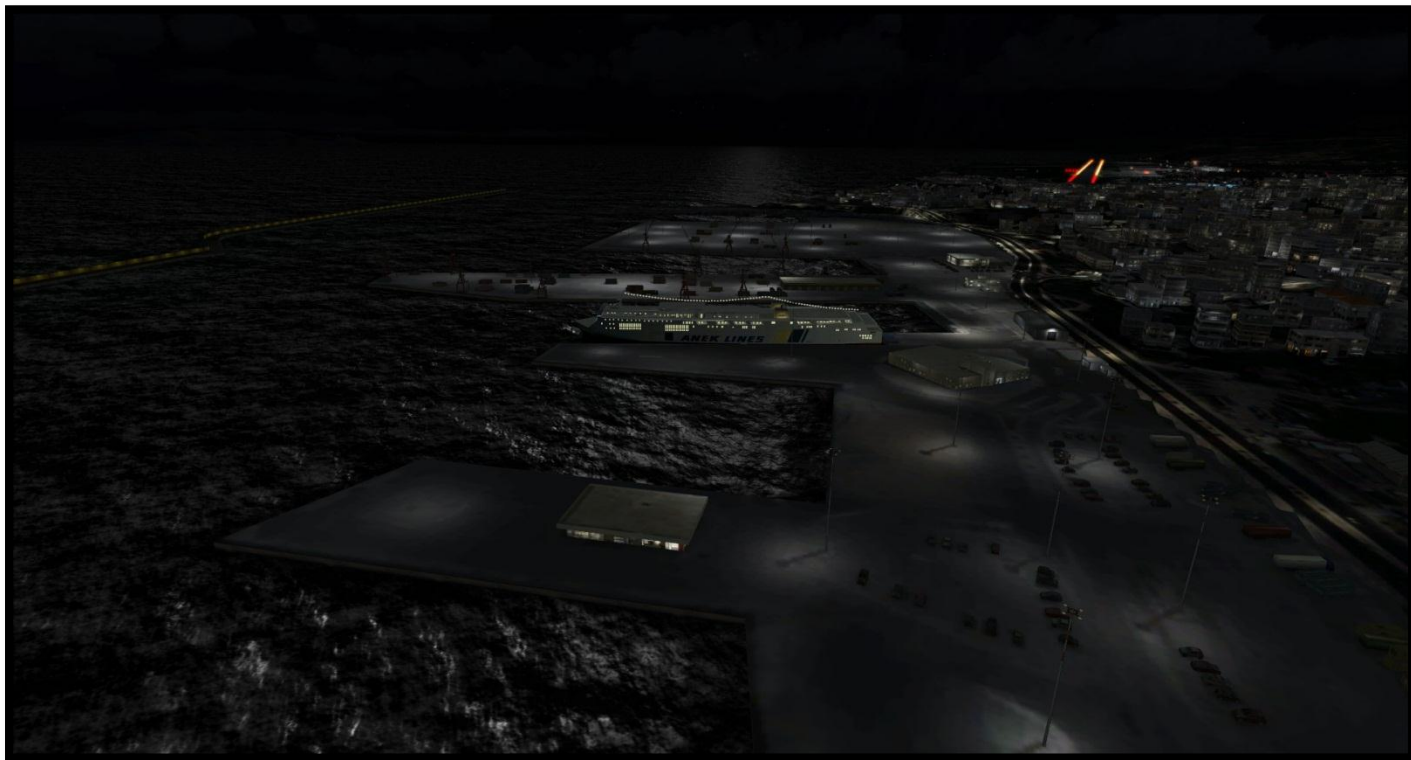


Территория снаружи аэропорта также хорошо освещена.





Ночные текстуры достопримечательностей и городских построек оставляют только приятные впечатления.





Приглянитесь, как восхитительно смотрится церквушка на площади на переднем плане.



AES и наземная техника

На перроне, из кабины самолета видно много детальной аэродромной техники. Очень много движущейся техники, что иногда доставляет хлопот при маневрировании. Всем одновременно не угодишь, поэтому разработчики разумно предоставили несколько конфигураторов наземного транспорта, оставив финальное решение за пользователем. Для себя я выбрал опцию отключение столкновений в FSX как лучшее решение этого вопроса.



Привычный транспорт AES справляется со своими задачами даже на таком узком участке. Бывает, что траектории движения пересекаются с объектами сцены. Активация AES в сценарии стоит всего 1 кредит.



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 20 до 26 кадров с видом на терминалы и около 16-20 кадров на ноутбуке. Все настройки в конфигураторах сцены максимальные.

Заключение

Очень приятно тестировать такие сценарии. Чувствуется любовь дизайнера к своей Родине, к своей работе, его умение и желание передать эти ощущения всем виртуальным пилотам. Ведущий разработчик этой сцены работал в команде LIVEinFSX до сотрудничества с FSDG, поэтому опыт, приобретенный там, вкупе с личным талантом позволили создать этот маленький шедевр. Как и в любом детальном сценарии, вам потребуется мощный компьютер для комфортной работы со сценой в полном объеме. Несколько инструментов, идущих в комплекте, позволят подстроить детализацию под себя, не изменяя глобальные, выверенные многими часами экспериментов, настройки капризного симулятора. Следующие три года этот аэропорт точно будет оставаться основными воздушными воротами Крита. У всех виртуальных пилотов появился прекрасный шанс с воздуха насладиться живописной природой острова, совершить посадку вручную (да-да, ILS здесь не установлена), а после приземления ощутить крепкие объятия маленького, перегруженного международного аэропорта.

Что понравилось:

- Детализация моделей основных построек
- Проработка второстепенных зданий и объектов
- Обилие техники и оборудования за и перед терминалом
- Реалистичное освещение и приятные текстуры ночной сцены
- Версия для P3D в комплекте

Что не понравилось:

- Наземная техника частенько таранит маневрирующий борт



Рекомендуемые дополнения

Еще один прекрасный Греческий островной сценарий от этого же автора.

[Corfu X](#)

