

Коммерческий обзор сценария Saarbruecken X для FSX



Разработчик / Издатель	Aerosoft/AEROSOFT
Формат выпуска	Скачиваемый файл
Размер дистрибутива	390 Мб
Версия дистрибутива	v. 1.00
Версия симулятора	FSX
Ссылка на страницу продукта	Магазин AEROSOFT
Время тестирования	4 часа
Автор обзора	Андрей Кузнецов

Оглавление

Вступление	3
Заявленные особенности сценария	3
Системные требования	3
Установка и документация	4
Основной сценарий	5
Сценарий ночью	33
Сценарий в зимнее время	42
Производительность	47
Заключение	47
Рекомендуемые дополнения	48
Luxembourg Airports	48

Вступление

Международный аэропорт Саарбрюкен расположен возле одноименной столицы земли Саар в предместье Энсхайма. Он был основан в 1928г. и с 453.652 пассажирами в 2011г. это второй по счету маленький международный аэропорт Германии после Эрфурта.

Аэропорт оснащен двумя ВПП: основная асфальтированная ВПП (1990м x 45м) и широкая травяная (545м x 50м). Аэропорт Саарбрюкен связывает регион с Берлином, Гамбургом, Люксембургом и Пальма-де-Майорка. Также LuxAir открыла в нем свой второй хаб.

Заявленные особенности сценария

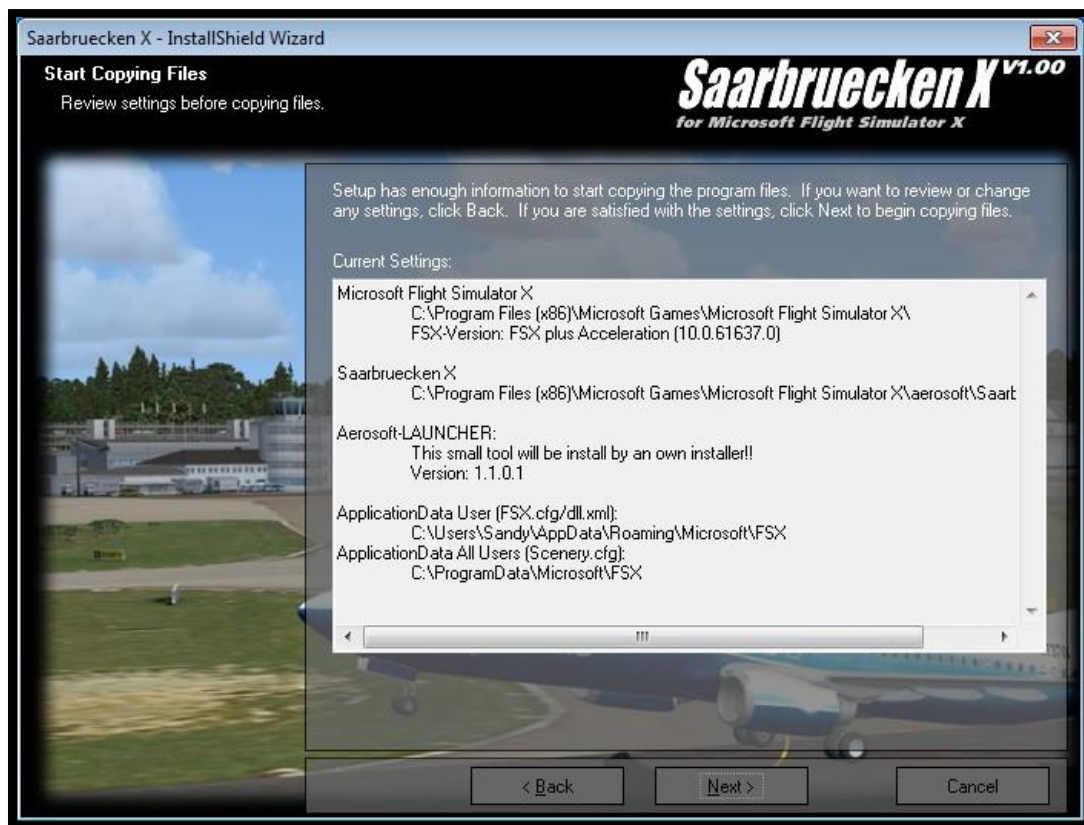
- Детальное воссоздание аэропорта включая все постройки
- 3D-посадочные огни
- Фотореалистичные текстуры зданий и техники
- Сезонная фотоподложка (0,5 м / пикс.)
- Перрон с реалистичными текстурами
- Дневные и ночные текстуры высокого разрешения
- Реалистичные навигационные средства (ILS, VOR, DME, NDB, ATIS)
- Полностью совместимо со стандартным и сторонним коммерческим авиатрафиком
- AESLite для динамического наземного трафика на перроне и прилегающих дорогах
- Документация (Немецкий, Английский)

Системные требования

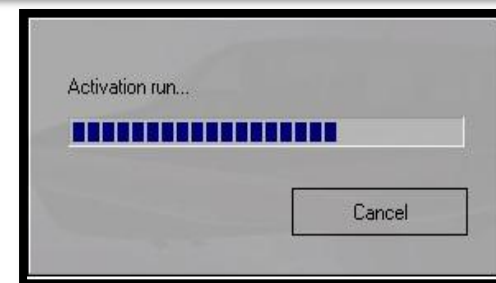
- Microsoft Flight Simulator X (Acceleration Pack, SP2 или Gold Edition) или Lockheed Martin - Prepar3D
- Windows XP(SP2) / Windows Vista / Windows 7 (со всеми обновлениями)
- 2.6 ГГц двухъядерный процессор (двух-четырёхъядерный рекомендуется)
- 2 Гб оперативной памяти (4ГБ рекомендуется)
- Графическая карта с минимум 512 МБ ОЗУ (1024 МБ рекомендуется)
- Интернет-соединение для онлайн-регистрации
- Размер установки: 650 Мб
- Размер загрузки: 390 Мб

Установка и документация

Установка стандартная для большинства продукции AEROSOFT. Сначала установщик попросит выбрать язык: Английский, Испанский, Немецкий, Французский. Далее лицензионное соглашение и предупреждение о персонализации файлов при установке. Это одна из дополнительных мер защиты интеллектуальной собственности и никак не повлияет на производительность при работе сценария.



Распаковка файлов займет некоторое время, после чего предложат автоматически активировать сцену по Интернету. Никакого ручного ввода – нужно просто подтвердить свое согласие.

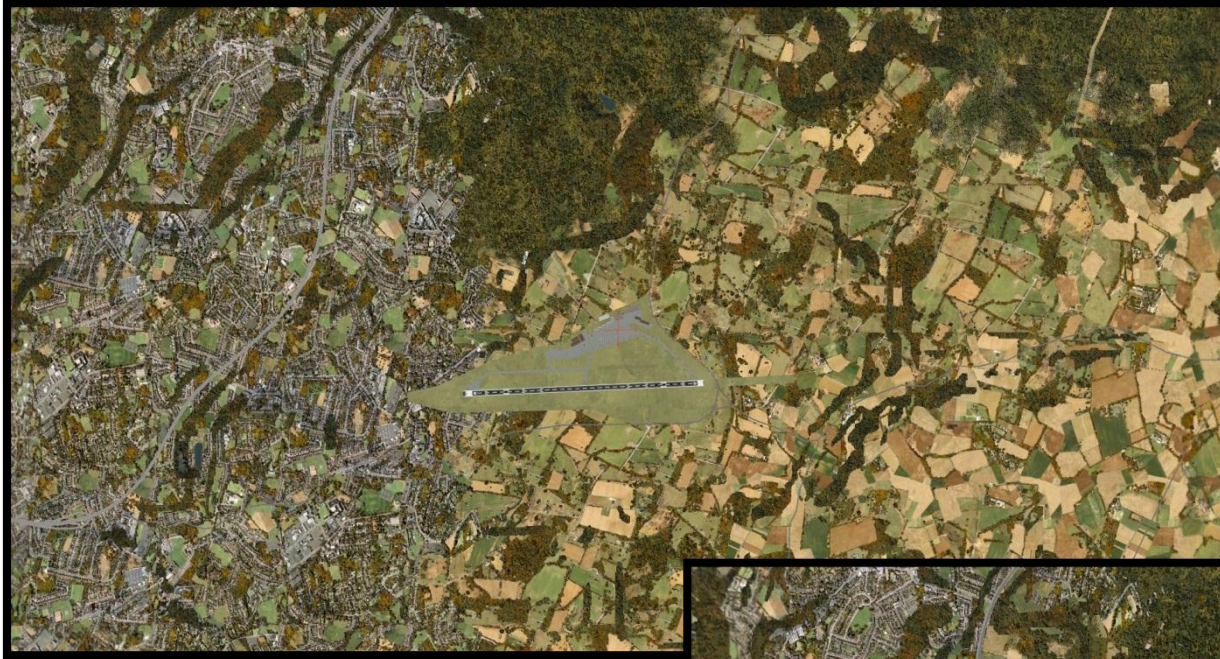


Полминуты ожидания... и сцена успешно активирована.

Отсутствие Aerosoft Launcher никак не скажется на работе – можно его не устанавливать. По окончании всех файловых операций становится доступно 28-страничное руководство на Английском и Немецком, большая часть которого содержит информацию об установке и активации сценария. Также содержится краткая информация об аэропорте, рекомендуемых настройках. Стандартный мануал.

Схемы заходов предлагается скачивать самостоятельно с <http://www.vacc-sag.org/airport/EDDR>, что несколько огорчает.

Основной сценарий

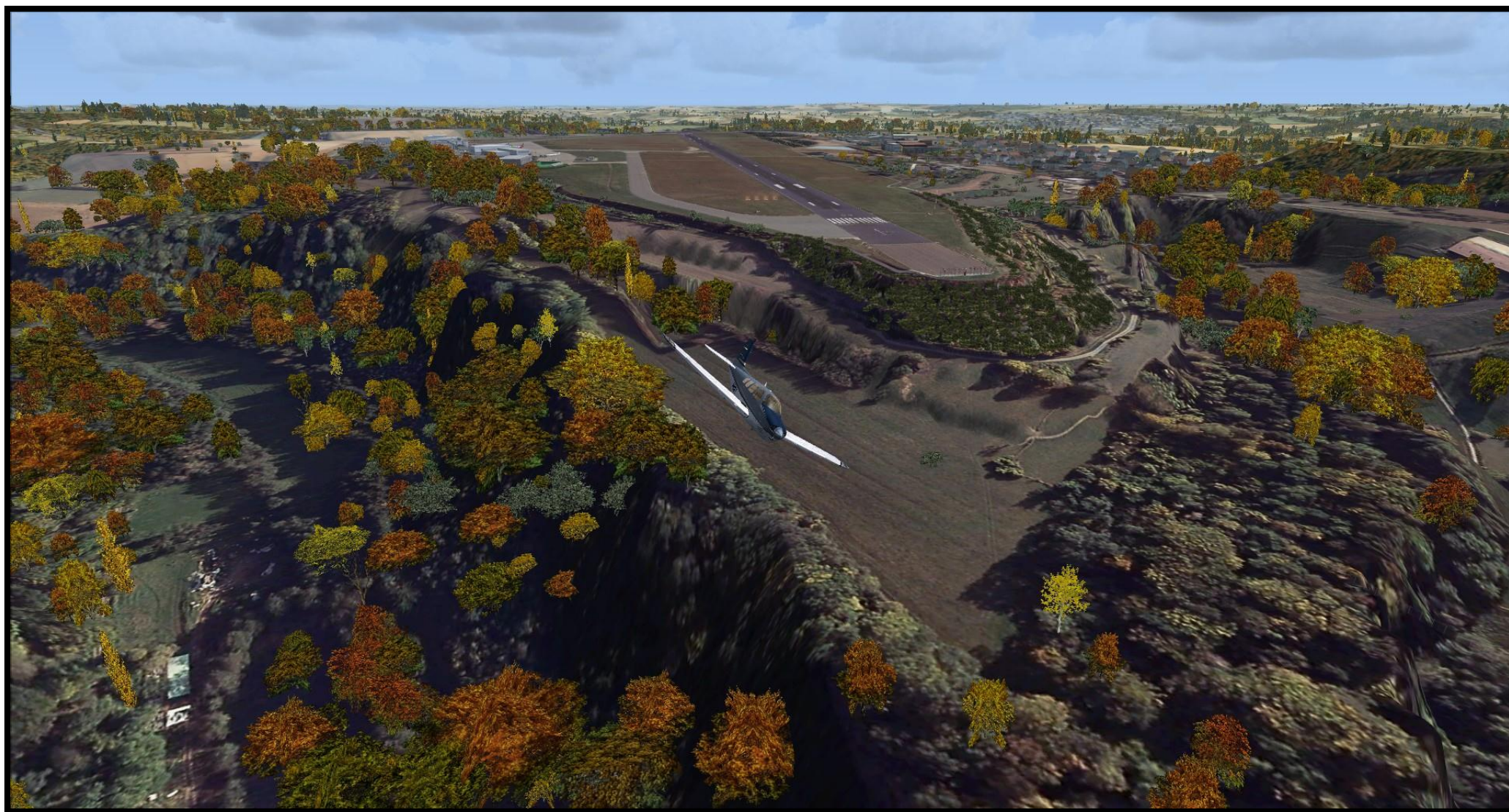


Сложный рельеф рядом с аэропортом обязал разработчиков затронуть большую область в торце полосы 27.

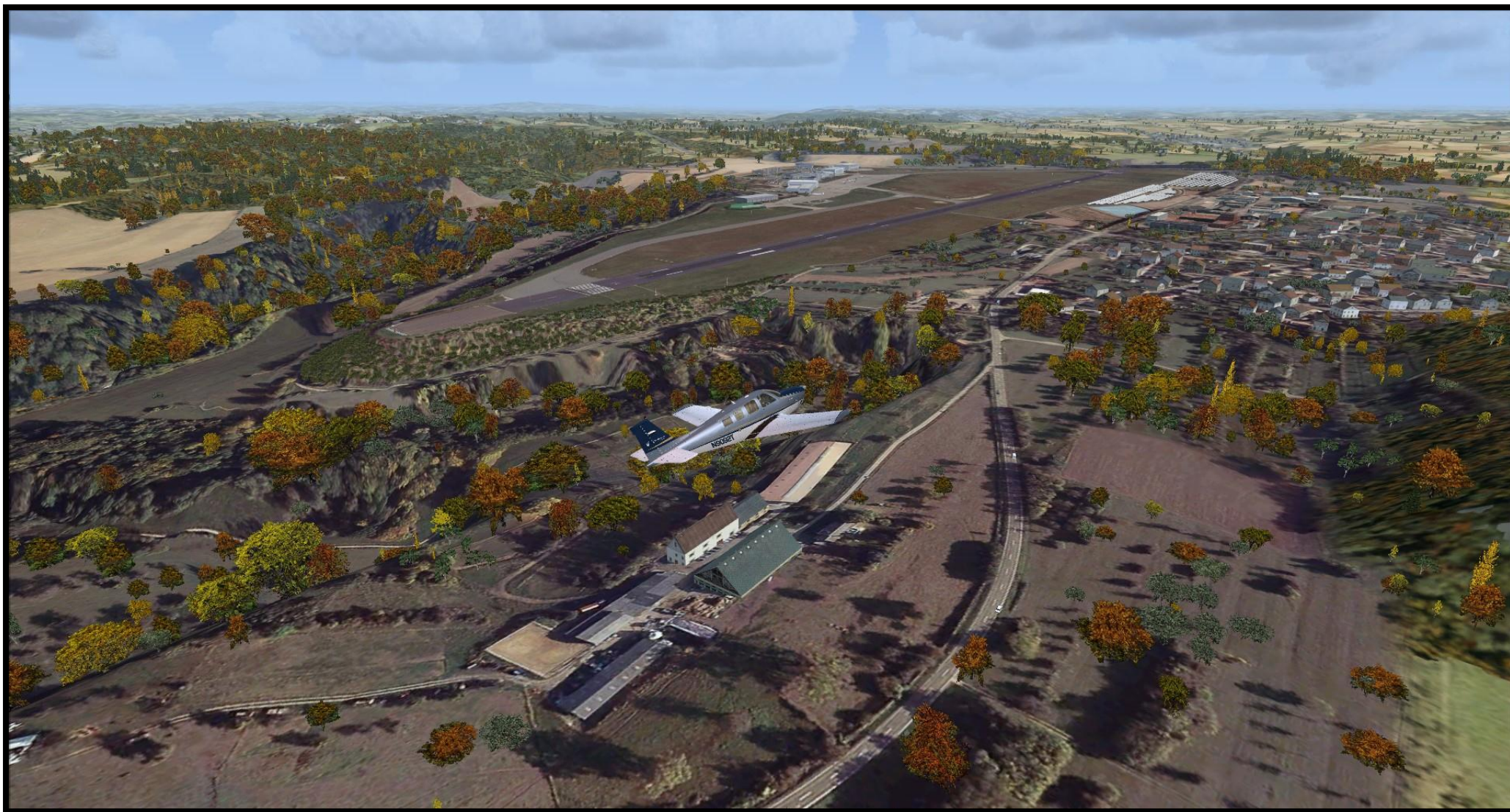
Были добавлены небольшие участки с жилыми постройками, но основной район города не затрагивался.



Получилось неплохо. Конец полосы 09 плавно переходит в овраг с богатой растительностью.



Чтобы не перегружать симулятор, плотные участки с деревьями отображаются на фотоподложке, а отдельностоящие деревья уже автогеном.



Аэропорт окружает шоссе с активным движением AESLite трафика.



Детальная фотоподложка в сочетании с точной сеткой высот точно воспроизводят этот участок местности.



Второстепенные здания выполнены с вниманием к деталям.





Модели обслуживающей техники детальные, с четкими текстурами и “впаянными” тенями под ними.



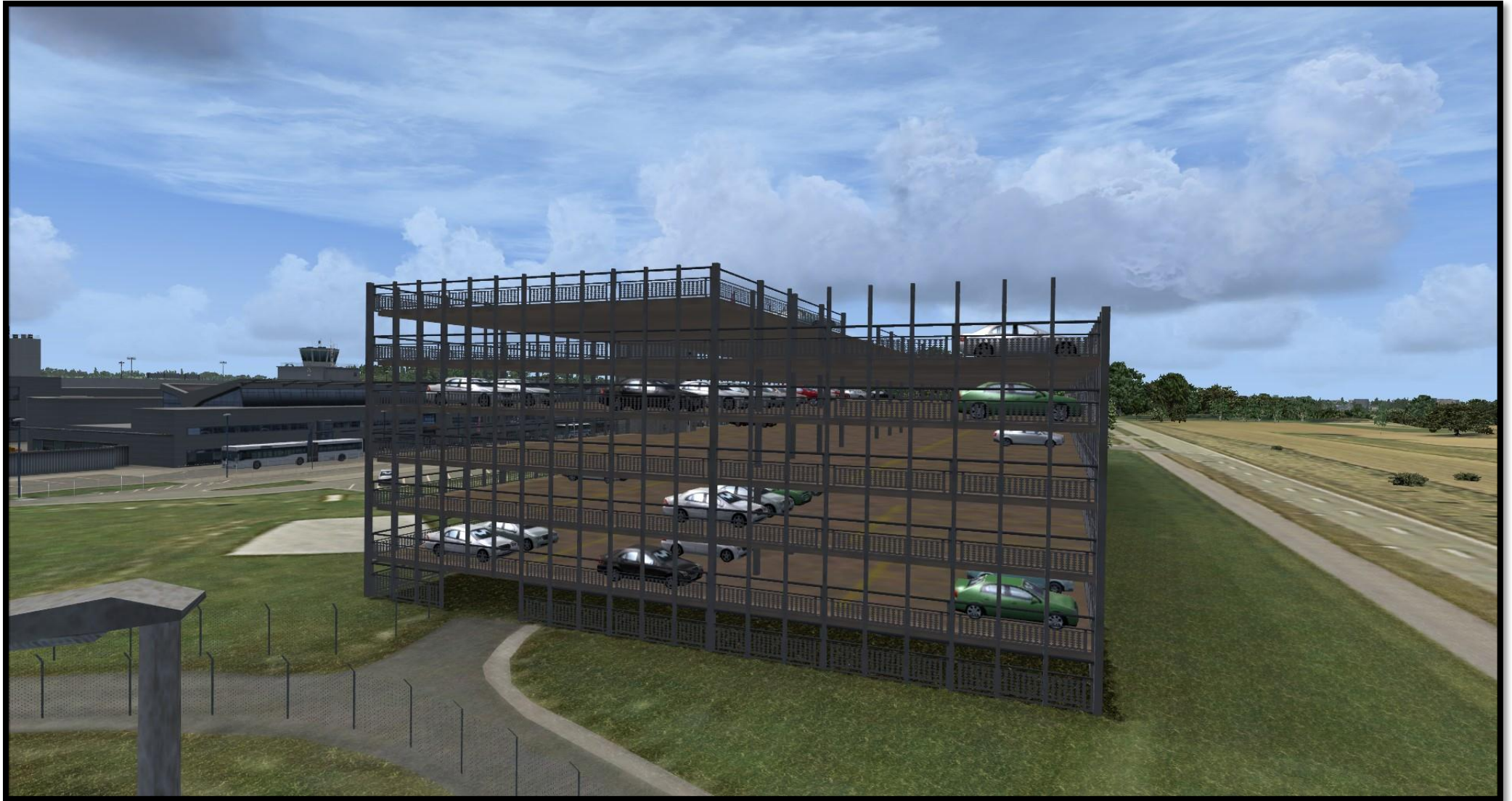


Стоянка смоделирована со всеми мелкими деталями в виде ограждений и фонарей.



В дополнение к этому есть шестиярусный паркинг, при моделировании которого авторы не поленились наполнить его отдельными моделями авто.





Детальные текстуры оставляют приятное впечатление как об основных зданиях...



... так и о второстепенных зданиях на территории транспортного комплекса перед аэропортом.

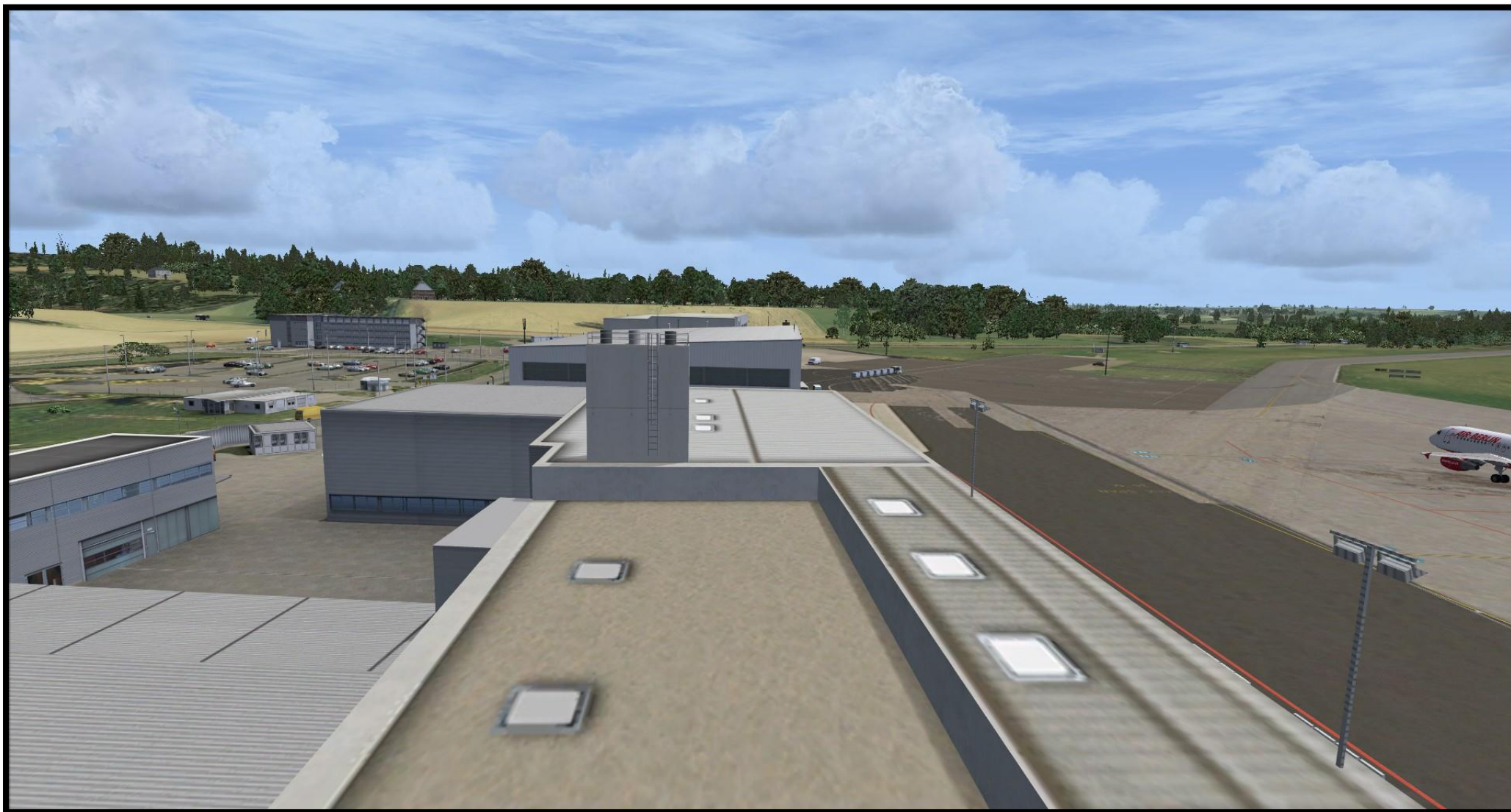


Модели основных зданий выполнены детально, но большинство мелких объектов на них визуализированы только на фототекстурах.





Осветительные приборы, лестницы и антенны смоделированы аккуратно и в большом количестве.



Обратите внимание на Airbus AirBerlin, припаркованный перпендикулярно линиям разметки стоянок. Вернемся к этому моменту позднее.



Текстуры фасада здания терминала и диспетчерской передают полупрозрачность стекол с отображением внутреннего содержимого помещений.



Интерьер не моделировался, поэтому пришлось использовать такое решение, чтобы создать правдоподобную картинку.



Правая часть здания вмещает также гаражи спасательной техники. Опять же, все держится только на фототекстурах, без отдельного моделирования.



Текстурирование наземной техники выше всяких похвал. Прорисованы отражения в стеклах и даже можно прочесть номера.



На стоянке авто выполнены попроще. Текстуры покрытия стоянки с множеством деталей, как и на территории всего перрона.



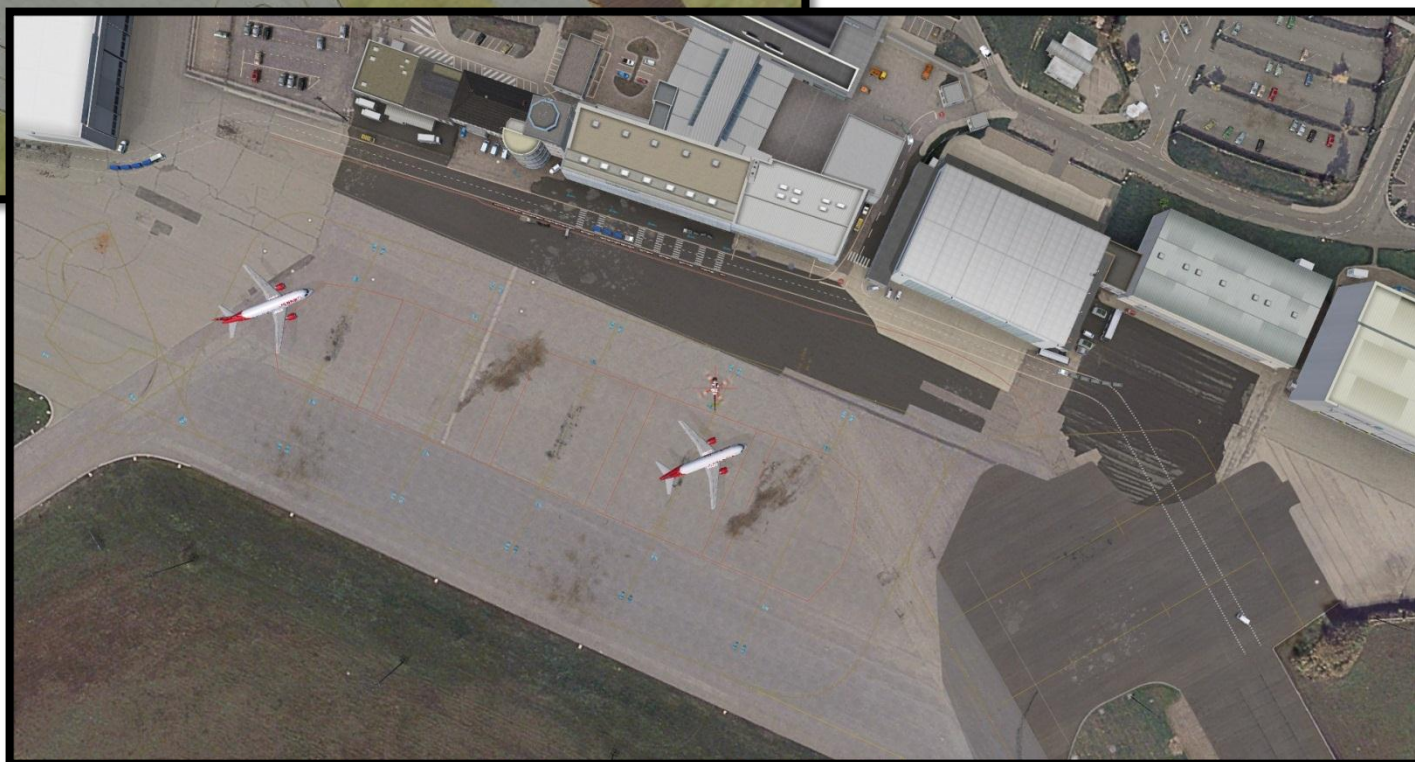




Очень грустная ситуация складывается с AFCAD-ом сцены. Трафик UT2 и стандартный трафик симулятора руководствуются встроенным в сцену расположением стоянок, которая заставляет их парковаться перпендикулярно разметке, как на снимках с Airbus AirBerlin.

Плотность коммерческого и частного трафика в таком случае очень мала. Влияние сторонних аддонов исключается – сцена ставилась на чистый сим.

Свежий трафик MyTraffic 2013 действует несколько иначе. У него есть свой AFCAD, но он для дефолтной версии этого порта, который тоже неудачно расставляет стоянки в обновленном порту. При отключении своего AFCAD самолеты расставляются, как и на встроенном в сцену AFCAD - некорректно. Руление происходит с небольшим заездом на травяное покрытие. Печаль, да и только. Остается ждать исправлений от разработчиков сценария.

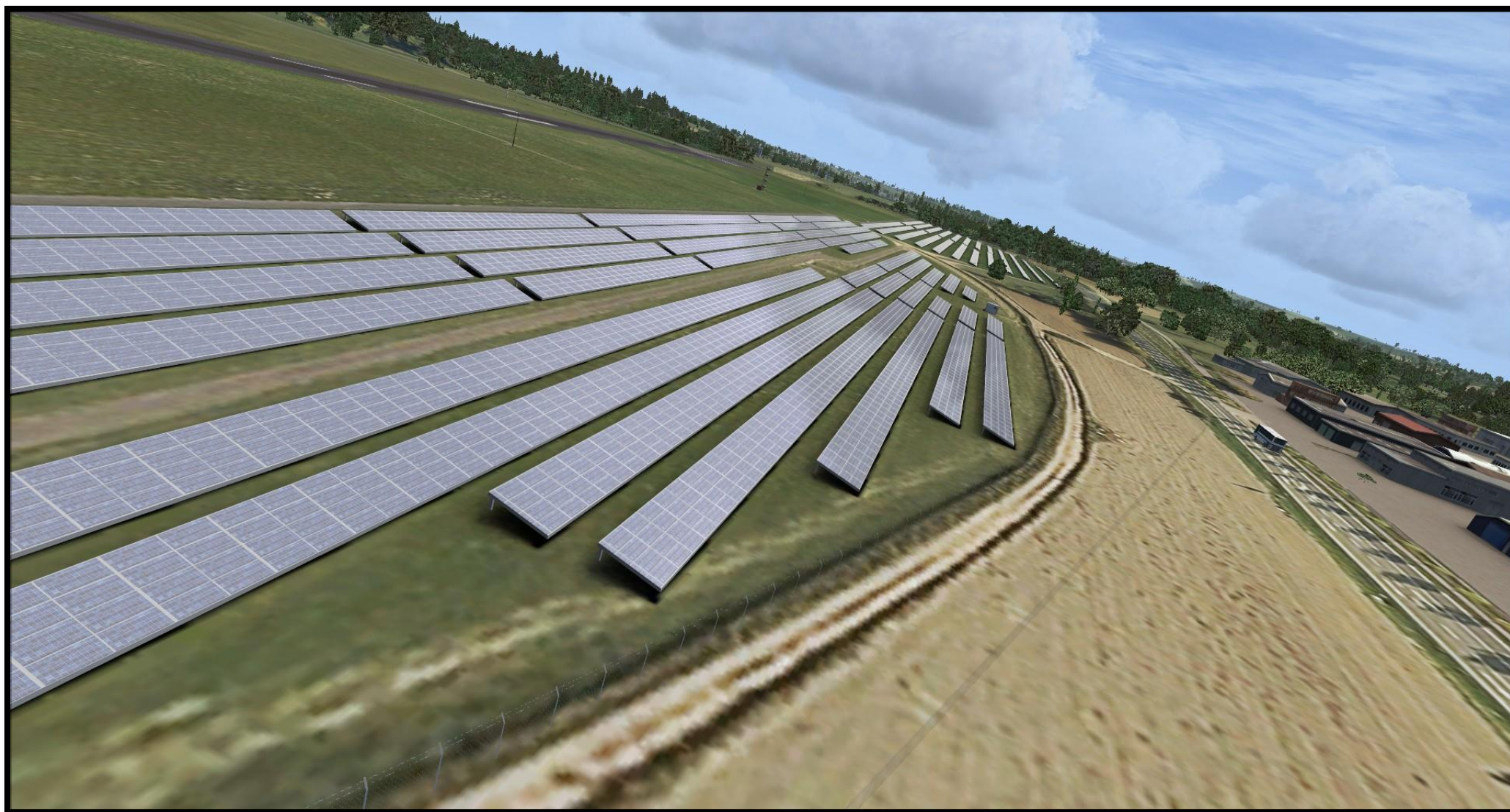


Хоть немного отвлекают от этого разнообразные и детальные здания вокруг порта.



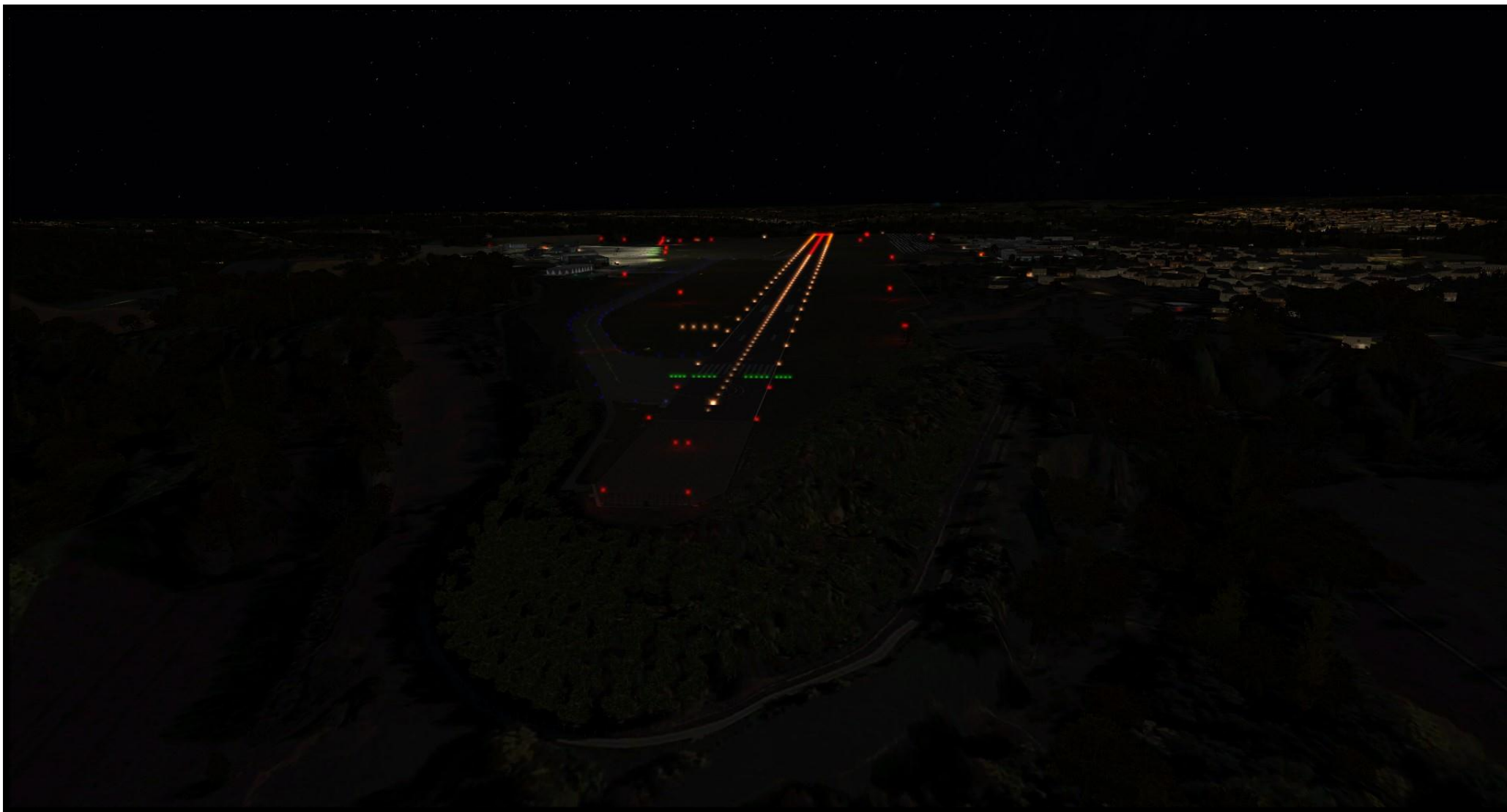


Солнечные панели, от которых питается порт, смотрятся эффектно, к тому же в их текстурах отражаются облака.



Сценарий ночью

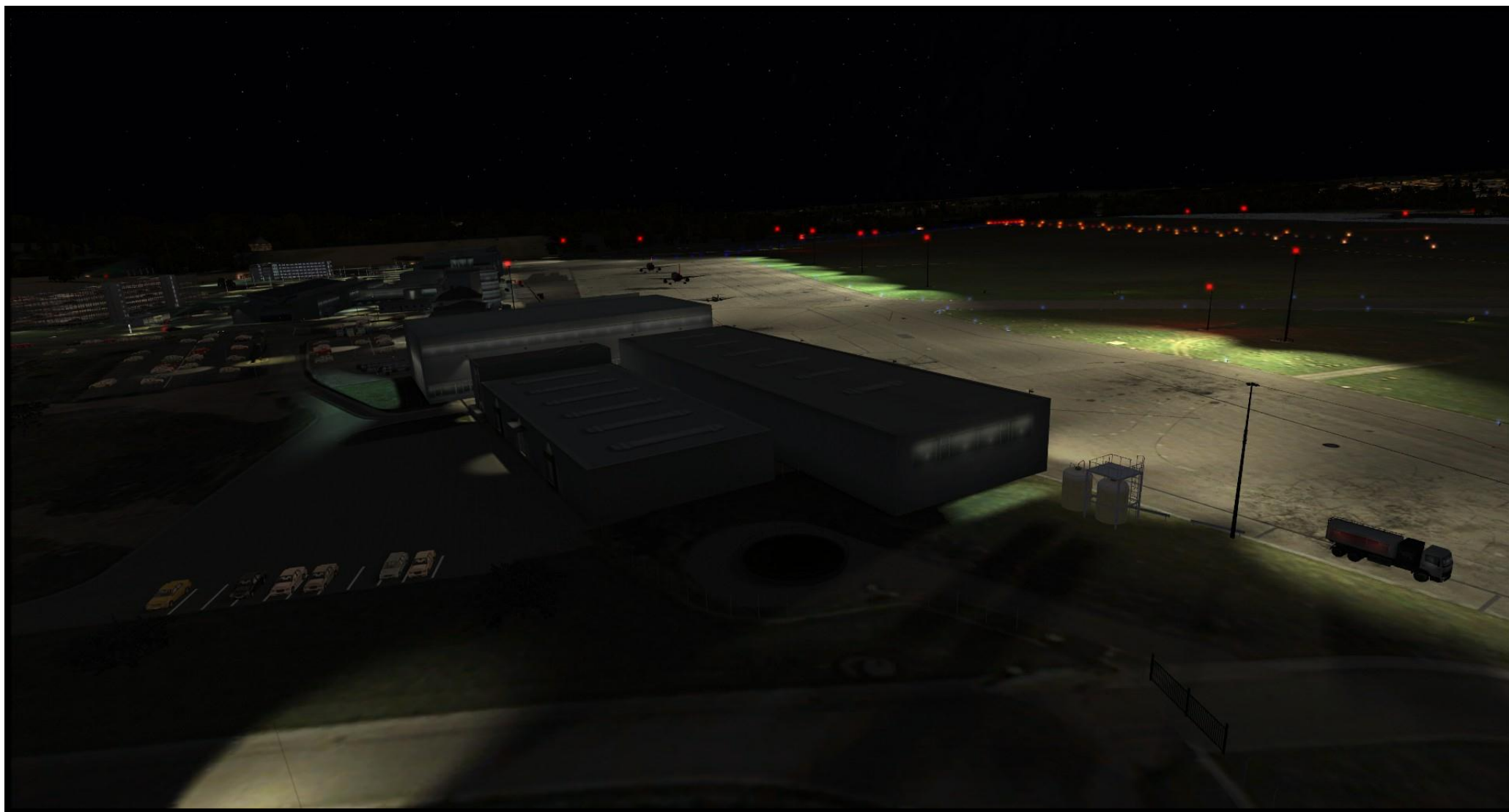
Объемные посадочные огни хорошо видно издалека.



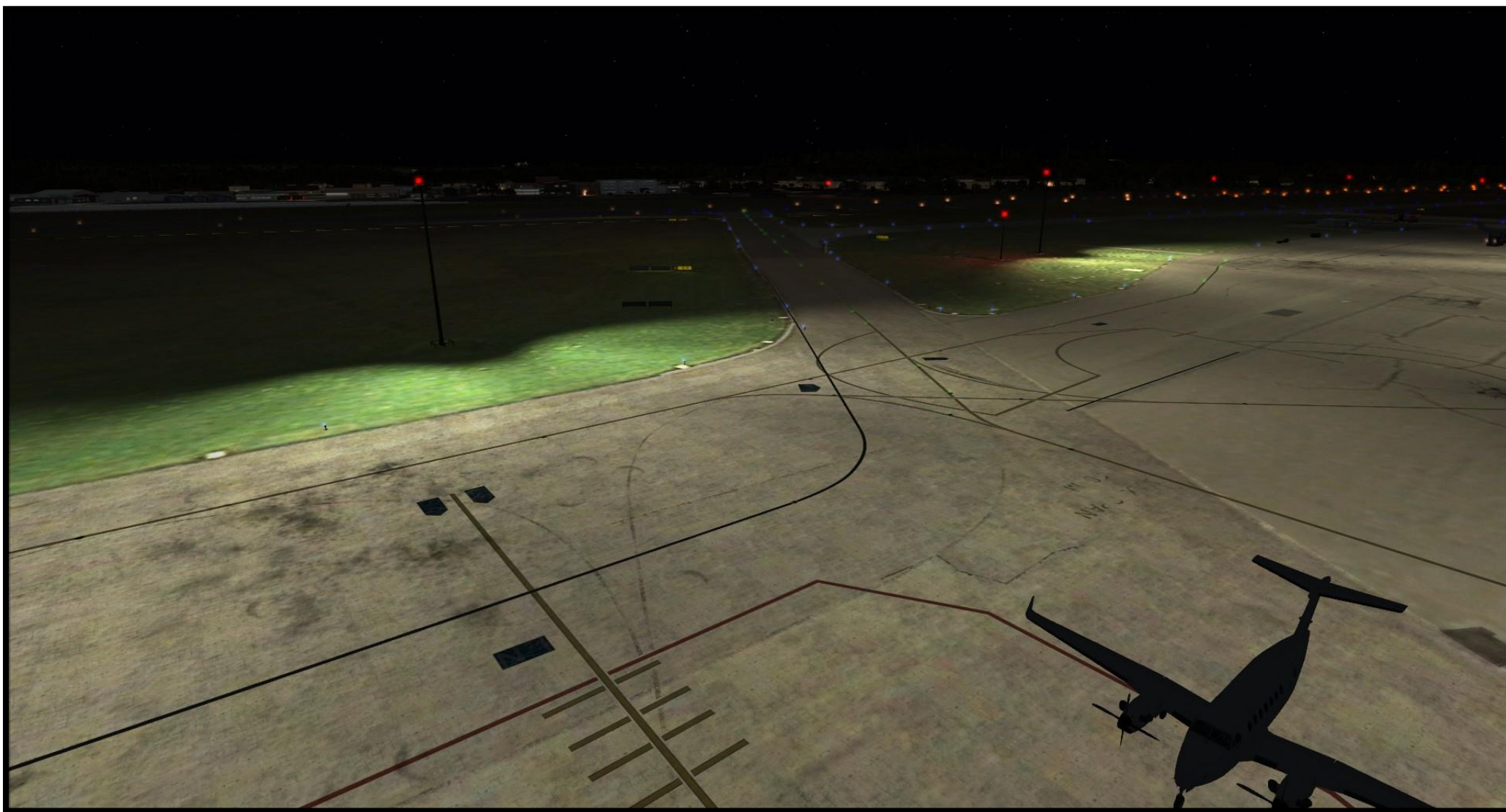
На перроне обошлись без объемного освещения и выполнили всю подсветку на текстурах.



Картинка освещенного ночного перрона крайне ненатуральная.



Залитый непонятно откуда берущимся ярким светом перрон контрастирует с темными моделями техники и самолетов. Некоторые элементы разметки тоже не адаптированы для ночного применения. В реальном порту освещение перрона тоже очень яркое, но здесь этот момент смотрится очень неудачно из-за непроработанности и контраста.

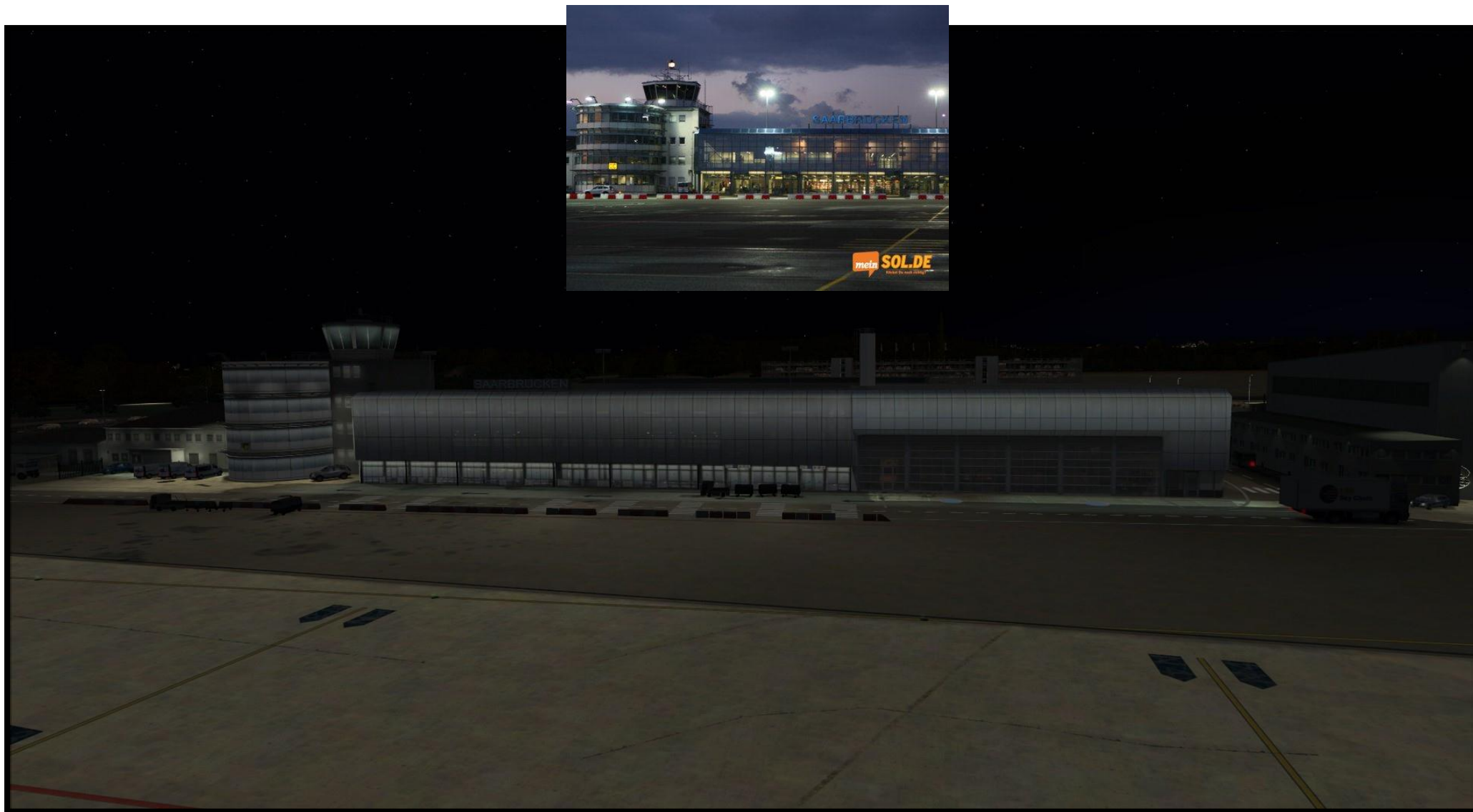


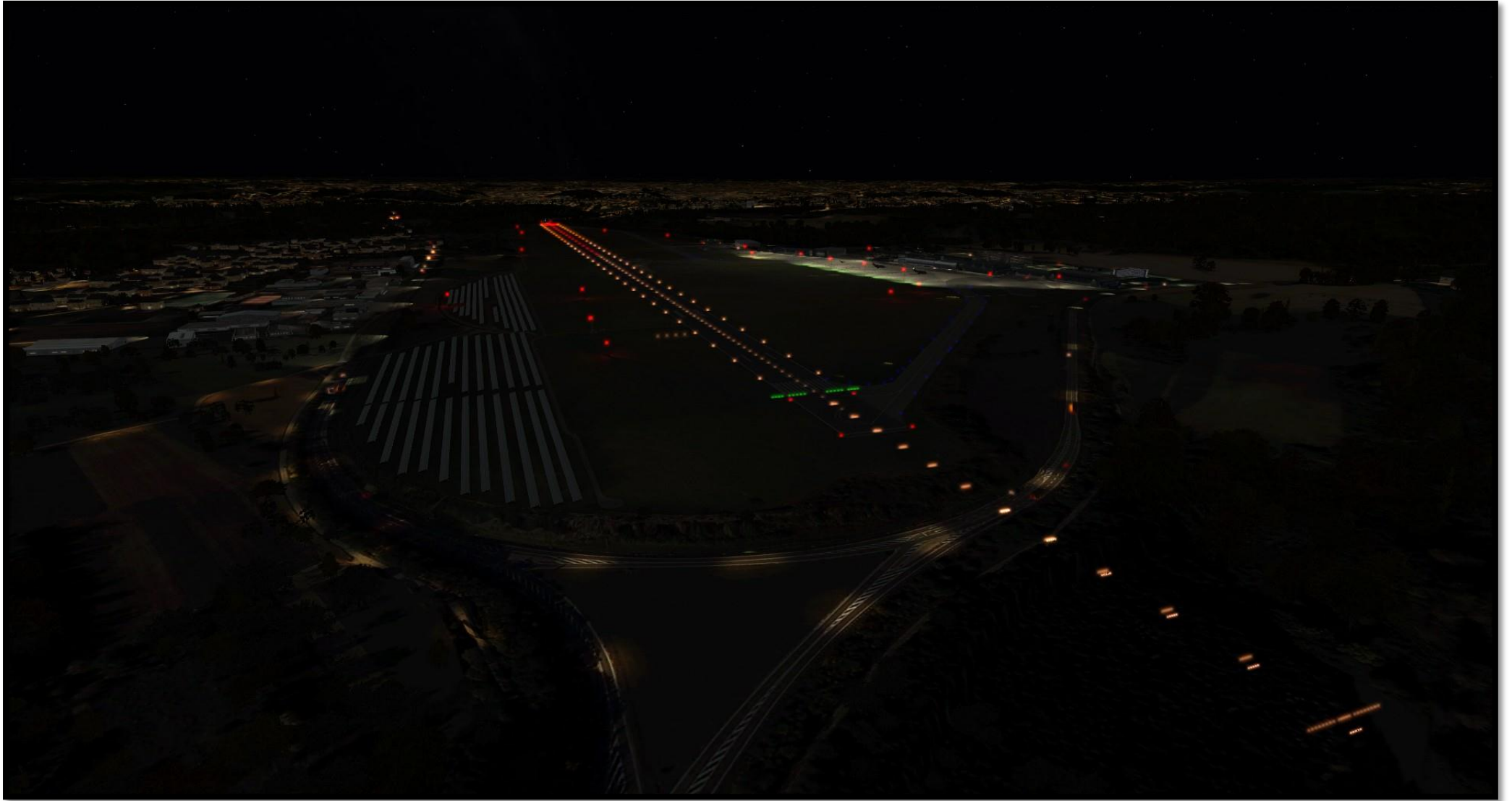
Чуть лучше ситуация со стоянками и другими зданиями. Здесь перепады не так заметны и ночную картинку можно назвать вполне приемлемой.

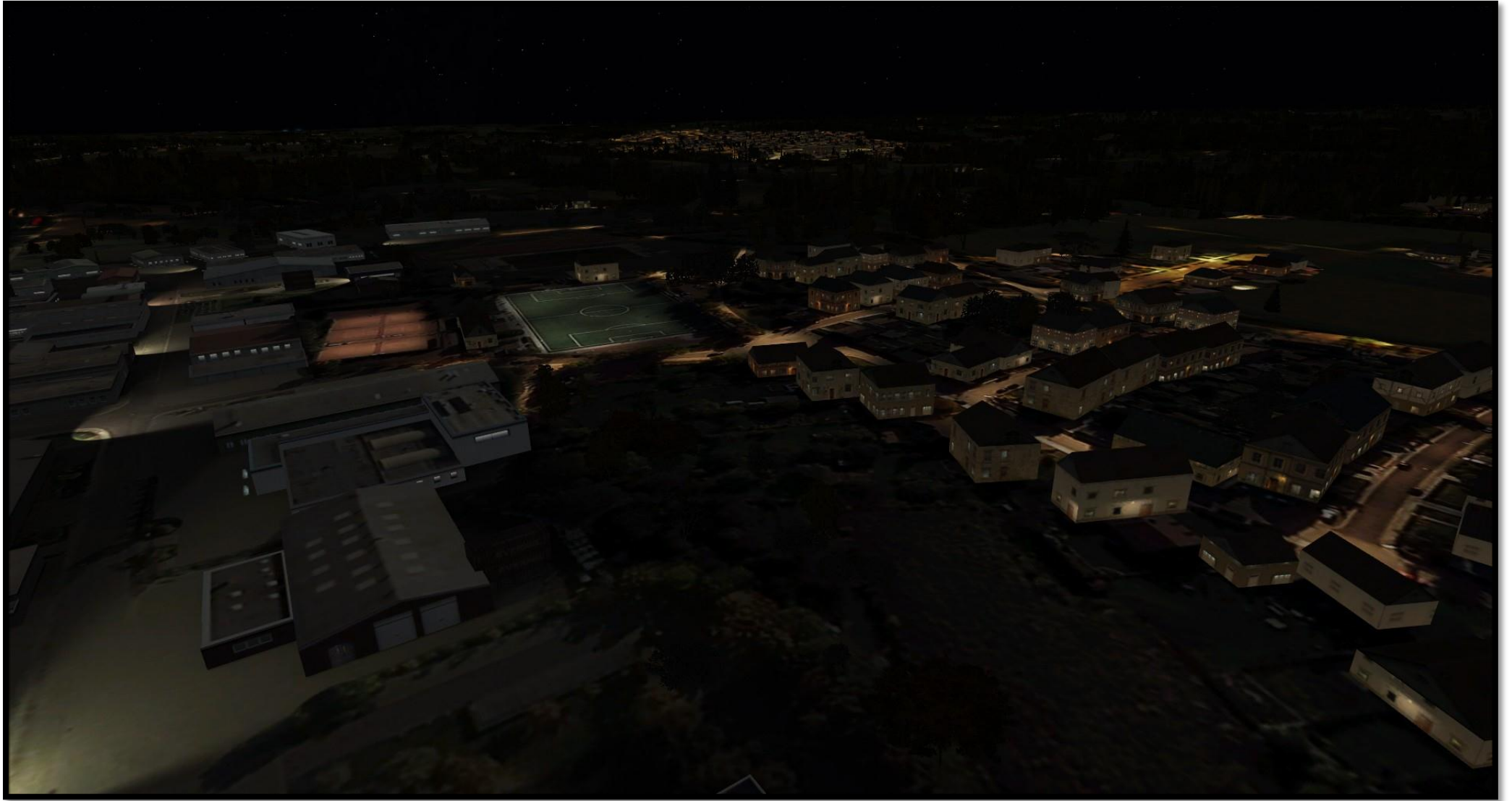




Текстурирование терминала вроде бы и неплохое. Но если взглянуть на снимки реального здания, то можно заметить, что на самом деле картинка здесь и в действительности это “две большие разницы”.







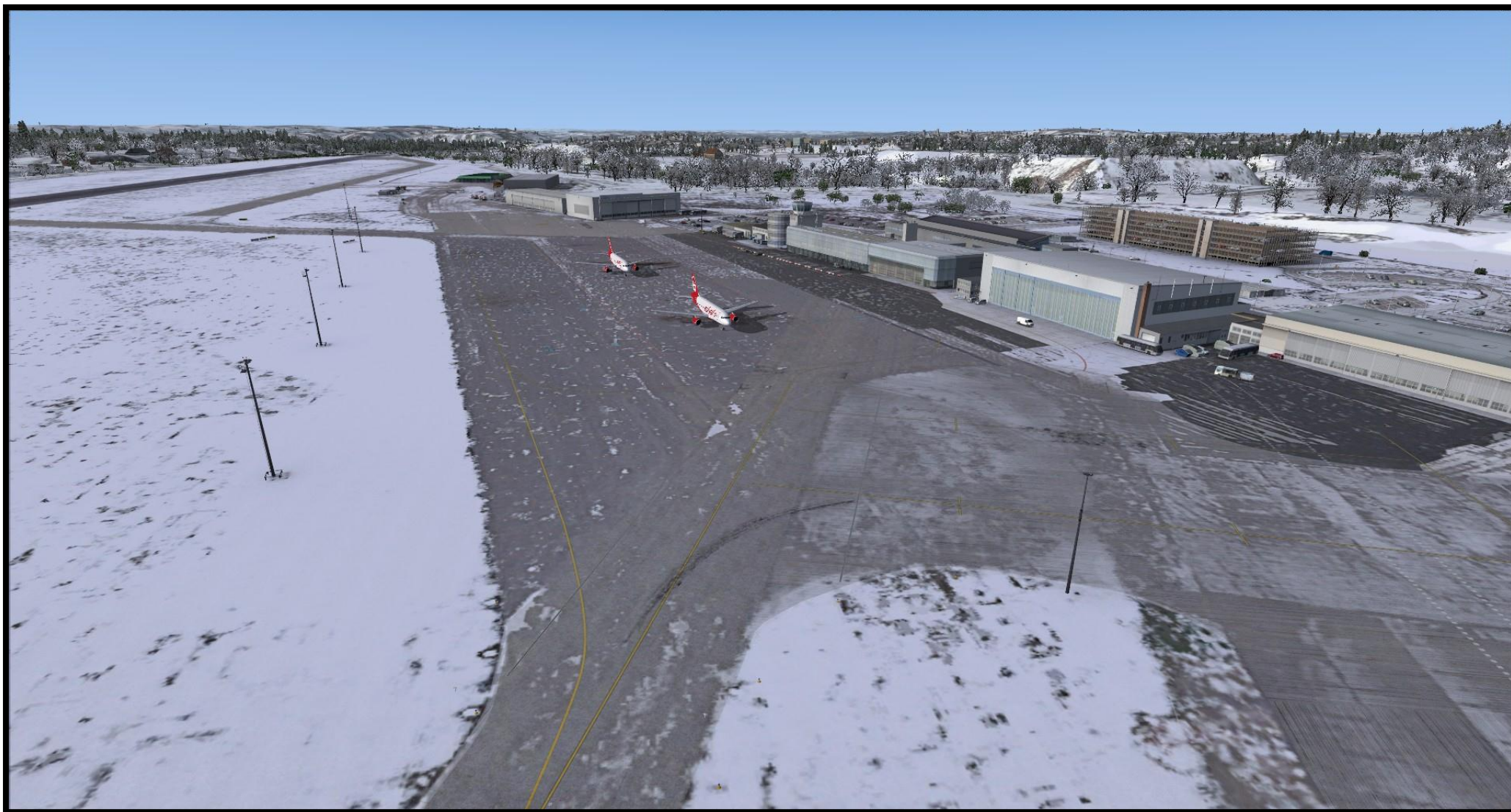
Сценарий в зимнее время

Зимняя фотоподложка честно отображает все особенности средневропейской “недозимы”.



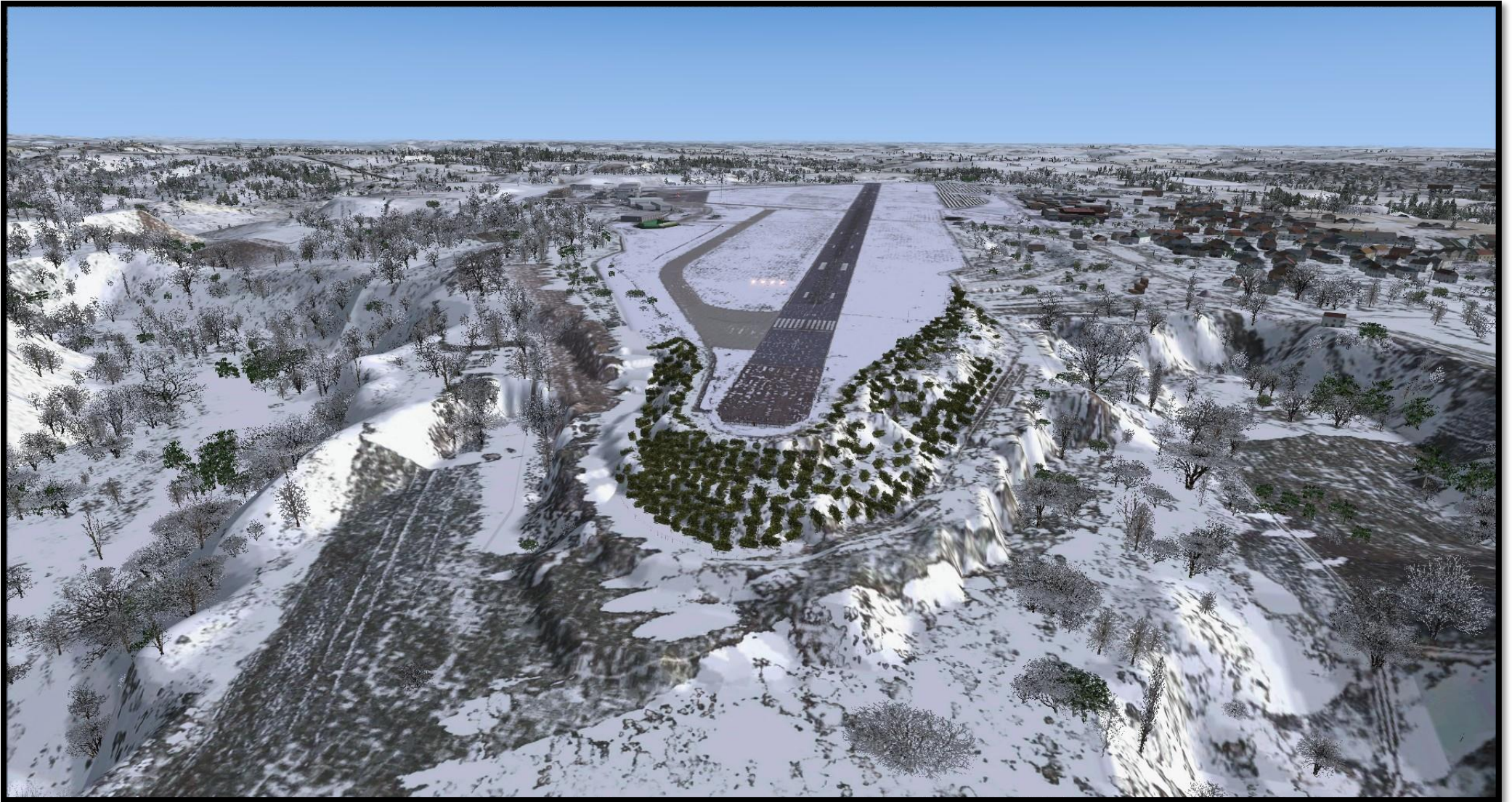


Участки перрона покрывает подтаявший снег.



Только зеленые кроны деревьев портят впечатление. Родной Season switcher не изменяет текстуры деревьев в этом сценарии.





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 23 до 30 кадров с видом на терминал и около 24 кадров на ноутбуке.

Заключение

Знакомство с Saarbruecken X оставляет двойственное впечатление. Приятно удивляет точность и скрупулезность проработки маленького международного аэропорта и непростого рельефа местности вокруг. Живости происходящему добавляет большое количество наземной техники на перроне и за пределами летного поля. С другой стороны налицо откровенный промах с AFCAD-ом, спорные ночные текстуры перрона и основных зданий. Приятным моментом могло оказаться наличие хороших сезонных текстур, но “вечнозеленая” растительность добавила свою ложку дегтя в, и без того не слишком ароматную, бочку немецкого меда. Опрометчиво было бы искать оправдания разработчикам в относительной бюджетности проекта. Ведь ценник в 16 Евро обязывает выпускать полноценный продукт, прошедший полноценное бета-тестирование. Занятость основных девелоперских ресурсов фирмы над более масштабным и сладким с коммерческой точки зрения проектом нового аэробуса тоже не является поводом выпускать в продажу сырой сценарий. Очень хочется надеяться, что произошло досадное недоразумение, которое будет в скором времени компенсировано в патчах и обновлениях к этому, на самом то деле интересному и уютному, региональному сценарию.

Что понравилось:

- Детальная фотоподложка
- Приятные модели техники и зданий
- Оживленность наземного AESLite трафика в пределах аэропорта и за его границами

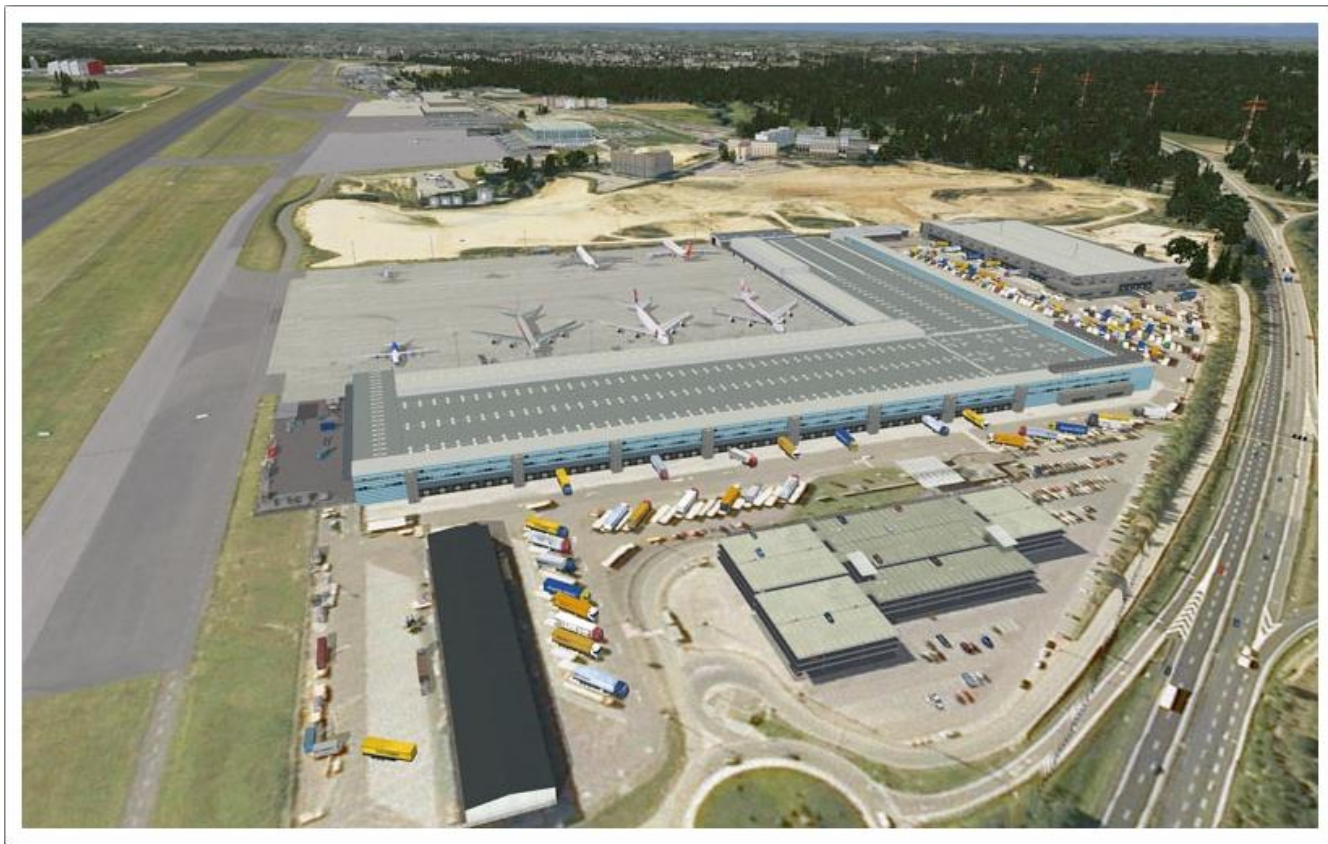
Что не понравилось:

- Нереалистичные ночные текстуры
- Летние текстуры растительности и объектов в зимнее время
- AFCAD не соответствует сценарию

Рекомендуемые дополнения

Luxembourg Airports

До Люксембурга отсюда рукой подать. А популярная авикомпания LuxAir открыла в Saarbruecken свой второй хаб.



©2012 Андрей Кузнецов andreykuznetsov4sim@gmail.com; При перепечатке обязательна ссылка на оригинал.