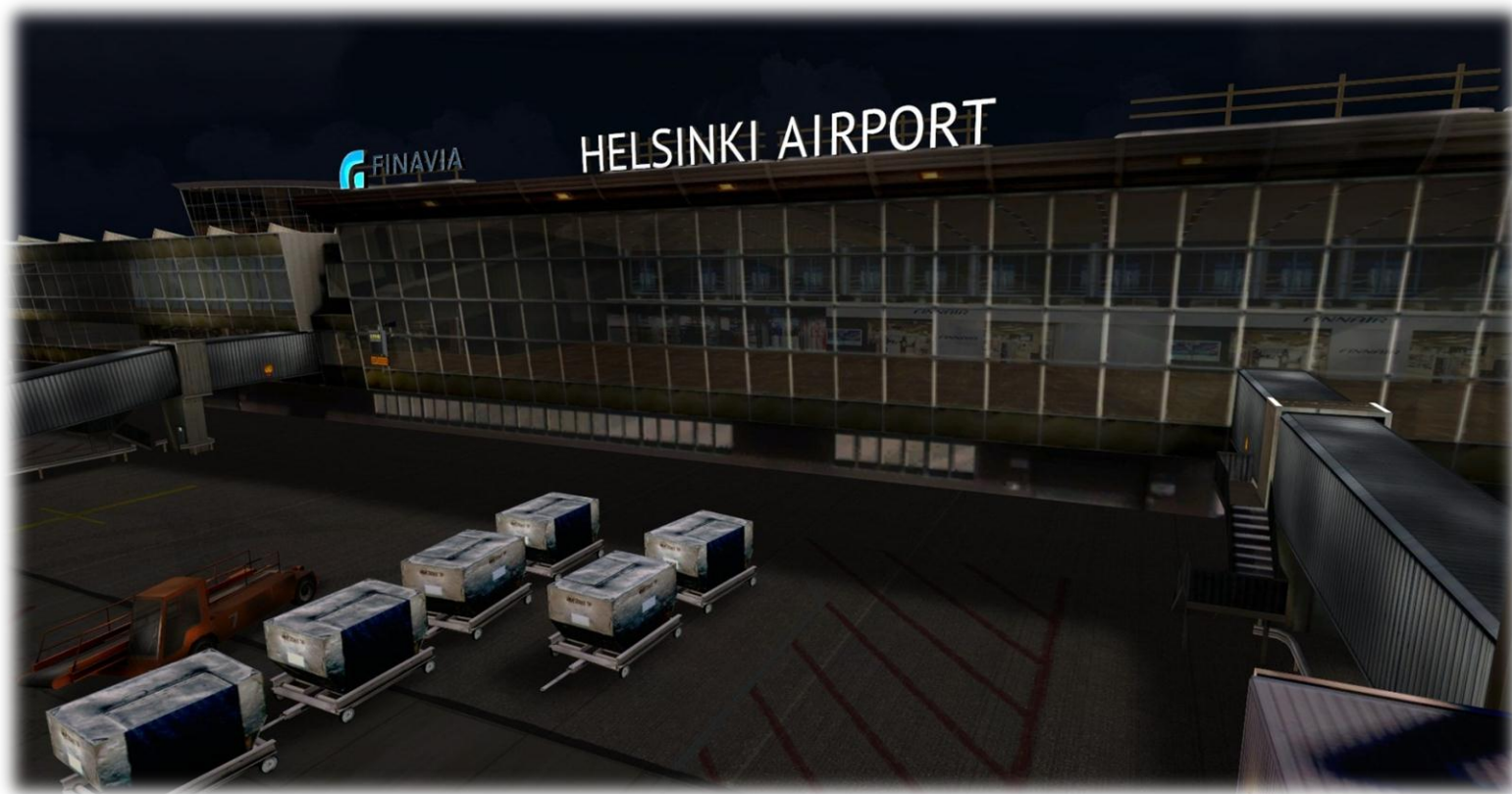


Коммерческий обзор сценария **Mega Airport Helsinki** для FSX



Разработчик / Издатель	A-Flight/AEROSOFT
Формат выпуска	Скачиваемый файл
Размер дистрибутива	650 Мб
Версия дистрибутива	v. 1.00
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	6
Сценарий ночью	36
Сценарий в зимнее время	48
Производительность	54
Заключение	57
Рекомендуемые дополнения	58
Airbus X Extended Edition	58

Вступление

Mega Airport Helsinki Vantaa, премьерная работа новой команды разработчиков A-Flight в потрясающем качестве под FSX и Prepar3D.

Насладитесь точным и детализированным воспроизведением главного аэропорта Финляндии, по совместительству главного хаба Finnair. Дневные и ночные текстуры, как и сезонные текстуры со снежными заносами, передают нордический характер этого региона. Новые техники рендеринга позволяют получать превосходную картинку без негативного влияния на производительность. Самые актуальные схемы заходов и документация на Английском и Немецком дополняет этот комплект Мега-аэропорта.

Заявленные особенности сценария

- Полностью новая разработка для FSX и Prepar3D
- Детальное воссоздание аэропорта Helsinki-Vantaa
- Включает все основные здания и второстепенные постройки
- Сезонные текстуры со снежными заносами
- Оригинальные, детальные текстуры земли и перрона для точного воспроизведения аэропорта
- Встроенные техники отображения тени объектов без падения производительности, в отличие от стандартного механизма симулятора
- Точный фотосценарий зоны аэропорта Helsinki-Vantaa
- Детальные навигационные системы (ILS, VOR/DME, NDB, ATIS)
- Полное и точное воспроизведение деталей РД и ВПП
- Реалистичное ночное текстурирование и освещение
- Совместимо с AES
- Совместимо с стандартным и сторонними аддонами авиатрафика (например MyTraffic X)
- Tweaking Tool (для настроек сцены)
- Официальные схемы заходов и документация на Английском и Немецком языках

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)
- 3 ГГц двухъядерный процессор (двух-четырёхъядерный рекомендуется)
- 2 Гб оперативной памяти (4ГБ рекомендуется)
- Графическая карта с минимум 512 МБ
- Интернет-соединение для онлайн-регистрации
- Размер установки: 1,9 Гб
- Размер загрузки: 650 Мб

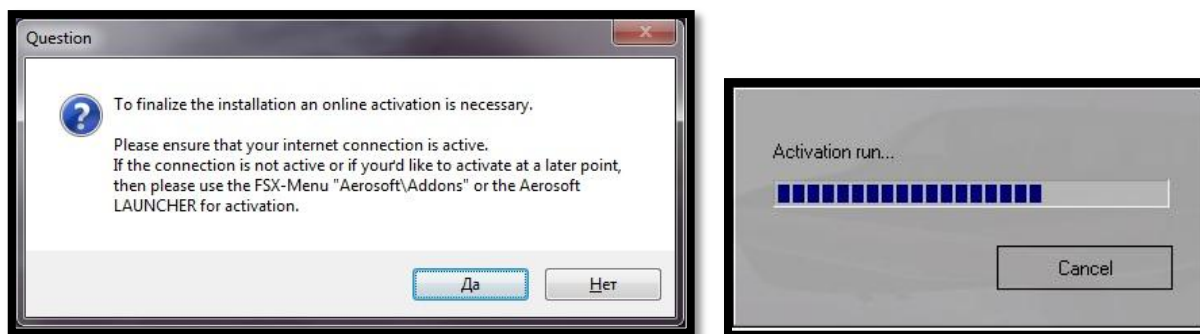
Установка и документация

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.

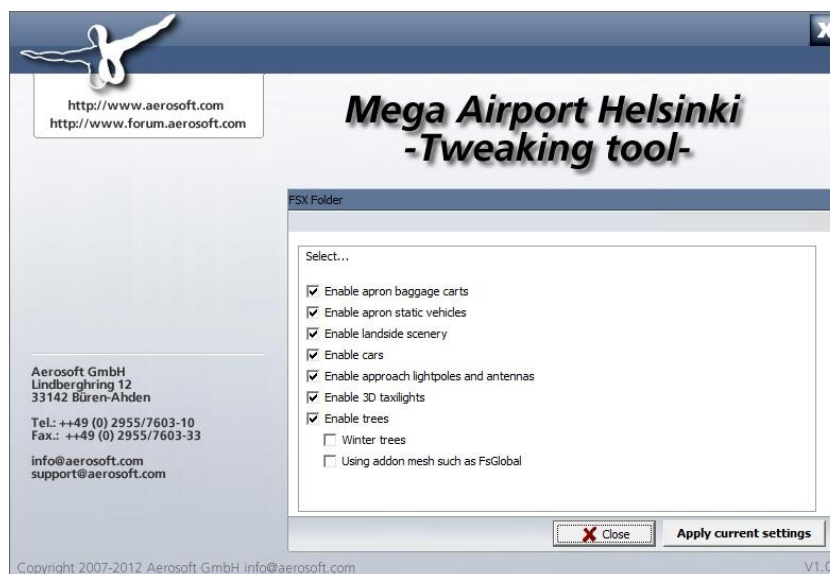


Далее лицензионное соглашение, ввод серийного номера и адреса электронной почты. Выбор версии симулятора производится пользователем, а после установщик попытается самостоятельно определить путь установки.

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



Несколько секунд ожидания... и сцена успешно активирована. Отсутствие Aerosoft Launcher никак не скажется на работе – можно его не устанавливать. По окончании всех файловых операций становится доступно 16-страничное руководство на Английском и копия на Немецком. В каждом из них по паре страниц отведено краткой информации о порте, а остальное место предоставлено рассказу о процедуре активации сцены. Стандартный мануал от Aerosoft. В дополнение к этому присутствует 32-страничный файл (включая 4 страницы рекламы) с цветными схемами заходов от “Люфтваффы”. Сезонная смена текстур производится автоматически без дополнительных утилит. Программа Tweaking-Tool доступна из меню “Пуск” сразу после установки. Детальнее об этом в разделе “Производительность”.



Основной сценарий

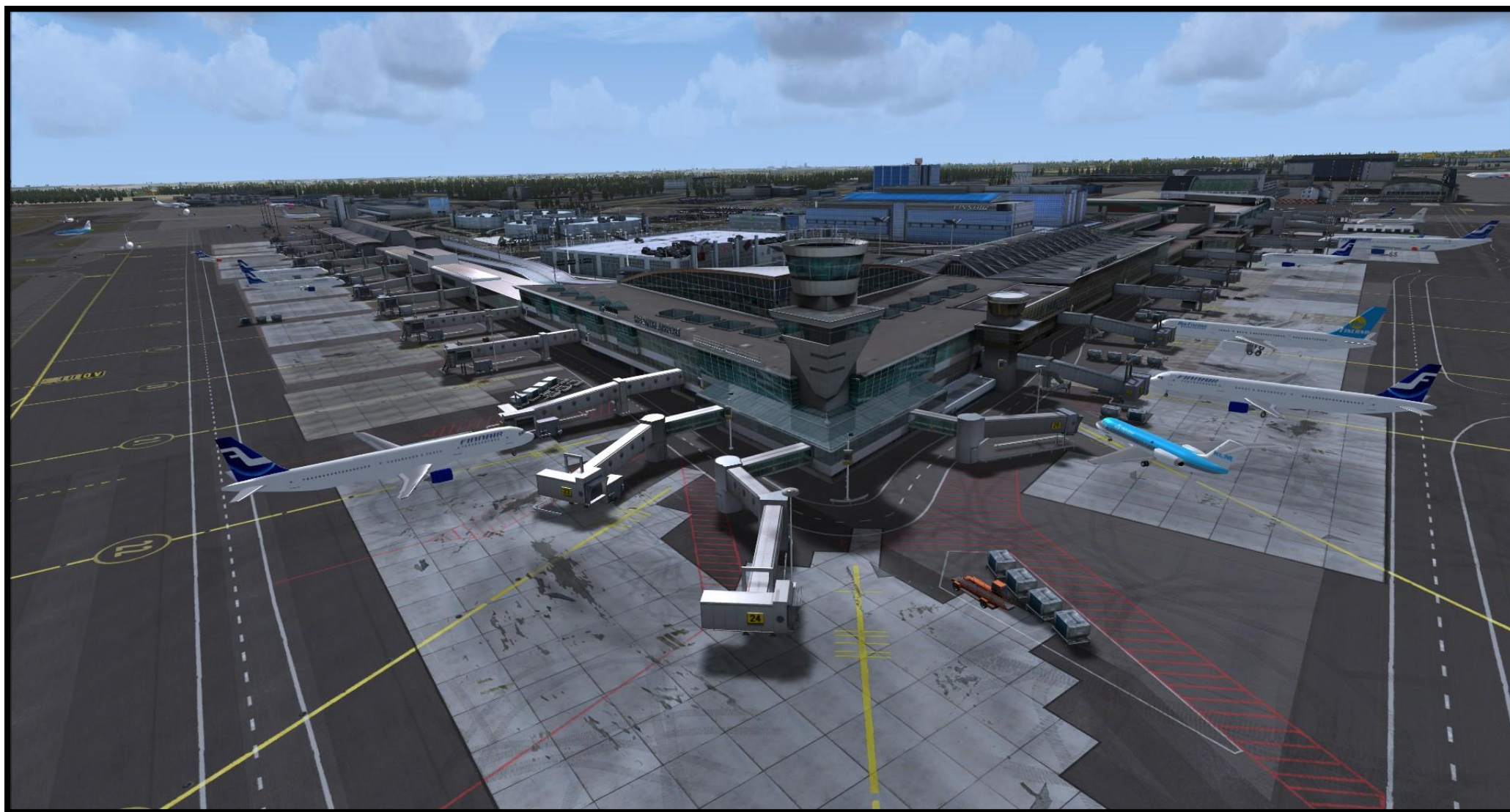


Как и ожидалось, сценарий привносит существенные изменения, которые, в силу некоторых ограничений, далее территории аэропорта не распространяются.

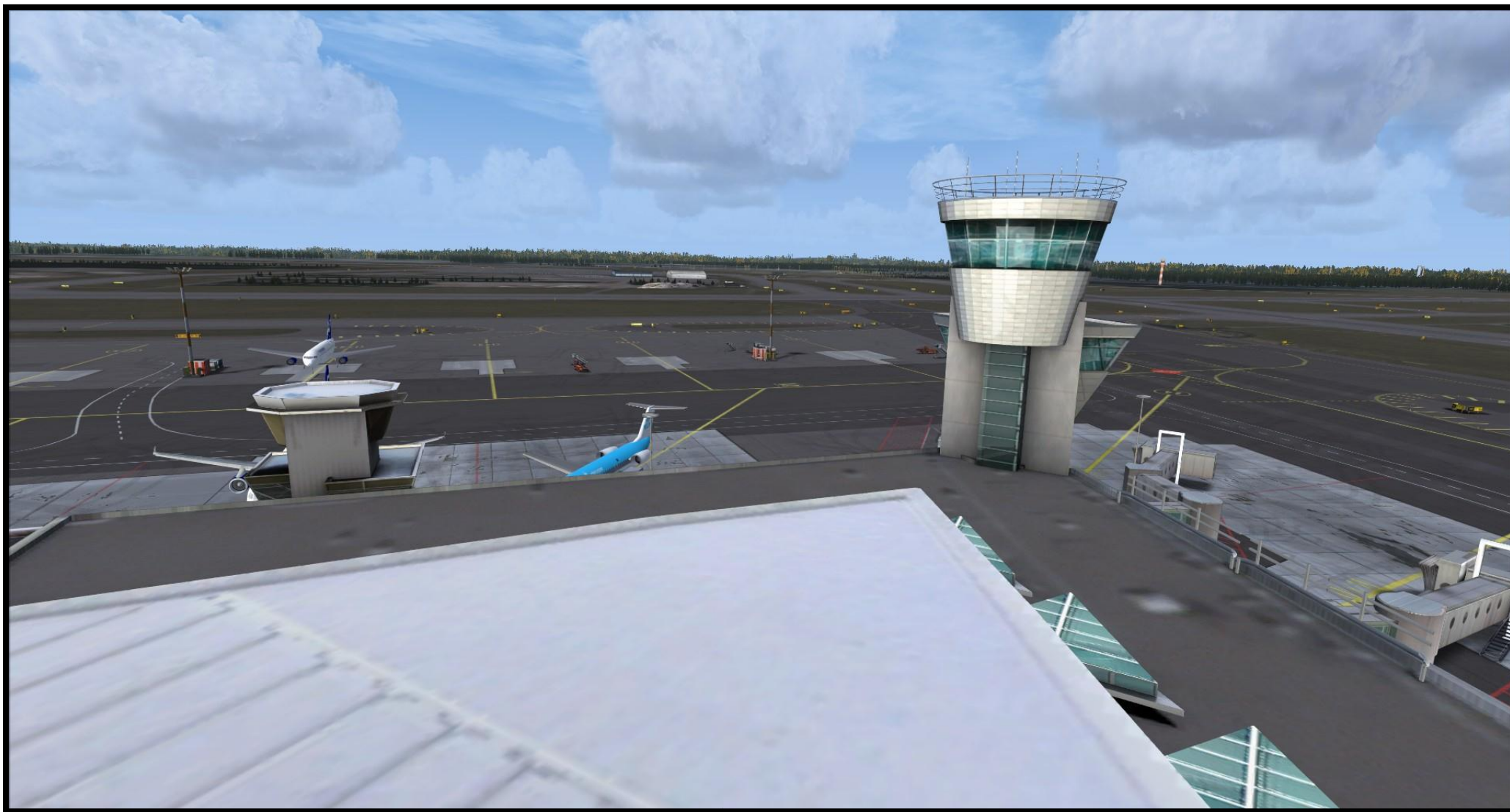
Можно отметить отсутствие подгонки цветности фотоподложки к окружению вокруг сцены.

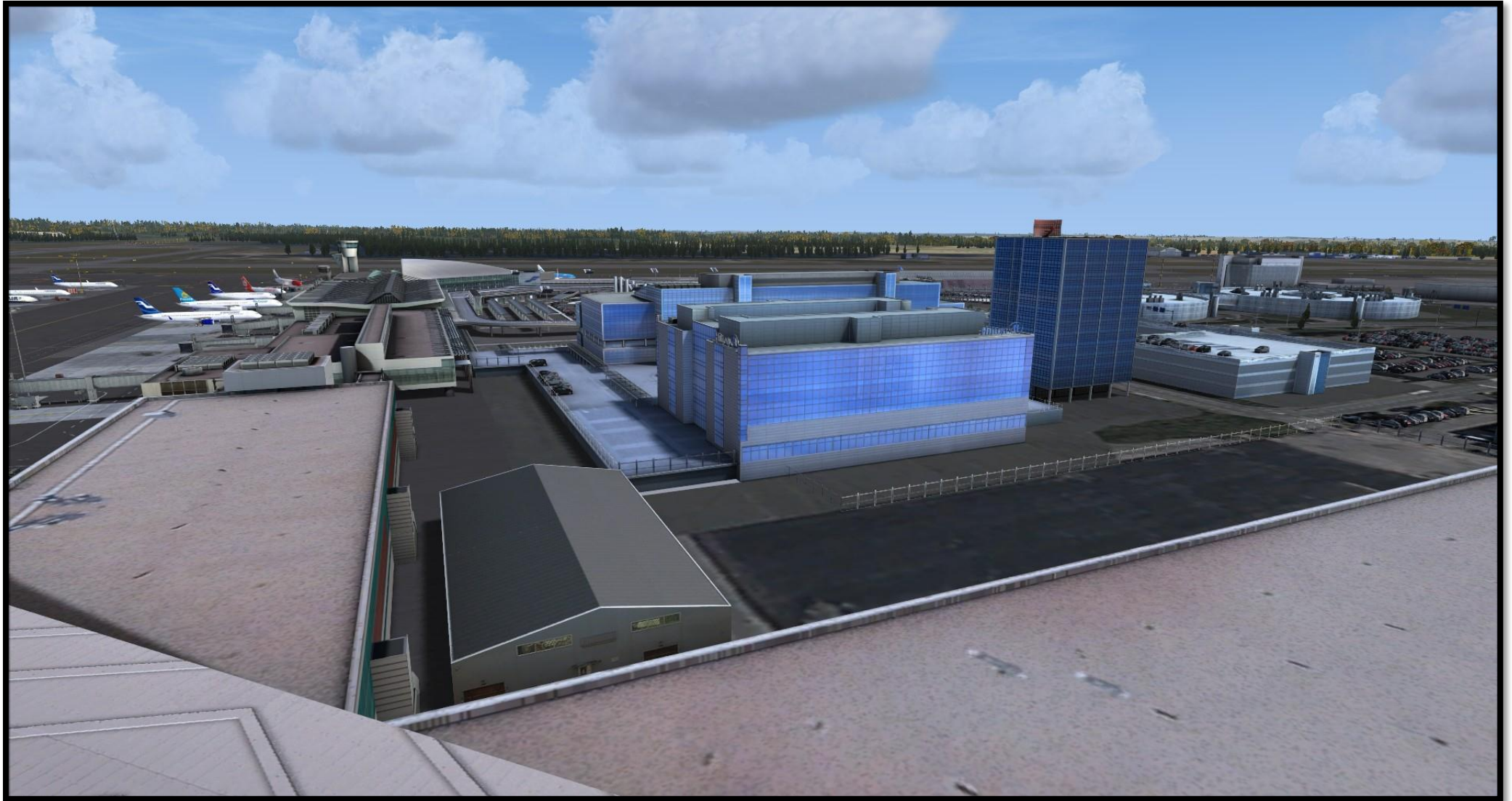


Обилие деталей сразу бросается в глаза.

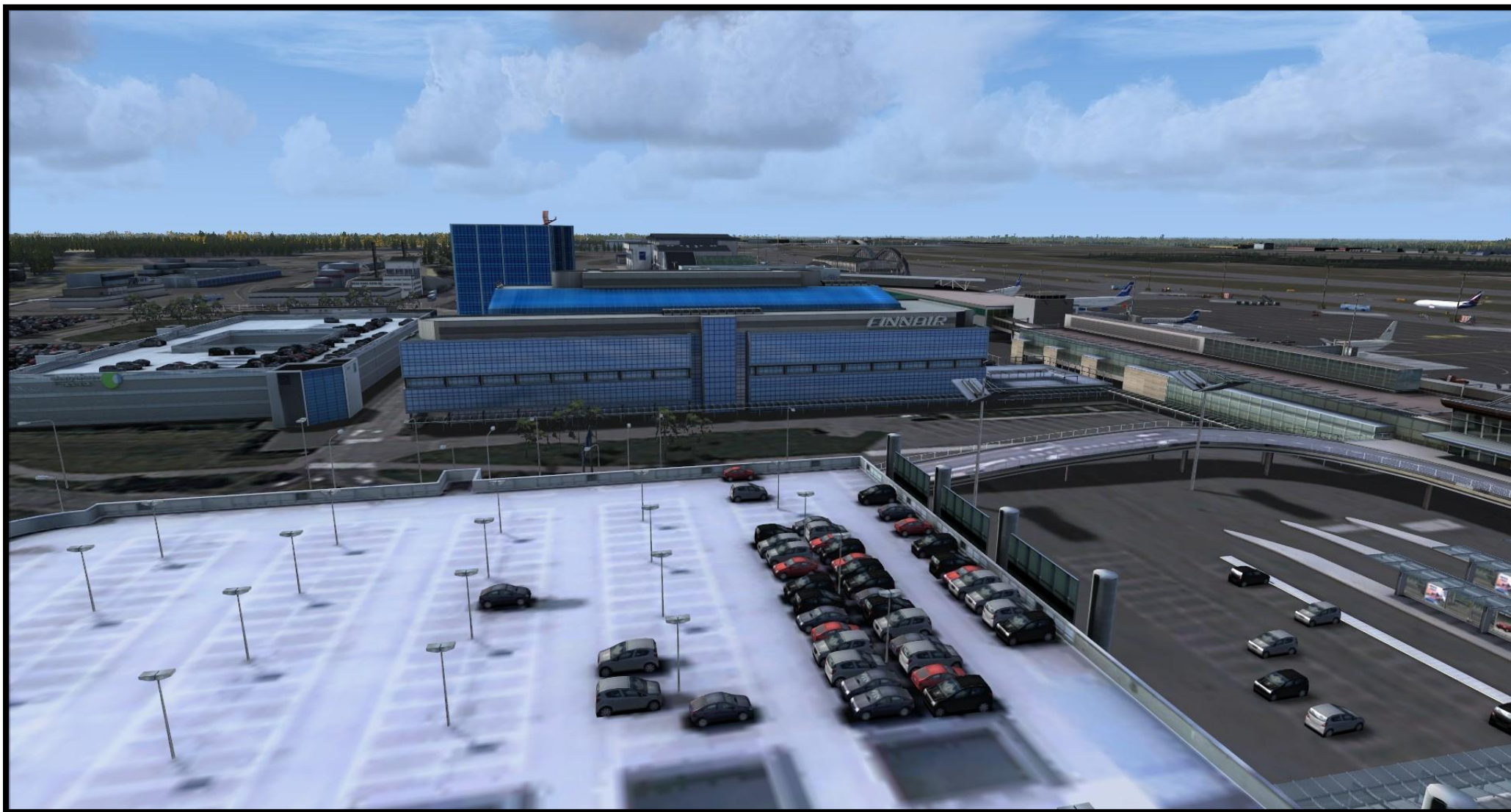


Небольшие архитектурные элементы зданий смоделированы аккуратно, но без фанатизма.

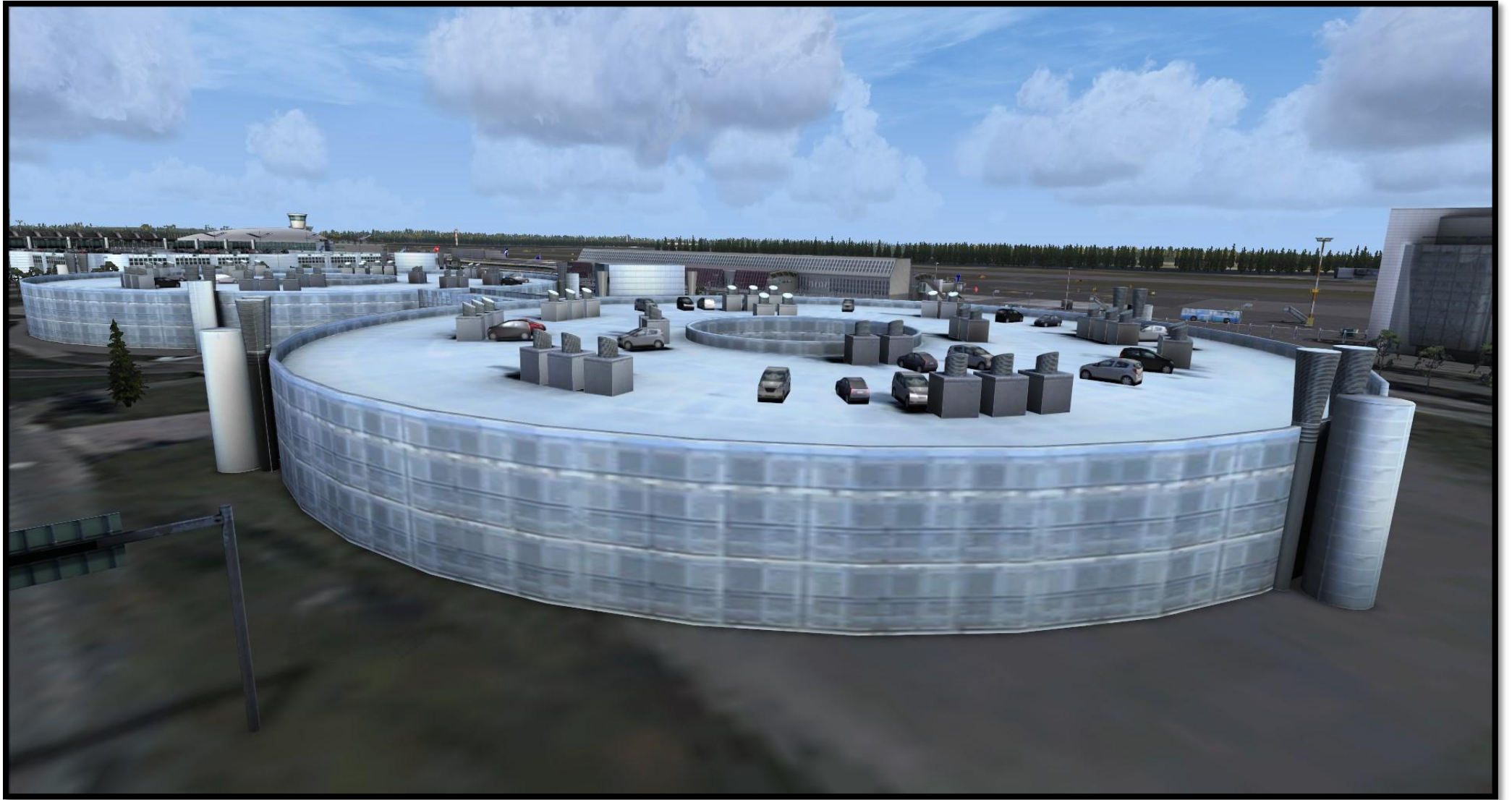




Большое, почти маниакальное внимание, автор уделил расстановке моделей автомобилей на паркингах.



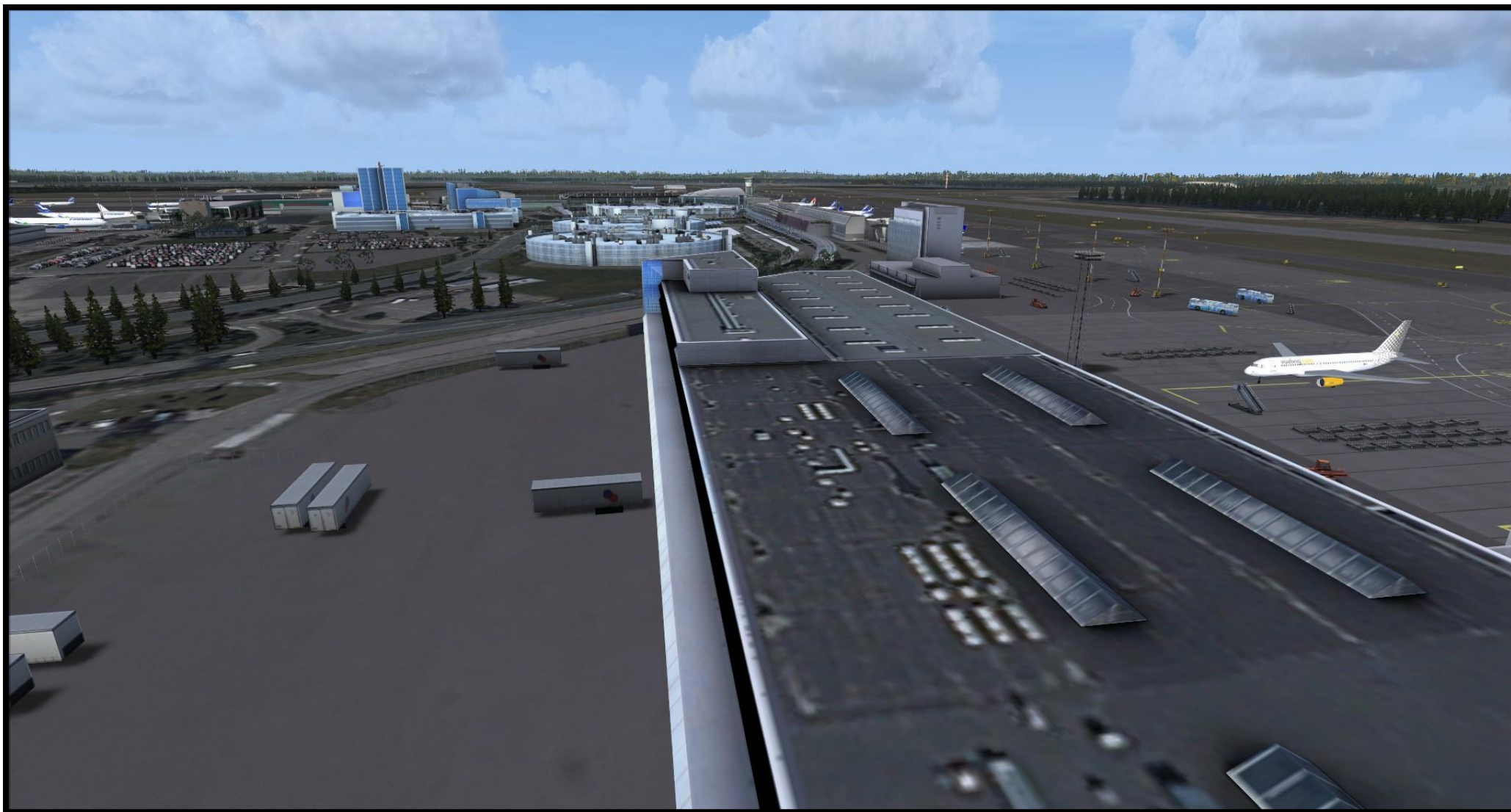




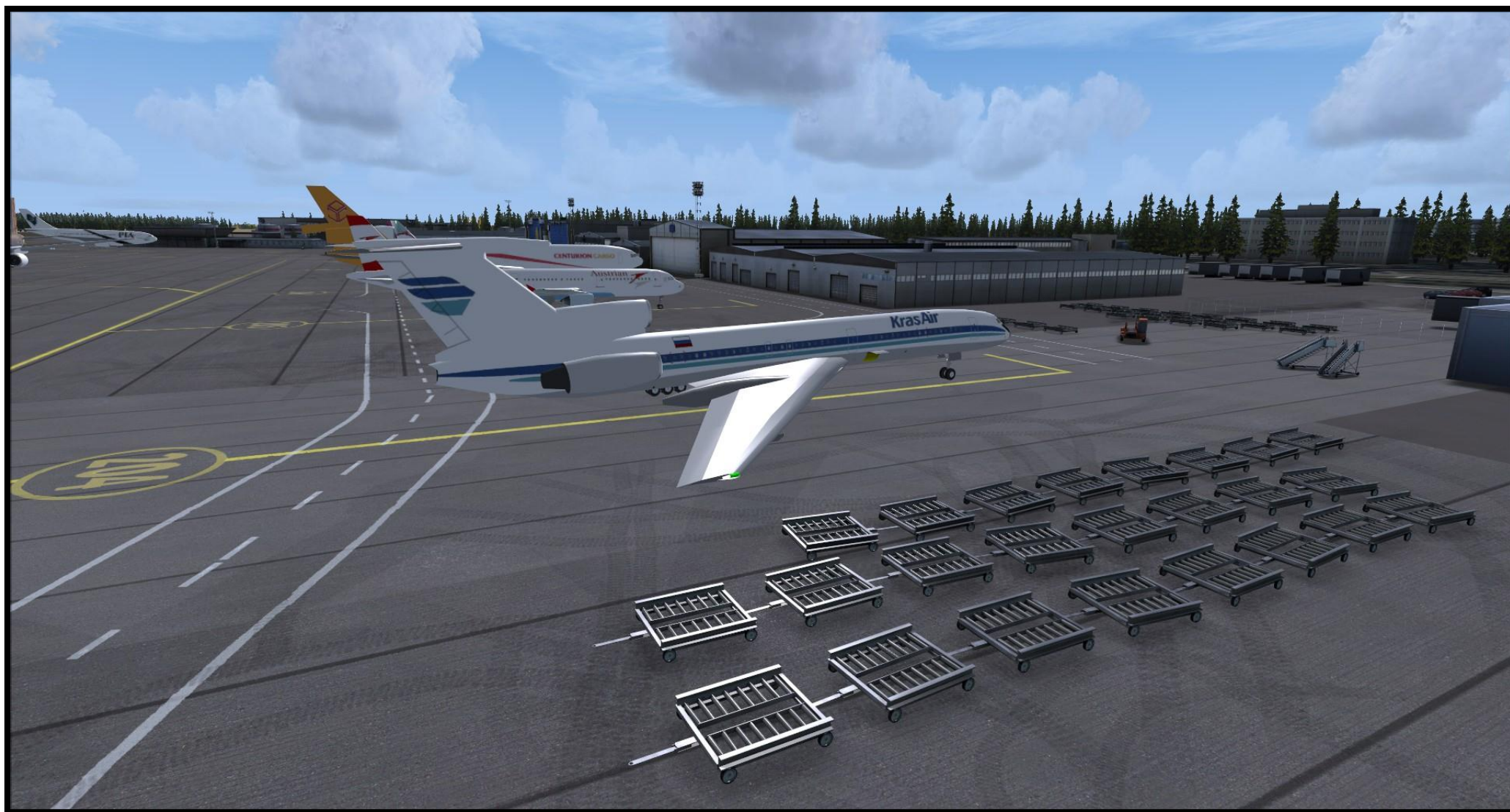
Просторные площади перронов усеяны стационарной техникой и багажными тележками.



Все объекты, как на перроне, так и за его пределами отбрасывают тени, которые впаяны в фотоподложку и в текстуры зданий.



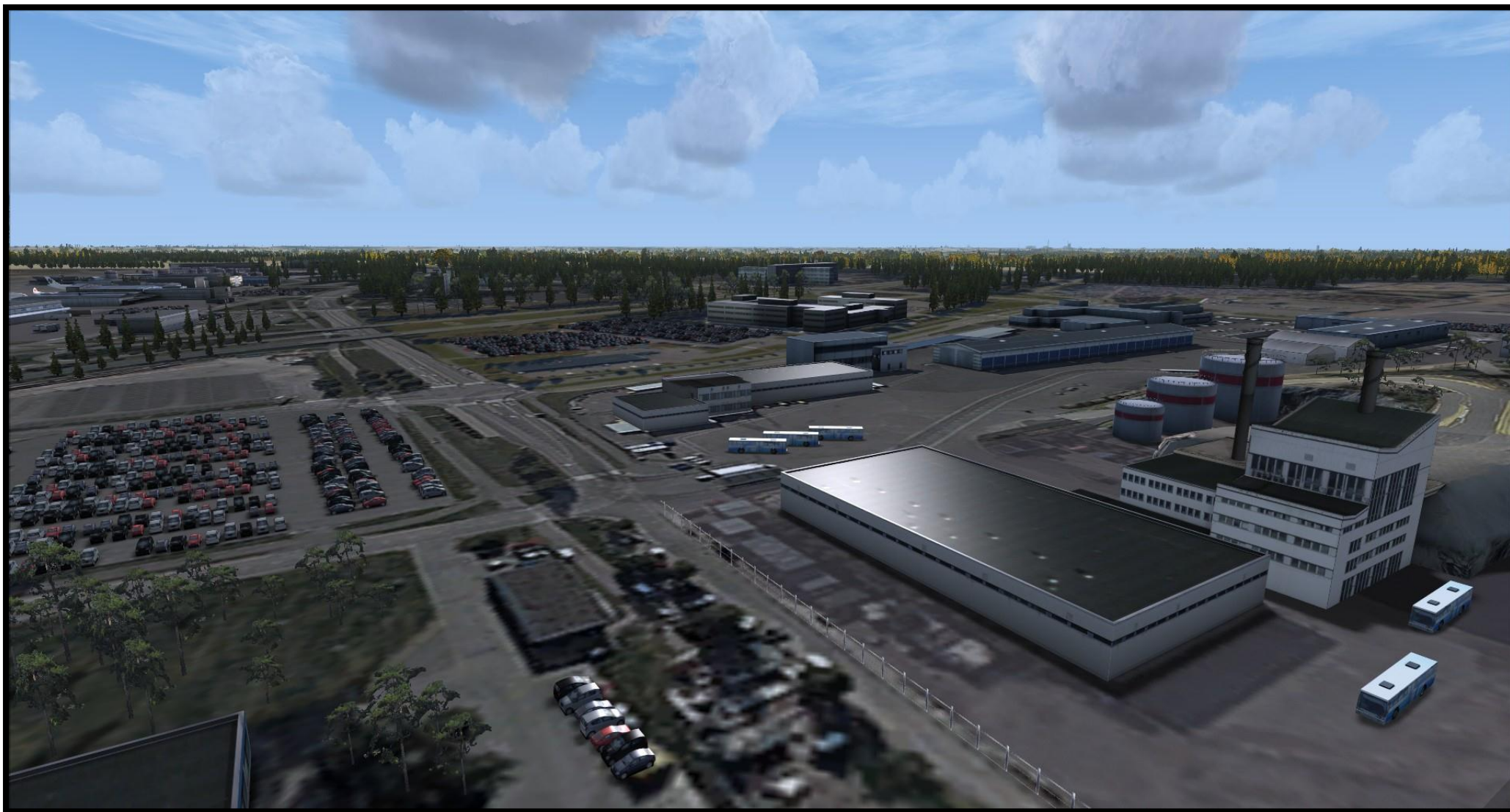
Громадное количество тележек и плотный трафик наполняют порт достаточно, чтобы не заметить отсутствие наземного трафика AESLite.



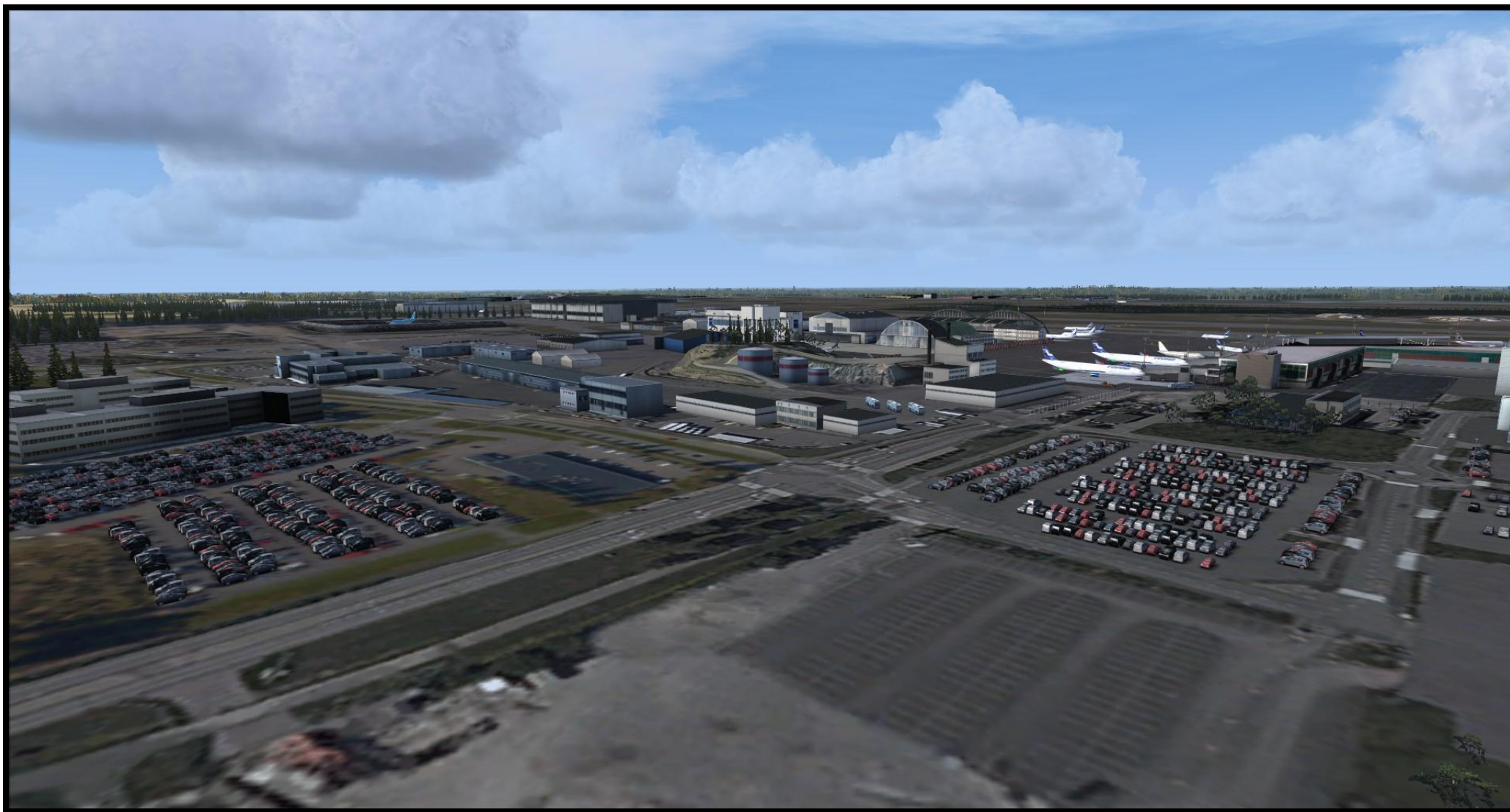
Большинство второстепенных объектов по качеству исполнения не уступают основным зданиям.



Разнообразные модели зданий подчеркивают трудолюбие и стремление авторов отобразить порт во всех мелочах.



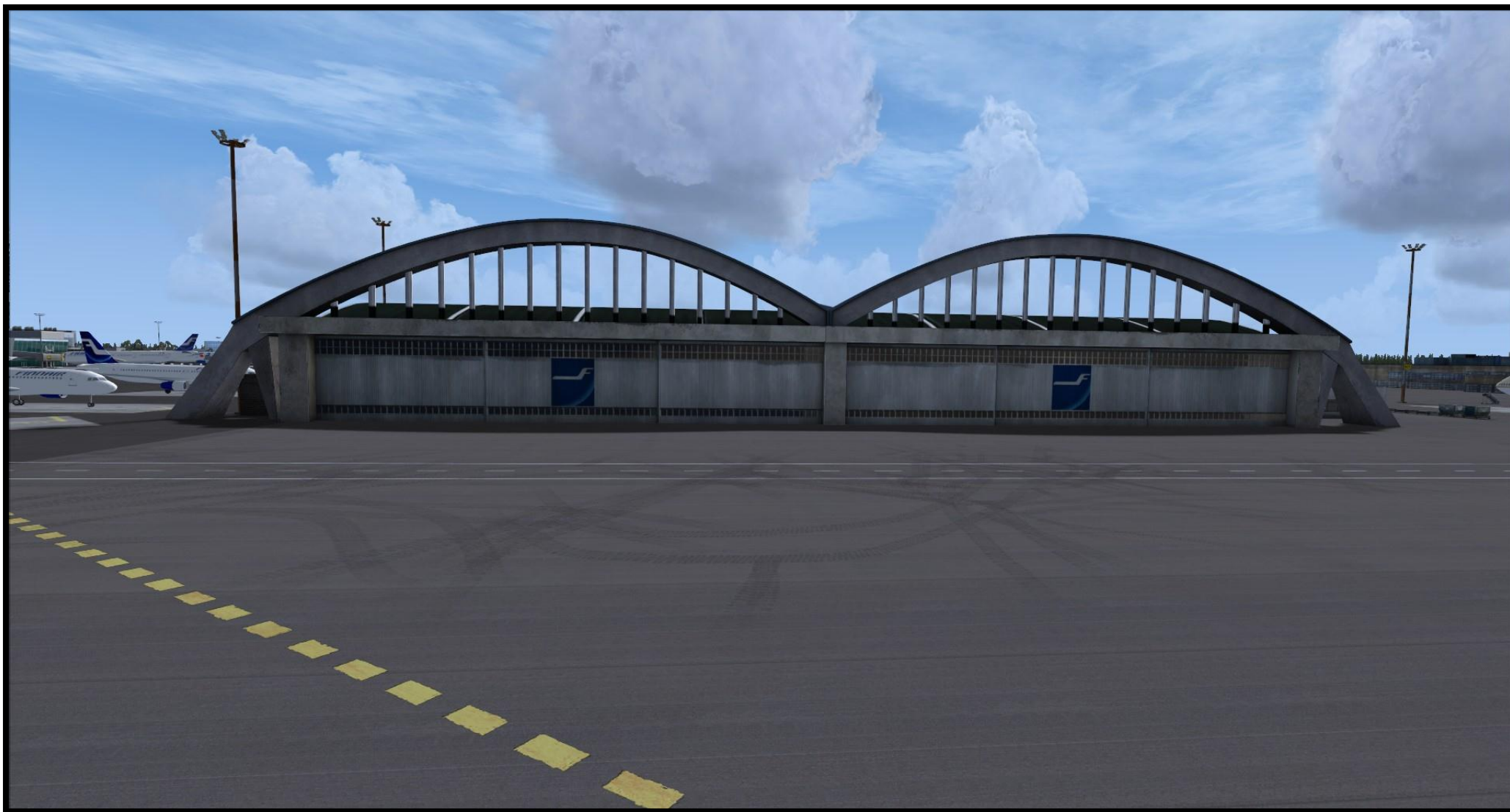
На этом снимке заметны плотные скопления однообразных авто на стоянках. Фотоподложка здесь не блещет детализацией.



Если рельеф местности подразумевает наличие холмиков, то они оттекстурируются с максимальной аккуратностью.



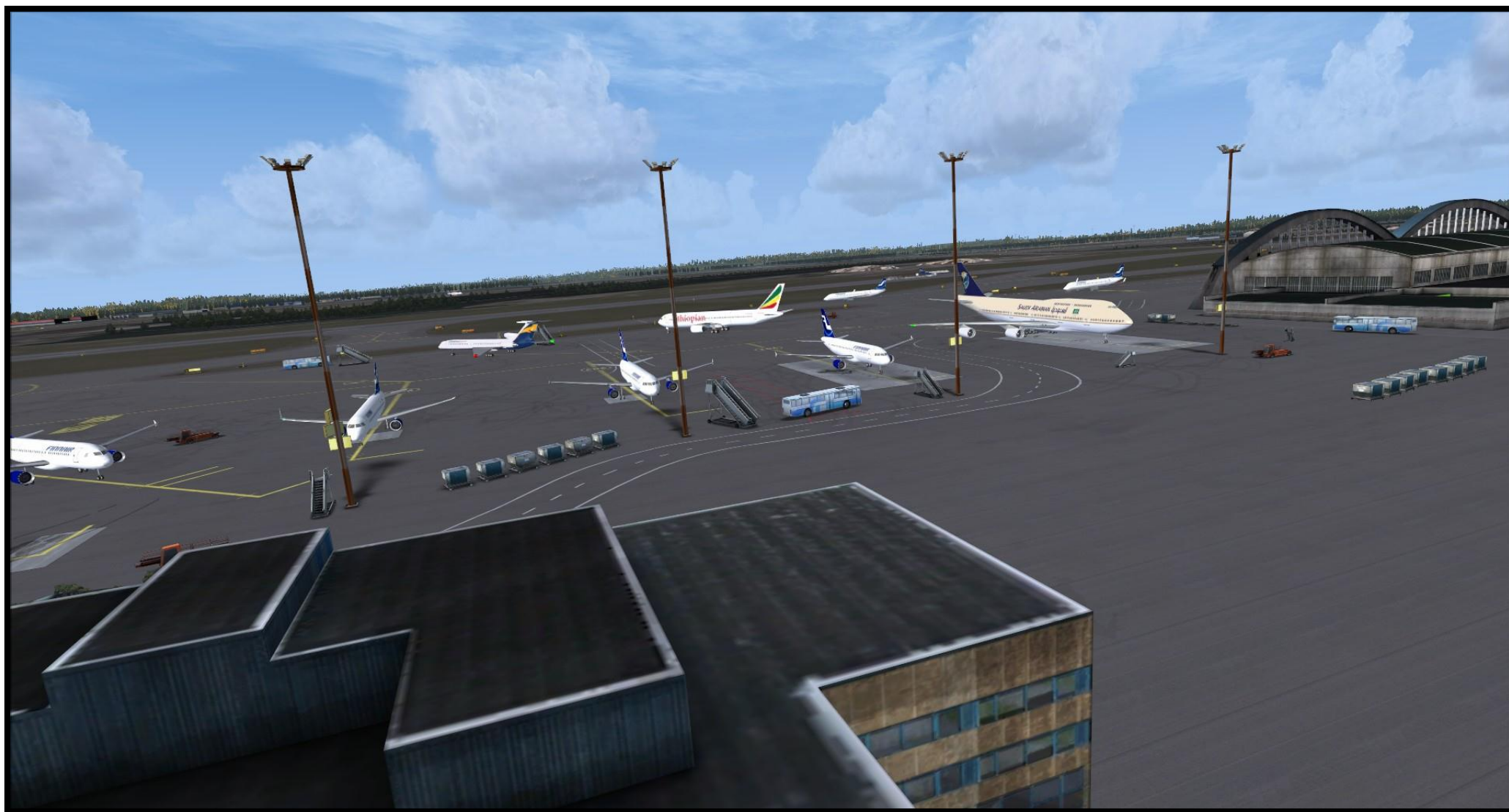
Прекрасная модель ремонтных ангаров.

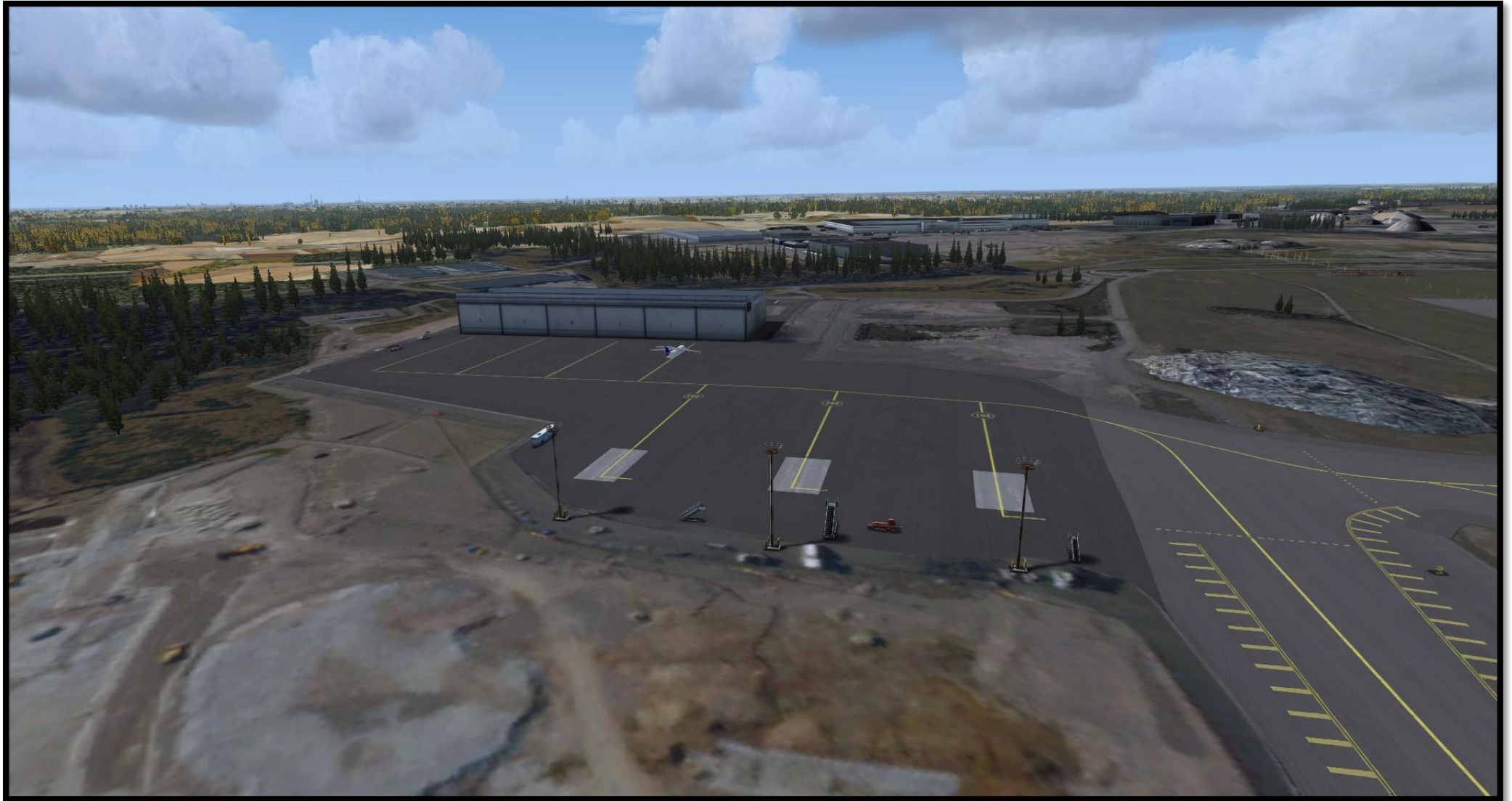


Девятый перрон, как и стоянки перед ремонтными ангарами, заняты трафиком и небольшим количеством наземной техники.



Каждый уголок этого крупного порта живет своей жизнью.

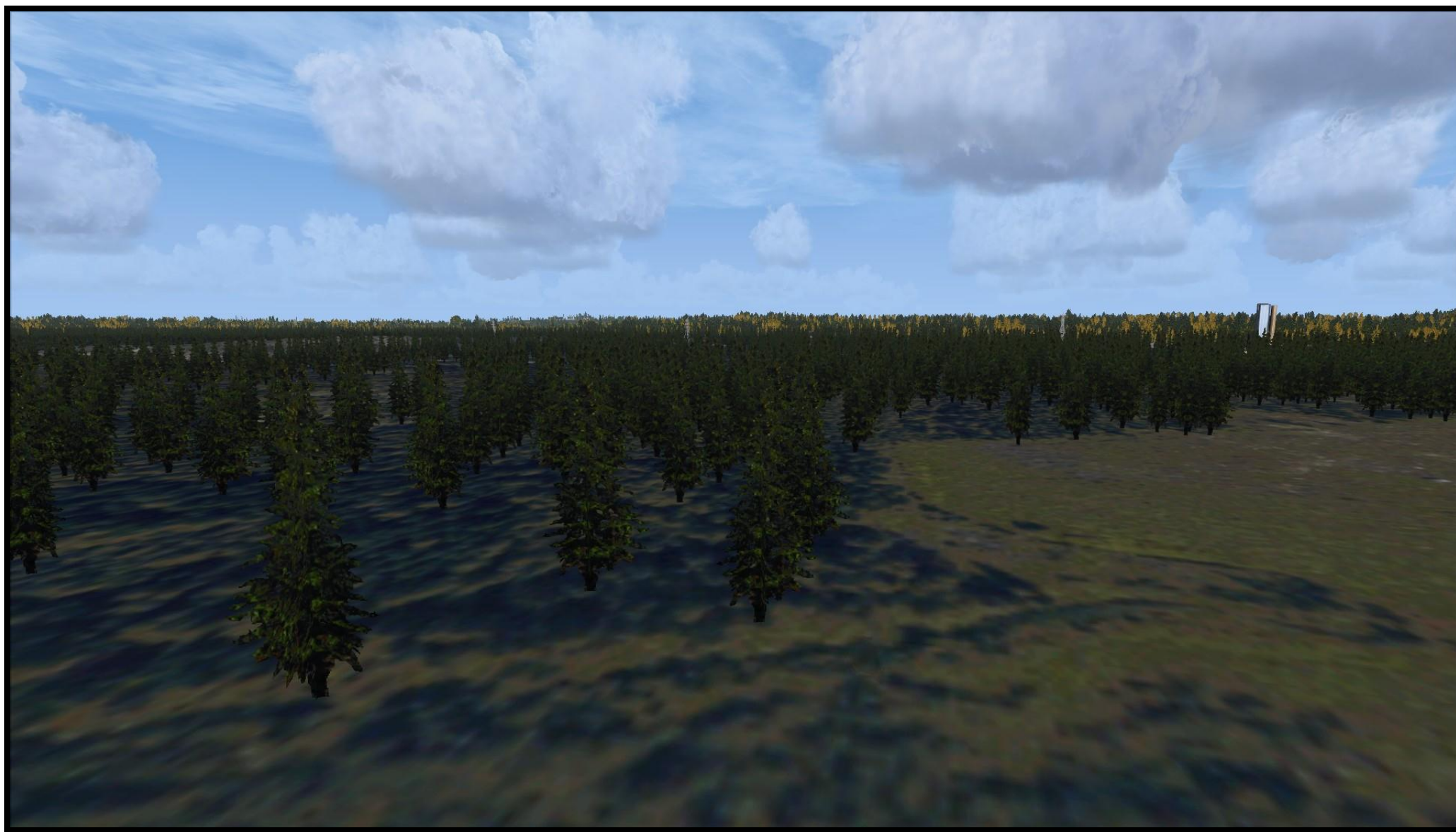




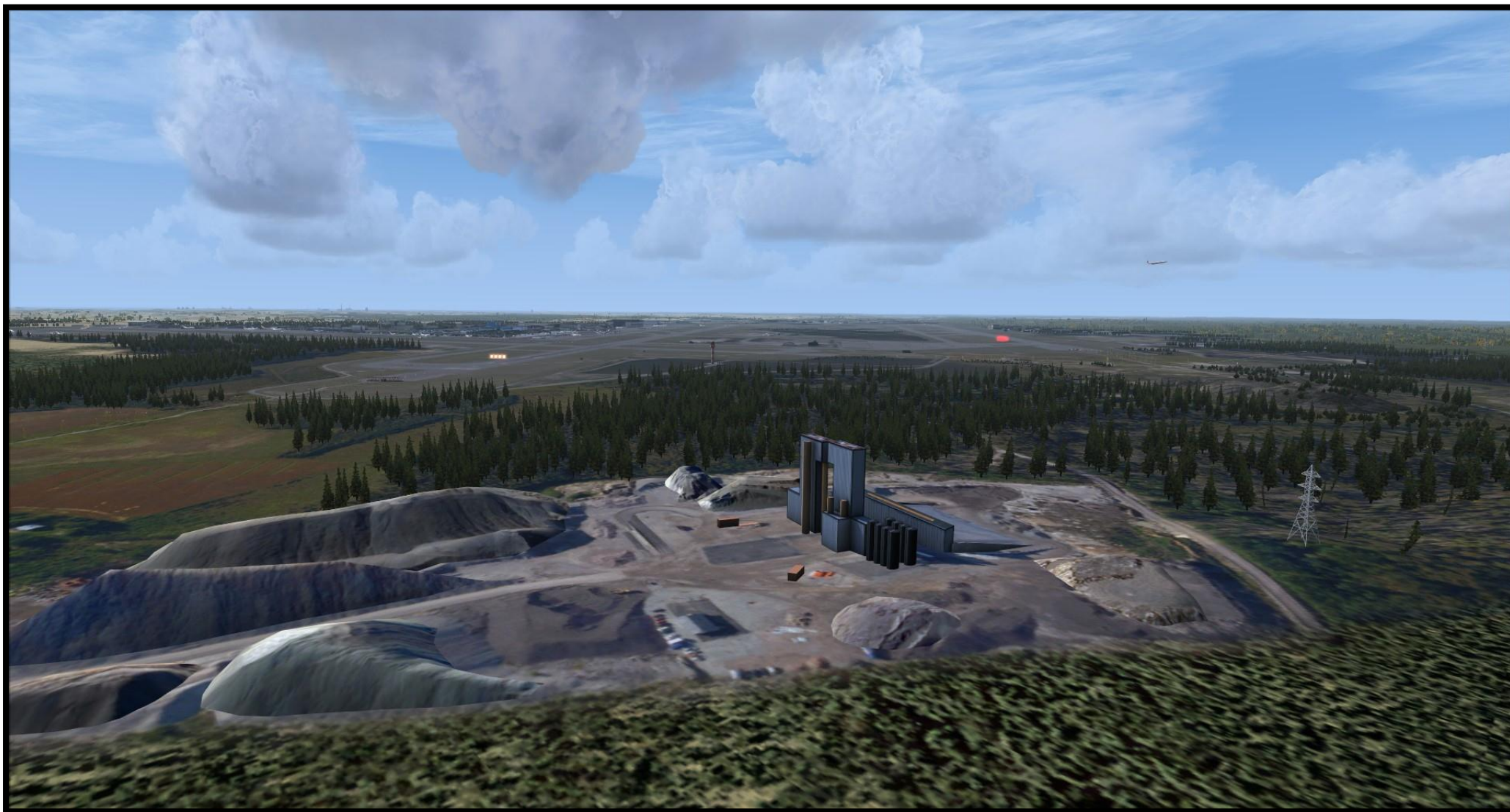
Складские постройки на заходах смоделированы попроще, но вполне соответствуют уровню сцены.



Обратите внимание на кастомные деревья, скорее даже леса, на территории порта.



Ими засажены крупные участки местности и это добавляет определенную нагрузку на систему.



Граница сцены здесь заметна отнюдь не по подложке, а по смене растительности сцены на растительность автогена.

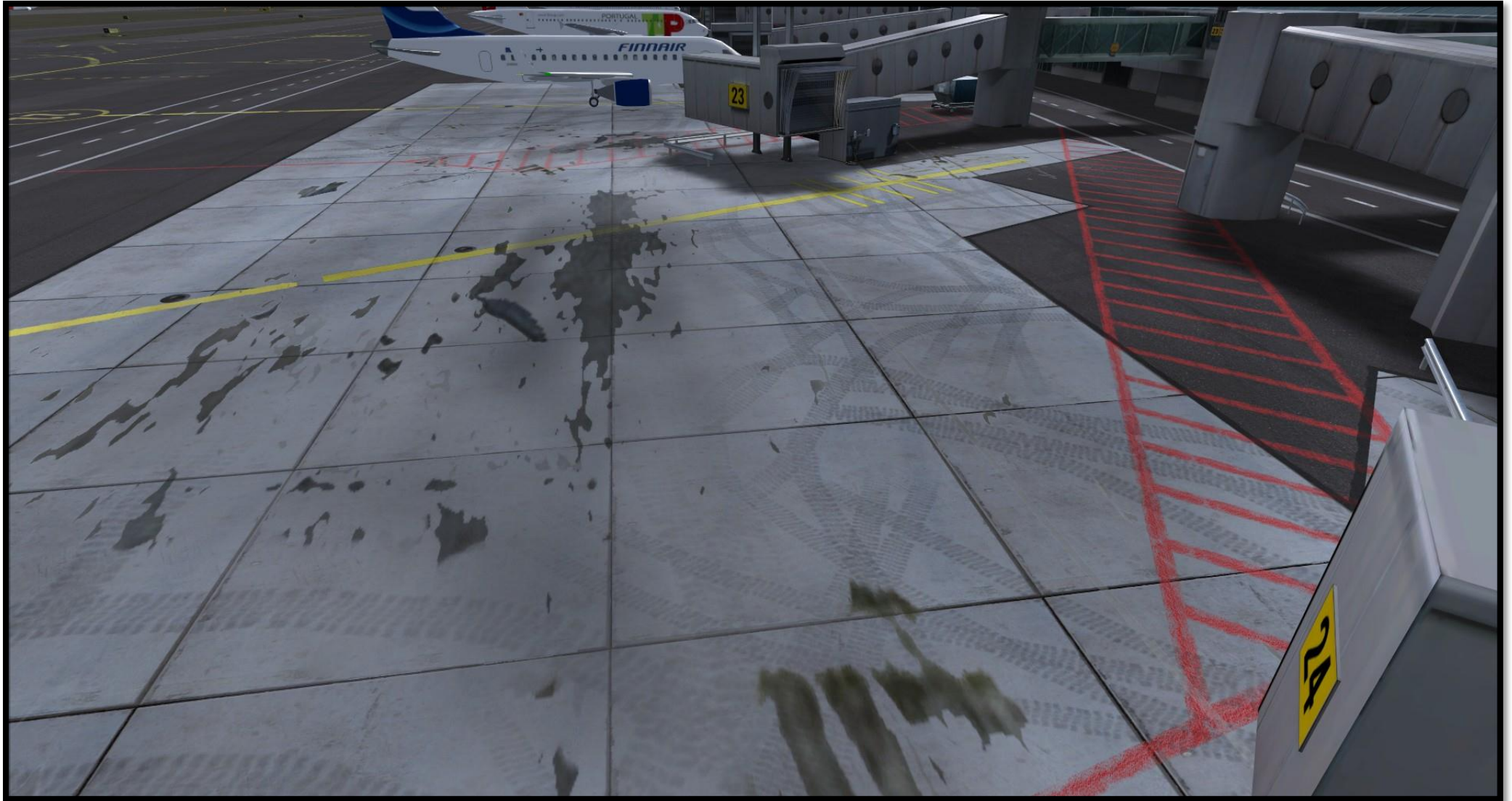




На перроне номер 1 всегда наблюдается движение. Текстуры отражают эту загруженность следами от пневматиков и лужами.







На этом снимке можно заметить Safegate Dockings System для удобной парковки и стремление разработчика к аккуратности в исполнении мелких деталей.

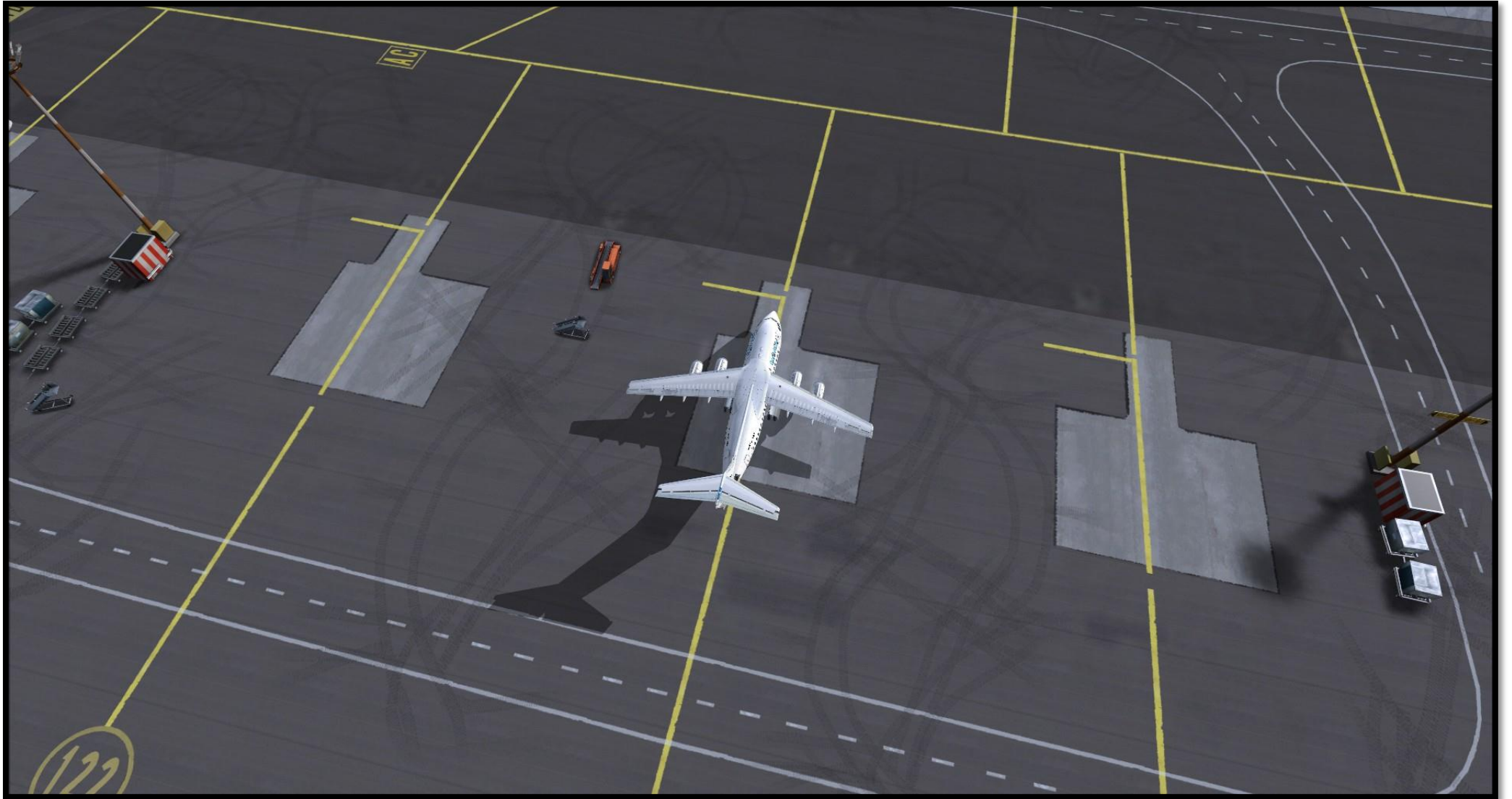


Разметка яркая, подчеркивается неоднородность покрытия РД и естественность покраски.



Поддержки AES пока нет, но и без техники на стояночном месте довольно тесно.





Сценарий ночью

Большой по площади аэропорт нельзя назвать сильно ярким в ночное время.



Небольшие участки у терминалов освещены слабо, но зато не подкачало текстурирование.



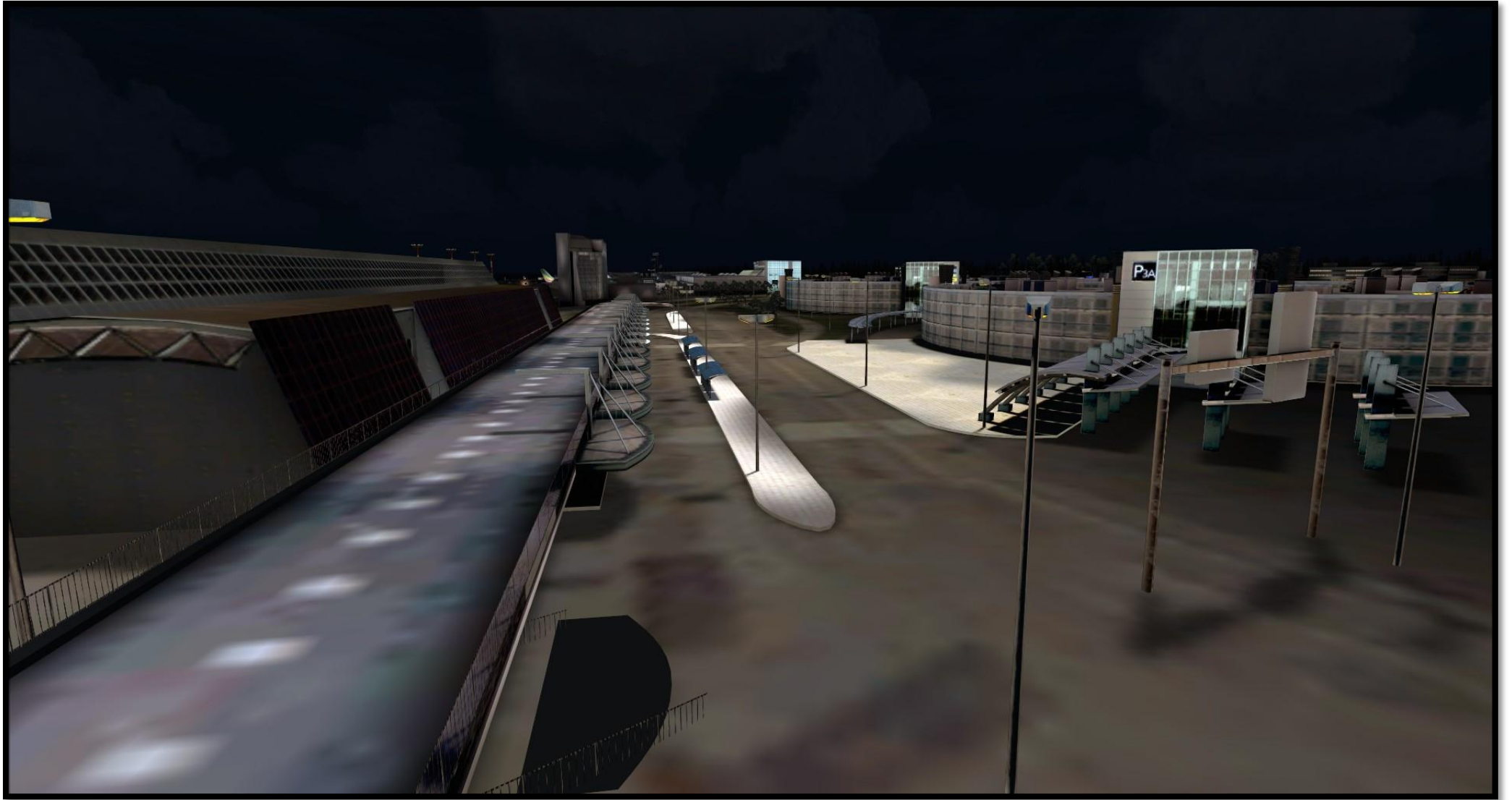
Каждая мелочь имеет свои адаптированные ночные текстуры.



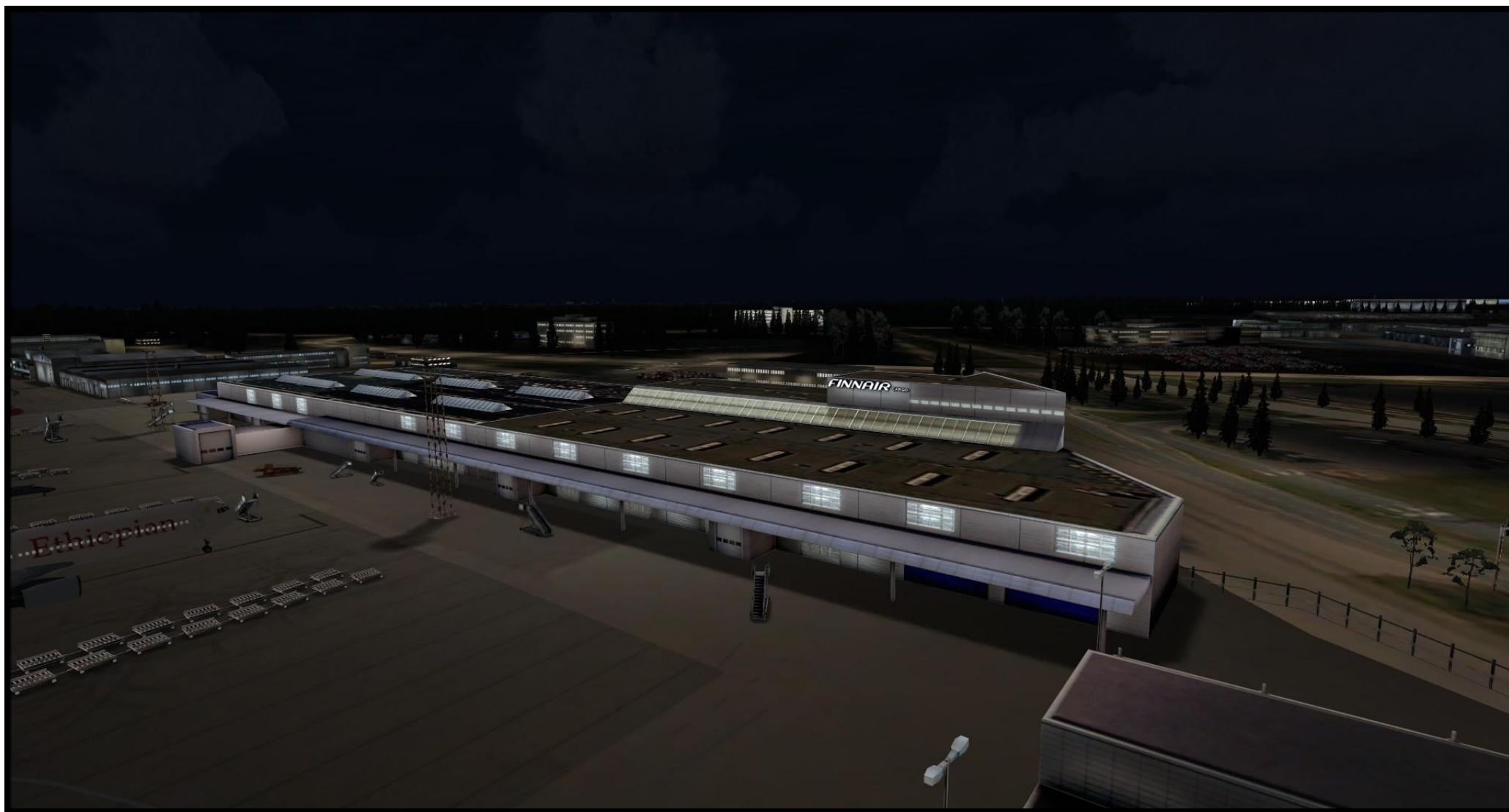
Отдельного внимания достойны отельные комплексы и офисные здания на территории.



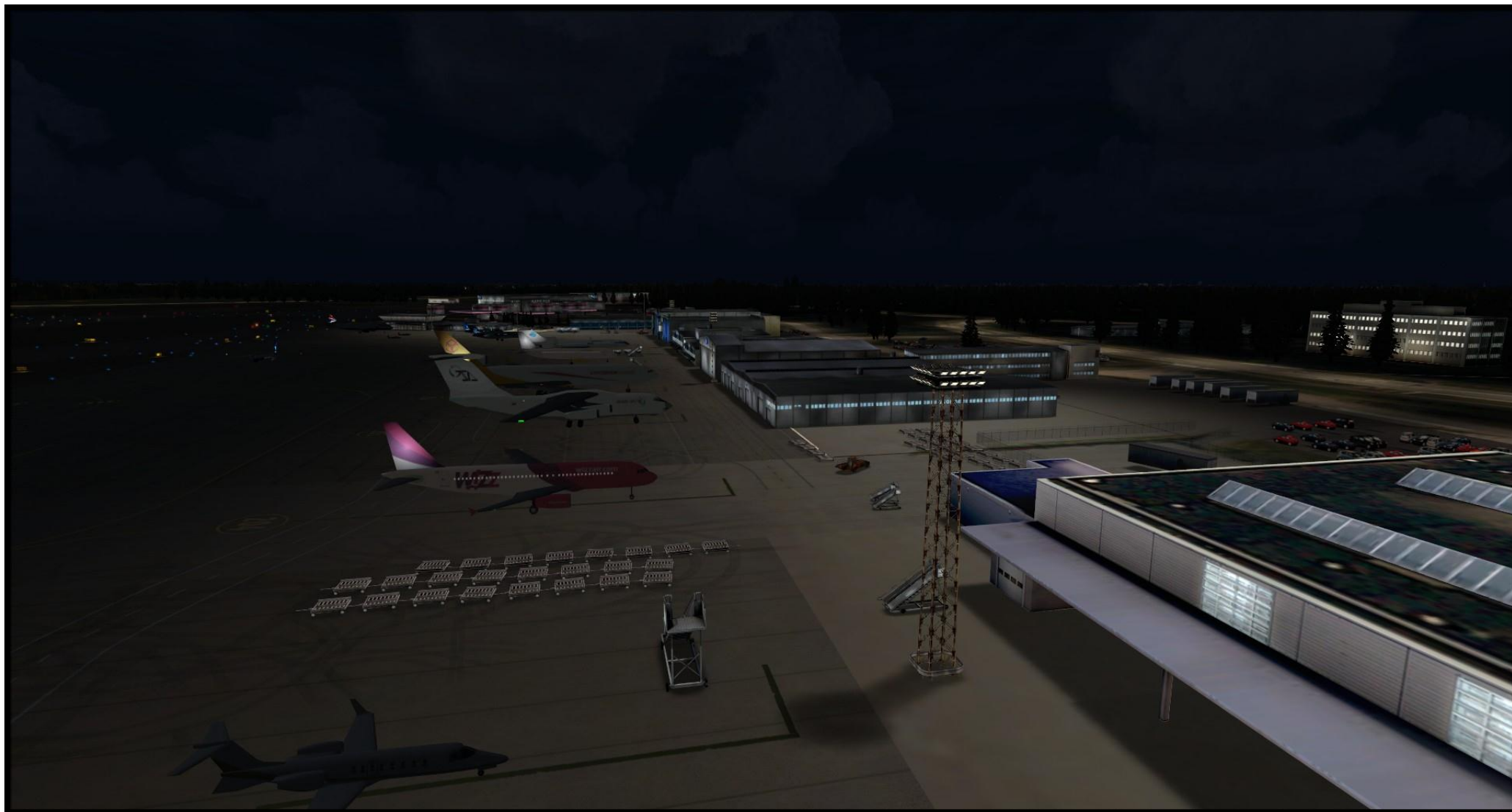




Грузовой перрон и здание грузового терминала.



Заметьте, что вышка с прожекторами отбрасывает тень. Освещение у самого здания терминала достаточно яркое и логично было бы предположить, что интенсивности будет достаточно, чтобы стальная ферма отбрасывала размытую тень даже в ночное время.



То же и здесь, в конце грузового терминала. И опять хочется отметить удачные ночные текстуры наземной техники.





Аэропорт выглядит довольно естественно, а небольшие, но приятные мелочи добавляют реалистичности при близком рассмотрении.





Сценарий в зимнее время

Зимние текстуры перрона выполнены настолько атмосферно, что так и хочется укутаться в теплую кожаную куртку уже при подготовке полета у гейта.





РД и ВПП расчищены очень хорошо. Обратите внимание на сугробы снега на разделительных газонах.



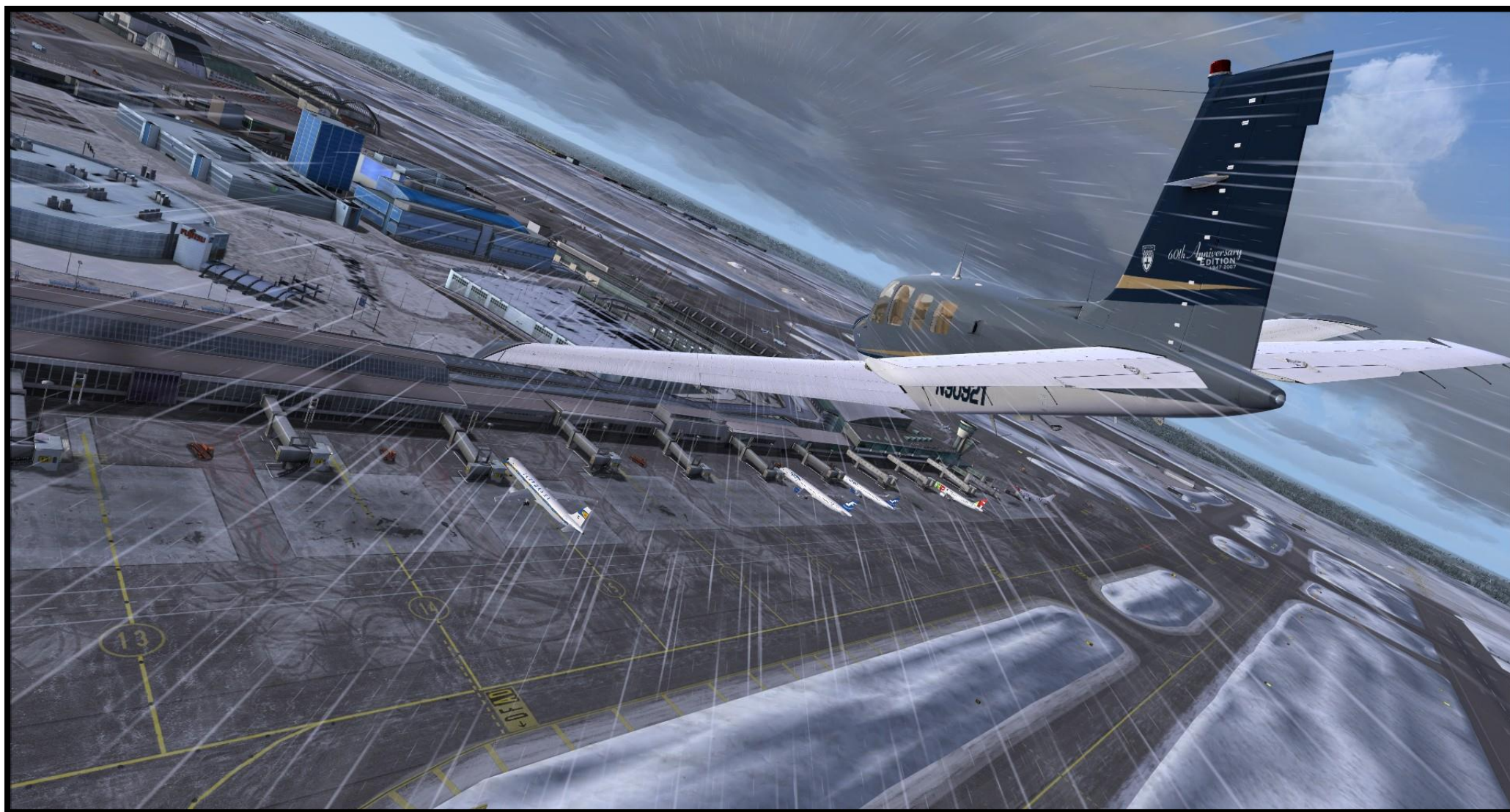
Вот как они выглядят с высоты. Это вполне полноценная объемная модель гигантских снежных участков, а не игры с бампом у текстур.



Уже при полете совершенно ясно, что прилетаешь в северный регион, а не в непонятную “недозиму” северной Европы.



На фоне этого снежного рая несколько разочаровывает отсутствие зимних текстур у построек.



Производительность

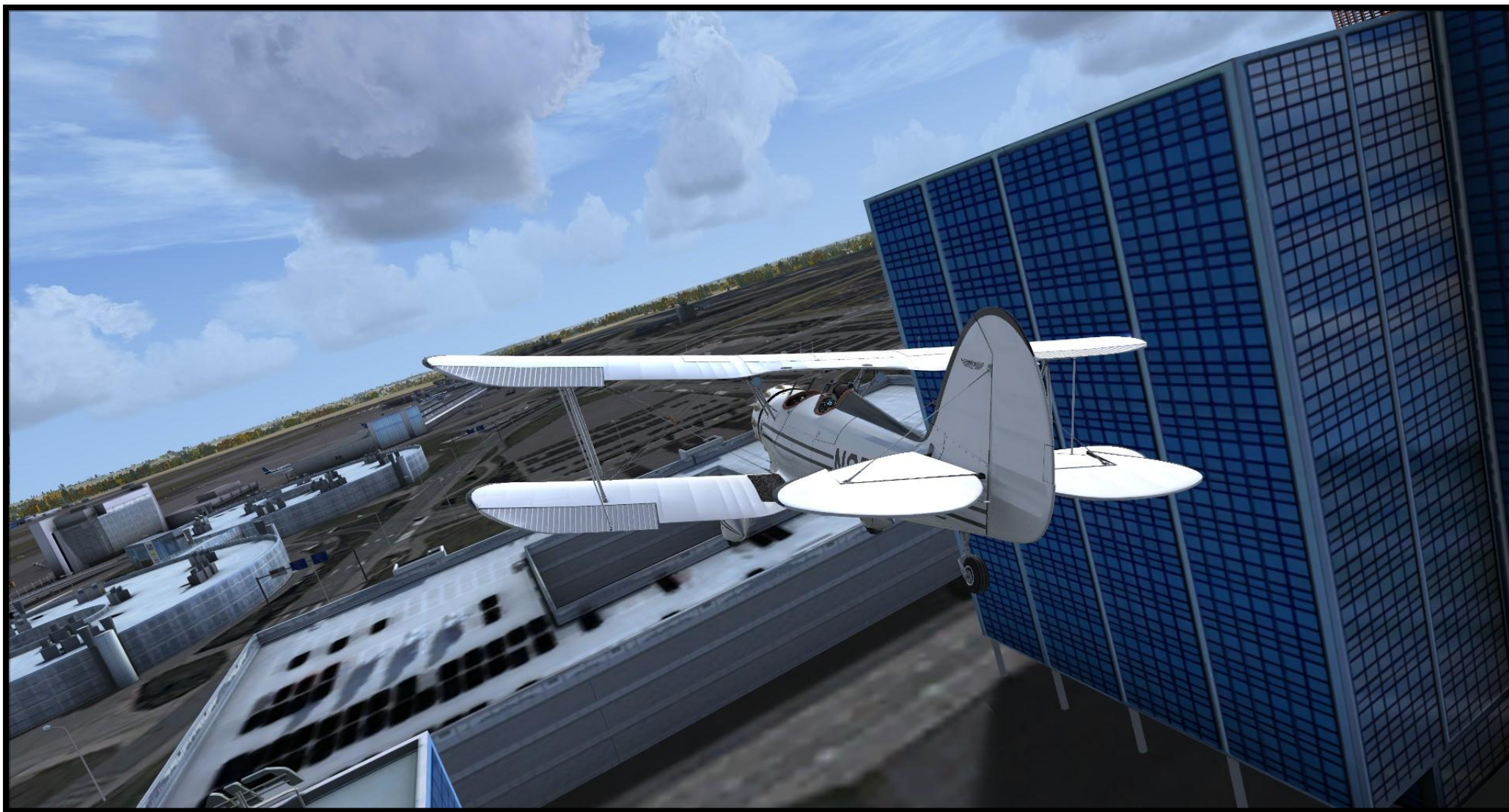
Этот раздел обзора обычно очень краткий. В отношении рассматриваемого сценария придется его расширить, но постараюсь не настолько, чтобы перейти на эмоции.

В первое знакомство со сценой Хельсинки я заметил, что последний раз, когда компьютеру было так тяжело, это были полеты в Брисбене. Для всех, кого этот австралийский сценарий обошел стороной поясню: 13 FPS в стандартной конфигурации сцены и получасовой полет без вылетов по недостатку памяти (OOM) были просто сказочным достижением для того шедевра передового сценостроения. В релизном Хельсинки получив первый OOM в течение первых 3-5 минут, еще толком не отъехав от гейта, я насторожился. Флэшбек к событиям полуторагодичной давности заставил удержаться от эмоций и пройти на форум техподдержки. Тема, посвященная сцене, пестрила жалобами на аналогичные вылеты сопровождавшиеся показаниями владельцев P3D о фантастических значениях занимаемой памяти (5Гб+). Справедливости ради, стоит отметить очень оперативную реакцию разработчика (в этот же рабочий день), на возникшую у пользователей проблему, что выразилось в опциональном патче, сменяющем текстуры “2048” на более приемлемые для симулятора “1024”. После его установки сцена несколько ожила, но не при работе с продукцией PMDG. В борьбе за ограниченную память системы сцена сдавалась раньше всеми горячо любимых



“бобиков” и теряла свои элементы, как то части зданий или текстуры. Суровый нордический контингент форумов быстро терял терпение и местами весело требовал наказать виновных и компенсировать моральные убытки. Программа Tweaking-Tool в комплекте со сценой, видимо, ими рассмотрена не была. Как оказалось зря. В первую очередь можно отметить существенное облегчение ситуации при отключении кастомных деревьев. Взглянув на скриншот с F-16 можно заключить, что разница заметна, она не такая приоритетная в визуальном плане, но позволяет сэкономить много времени и нервов. После этого вылеты OOM прекратились совсем.

Далее по степени значимости стоит отключение автомобилей. Как я отмечал ранее в комментариях “тысячи их”. Выключение дает пару тройку FPS и еще меньшую вероятность узреть какие-либо артефакты. На скриншоте с бипланом, заметны “впаянные” тени от отключенных авто – это, по сути, единственное неудобство при отключении сонмищ однотипного автотранспорта. Да и вероятность узреть эти мелкие элементы из кабины авиалайнера крайне мала.



На этом можно было бы остановиться, но ради эксперимента я убрал еще и багажные тележки. Симулятор стал еще чуточку проворнее, но тут главное не перестараться. В целом инструмент дает широкие возможности подстройки сцены под свою конфигурацию. Да и подстройка потребуется только при эксплуатации вкупе с серьезными и комплексными самолетами. Для полетов на рыбалку на чем-нибудь маленьком Tweaking-Tool может и не пригодиться.



Сценарий тестировался на стационарном компьютере I7-950@2.8ГГц/6Гб/GF GTX Ti 560 1024Mb/500Gb HDD 7200rpm. На стационарном компьютере FPS колеблется от 17 до 27 кадров (NGX VC) с видом на терминал и около 35 кадров на внешних видах.

Заключение

Для своего дебюта A-Flight решили не мелочиться и преподнести сразу Мега-Аэропорт. Справились ли они с задачей хорошего старта ответить нелегко. Первый блин оказался... шикарным свадебным тортом - громадный, красивый, многоэтажный и дорогой. Правда не все смогут насладиться талантом кондитера. Некоторым просто не хватит усидчивости, и они уйдут из-за стола раньше. Найдутся любители, которые будут бросаться кусочками в гостей и так получат определенное удовольствие. А единственными, кто его действительно оценит, будут молодожены, подсчитывающие содержимое конвертов под чаёк на следующий день. А пока что - Горько!

Закончив аналогии можно заключить, что потенциал у новой команды есть. Планка зрелищности и умеренного прагматизма поставлена ими очень высоко сразу с первой сцены. Но самой сцене нужна очень глубокая и талантливая оптимизация, от возможно более опытных дизайнерских рук. Глупо было бы ожидать, что сценарий крупного столичного аэропорта будет эксплуатироваться исключительно любителями малой авиации и планеристами. Сюда будут стремиться взрослые и серьезные пилоты рейсовых авиалайнеров с не менее серьезными дополнениями и требованиями. В текущей ситуации сценарий будет вынуждать их идти на компромиссы, идти на которые они могут быть не готовы или просто не иметь желание для этого. Разработчикам стоит прислушаться к их мнению и сделать соответствующие коррективы в эту и последующие свои работы. Спросить совета у дизайнеров из Sim-wings за кружечкой пива, например.

Что понравилось:

- Общий высокий уровень исполнения сценария
- Текстуры перрона
- Ночные текстуры
- Приятные сезонные изменения

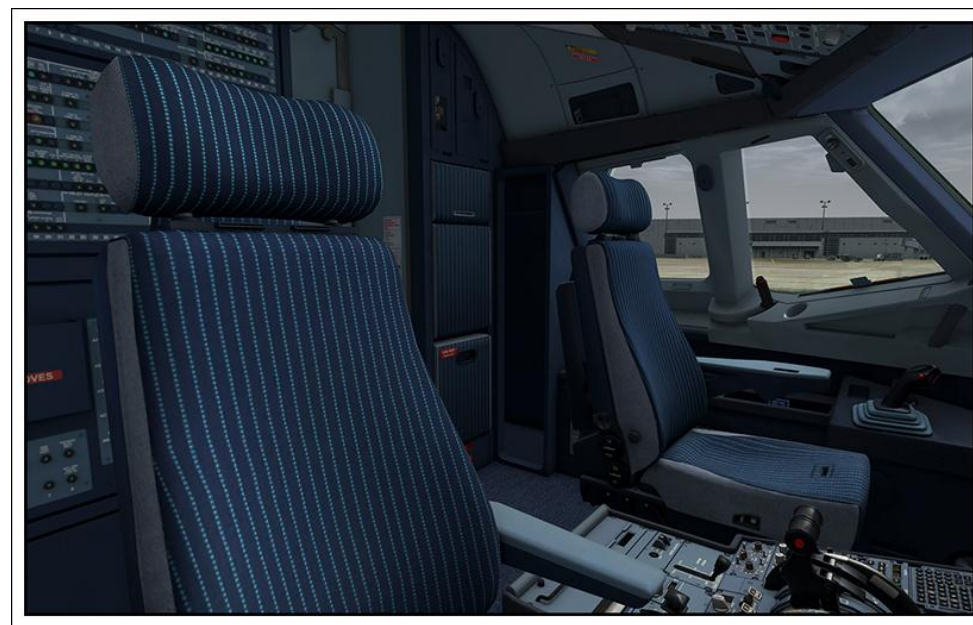
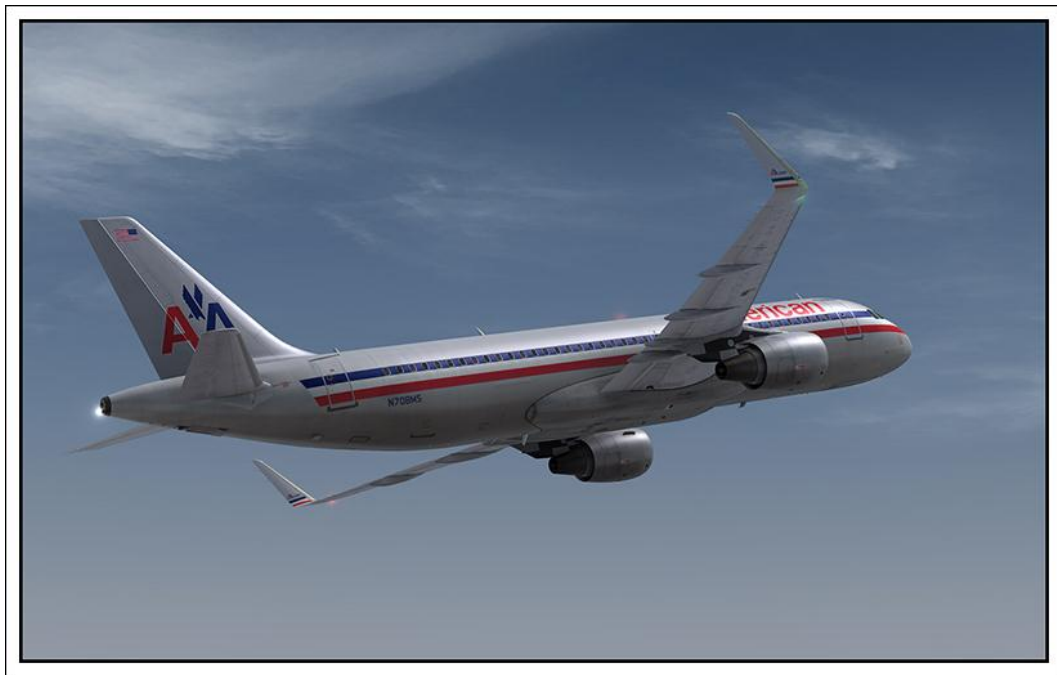
Что не понравилось:

- Неоптимизированность сценария для работы с комплексными самолетами

Рекомендуемые дополнения

[Airbus X Extended Edition](#)

Более трех десятков Аэробусов 320-й серии успешно эксплуатирует разместившийся в Хельсинки национальный авиаперевозчик FinnAir. Расширенная симуляция и великолепный внешний вид выгодно выделяют новый Airbus от Aerosoft его на фоне конкурентов.



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