

Коммерческий обзор сценария **Mykonos X** для FSX



Разработчик / Издатель	29Palms Scenery Design/AEROSOFT
Формат выпуска	Скачиваемый файл
Размер дистрибутива	1 Гб
Версия дистрибутива	v. 1.00
Версия симулятора	FSX
Ссылка на страницу продукта	Магазин AEROSOFT
Время тестирования	12 часов
Автор обзора	Андрей Кузнецов

Оглавление

Вступление	3
Заявленные особенности сценария	3
Системные требования	4
Установка и документация	5
Основной сценарий	7
Сценарий ночью	40
Производительность	49
Заключение	49
Рекомендуемые дополнения	50
Airbus X Extended Edition	50

Вступление

Согласно легендам, остров Миконос появился после того, как Геркулес победил двенадцать великанов, останки выбросил в море, где они обратились в камни. Миконос в наше время один из самых популярных островов Средиземноморья, известный за свой космополитичный характер и культуру. Сценарий представляет Международный аэропорт Миконоса, заход в который открывает потрясающий вид на местность с крутым рельефом, заливы и песчаные пляжи.

Заявленные особенности сценария

- Детальное воспроизведение Международного аэропорта Миконос (LGMK)
- Полное покрытие 140км² с подложкой высокого разрешения (0.5м/пикс.)
- Реалистичные тени всех 3D объектов, “впаянные” в текстуры
- Дневные и ночные текстуры высокого разрешения
- Реалистичное объемное освещение и освещение земли
- Комплексный меш
- Оригинальный автоген и все значимые достопримечательности
- Полное покрытие соседних островов Delos и Rinia
- Анимированный автотрафик рядом с аэропортом
- Полное воспроизведение осветительного оборудования аэропорта
- Реалистичная 3D трава и растительность
- Пригород с 2.000 вручную расставленными объектами
- Четыре детальных вертолетных площадки
- Анимированный морской трафик вокруг острова, включая оригинальную яхту
- Анимированный “колдун”
- Конфигуратор для оптимизации производительности
- Детальная документация, включая схемы заходов (PDF)
- Совместимо с аддонами авиатрафика
- Совместимо с GEX и UTX
- Великолепная производительность
- Версия для Prepar3D в комплекте

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
- .net Framework 3.5 или новее
- Размер установки: 1,3 Гб
- Размер загрузки: 1 Гб



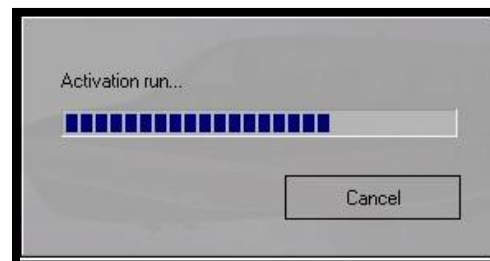
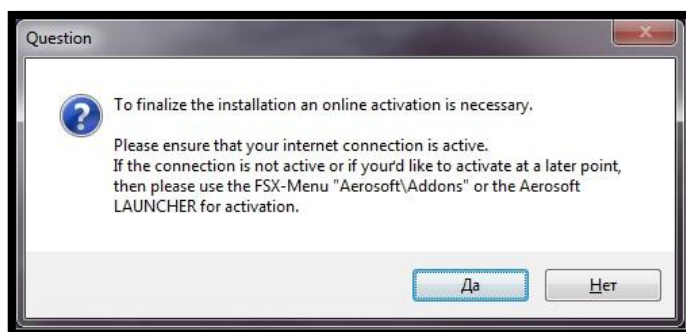
Установка и документация

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 13-страничное руководство на Английском и копия на Немецком. Стоит отметить приятное оформление документации с множеством рисунков и скриншотов. В дополнение к этому присутствуют 13 PDF-файлов со схемами заходов. Программа Mykonos X Manager доступна из меню “Пуск” сразу после установки. С ее помощью можно убрать некоторые детали сценария, если они, по какой либо причине мешают наслаждаться этим островом.



Основной сценарий

Остров Миконос в FSX лишь схематично отображает это прекрасное место.



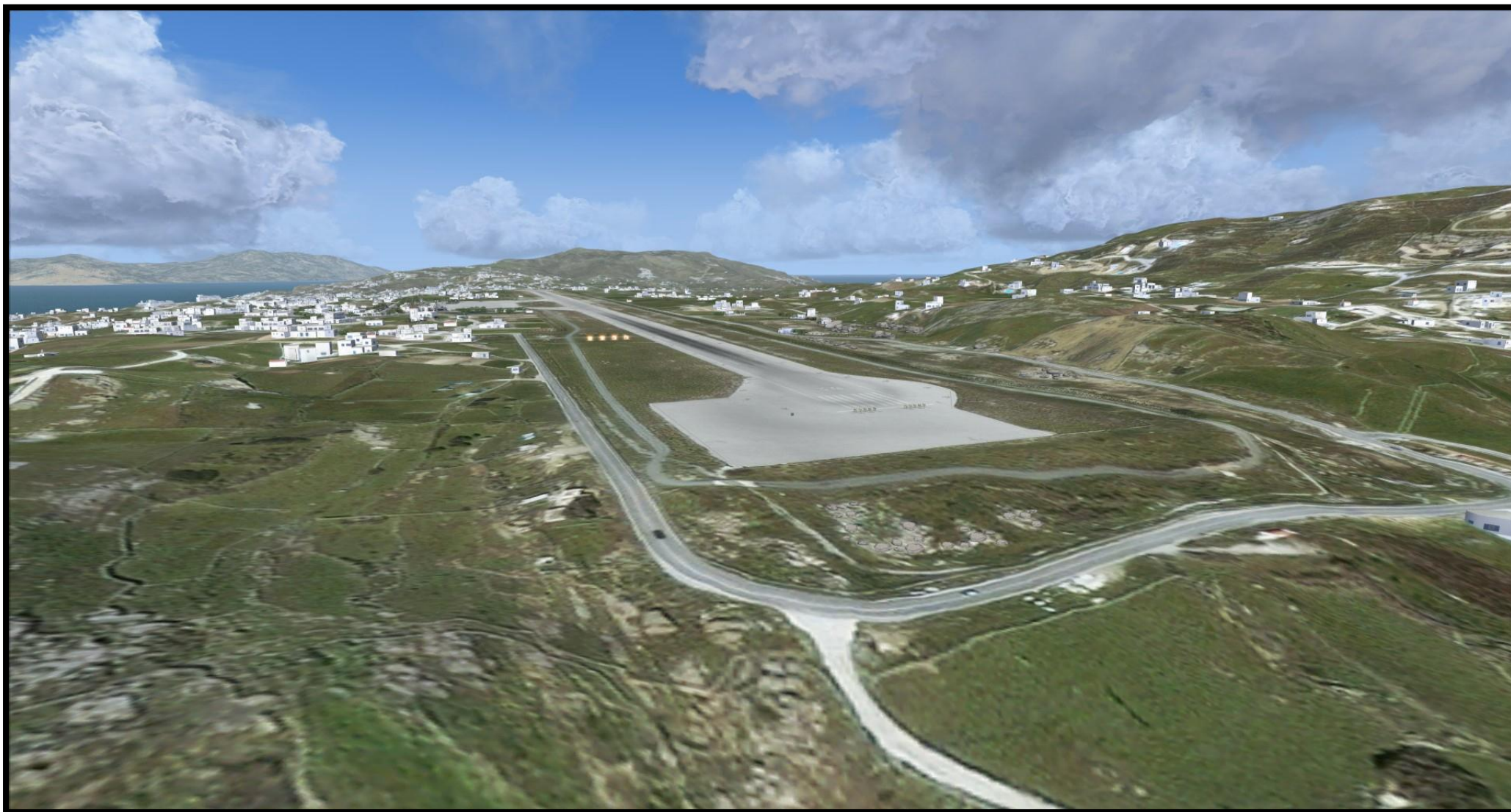
Сценарий от 29Palms встречает пилотов авиалайнеров двухкилометровой ВПП ...



...и аэропортом с крохотным перроном.



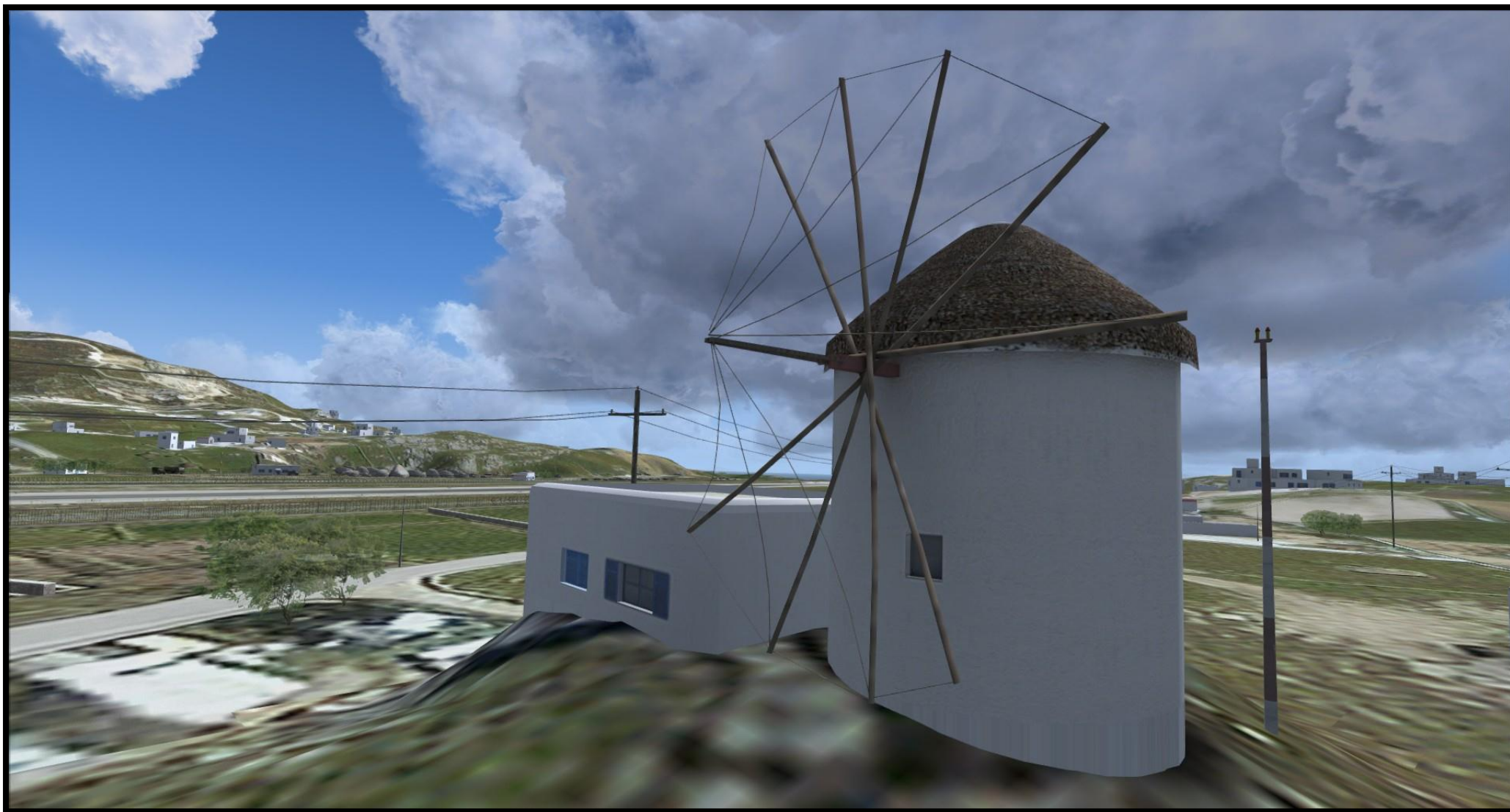
Сложная местность при заходе на полосу 16 предписывает использовать только визуальный заход. Поэтому огнями РАРІ оснащена только полоса 34.



Небольшие постройки находятся совсем рядом с ВПП.



Одной из достопримечательностей острова-курорта является эта старая мельница.



Вид на полосу 16 являет несколько церквушек, являющихся неотъемлемым атрибутом этого острова. Они здесь повсюду.



Разметки на перроне нет. Маршаллы сами координируют расположение парковочных мест.



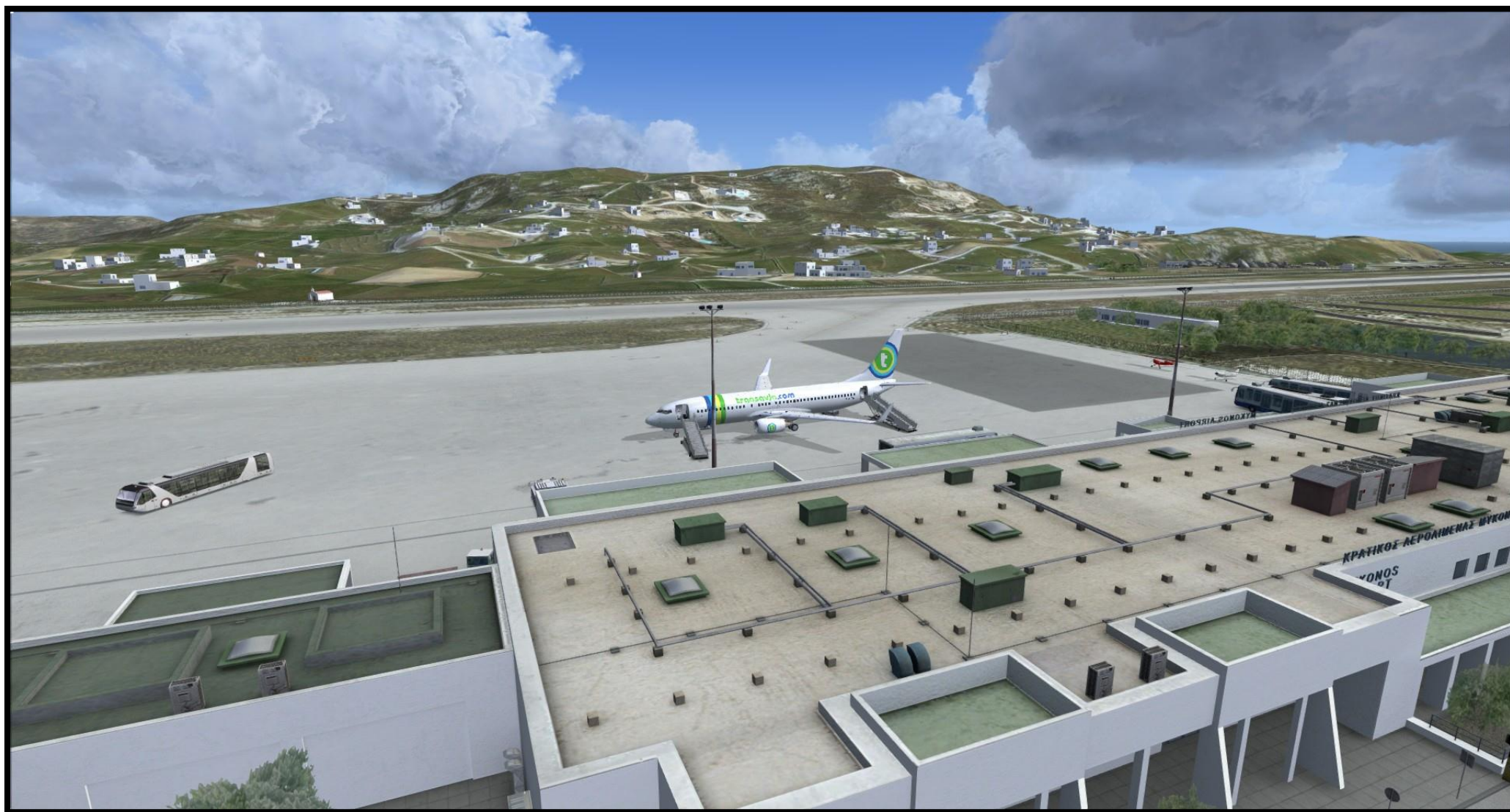
Вплотную к зданию терминала есть небольшой гараж спасательной техники с хорошими моделями.



Некоторое количество техники сосредоточено в правой части перрона. Модели очень приятные. Индивидуальные “впаяные” тени добавляют реализма.



Приятно удивляет обилие мелких элементов на модели здания терминала.



Прилегающие дороги с маленькими стоянками изобилуют разнообразными моделями авто и скутеров исключительного качества исполнения.





Деревца гармонично вписываются в транспортный ансамбль перед аэропортом. Обычные, казалось бы, деревья из двух текстур, но с полупрозрачными детальными текстурами они выглядят очень натурально.





Большинство построек на острове двух-трехэтажные. Домики рассредоточены по всему острову.



Наибольшая плотность домов на берегу, особенно в бухтах. Количество различных моделей велико и глаза не устают от однообразности.



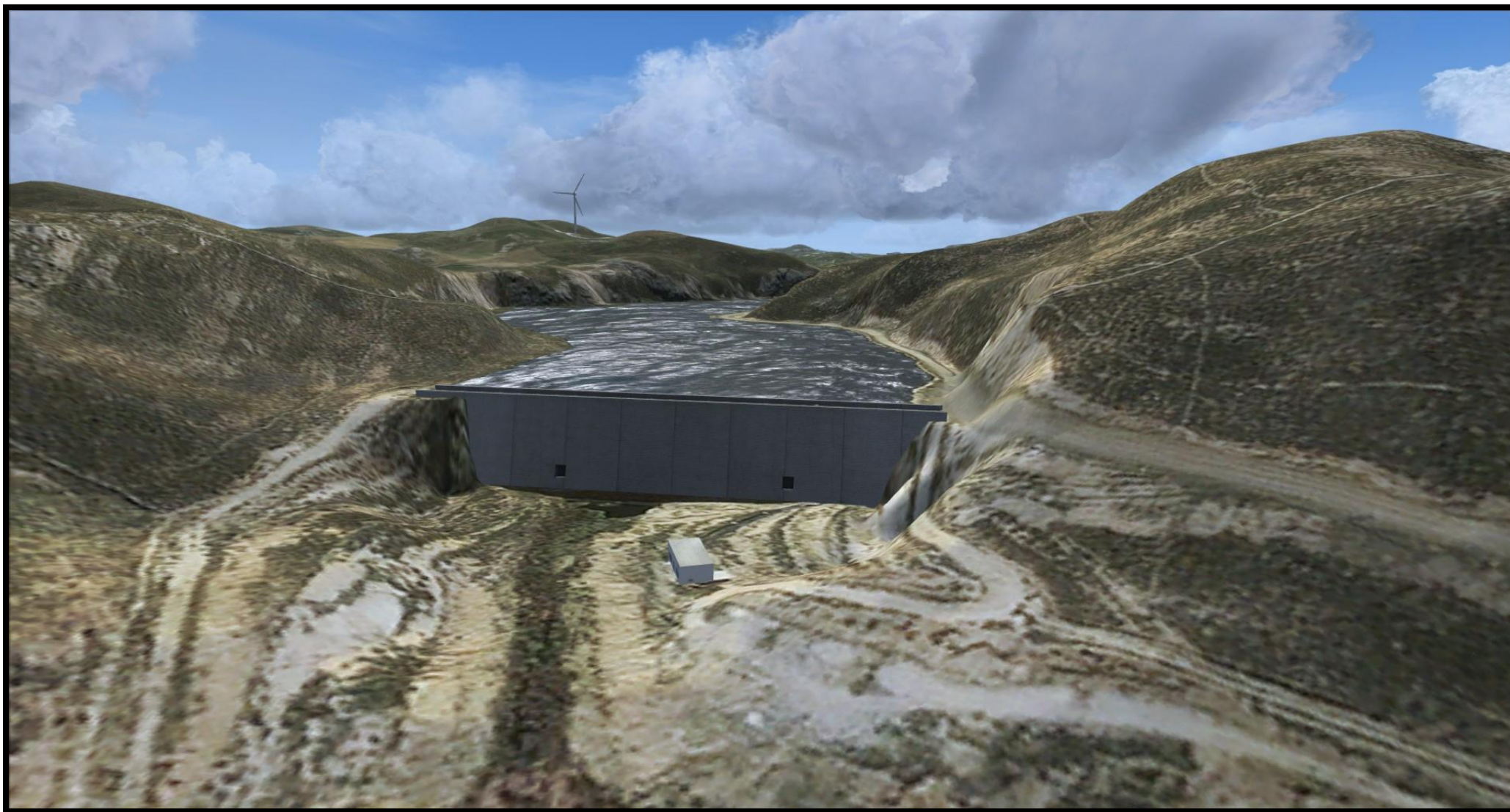
Вокруг острова много частных яхт и катерков. В руководстве рекомендуют установить уровень морского трафика не ниже 30 процентов, чтобы полностью ощутить движение на воде.



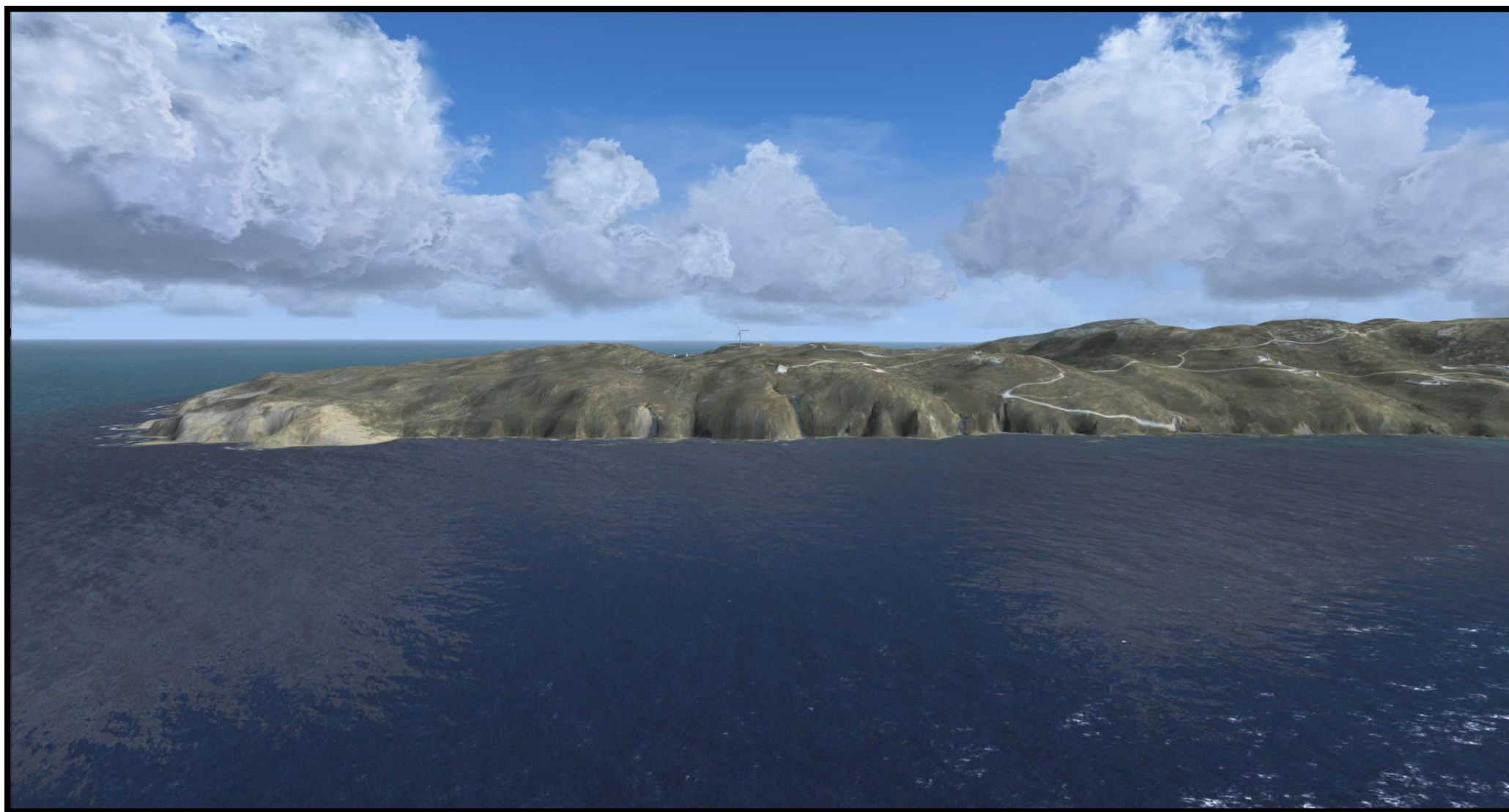
Рельеф острова достаточно сложный и редко, но все же встречаются вот такие забавные несоответствия.



Небольшая дамба аккуратно вписалась в рельеф.



Сложная береговая линия скрупулезно проработана дизайнерами.



Популярные песчаные пляжи – гордость этого острова.



Один из них является частным владением крупного греческого строительного магната.



Выделенная вертолетная площадка в комплекте. С нее удобно начинать полет вертолетчиком, ведь у нее есть свой код в меню выбора порта. Присмотритесь к траве - она густая и объемная. Разве что только не колышется от воздушных потоков с лопастей.



Маленькие бухты популярны у туристических яхт.



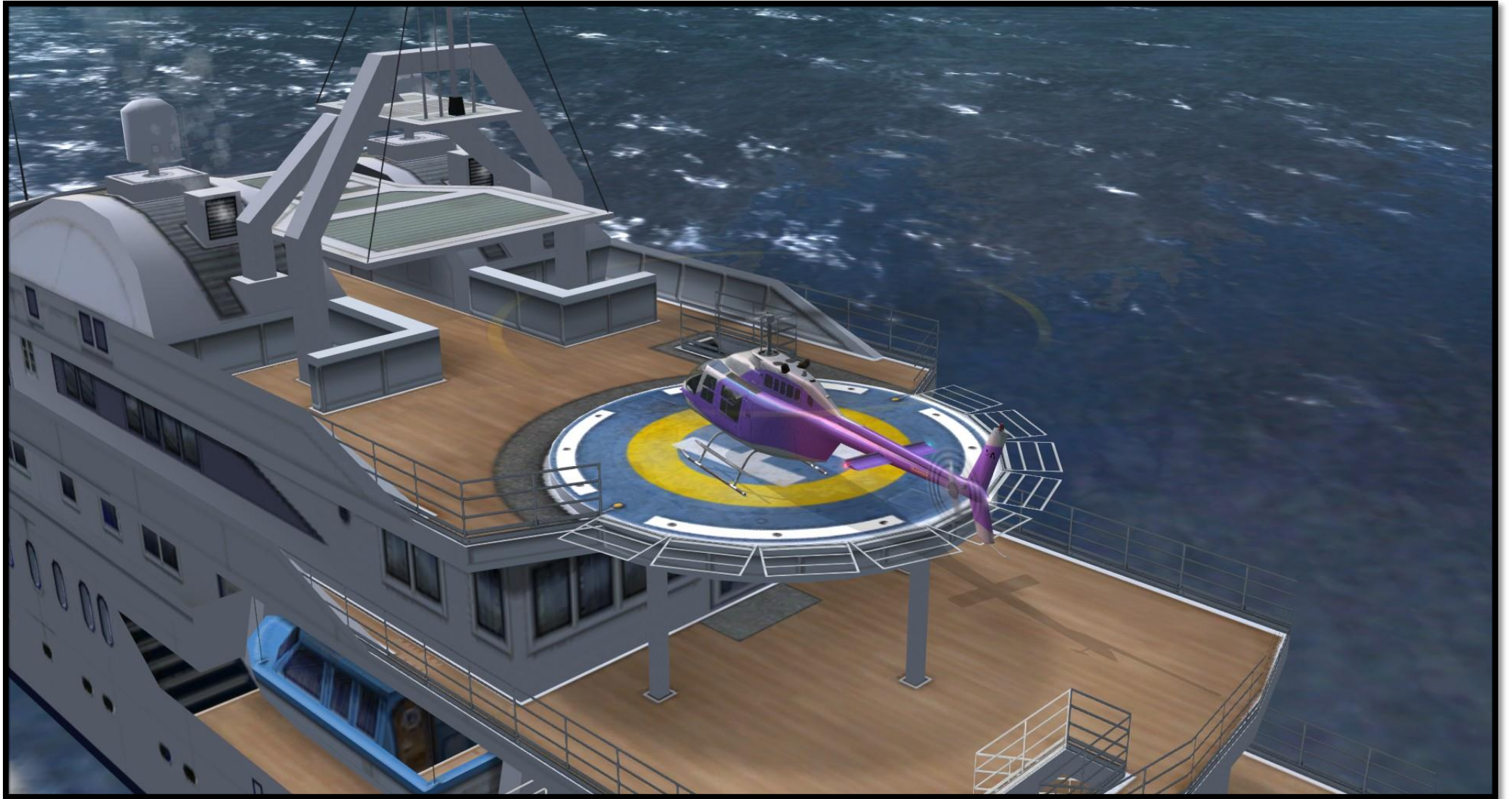
Взгляните, как достойно дизайнеры сочетают сложный рельеф и плотную застройку на берегу.





К приятным бонусам можно отнести: динамический водный трафик, представленный стандартной яхтой, на которую несложно посадить небольшой вертолет;





Добавленную в обновлении статичную яхту “Аврора” в бухте поближе к аэропорту;



Невысокую растительность, которая часто расставлена вдоль ВПП и по периметру перрона;



Действующий маяк;



И, конечно же, в любое время острых ощущений сможет добавить нередкий здесь порыв ветра при заходе на полосу 34



Сценарий ночью

Ночные текстуры имитируют реалистичную подсветку всех элементов здания.





Не обделена вниманием и техника



Освещение перрона мягкое, равномерное, с реалистичным затенением по краям.





Освещение полосы слабое, но достаточное.



Эффекты объемного освещения от фонарей выглядят натурально.



Благо их немного, и поэтому их отключение совсем необязательно для слабых машин (хотя такая возможность и предусмотрена).



Все вышесказанное дает вот такую шикарную картинку ночью. Обратите внимание на игру света и тени на диспетчерской вышке.



Производительность

Сценарий тестировался на стационарном компьютере I7-950@2.8ГГц/6Гб/GF GTX 670 2Gb/500Gb HDD 7200rpm. FPS колеблется от 22 до 40 кадров (NGX VC) с видом на терминал и около 70 кадров на внешних видах. В свете этого, на аналогичной конфигурации рекомендуется использовать внешний ограничитель частоты кадров с этим сценарием.

Заключение

Углубившись в историю проектов команды “29 пальм” можно заметить, что с каждым новым сценарием ребята набирались опыта, и это качественно отражалось на последующих сценариях. Не завершив свой первый проект, давший, кстати, название команде, ребята выпустили один недорогой, крохотный и уютный “филд” американской глубинки и один бесплатный чилийский сценарий. Затем совместная работа с FSDG над Шарм-эль-Шейхом. И вот первый серьезный самостоятельный сценарий - сценарий Миконоса. О планируемом на 2013 сценарии Скиатоса говорить еще рановато, но если эти тенденции развития будут сохраняться, то результат уж точно не разочарует. Характерно, что в каждом сценарии есть свои маленькие изюминки, которые расширяют область применения сцены и добавляют приятных впечатлений. В Огайо это был сквозной амбар для адреналиновых полетов бушфлаеров. В Египте радовали прибрежные отели. Греческий Миконос вдохновляет прогуляться на вертолёте по частным площадкам и посетить шикарные яхты. И все это при неизменно высоком уровне исполнения остальных элементов сценариев. Результат радует покупателей и у разработчиков все идет хорошо.

Сценарий Миконоса подталкивает к ознакомительным полетам и прогулкам на самолетах малой авиации. Это результат стараний дизайнеров отполировавших весь остров. Но ничуть не меньшее удовольствие доставляет точная посадка сюда “на руках” среднемагистрального аэробуса. Тренировки полетов по кругу живописны, а при настроенной погоде еще и ветер привносит элемент неожиданности. Сценарий смело можно рекомендовать как для одиночных полетов, так и для полетов с друзьями по сети. Только имейте в виду, что полет сюда на широкофюзеляжном лайнере – это полет в один конец. Совершить посадку еще худобно можно. Только безопасно развернуться уже не получится.

Что понравилось:

- Высокий уровень исполнения сцены
- Полное покрытие всего острова
- Приятные детали (корабли, площадки, растительность)
- Шикарное ночное исполнение

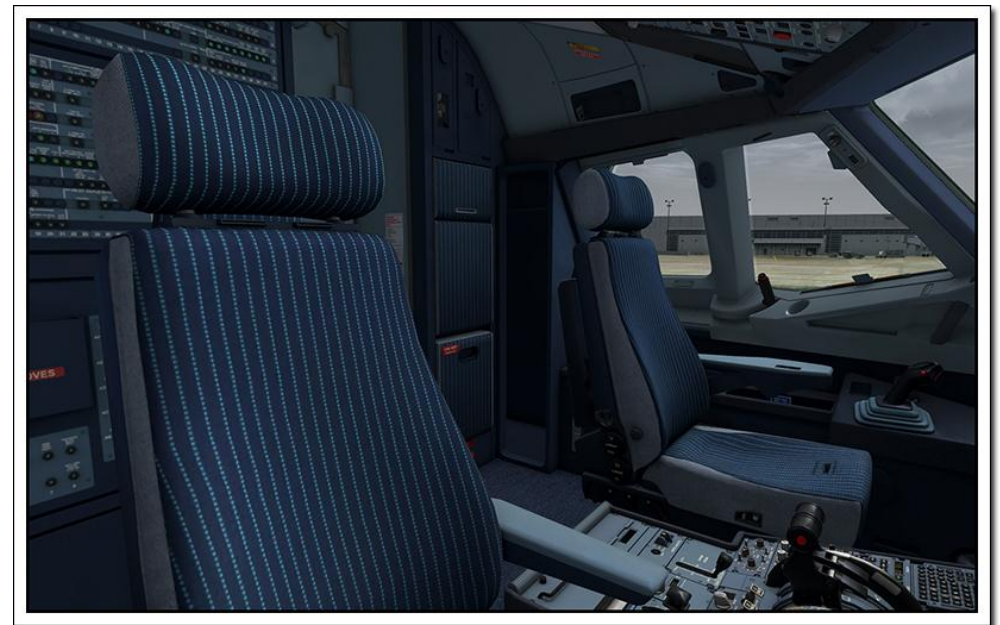
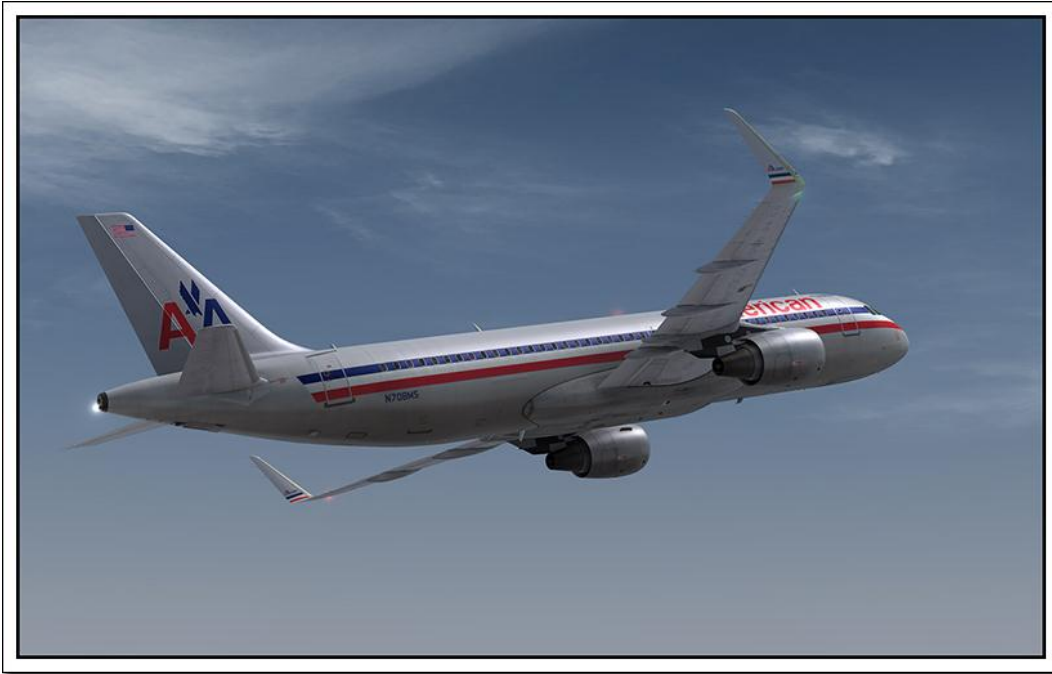
Что не понравилось:

- Отсутствие (временное) коммерческого авиатрафика

Рекомендуемые дополнения

[Airbus X Extended Edition](#)

Мало знакомы с Airbus и хотите отработать посадки ? Остров Миконос хорош для таких тренировок. Опытных пилотов привлечет расширенная симуляция и великолепный внешний вид, выгодно выделяющий новый Airbus от Aerosoft на фоне его конкурентов.



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