

БЫСТРАЯ УСТАНОВКА

1. Настоятельно прошу, сделайте бэкап папок:
[папка симулятора] / Aircraft
[папка симулятора] / Scenery / World / Scenery
2. Из папки [папка симулятора] / Aircraft удалите все трафиковые самолеты, включая дефолтную Cessna172SP. Разархивируйте и скиньте туда все содержимое 7 (семи) пакетов, которые Вы сможете скачать по ссылке ниже. Внимание, общий размер файлов в распакованном виде – **более 19 Гб!!!**
<https://drive.google.com/drive/folders/1lseN2o8fcoSdOw5q3pnNY4mWfvHk2yeC?usp=sharing>
3. Из папки [папка симулятора] / Scenery / World / Scenery удалите все .bgl файлы, **которые относятся к трафику**. Разархивируйте и скиньте туда все содержимое из архива «Traffic_files.zip», который Вы уже скачали.

Все – можно летать!

Удалить сборку еще легче – удалите вышеуказанные папки и поместите туда те, которые были у Вас раньше, т.е. из бэкапа.

Примечания:

- Если раньше у Вас не были установлены трафиковые модели самолетов МиГ-31 и Су-27 от SBAI Team <https://sbai.kiev.ua/page/3/>
Су-25 от Mike Pearson <https://militaryaiworks.com/download-hangar/file-library/download/7-aircraft-models-fs9/588-sukhoi-su-25-frogfoot-various-european-af-su-25-m1-t-ub-utg-mpai>
ТУ-154м от Евгения Васильева <https://www.avsim.ru/fs2004-ai-samolety-dlya-trafika-48/tu-154m-dlya-trafika-tcai-67105.html>, то необходимо скачать их исходники. Далее - скопировать все файлы эффектов (.fx), которые предлагаются авторами вышеуказанных самолетов в папку вашего сима:

[папка симулятора] / Effects

- Относительно производительности..? Пробуйте. Ну, по крайней мере, эту сборку неплохо тянет даже встроенная графика Intel HD610 в FullHD. Вполне летабельно и в больших аэропортах (речь идет о freeware сценах). (Пропатченный fs9.exe, W7 но совместимость с XPsp3, запуск через fs9CPU).

Blah blah blah о сборке

Просто нереально сделать трафик в симуляторе «реальным».

Ну, во-первых, весь процесс занимает архи-много времени. Не успел поставить трафик, - уже какие-то изменения. Меняются расписания, появляются одни авиакомпании, исчезают другие, полеты транспортных самолетов и тем более бизнес джетов – репрезентативны, требуются новые ливреи, новые расписания и т.д. и т.п. ☹

Исходя из этого, несколько лет назад я решил сделать сборку трафика последнюю, но с большИм размахом так сказать. Увы, эра девятки подошла к концу. 15 лет на то время, однако. Кроме того, была прекращена поддержка fs9 со стороны моддеров – модели самолетов и текстуры к ним больше не обновлялись. Проект WOAI также стал историей. Когда-то я его использовал для наполнения своего сима трафиком. Да и сейчас в моей сборке для наглядности почти все папки с трафиковыми самолетами именуются WoA_..... Ну, и как я уже отмечал, - это было уникальное время, когда много бортов прошлого поколения были еще в строю, а новые нео-супер-dream джеты только-только начали подниматься в небо и бороздить бескрайние просторы воздушного океана...

Нужно понимать, что для того, чтобы трафик в симуляторе был живым и «работал» в полную силу необходимы три составляющие:

- собственно, сам трафик, который состоит из модели самолета, его ливреи и расписания

- соответствующие афкады аэропортов для организации движения и парковки трафика на земле
 - callsign, т.е. позывной самолета/авиакомпания, который использует диспетчер для связи с бортом.
- Итак, что мы имеем?:

TRAFFIC

Больше полторы тысячи флайтпланов. Ядро трафика – 2017 год. Имеется много более старых расписаний (т.к. новых я не нашел), но они были отредактированы. Практически все авиакомпании и борты (в том числе и бизнес-джеты), представленные в трафике, на конец 2017 года имели статус «active».

В файле «Help_info» во вкладке Traffic можно посмотреть список всего трафика и дату расписания.

Трафик	Год
0001 Alaska Central Express	2017
0002 Adria Airways	2017
0003 Caspian Airlines	2018
0004 Ravn Alaska	2016
0005 Air Koryo	2015
0006 Nordstar	2017
0007 Bluebird Airways	2017
0008 Aereo Calafia	2014
0009 Aerocaribbean	2015

Проверка статуса бортов и авиакомпаний производилась на основе таких web-ресурсов как:

<https://www.airfleets.net>

<https://russianplanes.net>

<https://www.aerotransport.org>

<https://www.planelogger.com>

Также были удалены дублирующие самолеты. Есть авиакомпании (Go2Sky, Smartwings, SmartLynx и др.), которые сезонно сдают в аренду свои самолеты или выполняют чартерные полеты для других а/к. Таким образом, один и тот-же рег. номер можно было увидеть в расписании разных а/к, что не есть хорошо.

Компиляция и проверка трафика производилась с помощью программ: AIFP3, Traffic Manager и Traffic Tools. С помощью первых двух можно сформировать и посмотреть очень много информации по трафику: расписание по аэропортам, проверить трафик на наличие ошибок, проверить аэропорты на предмет нехватки стоянок и многое другое.

В расписаниях я не использую значка @, кроме бортов, которые летают по кругу.

Ливреи в формате dxt3 с альфа каналом без MirMap. _L-ки ливрей - в каждой текстурной папке, т.к. у многих самолетов они кастомные.

Достаточно много ливрей конвертированы с FSX т.е. с .dds 2048 в .bmp 1024. Для работы с ливреями я использовал Paint, Image Tool и DXTBmp.

AFCAD

Афкады – это самая интересная тема для трафика. Здесь я столкнулся с такими проблемами:

- ICAO код аэропорта в расписании не совпадает с тем, который прописан в симе
- координаты аэропорта не совпадают
- нехватка стоянок для самолетов в аэропортах (как в def так и в сценариях)
- малый радиус стоянок
- отсутствие стоянок вообще - только ВПП
- отсутствие аэропорта в симуляторе, прописанного в расписании

По большей части все эти вопросы мне удалось решить. Здесь нет однозначного рецепта т.к. проблема имеет индивидуальный и ситуативный характер. У каждого симмера подключены разные сценарии (платные\бесплатные, старые\новые и т.д.). Я могу лишь предложить вам отредактированные афкады, которые далеки от реальных, но лучше такие, чем вообще никаких. У меня они установлены как дефолтные. Естественно, если я подключаю какой-либо сценарий, то этот def-афкад удаляю. С афкадами нужно быть предельно осторожным и внимательным – не допускать дублирования или наложения одного на другой. По следующей ссылке Вы найдете

кучу афкадов из моей папки Addon Scenery/Scenery а также некоторые афкады из легких сценариев от *Андрея (Anta)* и *Алексея Рубцова (Rulexy)*, адаптированных под данную сборку.
<https://drive.google.com/drive/folders/1i9Kd6OMJpQyUqDBI0PKFXBk1q4QbM39n?usp=sharing>

Программы, которые я использую для правок или создания афкадов: AFCAD, Airport Facilitator X и Airport Design Editor.

Для любителей статистики и желающих поковыряться в афкадах, в файле «Help_info» во вкладке Сводная можно получить информацию по тем аэропортам, где используются нестандартные или

Названия строк	Сумма по полю Кол-во
BGTL	9
BIKF	53
(21) LC-130 Mil_Cargo	23
(25) AN12 Cargo	1
(31) BE3A Mil_Cargo	3
(35) A310	1
(35) B763	4
(35) IL76 Cargo	3
(44) A333	3
(44) BC-17 Mil_Cargo	2
(44) BKC-135 Mil_Cargo	10
(48) AN124 Cargo	2
(60) AN225 Cargo	1
CFY5	1

Аэропорт в расписании	Аэропорт в симуляторе
RPNS	RPSI
RPVV	XCN
SAXX	SAWC
SBCN	SWKN
SBDO	SSDO
SBFE	SNJD
SBGV	SNGV
SBJI	SWJI

heavy стоянки. Например из скрина видно, что в аэропорт Кефлавик в течении недели прилетают три разных (имеется в виду рег.номер) ИЛ-76, они занимают стоянку Cargo и им необходим min радиус стоянки 35 метров.

В принципе, всю необходимую информацию по аэропорту (расписание, проверить количество занятых стоянок по категориям, хватает ли их на всех) можно получить с помощью AI Flight Planner3 в меню Bulk Traffic → Traffic and Parking Analyser.

Также в файле «Help_info» во вкладке ICAO можно увидеть список несостыковок в кодировке аэропортов дабы избежать путаницы.

CALLSIGN

Позывные для авиакомпаний использовал те, которые нашел на разных симсайтах и закинул в сим программой EditVoicerpack. Остальные просто подбирал на свое усмотрение из получившегося списка (см. файл «Help_info» вкладку CALL). Для бизнес-авиации и прочих флайтпланов в расписаниях я использовал правило ,R, т.е. идентификация по рег. номеру.

Copyright

Непростая задача перечислить всех, чьи работы и разработки я использовал в сборке своего трафика. Это и создатели моделей самолетов, и web-художники, и авторы расписаний, и разработчики прог для работы по редактированию игрового мира и многие другие. Хочу сказать только, что без ваших прекрасных работ и материалов в рамках freeware контента, - не было бы ни моей сборки ни симмерского энтузиазма в целом.



Спасибо за внимание. Нескучных Вам полетов!

==
 ===== Serg Gaewsky (ShtuGman) =====
 ==