

DOS AMIGOFS – FS9 SCENERY DESIGN

Pescara e il suo aeroporto



SCENARIO FREWARE PER FS9, A CENTURY OF FLIGHT (FS2004)

© 2004 Dos AmigoFS

e-mail: deckart@libero.it

Sommario

<u>PRESENTAZIONE DEL PROGETTO</u>	<u>1</u>
<u>PESCARA E IL SUO AEROPORTO</u>	<u>2</u>
<u>FILOSOFIA DEL PROGETTO</u>	<u>5</u>
<u>INSTALLAZIONE</u>	<u>6</u>
<u>INFORMAZIONI TECNICHE</u>	<u>10</u>





Presentazione del progetto

Una breve introduzione alla genesi del progetto "Pescara e il suo aeroporto".

Inanzitutto grazie per averci fatto visita e aver scaricato questo nostro primo progetto. Ci presentiamo brevemente: siamo Fabio e Francesco, viviamo entrambi a Roma (nello stesso palazzo), e siamo entrambi appassionati di Microsoft Flight Simulator, che utilizziamo nella versione FS2004.

In realtà il vero "malato" è Francesco, che ha scoperto MS Flight Simulator quando era ancora nella versione 5.1, ma Fabio si è fatto coinvolgere, e per alcuni versi ha persino superato Francesco.

Entrambi amiamo inoltre "smanettare", Francesco nel software mentre Fabio è un esperto bricoleur. Infatti si sta costruendo un home cockpit, ma questa è un'altra storia.

Francesco da alcuni anni ha sviluppato una vera e propria passione per l'aeroporto di Pescara, e per lui è stato naturale pensare di sviluppare l'aeroporto "Liberi". Fabio invece ha sviluppato una passione per Gmax, di cui in poco tempo ha scoperto i segreti..

Abbiamo messo insieme le nostre passioni, ed ecco nascere Dos AmigoFS.



Pescara e il suo aeroporto

Informazioni sull'aeroporto "P. Liberi" di Pescara



Sigla ICAO: LIBP

Sigla IATA: PSR

Classificazione ICAO: Categoria 4 D

Categoria antincendio: VIII ICAO

SERVIZI ATC

- Torre (TWR): frequenza 118.450 e Avvicinamento APP (APPROACH): freq. 120.050
- ARO/MET

RADIOASSISTENZE

- RWY 22 dotata di ILS/DME Cat. I serie 4000
- VOR - DME
- Radiogoniometro VHF

AIUTI VISIVI LUMINOSI:

- RWY 22 sentiero di avvicinamento in Cat I
- PAPI per RWY 22, IOP: VASIS per RWY 22
- PAPI per RWY 04
- Faro di Aerodromo
- Impianto luci pista RWY 22 in Cat I

CARATTERISTICHE FISICHE DELLA PISTA DI VOLO

lunghezza della pista	mt. 2.370
larghezza striscia di volo	mt. 45

PAVIMENTAZIONE:

indice di classificazione sul carico	PCN 90
striscia di sicurezza	mt. 2.545 x 300

Caratteristiche operative.

TESTATA SUD IDENTIFICATA CON N. 04

corsa disponibile per il decollo	mt. 2.430
distanza disponibile per accelerazione-arresto	mt. 2.430
distanza disponibile per il decollo	mt. 2.430
distanza disponibile per l'atterraggio	mt. 2.330
orientamento	38°
pendenza	-2,7%

TESTATA NORD IDENTIFICATA CON N. 22

corsa disponibile per il decollo	mt. 2.430
distanza disponibile per accelerazione-arresto	mt. 2.430
distanza disponibile per il decollo	mt. 2.430
distanza disponibile per l'atterraggio	mt. 2.220
orientamento	218°
pendenza	+2,7%

CARATTERISTICHE FISICHE DELLA VIA DI RULLAGGIO PARALLELA

larghezza	mt. 24
-----------	--------

SISTEMA LUMINOSO DI PISTA TESTATA SUD N. 04

- sistema luminoso di soglia ed estremità pista

SISTEMA LUMINOSO DI PISTA TESTATA NORD N. 22

- sentiero Calvert lunghezza mt. 593
- flashing lights
- sistema luminoso di soglia ed estremità pista
- sistema luminoso di bordo pista con intensità variabile
- sistema Vasis indicatore visivo dell'angolo di avvicinamento

sistema luminoso di bordo vie di rullaggio, raccordi, bretelle, piazzale

IMPIANTI VARI

- faro d'aeroporto
- faro d'identificazione
- manica a vento
- luci d'ostacolo

Aerostazione passeggeri

superficie utile	mq. 9.200
piani fuori terra	n. 02
cubatura	mq. 36.000

Filosofia del progetto

Una cosa che crediamo sia utile mettere in evidenza subito è la filosofia che sta alla base del nostro progetto: noi non abbiamo la pretesa, e nemmeno la capacità, di produrre uno scenario dell'aeroporto assolutamente rispondente al reale, anche per la mancanza di tutta una serie di informazioni a cui non abbiamo avuto accesso. Piuttosto la nostra idea di base è stata quella di creare uno scenario in grado, anche solo per qualche istante, di ottenere quell'effetto di "sospensione dell'incredulità" che è alla base secondo noi di una simulazione riuscita della realtà, inserendo tutti quei riferimenti al paesaggio reale che facciano sentire il simmer "sul posto", per quanto possibile in FS2004.

Nel progetto abbiamo quindi inserito l'aerostazione di Pescara, e alcuni dettagli intorno, molto simili alla realtà, mentre per il resto del sedime aeroportuale, e per altri punti notevoli del paesaggio abbiamo fatto ricorso agli oggetti standard di FS2004, anche per non appesantire troppo il frame rate. Tutta la zona intorno all'aeroporto (da Montesilvano a Francavilla sulla costa, e fino a Chieti nell'interno) è stata rivista come landclass, e sono state riposizionate le strade e ferrovie, nel default assolutamente errate.

La pista dell'aeroporto, le taxiways e gli apron sono stati leggermente riposizionati, ed è stato rivisto coerentemente l'ILS sulla pista 22.

Consigliamo fortemente l'utilizzo con questo scenario delle mesh italiane di Pietro Mauri, e delle texture Bluesphere, entrambe disponibili su Avsim.



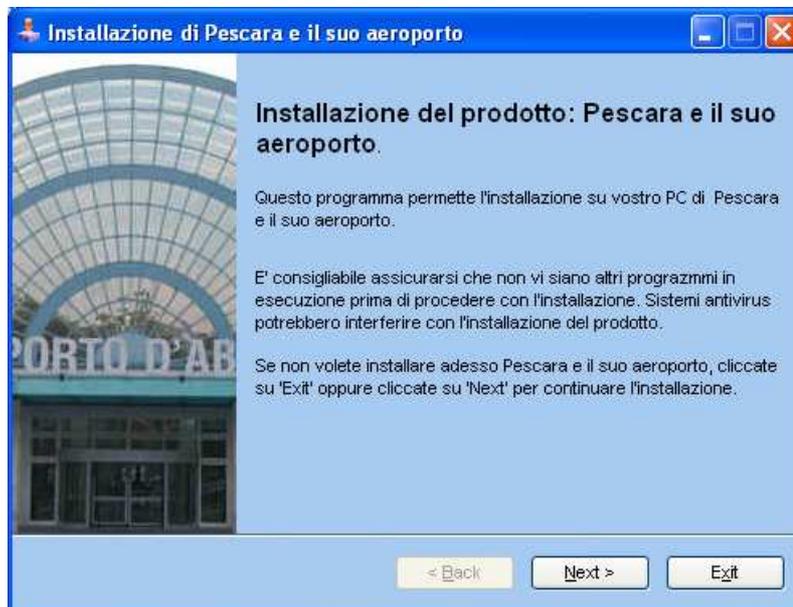
Installazione

Prima parte dell'installazione

Per l'installazione abbiamo deciso di fare ricorso ad un installer automatico, anche se questo potrà far storcere il naso a qualche amante delle installazioni manuali, abbiamo ritenuto che la facilità di questa soluzione sia preferibile in questo caso, in cui vengono inseriti files e directory in diversi punti dell'albero di installazione di Flight Simulator sul sistema. Ad ogni modo vi assicuriamo che l'installazione non modifica in alcun modo il sistema Windows, e che l'uninstaller non sovrascrive quello di alcun altro add-on.

Per l'installazione di "Pescara e il suo aeroporto" è sufficiente fare un doppio click sull'icona del programma di installazione che avete scaricato dal sito.

Si aprirà una finestra sperabilmente (☺) uguale a questa:



Cliccare su Next, per proseguire nell'installazione.

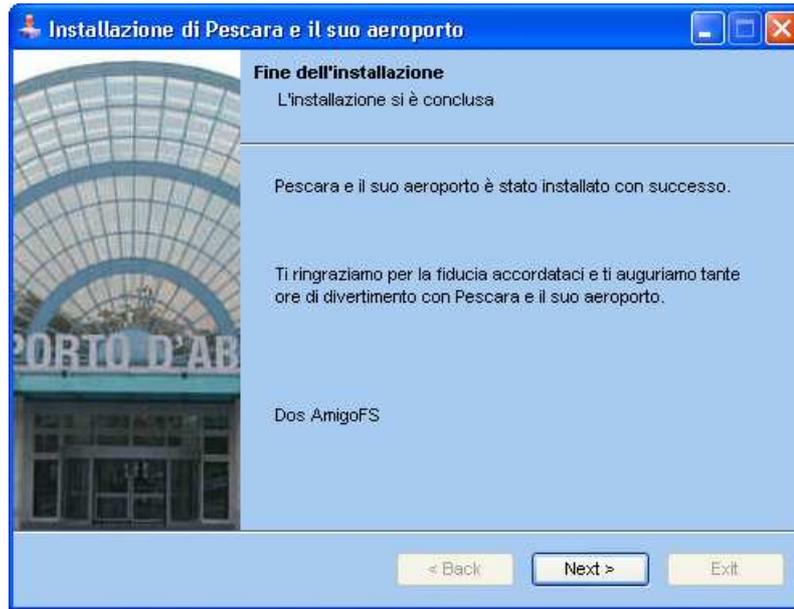


Cliccando su “Accetto...” si attiverà il tasto Next e sarà possibile proseguire con l'installazione:



Da questa schermata sarà possibile indicare la directory in cui è installata la vostra copia di FS2004, nella maggior parte dei casi sarà stata trovata automaticamente, eventualmente cambiarla manualmente cliccando su “...” e selezionando la giusta directory. Proseguire cliccando su Next.

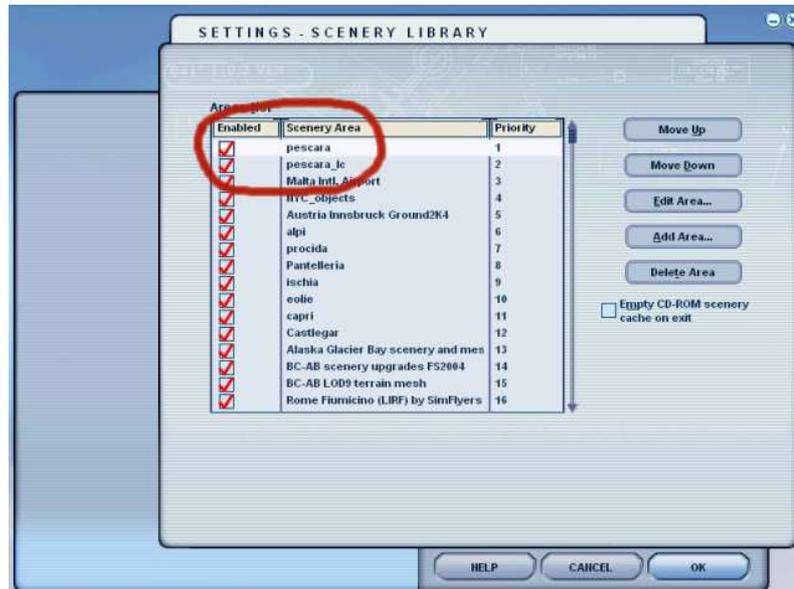
L'installazione dovrebbe proseguire normalmente, e al termine dovrete avere questa schermata:



Completamento dell'installazione

Per completare l'installazione di Pescara e il suo aeroporto sono necessarie alcune operazioni manuali.

1. Attivare nella libreria scenari i due componenti dello scenario, il landclass (che si trova in Addon Scenery\pescara_lc) e lo scenario vero e proprio (in Addon Scenery\pescara), facendo attenzione a mettere quest'ultimo ad un livello SUPERIORE al land class, come in questo esempio:



2. Attivare una piccola sorpresa di questo scenario, Manta01, ovvero l'ATR-42 della Guardia Costiera basato all'aeroporto Liberi. L'attivazione segue

diverse modalità a seconda se state già usando aerei PAI (anche quelli contenuti in ItalAI di Sergio de Zordo), oppure no.

- a. Nel caso abbiate già almeno un ATR-42 PAI (si trova in Aircraft\PAI AT43), andate nella directory appena menzionata e troverete una directory texture.gc (con il repaint) e un file di testo dainserire.txt. Il contenuto di questo file va copiato e incollato nel file aircraft.cfg che troverete nella directory, modificando opportunamente la riga [fltsim.x] inserendo il primo numero consecutivo rispetto a quelli già presenti nell'aircraft.cfg. Di seguito è riportato il contenuto del file dainserire.txt:

```
[fltsim.x]
title=PAI AT43 MM
sim=pai_atr
model=
panel=
sound=
texture=gc
kb_checklists=
kb_reference=
atc_id=
atc_airline=COAST GUARD
atc_flight_number=
ui_manufacturer=Project AI
ui_type=Aeritalia ATR 42-200
ui_variation=Guardia Costiera
description=Project AI Airbus A340 ONLY for AI use!
TEAircraftuid=1117
visual_damage=1
atc_parking_codes=MM
atc_parking_types=MIL_COMBAT
```

- b. Nel caso non aveste altri ATR-42 PAI, andate nella directory Aircraft\PAI AT43 (che sarà stata creata dall'installer), e rinominate il file aircraft.txt in aircraft.cfg.

Nota bene: per installare Manta01 vengono sovrascritti i files relativi all'ATR-42 PAI, in ogni caso con gli ultimi .air e .mdl disponibili sul sito projectai.





Informazioni tecniche

Pescara e il suo aeroporto è stato realizzato con le tecniche di sviluppo proprie di FS2004, quindi NON è compatibile con le precedenti versioni di Flight Simulator.

Lo scenario è stato realizzato utilizzando i seguenti strumenti di sviluppo:

1. gmax v. 1.2 per quanto riguarda l'aerostazione, il parcheggio e la recinzione.

(<http://www.discreet.com/products/gmax/>)

2. SceneGenX v. 1.0 build 7, per il posizionamento degli oggetti standard di libreria (edifici aeroportuali, veicoli, punti di riferimento in città, barche nel porto.

(<http://www.airportforwindows.com/downloads.html>)

3. Ground2K4 v. 5.33 di Christian Fumey, per il rifacimento della linea di costa nel porto di Pescara, il tracciamento delle arterie viarie e ferroviarie principali, e il land class.

(<http://library.avsim.net/eseach.php?CatID=fs2004util&DLID=39207> e
<http://library.avsim.net/eseach.php?CatID=fs2004util&DLID=45391>)

4. AFCAD v. 2.04 di Lee Swordy, per la modifica di pista e raccordi.

(<http://library.avsim.net/eseach.php?CatID=fs2004afcd&DLID=38112>)

5. Traffic Tools v. 2.02 di Lee Swordy, per la creazione del traffico AI di Manta01.

(<http://library.avsim.net/eseach.php?CatID=fs2004ai&DLID=34731>)

6. EZLandclass 2 di Russell Dirks, per la creazione del land class di Montesilvano.

(<http://www.flightsim.com/cgi/kdl/main/58/ezlc2.zip>)