

Vietnam War Pack 1 pour FSX

version 0.1 20/06/2009 Xavier «Fishbone» Carré

C'est en faisant voler des F100 Super Sabre, C130 Hercules, OV10 Bronco ou U10 Helio Courier, que j'ai eu l'idée de leur donner un environnement.

Petit à petit, les choses ont pris une ampleur non maîtrisable. Bases aériennes, puis, pour m' amuser des petites pistes, et pour meubler : du trafic et des objets.

Ceci pour devenir un projet : créer un environnement de simulation proche du Vietnam en 1968, mais en utilisant essentiellement, pour le moment, les librairies FSX et et quelques rares acceleration.

Que va t-on y trouver ?

A terme, si j'ai le temps (et je n'en ai pas beaucoup), les principales bases aériennes US au Vietnam : Cam Ranh bay, Da Nang, Pleiku, Tan Son Nhut ...

Des aérodromes, des LZ et airstrips (fictifs ou réels).

Des missions...

Editeur utilisé: Airport Design Editor v1.40.08

Ceci est une version bêta d'un premier package qui comprend :

Les bases aériennes de Cam Ranh bay et Pleiku.

L'aérodrome de Dak To.

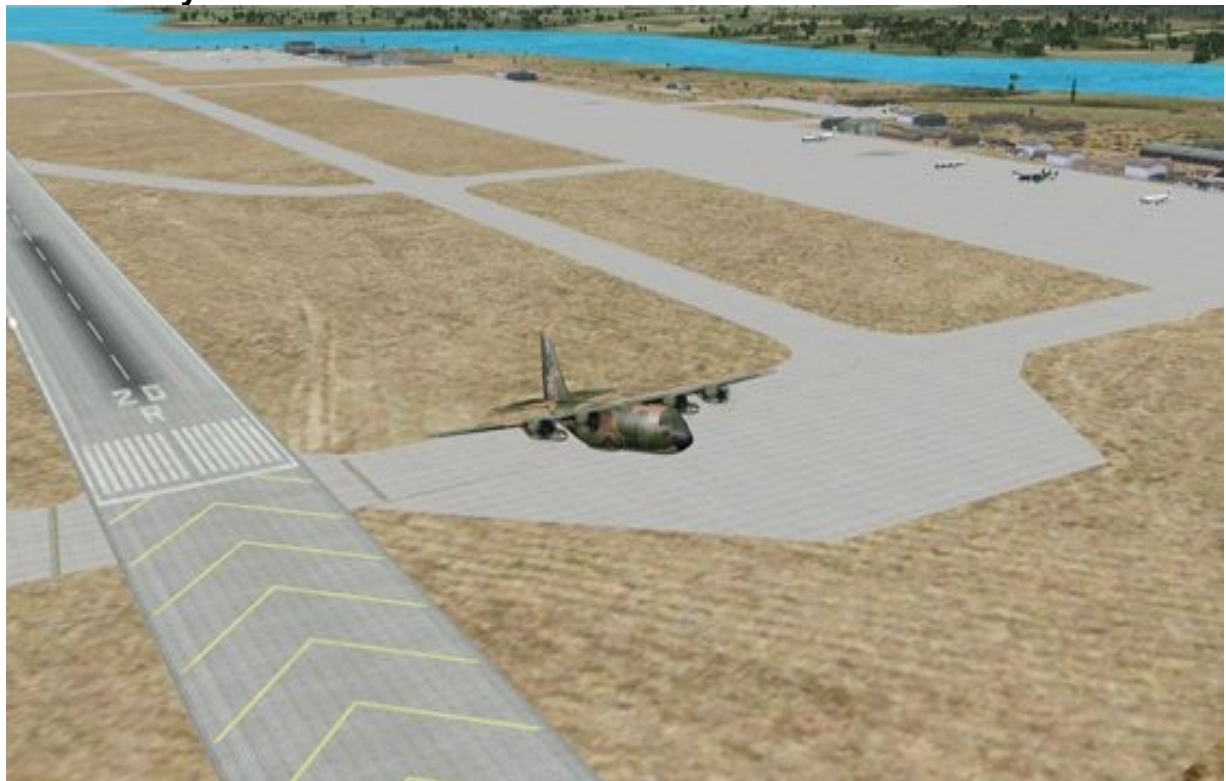
Une LZ fictive.

Pour meubler Pleiku : un fichier trafic AI, sans prétention, et un avion AI (le C47 par défaut et une texture brouillon), ainsi qu'un objet .bgl : un pare-éclats.

Pour meubler Cam Ranh, des avions statiques F4 de Guy Diotte, avec sa permission.

Les aéroports et autres pistes sont tous dotés d'une tour afin de pouvoir guider les vols.

Cam Ranh Bay



Une des principales bases aériennes US au Vietnam. Un trafic digne des plus grands aéroports civils de l'époque. Utilisé par l' USAF (F4, C130, C123 ...) et la Navy (P2-V7, P3...). On pouvait y voir les plus gros appareils de transports militaires et civils (C141, C9...)

Codé VVCR, 2 pistes de 3048 m, 2 fréquences : Tour et Sol.

Pas d' ILS pour le moment. Sera agrandie plus tard pour y ajouter les installations navales. Les installations sont pour partie, installées de manière réaliste (zone C130 C47), bien que les hangars proviennent des librairies FSX. La zone Aerial Port est extrapolée, de même que la tour, le poste de garde, des photos et vidéos que j'ai consultées. La zone des avions F4 existe, mais traitée ici de manière fictive par défaut de docs.

La zone de ravitaillement, l'héliport, l'antenne sont fictifs. Certaines zones de hangars ont été délibérément déplacé.

Pleiku (au cœur de l'action)



La base principale des hauts plateaux, à l'ouest du Vietnam, non loin de la frontière avec le Cambodge et le Laos, et donc près de la route Ho Chi Minh.

Y étaient basés des A1H Skyraider et des C47, AC47 et EC47. Des C141 Starlifter s'y sont posés.

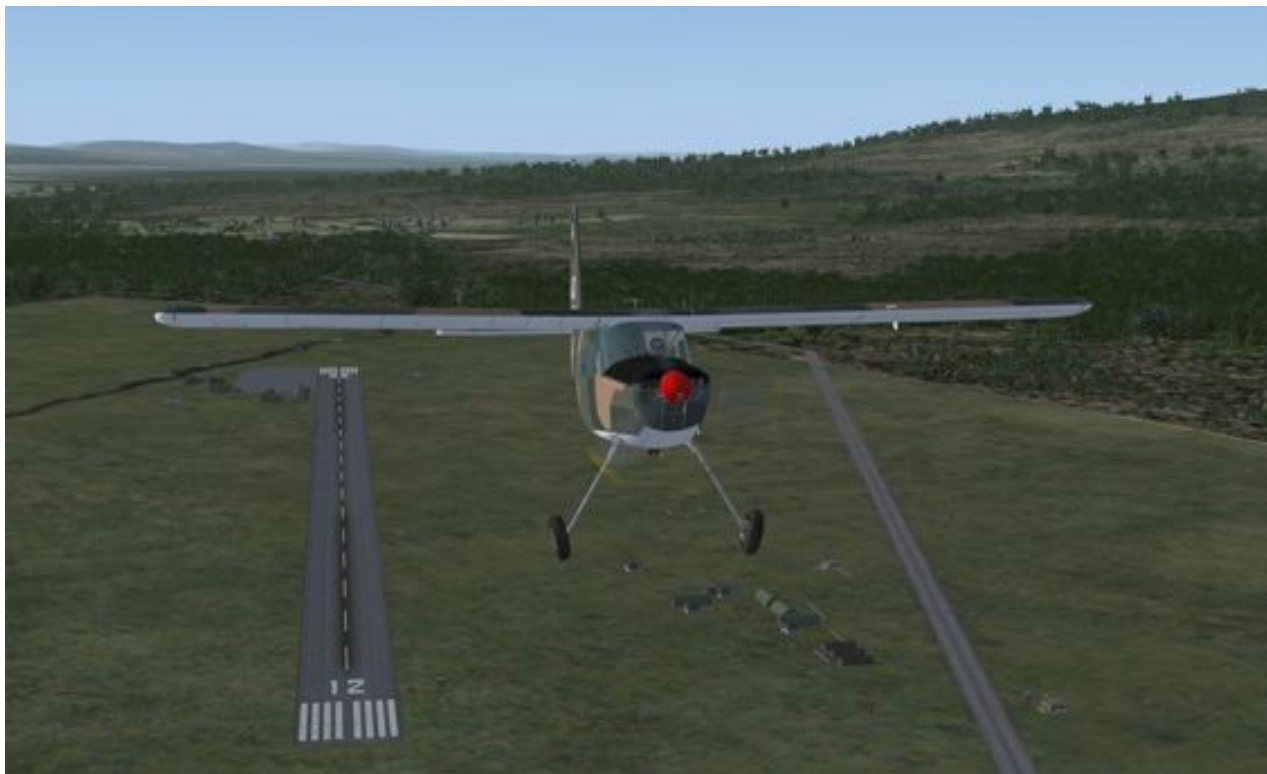
La piste, les taxiways, les parkings sont réalistes, jusqu'aux pare-éclats réalisés depuis les originaux en place à Pleiku. Bien que les hangars soient génériques, leurs emplacements sont réalistes. Emplacement de la tour extrapolé. Zone de ravitaillement fictive.

Code VVPK 1 piste de 1817 m en asphalte, 1 fréquence : tour.

Pour des raisons de landclass et d'autogen trop moderne, j'ai rasé toute la zone, la ville

de Pleiku sera refaite plus tard, de manière plus réaliste.

Dak To 2



Au NNO de Pleiku, à peu près 20-25 mn de vol.

A l'origine, un aérodrome desservait un camp des forces spéciales à Dak To. Mal situé, trop court. Il a été déplacé, et a servi comme base pour des opérations plus importantes. Seule la longueur de la piste, son matériau, sont réalistes.

La piste ici est délibérément orienté différemment de l'originale qui longeait la route, pour un peu plus de challenge.

C'est une pure version bêta, juste pour le fun, et en attendant d'autres infos.

Une piste en treillage métallique de 1200 m. Une fréquence : tour. Code fictif : VVDT

LZ Alpha

A l'ouest de Pleiku, à peu près à 10 mn de vol.

Sur un plateau en légère cuvette à plus de 1000 m d'altitude.

C'est une landing zone fictive, juste pour le challenge, elle dessert un camp des forces spéciales. Utilisable par des avions légers : Helio Courier, Pilatus PC6, les propriétaires du

Caribou d'Alphasim devraient s'y amuser. J'ai pas réussi en C123
Une piste de 700 m en terre et une fréquence radio.
Code fictif VVXC



Avions suggérés:

En freeware :

Le Helio Courier (FS9) H-295 et U10 de Tim Conrad et textures U10 Armée de Ron Rhea
Le Pilatus Porter PC6 (FS9) de Don Porter
Le Bird Dog (FS9) de Massimo Taccoli
Le Cessna O2 Skymaster (FS9) de Mark Rooks

Le Grumman OV1 Mohawk (FSX) de Tim Piglet Conrad
Le OV10 Bronco (FSX) fichier OV-10 AX de Tim Piglet Conrad : un must have
Le C123 Provider (FSX) de Vladimir Zhyhulskiy fichier C123zhv : un must have
Le C130 Hercules (FSX) de Eduardo Fadul repaints de Ron Rhea. Panel updates par Dannier Garnier
Le F100 Super Sabre de Robert K Suchke
Le F4 Phantom II de Kazunori Ito
Le Grumman A6E Intruder de Kazunori Ito, modifié FSX par Damien-13N (fichiers séparés)

Et bien sûr le UH 1 Huey de Jordan Moore
et bien d'autres... tous disponibles chez Flightsim.com et Simviation.com

En payware:

Le C130 de Sim Captain: Testé, mais compliqué, mais super.
Le A1 H de Razbam (FS9) mais moyennant de 2 bug fix très très bien (des missions

prévues)

Le C7 Caribu de Alphasim : pas testé

Le A6 Intruder de Razbam ou de Alphasim: pas testé

Installation

Décompresser et extraire vers un dossier temporaire.

5 dossiers :

Airplane : contenant un dossier AI C47 à placer dans le dossier simobjects/airplanes
Cam Ranh, Pleiku, LZ Alpha et Dak To à placer dans le dossier addon scenery. Puis à déclarer dans FSX en sélectionnant paramètres, bibliothèques de décor et cliquer sur ajouter une zone : sélectionner le dossier ajouté (par ex. : Pleiku) dans addon scenery et cliquer su OK, la scène s'ajoute à la liste des scènes déjà présentes dans la bibliothèque, opération à réaliser autant de fois que de scènes ajoutées. Puis redémarrer FSX.

Testé sur Core 2 duo 6750 carte nVidia GTX 260 et sur Core 2 duo 6600 carte nVidia GT 8800 Windows XP SP2 FSX Acceleration Pack

Copyright

Ceci est un freeware, il est donc gratuit et destiné à un usage personnel.

Il est ma propriété, à l'exception de la librairie F4 et de ses textures, appartenant à Guy Diotte et utilisé avec son accord.

Il ne peut en aucun cas être redistribué sans mon accord.

Je ne peut en aucun cas être tenu pour responsable des conséquences de son utilisation.

Remerciements :

A Guy Diotte pour son accord sur l'utilisation de sa bibliothèque de F4.

A Patrick Renaudin pour ses tutos Gmax et création de scènes.

A tous, chez Pilote-Virtuel, pour leurs encouragements.

A FS Tutoriels pour leur confiance et leur soutien

Et à Jean-Michel Mabile pour le lancement.

Bon vol, amusez-vous bien !

Et merci de me donner vos impressions, après tout, ce n'est que du bêta

Xavier «Fishbone» Carré

email : carrxav@free.fr