

## MANUALE OPERATIVO per Flight Simulator X

---



Manuale volto ad istruire gli ufficiali naviganti nell'installazione e nella configurazione di FSX.

Versione V 1.0

Autore: Luca LUKE Cesari, 10° GVv VIAF

20/04/2010

# Indice

---

1. Installazione
2. Configurazione interna
3. Modifiche e aumento prestazioni
4. Aeromobile e scenario
5. Multiplayer

## Installazione

---

Per quanto concerne l'installazione di Flight Simulator X , sarà bene procurarsi e installare nell'ordine:

- Microsoft Flight Simulator X Deluxe
- Microsoft Flight Simulator X Service Pack 1 (SP1)
- Microsoft Flight Simulator X Acceleration Pack

..o in alternativa a tutti questi:

- Microsoft Flight Simulator X Gold edition

Avere questi programmi è di fondamentale importanza per poter volare con altri piloti, inutile ricordare che una corretta installazione permette di non aver problemi poi in fase di gioco.

**Nota:** Se utilizzate come sistema operativo windows Vista o Seven (7) , è opportuno lanciare sia gli installanti che successivamente l'eseguibile di fs (FSX.cfg), come amministratore e in modalità compatibile con windows XP.

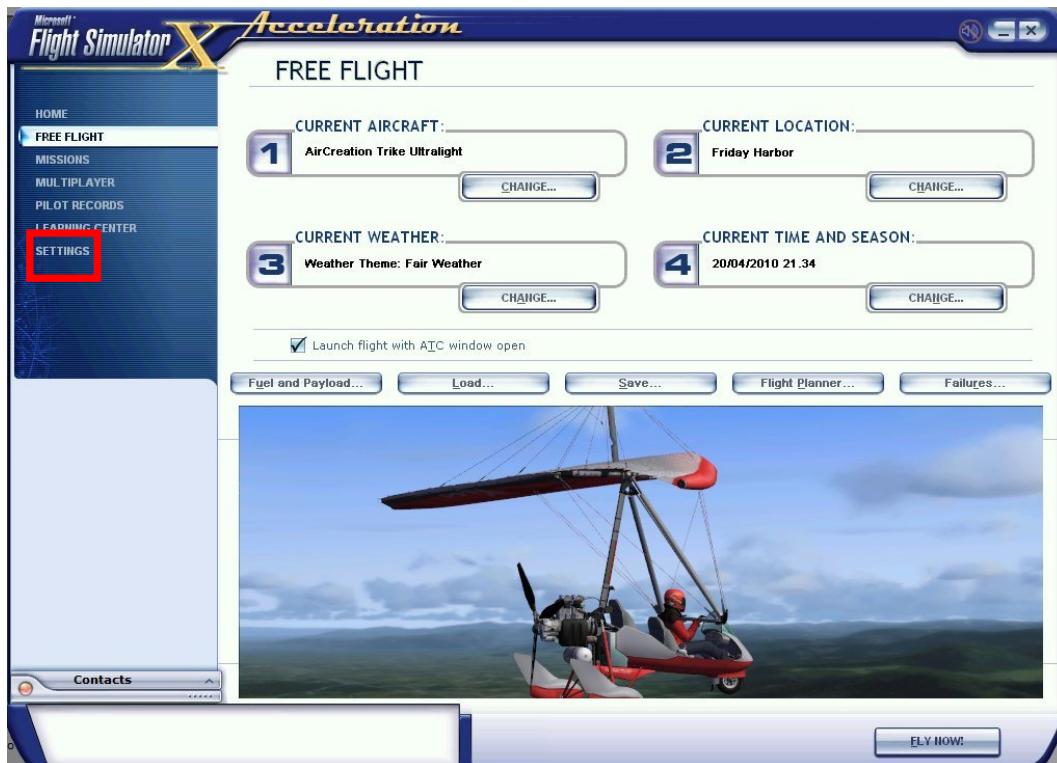
## Configurazione interna

---

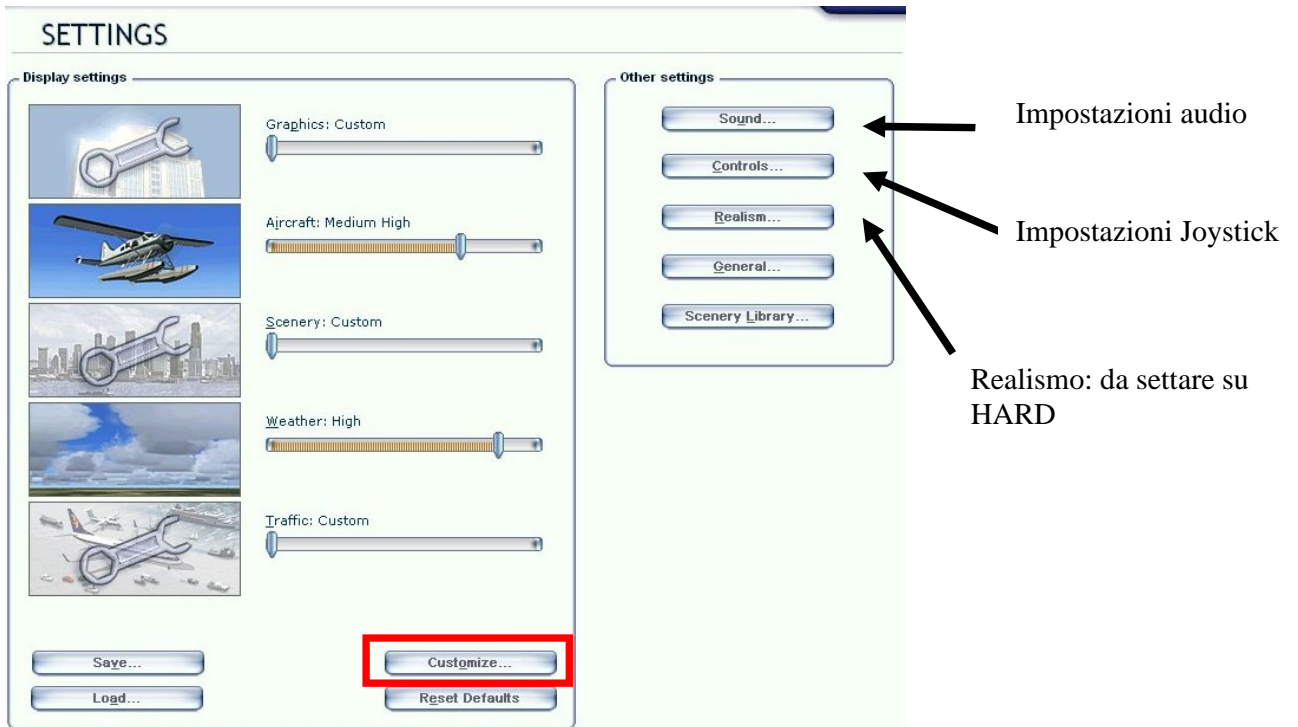
Come voi saprete FSX è tristemente noto per la sua insaziabile richiesta di prestazioni ( non in quel senso sporcaccioni !!).. per questo motivo vi sono una piccola serie di modifiche che apportate ai files di configurazione di fsx possono migliorare la situazione.

Come primo passo bisogna uniformarsi nelle impostazioni interne .. di seguito:

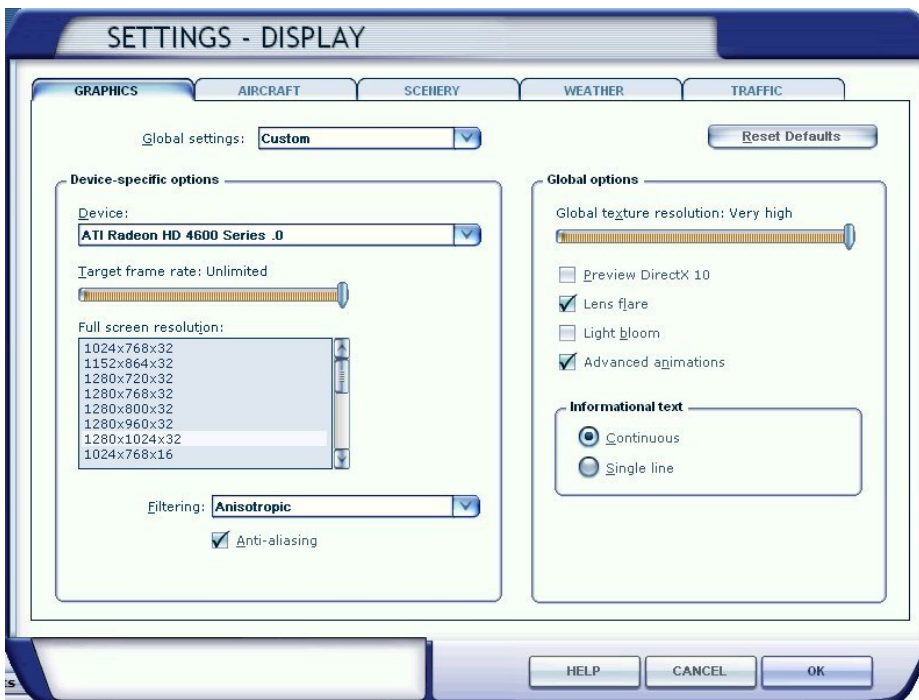
Dalla prima schermata scegliamo la sezione SETTINGS.



E vi troverete questa schermata:

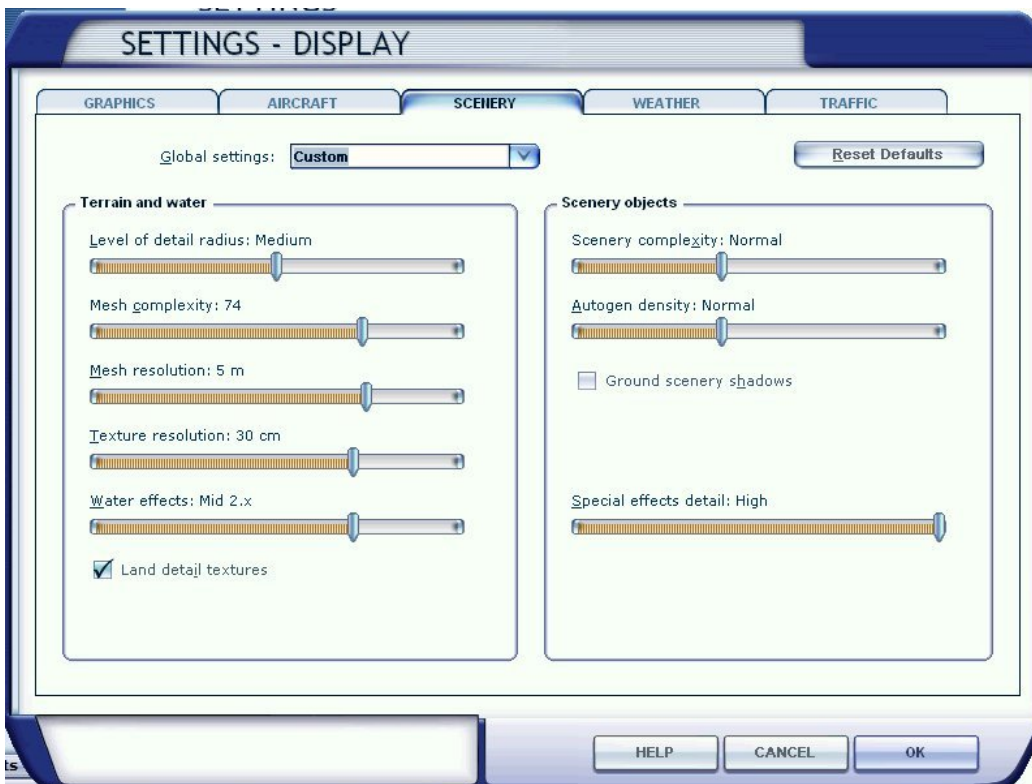
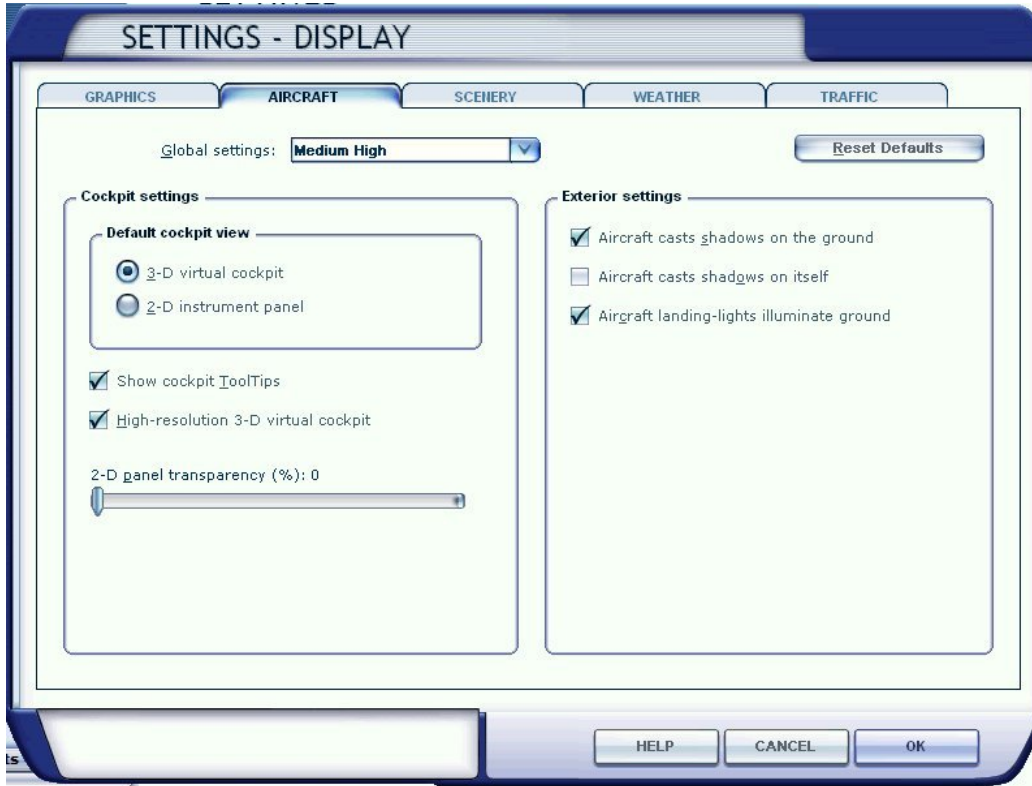


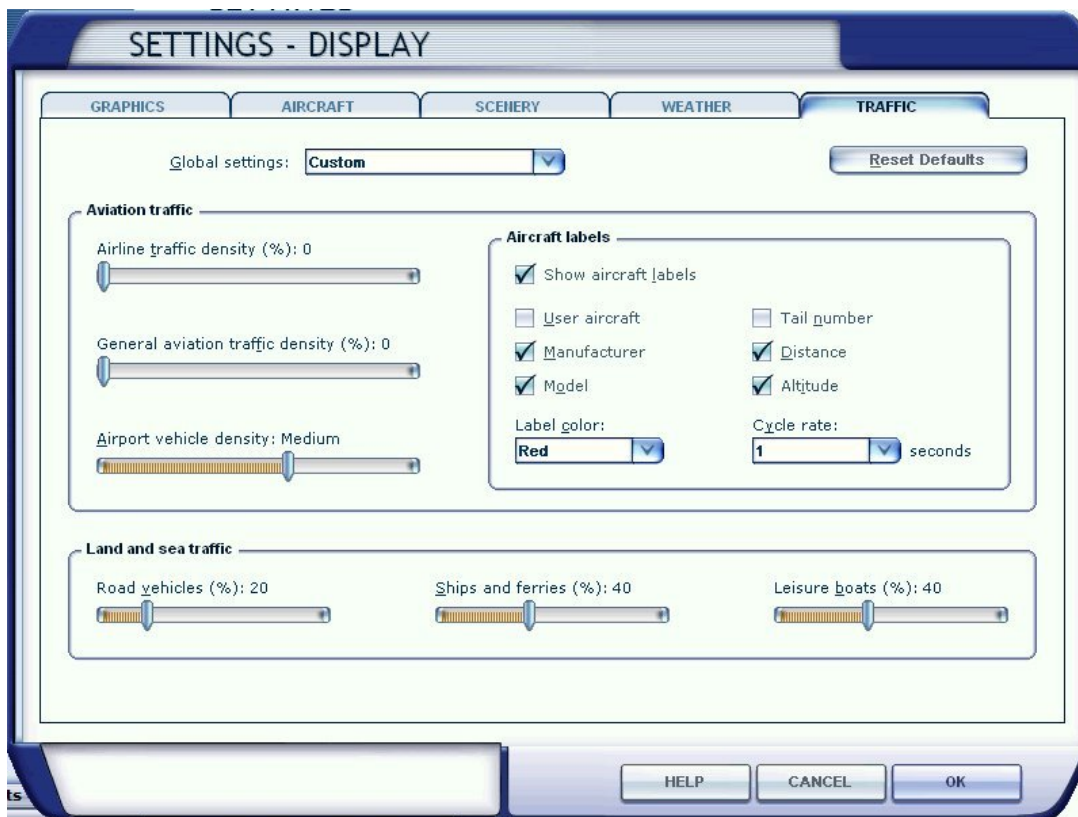
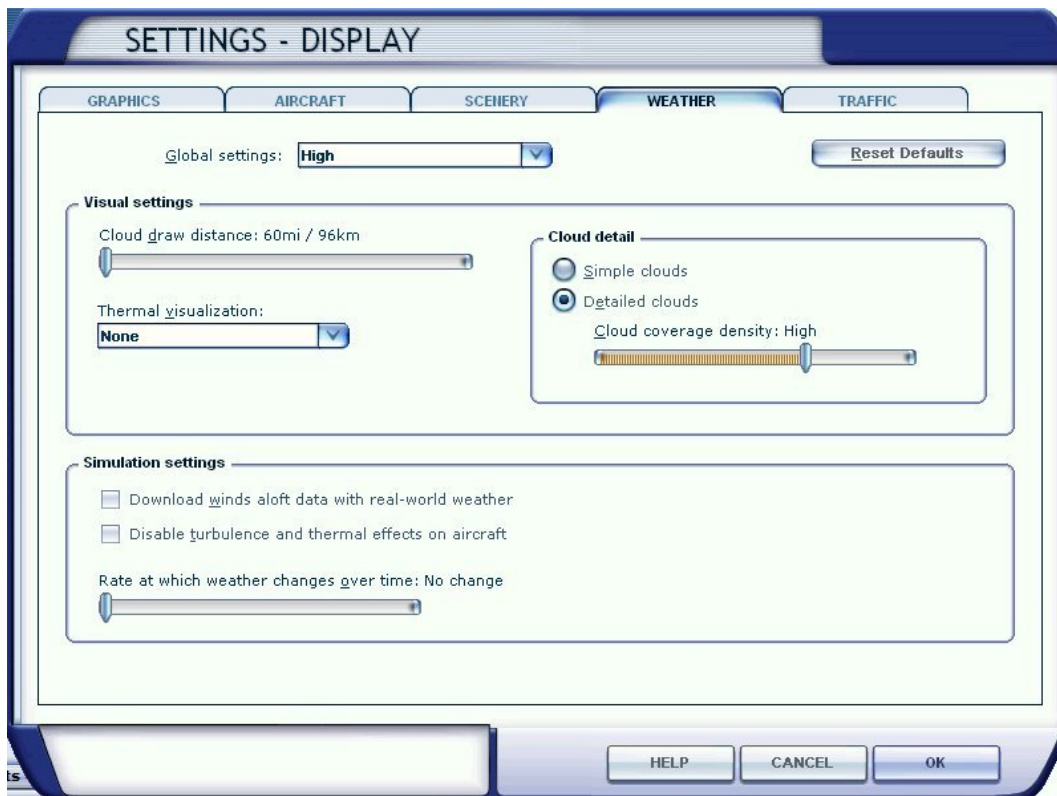
Dalla quale abbiamo la possibilità di accedere a tutte le impostazioni del gioco, in particolare andremo a cliccare su CUSTOMIZE e imposteremo il tutto come in figura.



( Nella sezione device andremo a selezionare la nostra scheda video )

E via via tutte le schede del menu:





Una volta uniformati in queste operazioni potremo chiudere fsx e passare alle modifiche più importanti.

## Modifiche e aumento prestazioni

---

**Nota: Vista la mole di modifiche che andremo ad apportare ai files (fsx.cfg & display.cfg), è caldamente consigliato un backup di questi ultimi, in modo da evitare spiacevoli conseguenze**

### MODIFICA N.1 – Shader20Plus

Per attuare questa modifica dovremo:

- 1) Fare Start , Esegui e digitare dxdiag.  
Fatto ciò si aprirà una nuova schermata dove dovrete cliccare su “ salva tutte le informazioni” e salvare un file di testo (dxdiag.txt) in una cartella a vostro piacere.
- 2) Andare nella directory di FSX e aprire display.cfg
- 3) Aprire e tenere aperto display.cfg & dxdiag.txt .  
Nel primo dovrete trovare una sezione con i seguenti dati

```
-----  
Card name: NVIDIA GeForce 8600 GT  
Manufacturer: NVIDIA  
Chip type: GeForce 8600 GT  
DAC type: Integrated RAMDAC  
Device Key: Enum\PCI\VEN_10DE&DEV_0401&SUBSYS_82721043&REV_A1  
Display Memory: 512.0 MB  
Current Mode: 1024 x 768 (32 bit) (60Hz)  
Monitor: Monitor Plug and Play  
Monitor Max Res: 1600,1200  
Driver Name: nv4_disp.dll  
Driver Version: 6.14.0011.6932 (English)  
DDI Version: 9 (or higher)  
Driver Attributes: Final Retail  
Driver Date/Size: 1/8/2008 18:53:00, 5775104 bytes  
WHQL Logo'd: n/a  
WHQL Date Stamp: n/a  
VDD: N/D  
Mini VDD: nv4_mini.sys  
Mini VDD Date: 1/8/2008 18:53:00, 7434336 bytes  
Device Identifier: {D7B71E3E-4741-11CF-E768-79A200C2CB35}  
Vendor ID: 0x10DE  
Device ID: 0x0401  
SubSys ID: 0x82721043  
Revision ID: 0x00A1  
Revision ID: 0x00A1
```

I dati sottolineati sono quelli che ci serviranno per compilare una stringa come qui di seguito:

```
-----  
; NVIDIA Geforce 8600 GT  
-----  
[000010DE:00000401:nv4_disp.dll]  
PanelAsTexture=0  
Shader20Plus=20  
UseShaders=1  
[000010DE:00000401:nv4_disp.dll]  
MinDriverRev=6.14.0011.6932  
PanelAsTexture=2  
Shader20Plus=20  
UseShaders=1
```

Dove al posto di:

- NVIDIA Geforce 8600 GT avremo il nome riportato dopo Card Name (vedi dxdiag.txt)
- 10DE avremo il valore vendor ID
- 401 avremo il valore di device ID
- nv4\_disp.dll avremo il valore di driver name
- 6.14.0011.6932 avremo il valore di driver version
- 20 avremo il valore di shader della nostra scheda video (vedi internet/scatola scheda)

Una volta fatto ciò potremo copiare la stringa sopra, opportunamente modificata, all'interno di display.cfg, sotto la sezione delle schede grafiche (ATI- Nvidia etc etc .. a seconda di cosa abbiamo..). Salviamo e chiudiamo il tutto.

## MODIFICA 2 FSX.CFG

### - Andare in :

C:\Users\Your Account\AppData\Roaming\Microsoft\FSX (per Vista o Seven)  
C:\Documents and Settings\USERNAME\Application Data\Microsoft\FSX (per XP)

### - Aprire il file fsx.cfg e nella sezione [MAIN] aggiungere

```
FIBER_FRAME_TIME_FRACTION=0.1
```

### - Aggiungere in fsx.cfg nella sezione [DISPLAY] la riga

```
TEXTURE_BANDWIDTH_MULT=30
```

### - Aggiungere alla fine di fsx.cfg le righe

```
[BUFFERPOOLS]  
Poolsize=12000000
```

E se avete un dual core:

```
[JOBSCHEDULER]  
Affinitymask=3
```

Oppure per il quadcore:

```
[JOBSCHEDULER]  
Affinitymask=15
```

### - Aggiungere nella sezione [TERRAIN] di fsx.cfg

```
TERRAIN_MAX_AUTOGEN_TREES_PER_CELL=3500  
TERRAIN_MAX_AUTOGEN_BUILDINGS_PER_CELL=1500
```

### - Aggiungere nella sezione [SCENERY] di fsx.cfg

```
SmallPartRejectRadius=3
```

Salviamo e chiudiamo.

## Aeromobile e scenario

---



Per questa sessione di addestramento ci servirà avere:

- PA 28RT Arrow IV by Carenado.
- SF-260 RealAr.

Come aerei in forza alla sezione addestramenti del 10° GVv

E l'AFCAD di Pisa San Giusto LIRP dove i naviganti verranno trasferiti per la durata dell'addestramento.

Scaricabile qui:

[http://www.virtualirp.com/modules.php?name=Downloads&d\\_op=getit&lid=43](http://www.virtualirp.com/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=43)

Per quanto riguarda l'installazione degli aeromobili basta lanciare l'eseguibile e seguire le semplici indicazioni, mentre per l'afcad basterà inserire i files scaricati nella cartella addon scenery (...Microsoft Flight Simulator X\Addon Scenery.)

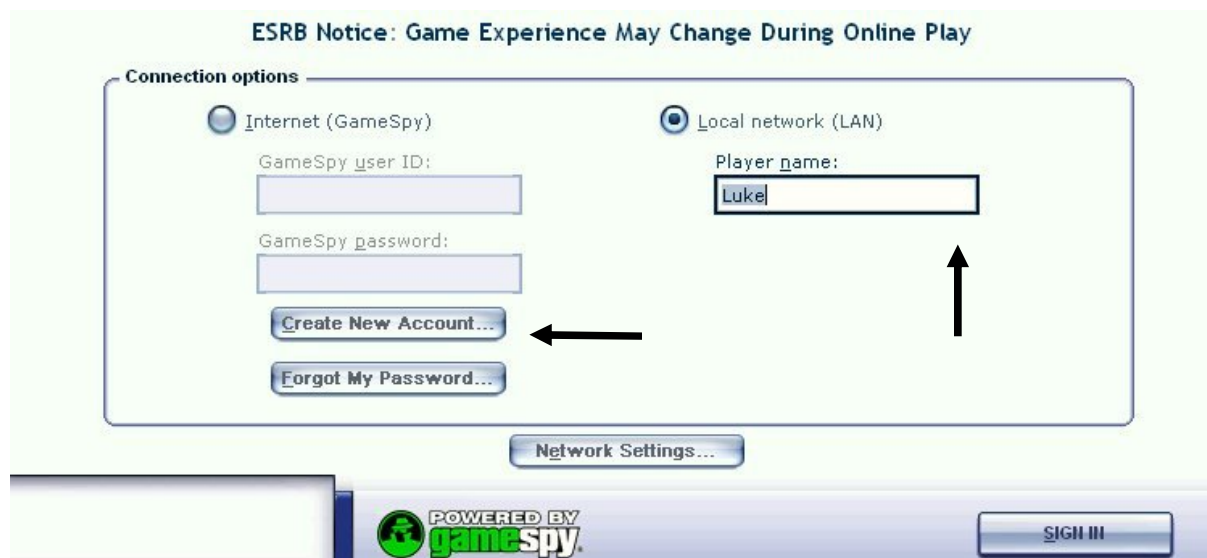
## Multiplayer

---

Per connetterci la prima volta su fsx abbiamo a disposizione due metodi, come in falcon:

- LAN (necessario Hamchi)
- Internet (con necessaria registrazione su Gamespy)

Andando nella sezione MULTIPLAYER troveremo:

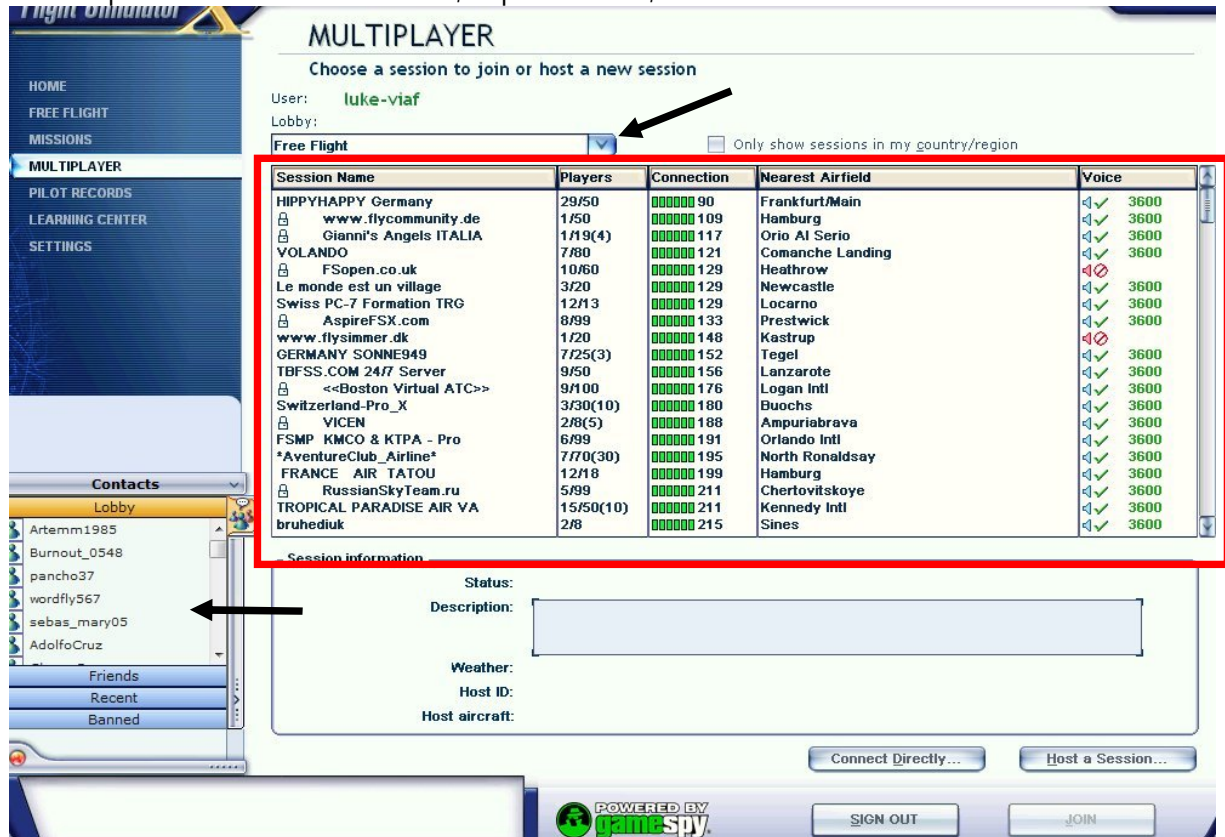


Da questa schermata potrete selezionare una delle due opzioni, e dopo aver inserito i dati ( se tramite internet quelli ricevuti tramite la registrazione... vedi freccia..) o il nik se volate in lan, potrete premere SIGN IN. (Se siete in lan ricordate Hamachi !!)

Quindi per la LAN, dopo essere entrati, premete CONNECT DIRECTLY e inserite l'ip che vi è stato dato seguendo le istruzioni dell'host.



Mentre per il volo tramite INTERNET, dopo l'accesso, vi troverete una finestra simile:



In evidenza il menu a tendina delle varie stanze e la lista degli utenti connessi, mentre in rosso le varie lobby dove conettersi.

**Nota:** L'impostazione dell'aeromobile e delle condizioni di volo (aeroporto meteo etc etc) verranno comunicate al momento della connessione da parte dell'host.

## Sharing Aircraft

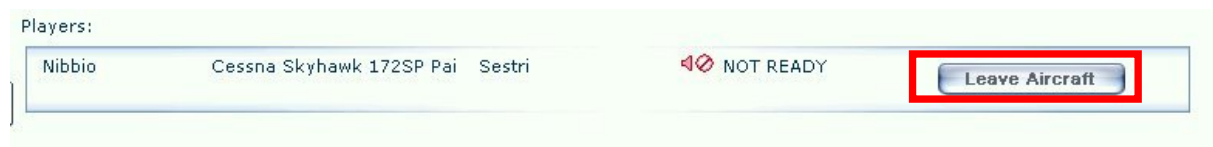
Una delle procedure più importanti nel multiplayer di fsx è la condivisione dell'aeromobile. Dopo aver effettuato l'accesso in lobby e aver selezionato il corretto aeromobile, ci troveremo di fronte a questa schermata:



Dovremo quindi premere su JOIN AIRCRAFT, inseriamo la password, ed il gioco è fatto.



Se invece non vogliamo più condividere l'aeromobile premiamo LEAVE AIRCRAFT.



*Luca LUKE Cesari 10° GVv VIAF .*

*20/4/2010.*