



De San Francisco à Yosemite Park...

Dernier volume en date de la saga FTX North America, cette portion de Californie poursuit l'extension des décors Orbx vers le sud. Et c'est peut-être le volume le plus intéressant pour ceux qui découvriront la gamme. *par Emmanuel Blanchard*



Ah, la Californie : la simple évocation de cette bande littorale de l'ouest américain fait naître nombre d'images, bien souvent liées à la culture populaire et véhiculées par le cinéma, la télévision et la musique. L'État le plus peuplé des États-Unis (38 millions d'habitants) est souvent présenté comme l'aboutissement du rêve américain, la dernière frontière entre l'océan Pacifique et la barrière des Rocheuses. Vu de l'Hexagone, on peine à réaliser que la Californie couvre une surface d'une taille comparable à

celle de la France métropolitaine (423 000 km² pour la première contre 551 000 pour la seconde) et s'étend sur 1 200 km du nord au sud. C'est à cette contrée riche en fantasmes que s'est attaqué Orbx, sous la forme d'un module supplémentaire de sa collection FTX North America Gold. Grâce aux travaux de cette équipe, on avait déjà survolé l'Alaska et les fjords canadiens. Avec ce nouveau volume, c'est une région peut-être plus célèbre mais pas pour autant mieux connue qui nous invite au voyage

dans FS X (et P3D dans ses deux versions, mais non testé ici).

Recette à succès

Le décor Northern California couvre (on aurait pu s'en douter au vu du titre !) la moitié nord de l'État. On profite même d'un petit bout du sud de l'Oregon avec les alentours de Crater Lake, vestige d'un volcan gigantesque ayant explosé il y a 7 000 ans. La scène s'étend sur près de 750 km vers le sud pour englober les villes de Fresno et

Orbx / Payware

FTX NA Gold Northern California



www.fullterrain.com

Salinas. Mais nous reviendrons plus loin sur les sites remarquables et les curiosités à visiter – pardon, à survoler ! FTX NA Gold Northern California est accessible via le site officiel de l'équipe Orbx qui renvoie sur le distributeur FlightSim Store. L'ensemble pèse 3,5 Go et est proposé au tarif de 26,50 euros, une somme raisonnable au vu de la zone couverte. Après un long téléchargement, l'archive est décompressée et l'exécutable ainsi obtenu se charge de l'installation. Comme pour la plupart des décors de grande ampleur de la gamme Orbx, il faut penser à lancer l'utilitaire FTX Central et activer la zone North America. Le module donne en outre accès au fichier PDF (en anglais) de présentation du décor, où on trouvera les meilleurs réglages graphiques à adopter sous FS X/P3D. On profitera enfin d'une dernière visite sur le site www.fullterrain.com pour récupérer le petit fichier KMZ : cette extension conçue pour le logiciel Google Earth affiche en surimpression sur la carte du monde la zone couverte par la scène et les principaux points remarquables (aéroports, balises, zones photoréalistes...). C'est le genre de petit plus appréciable pour ceux qui ne sont pas forcément très familiarisés avec la région à survoler, et c'est notre cas !



Le terrain est parsemé de canyons plus ou moins profonds.

La recette pour réaliser ce décor du nord de la Californie est évidemment la même que pour le reste de la gamme FTX. Les habitués de cette collection seront en terrain connu ; pour les nouveaux venus, rappelons les principes de base. Il ne s'agit pas d'un décor photoréaliste obtenu à partir d'images satellites ou aériennes repositionnées avec précision. Pour traiter une si grande surface avec « seulement » 3 Go de données, les développeurs ont pris le parti de modifier le land-class du simulateur : c'est la partie

qui définit toutes les spécificités de terrain (désert, montagne, forêt, ville dense...) et leur distribution dans l'espace. Par-dessus, l'addon plaque ses propres textures, plus fines et détaillées que celles de FS X par défaut. On se retrouve

Certes Crater Lake est en Oregon, mais en hiver, il mérite le détour !



La zone couverte telle qu'elle apparaît dans Google Earth : de nombreuses options d'indications supplémentaires sont disponibles.

Objets manquants ?

Durant nos premiers tests, nous avons été surpris de ne pas trouver les éoliennes promises dans les « Wind Farms ». Si cela vous arrivait, ainsi que pour d'autres objets 3D, c'est sans doute que les installations/désinstallations successives d'extensions de décor ont un peu chamboulé vos répertoires. Pas de panique : pour les scènes Orbx, il suffit d'aller dans la page de support du site officiel. Tout en bas se trouve un lien de téléchargement pour la bibliothèque d'objets propres aux réalisations de cet éditeur, régulièrement mise à jour. Le téléchargement de l'archive de 289 Mo donne accès à un installateur automatique. Avant l'installation, nous recommandons de positionner FTX Global sur « Default », puis de fermer le module. Après la procédure automatisée, relancez FTX Global et basculez sur la zone qui vous intéresse. C'est ainsi que les champs d'éoliennes sont apparus dans notre version de test !



Un des champs d'éoliennes qui nous ont posé problème (mais résolu !).

alors avec une évocation du paysage réel plutôt qu'une reproduction à l'identique (comme c'est le cas pour les décors France VFR ou SceneryBox), mais le résultat est bien plus convaincant que ce que propose le simulateur en standard. Ce système a aussi l'avantage de pouvoir plaquer des textures de saisons différentes, on retrouve donc des paysages enneigés en hiver ou des prés bien verts au printemps. Enfin, sur ces textures et landclass, le décor intègre une nouvelle répartition d'objets 3D plus cohérente. Mais Orbx n'a pas oublié certains particularismes locaux. Une vingtaine de secteurs sont ainsi traités en mode photoréaliste, essentiellement autour de sommets réputés de la région. La Californie étant très bien dotée en aéroports et petites installations modestes, les concepteurs ont amélioré toutes les infrastructures existantes (ajout de bâtiments détaillés et réalistes, avions statiques, radars animés...) et ont même intégré au monde virtuel des



Les alentours de Sacramento : le nouveau décor fait place aux cultures.

petites pistes disséminées dans l'arrière-pays. Enfin les monuments principaux sont recréés en 3D, autant pour coller à la réalité que pour servir de points de repère en VFR. Alors face à tant de promesses, on n'a qu'une envie : sauter dans un cockpit d'appareil léger et se lancer à l'exploration de cette Californie virtuelle...

Terre de contrastes

De ce côté de l'Atlantique, on a trop souvent tendance à n'imaginer la Californie que sous l'angle du *Hollywood Sign* surplombant la mégalopole de Los Angeles, les feuilletons à base de sauveteurs sur les plages de Malibu, les collines semi-désertiques annonçant la Vallée de la Mort... Ce que nous propose ici Orbx rompt totalement avec ces stéréotypes. Car étalé sur 1 200 km, l'État occidental présente des paysages très variés, peut-être plus dans sa partie nord justement traitée ici. Tout commence par la baie de San Francisco, parfaitement reproduite. Le Golden Gate a été remodelisé

en 3D, le plan de la ville est revu pour bien faire apparaître l'organisation orthogonale des rues et le centre-ville est identifiable par ses hautes tours dont la Transamerica Pyramid, la plus reconnaissable !

Plus au nord, à la limite de l'Oregon, on est bien loin du désert : les collines boisées évoquent plus les Vosges que le Far West des cartes postales. Le climat océanique donne naissance à une végétation dense et propre à cette région : Orbx a même intégré le fait que les chênes rouges locaux ne perdent pas leurs feuilles en hiver, ce n'est donc pas un bug s'ils remplacent les silhouettes décharnées habituelles en cette saison particulière ! Le relief au nord de l'État est particulièrement chaotique, dépassant par endroits les 7 000 pieds. Y évoluer fin février avec une météo réelle relève du défi mais procure des sensations de vol exceptionnelles. On se fixera pour but Crater Lake, traité en photoréaliste et parfaitement identifiable. Le relief est en outre une constante en Californie, à la rencontre de deux plaques tectoniques. L'axe nord-sud est ainsi

L'avis d'expert



Apprécié

- Les nombreuses variétés de terrains.
- Les zones traitées en photoréalisme.
- Les repères pour Google Earth.
- Les aéroports améliorés.

Souhaité

- Des effets de transition de textures parfois moins brusques.
- Une Californie du Sud du même niveau !

constitué d'une première chaîne montagneuse, suivie à l'intérieur des terres par une bande moins accidentée, et à nouveau une ligne de crête. C'est dans cette seconde que se trouve le parc naturel de Yosemite, présent dans la scène et dont la vallée principale est impeccablement reproduite. C'est un site à visiter impérativement, qui pourrait valoir à lui seul l'acquisition du décor – d'autant qu'en simulation, on peut s'affranchir des autorisations de survol !

Plus au sud, on survole la capitale Sacramento et ses environs dédiés à l'agriculture. Peu à peu, les forêts et collines boisées laissent déjà place à un paysage plus méditerranéen, pas encore désertique mais déjà très sec. D'où l'implantation de nombreux barrages pour créer des réservoirs et alimenter les quelques villes perdues dans cette immensité jaunâtre. C'est aussi le terrain de prédilection des parcs à éoliennes, autant de repères VFR que l'on saura exploiter pour sa navigation. La région est en outre munie d'un grand nombre de petites pistes privées : elles desservent des fermes ou des ranchs et sont plus facilement repérables depuis la carte de FS que depuis le ciel. Car en plus du manque de balisage, la plupart adoptent le profil du terrain et quelques atterrissages se sont soldés pour nous par des crashes retentissants.

Un tel territoire peut devenir le paradis de l'aviation légère... ou son enfer ! La variété de contextes permet de profiter de tout ce qui vole, planeurs et voilures tournantes compris. Les petites compagnies privées opèrent et desservent les installations des montagnes au



Entrée dans Yosemite Valley, spectacle étonnant.

nord, l'aviation d'affaire reliera San Francisco à Sacramento, le pilote de tourisme fera admirer les parcs naturels de Yosemite, Redwood ou King's Canyon. Évidemment, les inconditionnels des liners ne pourront pas vraiment profiter pleinement de ce décor, mais ce n'est pas le public visé. Et ce n'est absolument pas une limite de notre point de vue : avec une compatibilité annoncée avec d'autres scènes locales (et les indications données dans la documentation pour parvenir au meilleur résultat possible), c'est peut-être le décor de la gamme FTX qui permet de découvrir le concept dans les meilleures conditions et pour tous les niveaux de pilotage. Il ne reste qu'à attendre un volume 2 pour le sud de la Californie, et on pourra ainsi voler de l'Alaska à la frontière mexicaine dans des décors magnifiques. ■



Les petits aérodromes ajoutés peuvent posséder quelques infrastructures (Ketscher Ranch, 42CN).



Les Vosges ? Non, on est bien dans le même État que Los Angeles...



Le Lassen Peak National Park.

Machine de test

- Intel Core i7-2600 3,4 GHz
- Carte mère Alienware 046MHW
- 8 Go RAM DDR3
- Carte graphique nVidia GTX 460 1 024 Mo
- Windows 7 64 Ultimate