

.: Hungarian Aviation Training Online .:

...:HATON Oktatóanyag:...:

ALAPFOK – 1. fejezet

Kapcsolódás

2.1.1 SQUAWKBOX ELINDÍTÁSA

A VATSIM hálózatra jelenleg két segédprogrammal kapcsolódhatunk fel: a Squawkbox 3-al és az FSInn-el. Ebben a segédletben a Squawkbox 3 nevű programot vesszük alapul.

A legújabb Squawkbox, a 3.0-s verzió egyik legnagyobb előnye a régebbi, 2.3-as verzióval szemben az, hogy körülbelül 3 gombnyomással kapcsolódhatunk a VATSIM hálózatra.

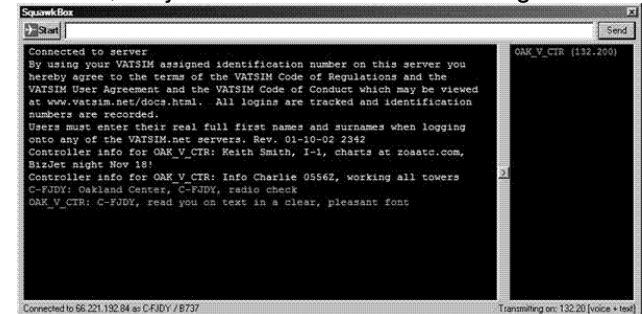
A program telepítése után elviekben már készen is állunk a kapcsolódásra. Ez a folyamat 3 lépésből áll:

1) Indítsuk el a Flight Simulatort, és állítsunk össze egy számunkra megfelelő repülést (ehhez javaslom a Create a Flight opciót). Ne feledjük, hogy ne egy futópályára helyezzük el a gépet, mert kellemetlen meglepetésben lehet része az épp végső megközelítésen érkező vagy felszálló gép pilótájának adott reptéren kapcsolódásunkkor.

2) Indítsuk el a repülést a Fly Now! gombra kattintva.

3) Indítsuk el a Squawkbox programot. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a felső menüsorban (ha nincs ilyen, nyomjuk meg az ALT gombot) kiválasztjuk a MODULES, majd a START SQUAWKBOX gombokat.

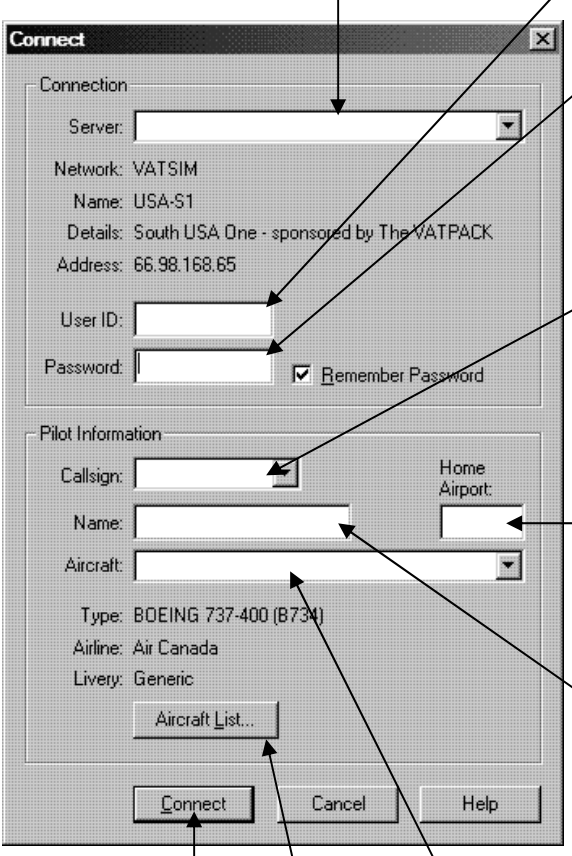
Ekkor elindul a szoftver, melyet egy körülbelül fél perces indítási procedúra kísér. Ezek után feltűnik a program kezdőablaka.



3/A) Ha FS2004-el (FS9-el) rendelkezünk, hagyjuk ki ezt a lépést. A Flight Simulator 2002-es (tehát nem 2004-es) verziójával rendelkezőknek a továbbiakban a következőket kell tenniük: válasszuk ki a felső menüsorból a FLIGHTS, majd a MULTIPLAYER, ezután pedig a CONNECT funkciót. A feltűnő ablakban írjuk az IP ADRESS mezőbe a localhost szót, majd klikkeljünk a SEARCH gombra és csatlakozzunk saját szerverünkhöz a JOIN gombbal.

2.1.2 KAPCSOLÓDÁSI ABLAK

Ha minden jól ment, a Squawkbox ablakában találunk egy START gombot. Erre ráklicskelve előkerül egy menüsor, melyből választjuk ki a CONNECT gombot.

<p>Server: válasszunk ki a legördülő sorban egy európai szervert, melyhez kapcsolódni akarunk. Javaslom az UK-1 vagy az EUROPE-CE szervert.</p>	<p>User ID: írjuk be a VATSIM-tól e-mailben kapott VATSIM azonosítót (VATSIM ID).</p>	
		<p>Password: írjuk be a VATSIM-tól e-mailben kapott jelszót.</p>
<p>Callsign: ide kell a repülés során használni a hívójelünket beírni. Erről bővebben a következő oldalon.</p>		<p>Home Airport: írjuk be a hozzánk legközelebb eső reptér kódját. Pl: Ferihegy = LHBP Debrecen = LHDC Taszár = LHZA Szolnok = LHSN Sármellék = LHSM stb.</p>
<p>Name: teljes becsültes nevünk helye, angol szórendben (keresztnev + családnév).</p>		<p>Name: teljes becsültes nevünk helye, angol szórendben (keresztnev + családnév).</p>
<p>Connect: kapcsolódás (adatok megadása után)</p>	<p>Aircraft: az „Aircraft list”-ben definiált gépek közül választjuk ki, hogy melyiket is vesszük igénybe.</p>	
<p>Aircraft List: ha még nem definiáltunk saját repülőgépet, mellyel repülni fogunk, itt megtehetjük. Ez azért szükséges, hogy a többiek is a megfelelő légitársaság megfelelő géptípusát lássák, mikor bennünket néznek. Listánkhoz egy egyszerű kezelőfelület segítségével adhatunk hozzá gépeket.</p>		

2.1.3 LÉGIJÁRMŰ HÍVÓJELE

Hívójele gyakorlatilag minden, épp repülő légi járműnek és működő légitársasági irányítói pozíciónak van. Ebben a rövid leírásban az általunk használható hívójelekről fog szó esni.

Csatlakozás előtt ki kell választanunk az általunk használni kívánt hívójelet (callsign). Egész repülésünk során ezzel a névvel, azonosítóval fog bennünket szólítani a légitársasági irányítás. Ugyanakkor hívójelünket természetesen nem csak úgy, mindentől függetlenül választjuk ki (tehát például a ANDRIS01 és egyéb fantázianeveket mellőzzük)! A hívójelek két főbb típusát a következőkben ismerhetjük meg.

Lajstromjel

A világon minden légi járműnek saját különálló lajstromjele van: ezt az azonosítót például a gép farkán találjuk meg – egy ilyen lajstromjel olyan funkciót lát el, mint az autónál a rendszám. Ez a lajstrom használható akár hívójelként is a repülésben: ilyenkor egyetlen dolgunk az, hogy a gépünk farkán látható, 5 betűből (vagy ultrakönyű gépeknél 2 betűből + 4 számból) álló számkódot írjuk be kapcsolódáskor a CALLSIGN mezőbe. Miután azonban kedvenc szimulátorunkban csak amerikai regisztrációjú gépek találhatóak, ajánlatos magunknak valamiféle virtuális lajstromjelet kitalálni, melyet majd használni fogunk.

Az európai lajstromjelek általában két főbb részből állnak: az ország azonosítója az első vagy az első két betű, az utolsó 3 betű vagy 4 szám pedig a légi jármű saját azonosítója. Magyarország azonosítója például a HA: minden Magyarországon regisztrált légi jármű lajstromjele így kezdődik. A következő 3 betűt vagy 4 számot (utóbbi ultrakönyű gépeknél) az ország légügyi hatósága osztja ki. Ha szeretnénk egy saját, önálló hívójelet összeállítani, érdemes saját nevünk alapján egy virtuális lajstromjelet kitalálnunk. Én például saját nevemet felhasználva a HAKBZ-t állítottam össze (Kozma Balázsból kiindulva).

Légitársaság kódja + járatszám

Ez a típus némileg hivatalosabban hat. Mint látható, a kód 2 részből áll. Az első rész a légitársaság (ICAO) kódja, amely nem azonos a beszállókartján látható (IATA) kóddal, hiszem míg ott 2 betűs kódok szerepelnek, mi itt 3 betűs kódokat használunk. Például a Malév IATA kódja a MA, mi azonban a hárombetűs ICAO kódot, az MAH-t használjuk. A lényeg tehát, hogy hívójelünkben első részként bármely légitársaság 3 betűs kódja szerepeljen, majd utána következzen a 3 avagy 4 számjegyből álló járatszám. Újra saját példát felhozva régebben mindig a MAH245 hívójellel repültem (természetesen ez is kitalált kód, valamint itt sincs kötőjel a két rész között). Néhány légitársaság ICAO kódja: WizzAir = WZZ; Sky Europe = HSK; British Airways = BAW; Austrian Airlines = AUA.

2.1.4 HANGBEÁLLÍTÁS

Ebben a fejezetben arról olvashattok, hogy a Squawkbox 3 telepítése után mit is kell tennünk ahhoz, hogy hangban is kommunikálhassunk majd a légiforgalmi irányítással.

Mindenekelőtt ildomos beszerezni egy HEADSET-et. Ez egy mikrofont és fülhallgatót egyesítő eszköz, szinte bármely számítógépekkel foglalkozó boltban beszerezhetőek, áruk 1000 Ft-tól kezdődnek. Ezek után az üzenetek adásához be kell állítanunk egy úgynevezett push-to-talk gombot, melyet ha lenyomunk, egészen a gomb felengedéséig hallani fog bennünket az irányító – feltéve, ha beállítottuk a frekvenciáját. A hangfunkciókat – többek között ezt a gombot is – a Squawkbox-ban az Options menüben állíthatjuk be. Először is nyomjuk meg a programon belül a START gombot, majd a legördülő listában válasszuk ki az OPTIONS pontot. A felbukkanó képernyő felső sorában kattintsunk a VOICE pontra.

Push To Talk Key: a SET gomb segítségével állíthatjuk be az adógombot. Javaslom a jobb oldali CTRL használatát.

Push To Talk Key (private sound): beállíthatjuk a privát hangcsatormán használandó adógombot (erről itt nem lesz szó).

Speaker Volume: fülhallgató vagy hangszóró hangereje.

Input és Output Device: ha szakadozottan hallanánk az irányítást, állítsuk az Input és Output részt is DirectSound-ra.

Calibrate Microphone: itt állíthatjuk be mikrofonunkat a megfelelő hangerőre stb. Ez két tesztet jelent, ahol először csendben, majd normál hangerővel beszélve kell bemutatnunk a hangerőt.