

Aermacchi MB.326

Un classico italiano per FSX e P3D

Angelo Moneta



Il progetto "326" nasce da un'idea dell'ing. Bazzocchi Bazzocchi, nell'intento di creare un moderno e innovativo addestratore da utilizzare per la formazione dei piloti nell'era del jet. È da qui che nasce l'Aermacchi MB.326, un successo dell'industria aeronautica italiana prodotto in centinaia di esemplari. Nel 1953 un primo embrione di progetto, jet biposto con sedili affiancati e con coda a "V", viene sottoposto all'attenzione dell'Aeronautica Militare che propone alcune modifiche proprio sull'assetto richiedendo di passare dall'iniziale biposto al tandem. Superate alcune problematiche e sviluppata la configurazione, il programma inizia a prendere corpo e nel 1956 viene dato il via alla costruzione dei primi prototipi. Il lavoro procede senza sosta e già nel dicembre del 1957 ha luogo il volo del primo prototipo e nel settembre 1958 quello del secondo per la messa a punto e le prove presso il Reparto Sperimentale di Volo.

L'entrata in servizio nell'Aeronautica Militare avviene nel 1962, in concomitanza con l'inizio del 43° Corso Allievi Ufficiali Piloti di Complemento e, da allora, la carriera del "Macchino" è proseguita per un ventennio sia come addestratore per migliaia di piloti che come velivolo di collegamento presso le squadriglie dei Reparti di volo fino al termine della vita operativa nei primi anni 90.

Ora, per tutti gli appassionati di simulazione, è disponibile, tramite il Blog di "India India Alpha Foxtrot Echo" (<http://indiafoxtrotecho.blogspot.com/>), già noto nel campo della simulazione, un modello multipiattaforma (FSX/P3D) dell'MB.326, creato abilmente e con passione da Dino Cattaneo con la collaborazione di altri noti talenti della simulazione di volo. Il pacchetto, attualmente nella versione 1.10, che ha risolto alcuni bug e ha aggiunto qualche nuova caratteristica, è liberamente scaricabile attraverso il link nel blog. Nel file sono comprese sia la classica versione biposto, sia quella monoposto in varie livree nazionali e internazionali, che racchiudono un modello 3D ottimamente realizzato e di basso impatto sulla fluidità del sistema. Particolarmente interessante la livrea Alitalia che riproduce la versione utilizzata dalla compagnia aerea presso il centro di addestramento di Brindisi e modificata con strumentazione di navigazione tipica degli aviogetti commerciali, così come le livree di altre forze aeree che hanno acquisito il "Macchino", come Argentina, Brasile, Sud Africa e Australia.

Il file, compresso in formato zip, non dispone di un installatore, ma è già pronto per essere copiato all'interno delle appropriate cartelle dei simulatori, operazione semplice e comunque descritta in un breve file di avvertenze e istruzioni



situato all'interno dello zip. Nella cartella documenti del modello principale è, invece, disponibile in formato pdf il manuale di volo dell'MB.326 ampiamente descrittivo di sistemi e procedure. Il modello, in particolare nella classica livrea arancione dell'Aeronautica Militare, ha un notevole impatto visivo ed è arricchito da texture piene di dettagli che ne esaltano il realismo, realizzate in collaborazione con Alessandro Barbarini, già autore di dettagliate texture per i prodotti SSW (<http://www.vaafse.org/simskunkworks/>).

Il cockpit, rigorosamente in 3D, è unico per tutti i modelli anche se alcune delle versioni dell'aeroplano disponevano di layout diversi, ma, come dichiarato dallo stesso autore, è stato riprodotto considerando una "media" delle configurazioni esistenti per ottenere un prodotto utilizzabile correttamente con ogni versione; verosimile, anche se non perfettamente identico. Il modello di volo, sviluppato in collaborazione con Roy Holmes (SSW) e collaudato da piloti che hanno avuto esperienza di volo sul "326", in particolare Mario Motta (SSW), offre quanto di meglio ci si può aspettare da una riproduzione, anche se alcune manovre, come ad esempio volo rovescio ed entrata in vite, a causa di limitazioni sistemiche, non possono essere eseguite con lo stesso realismo. Il velivolo risulta, comunque, docile e corretto nei parametri rendendo sicuramente interessante e piacevole l'esperienza di volo. Il "Macchino" è, inoltre, compatibile con VACMI e TACPACK, le due note piattaforme di configurazione che permettono in vario modo di caricare il velivolo e utilizzare numerosi tipi di armamento. Piccole modifiche e configurazioni preliminari sono descritte nel file leggimi (<http://www.vrsimulations.com/tacpack.htm>).

Anche il corredo di suoni è stato personalizzato con il concorso dello specialista S. Luzin e contribuisce a ricreare le giuste sensazioni di realismo. Un prodotto ben realizzato e curato in ogni singola sezione che non ha nulla da invidiare ai prodotti commerciali più famosi. Da ogni singolo bit e pixel scaturiscono la passione e la perizia dell'autore nella creazione di questo add-on, messo liberamente a disposizione di tutti gli appassionati. Un prodotto che possiamo definire semplice e sofisticato allo stesso modo, piacevole da utilizzare e preciso, che sicuramente non farà fatica a diventare presto uno dei preferiti nell'"hangar" di ogni utente. □

© Riproduzione riservata