

Ultimate Traffic 2

Angriff auf den Platzhirsch

Es ist bereits eine Weile her, als Flight 1 die Grundversion ihres beliebten AI-Traffic Programms für den FSX veröffentlichte. Mehr schlecht als recht tat es, was es machen sollte. Es generierte Verkehr im FSX. Doch erst mit dem Service Pack 1, welches im Februar 2010 auf den Markt kam, scheint das Programm nun ausgereift und für die Masse nutzbar zu sein. Der Angriff auf den Platzhirsch MyTraffic kann nun auch im FSX beginnen.

Ultimate Traffic 2 ist zur Zeit zum Preis von 33,33 € (Achtung: Abweichung! In Tabelle wird 33,54 € genannt) bei Flight One erhältlich. Eine Box des Add Ons ist ebenfalls in Planung und wird unter anderem dann via Aerosoft zu kaufen sein. Wer noch die Grundversion ohne SP-1 von Ultimate Traffic 2 besitzt, sollte sich unbedingt das Update von der Hersteller-Homepage laden. Auch, wenn es mit 1 GB doch recht groß ist. Die Änderungen sind jedoch grundlegend und wichtig. Die Installation verläuft dann ohne weitere Probleme. Installer ausführen und installieren lassen. Den Pfad zum FSX findet er alleine und die gut 4 GB an Daten werden doch recht schnell in den FSX kopiert. Doch, lassen wir nun erst einmal die harten Fakten sprechen. Hier sei auch auf die Tabelle hingewiesen, welche die Konkurrenzprodukte Ultimate Traffic 2 und MyTraffic 2010 für den FSX gegenüberstellt. Das neue Produkt von Flight 1 bietet über 550 000 kommerzielle Flüge sowie weitere 1 300 000 Flüge aus dem

General Aviation Bereich. Weltweit werden über 6000 Airports mit Traffic versorgt. An die 102 verschiedene, grafisch ansprechende Flugzeugtypen werden den FSX bereichern. Ein eigener umfangreicher Editor außerhalb des FSX, der grafisch sehr anschaulich ist, bietet dem Käufer die Möglichkeit alles rund um seinen Traffic zu verwalten und zu ändern.

Doch (Ausdruck!) schauen wir uns das Produkt nun im FSX an. Zuerst fällt auf, dass der FSX erheblich länger lädt, als noch vor der Installation. Dennoch liegt es noch im Rahmen des Erlaubten (Ausdruck! Besser „Erträglichen“) und für alle die, die sich nicht sicher sind, ob sie Ultimate Traffic 2 richtig installiert haben, erklingt bei jedem Start ein akustisches Signal, dass das Produkt gestartet wurde. Ich wählte für einen ersten Test Seattle aus, um zu schauen, wie Ultimate Traffic 2 arbeitet. Nach einigen weiteren Klicks, stand ich in Seattle auf der Startbahn und schaute zum Terminal und sah nix?! „Was ist denn hier los?“, fragte ich mich, als ich

mit meiner MD-80 der Alaska Airlines ganz alleine auf der Startbahn stand. So war das nicht geplant. Plötzlich stockt der Simulator für 2 Sekunden und schlagartig erschienen in Seattle Massen von AI-Traffic Maschinen.

Dieses Phänomen ist schnell erklärt. Flight 1 geht hier einen neuen Weg. Der AI-Traffic ist nicht mehr als bgl-Dateien im FSX gespeichert, wie es bisher immer der Fall war, sondern wird nun von einem kleinen externen Programm verwaltet. Dieses muss nun nach dem Start des Fluges erst einmal die vom FSX gesendeten Daten verarbeiten und den virtuellen Piloten lokalisieren, ehe es den Traffic erstellen kann. Dies dauert eben bis zu 10 Sekunden. Vorteil hierbei ist, dass Änderungen die am Ai-Traffic vorgenommen werden, sofort sichtbar sind. Von Vorteil bei dieser Variante sind auch die folgenden Neuerungen. Im Menü wird man einen Eintrag von Ultimate Traffic 2 finden. Hier kann der virtuelle Pilot im Flug den Ai-Traffic in seiner Intensität anpassen, ihn ganz an- oder