



Nicht nur Taxi, Taxi...

World Traffic 3



Wenn es darum geht, X-Plane intensiver zu nutzen, entscheiden sich viele Interessierte dagegen: Aus FS X und Prepar3D (P3D) gewohnte Features wie Jahreszeiten existieren nicht oder sind schlecht umgesetzt wie KI-Verkehr und Flugsicherung (Air Traffic Control – ATC). KI-Verkehr ist vom Simulator erstellter, „künstlich intelligenter“ (Artificial Intelligence – AI) Flug- und Bodenverkehr. Für X-Plane gibt es dafür X-Life von JAR Design <http://jardesign.org>, das in der Basisversion kostenlos ist. Kostenpflichtig, aber theoretisch mächtiger ist World Traffic (WT) von Classic Jet Simulations (CJS) www.classicjetsims.com, das jetzt in der Version 3.0.12 vorliegt.

World Traffic 2.0 war sehr umständlich zu nutzen, weil Flugpläne und Taxirouten mühsam per Hand zu erstellen waren. Zwar haben einige Nutzer diese Daten per Internet geteilt, aber auch das war umständlich. Was bisher fehlte, war eine einfache Lösung, die KI-Verkehr basierend auf realen Flugplänen und der installierten Szenerie generiert, ohne dass virtuelle Piloten darüber nachdenken müssen. Auch Konkurrent X-Life konnte das nicht ohne Weiteres...

Mit World Traffic 3 ist nun endlich ein großer Schritt in diese Richtung getan. Er ist nicht perfekt, aber doch so, dass ich es nicht mehr missen will.

Installation

Zuerst führt Ihr unter Windows das Installationsprogramm aus, welches das Basispaket in Euren X-Plane-Ordner installiert. Oder Ihr macht das unter Linux und MacOS mit dem entsprechenden zip-Archiv manuell. Dann ladet die benötigten 3D-Modelle für die Flugzeuge herunter – siehe Linkliste. Die Modelle wurden als Freeware vom WT-Nutzer „Bluebell“ erstellt und sind daher nicht Bestandteil des Basispakets. Leider sind sie auf zwölf einzelne Downloads aufgeteilt, die jeweils die Ordner Aircraft Objects und Aircraft Types enthalten. Diese Ordner entpackt Ihr nach X-Plane 11/ClassicJetSimUtils/WorldTraffic.

Flugrouten

Falls die KI des X-Plane realen Flugrouten folgen soll, müsst Ihr diese ebenfalls herunterladen. Falls nicht, kann WT3 relativ plausible Flüge automatisch generieren. Ich bevorzuge die realen Routen. Diese werden vom Tool Automated Flight Route Editor 2 (AFRE 2) des WT-Nutzers „Chopinnet“ basierend auf im Netz verfügbaren FS X-Routen generiert, oft aktualisiert und sind nicht Bestandteil des Basispakets. Seine Downloads beinhalten mitunter Updates für Bluebells Flugzeuge. Diese Updates müssen installiert werden, um die Routen nutzen zu können.

Taxirouten

Wenn alle Dateien am richtigen Platz sind, könnt Ihr X-Plane starten und Taxirouten für die von Euch genutzten Flughäfen generieren. Dies ist ein großer Unterschied zu WT2: „Damals“ musste man das per Hand machen. Ein sehr mühseliges Unterfangen, das einen breiten Erfolg von WT verhindert hat. WT3 hingegen nimmt sich die Taxirouten, die in der installierten Szenerie ohnehin vorhanden sind und konvertiert sie in das eigene Format.

Das ist in Sekunden getan. Öffnet dazu in X-Planes Plugins-Menü den Punkt World Traffic und darin wiederum Flight Setup. In dem erscheinenden Dialogfeld befindet sich der Punkt Ground Route Generator. Gebt den ICAO-Code eines Flughafens ein und drückt Generate Ground Routes.

Im Idealfall erscheint eine Meldung, dass das Erstellen der Routen einen Moment dauern kann. Bestätigt und wartet kurz. Eine Fortschrittsmeldung im unteren linken Fensterbereich hält Euch auf dem Laufenden. Je nach Komplexität der installierten Szenerie dauert die Erstellung wenige Sekunden bis einige Minuten – fertig. Ihr müsst dafür übrigens nicht auf dem jeweiligen Flugplatz sein – es lassen sich in einem Durchgang so viele Airports verarbei-