

# Traffic View Board Tutorium

## Vor dem Start: Einleitung

Als ich anfang, AI-Flugpläne in meinem FS9 zu installieren, suchte ich eine Möglichkeit, den installierten Flugverkehr auch irgendwie zu kontrollieren und zu beobachten.

Es ging mir vor allem um zwei Dinge: Erstens herauszufinden, ob die Texturen der installierten AI-Flugzeuge auch zu sehen waren und zweitens, ob der Flugverkehr auch wirklich funktionierte.

Nach längerer Suche bin ich dann letztendlich auf das „Traffic View Board“ von „Most Realistic AI“ (MRAI) gestoßen, welches genau diese Bedürfnisse erfüllt.

Nach längerer Zeit des Arbeitens mit diesem Tool, das übrigens von Arnt Helge Haaland geschrieben wurde, möchte ich in diesem kleinen Tutorium ein paar Tipps an alle diejenigen weitergeben, die zum ersten Mal mit „Traffic View Board“ arbeiten. Überall dort, wo im Text wichtige Informationen bzw. Tipps genannt werden, steht dieses Symbol davor: ➤

Ich gebe allerdings keine Erklärungen mehr zur Installation, da diese sehr ausführlich (wenn auch nur in Englisch) in der „`readme.rtf`“ Datei beschrieben ist.

## Start: Tipps und Tricks

### 1. Installierten Flugplan prüfen

Um einen neu installierten Flugplan zu prüfen, suche ich mir zunächst aus dem Plan einen Flugplatz aus, der am Tage angeflogen wird. Zum Beispiel:

British Airways, Flug 49, nach Seattle: ...@6/23:34:10,380,F,0049,KSEA

Ist der FS9 gestartet, lade ich aus dem Flugzeugmenü unter „ausgewähltes Flugzeug“ im Untermenü „Hersteller“ als Flugzeug „Most Realistic AI“ aus. Damit wird später das "Traffic View Board" aktiviert.

Als nächstes werden noch der Flugplatz (keine Parkposition auswählen!), der dem zu kontrollierenden Flugplan entspricht, und die entsprechende Uhrzeit ausgewählt.



✈ Damit die AI-Maschine genügend Zeit hat, einen korrekten Anflug zu absolvieren, muss die Ankunftszeit um **15 Minuten verringert** werden. Wie im Beispiel zu sehen ist, wird also die lokale Ankunftszeit 15:34 auf 15:20 zurückgesetzt.

Trotzdem kann es passieren, dass das beobachtete Flugzeug ein etwas unrealistisches Anflugmanöver ausführt. Ich habe schon mehrfach „Sturzflüge“ erlebt, die jedem realen Passagier den Mageninhalt nach draußen befördern würde ☺. Keine Ahnung, wo dieses Flugverhalten herrührt.

Sind alle Einstellungen gemacht, wird das "Traffic View Board" wie ein normales Flugzeug gestartet. Nach dem Ladevorgang befindet man sich auf der Landebahn des ausgesuchten Flugplatzes zur eingestellten Zeit.



Das "Traffic View Board" muss noch mit dem Power-Knopf angeschaltet werden. Ist es aktiv, wählt man aus der Flugplatzliste („All Flights“ anklicken!) den entsprechenden Airport aus und wechselt in der Anzeige auf „In flight“. Die „Scan range“ sollte auf maximale Weite von 128 nm eingestellt werden, sonst wird man die betreffende AI-Maschine unter Umständen nicht sehen können.



Nun sieht man alle Flugzeuge, die diesen Airport ansteuern. Zu erkennen ist dies einerseits an dem Status „Descend“ und andererseits an der entsprechenden Flugnummer, dem Callsign, dem IATA-Code der Fluggesellschaft und auch an der Verbindung (im IATA-Code angezeigt).

(Sollte kein IATA-Code oder kein Callsign der Fluggesellschaft zu sehen sein [stattdessen nur ein „-“], dann liegt hier ein kleines Problem vor, auf das ich später unter „Fehlersuche“ noch eingehen werde. Sollte - im schlimmsten Fall - auch der gewünschte Flug nicht zu sehen sein, liegt ein größeres Problem mit der installierten AI-Maschine vor. Hier hilft nur eine komplette Überprüfung der AI-Installation. Dazu ebenfalls mehr unter „Fehlersuche“ weiter unten.)

Um das gewünschte Flugzeug zu beobachten, klickt man einfach den entsprechenden Flug an (ein kleiner Punkt am linken Rand zeigt die Auswahl an). Anschließend muss man noch die Schaltfläche „Follow aircraft“ anklicken (am besten zweimal, dann hört man auch noch den Funkverkehr mit – auf der Schaltfläche steht jetzt „COM“) und nun kann man durch Umschalten der Flugzeugansicht (die Taste „s“ mehrmals hintereinander betätigen) die AI-Maschine im Anflug bewundern.



Dabei kann man nun auch kontrollieren, ob die installierte Textur zu sehen ist.



(Bild mit korrekter Textur)

Wird die Maschine nur in grau angezeigt, stimmt hier etwas mit der Textur nicht.



(Bild mit falscher Textur)

- ✈ Um den Anflug etwas zu beschleunigen, kann der Zeitraffer mit der Taste „r“ auf 4-fache Geschwindigkeit eingestellt werden („r“ und zweimal „+“ drücken). **Niemals mehr!** Wird der Zeitraffer höher eingestellt, kann das AI-Flugzeug nicht mehr weiter beobachtet werden, es verschwindet einfach.
- ✈ Nach erfolgreicher Landung sollte man das Rollen zum Parkbereich abwarten. Ich habe schon mehrmals erlebt, dass die AI-Flugzeuge plötzlich nach der Landung von der Landebahn verschwinden. Die Ursache liegt in einer entweder fehlenden oder nicht korrekten AFCAD-Datei für diesen Flugplatz.

In diesem Fall eine entsprechende AFCAD Datei bei AVSIM oder FLIGHTSIM oder anderen FS Download-Portalen herunterladen bzw. die vorhandene AFCAD-Datei nachbearbeiten.

## 2. Fehlersuche

Wie schon angesprochen, können beim Betrachten des AI-Verkehrs verschiedene Probleme auftauchen: keine Texturen, keine Callsigns, keine IATA-Codes und - im schlimmsten Fall - überhaupt kein AI-Flugzeug.

Hier eine Art FAQ dazu:

### **Q: Der gewünschte Flug ist nicht zu sehen!**

A: Die Installation der AI-Maschine ist wahrscheinlich fehlerhaft bzw. es liegt ein Fehler in der Flugplan-Datei „aircrafts.txt“ vor.

- a. Der häufigste Fehler ist eine unkorrekte Benennung des AI-Flugzeuges in der Datei „aircrafts.txt“ oder in der Datei „aircraft.cfg“ des dazu passenden AI-Modells und seiner Texturen. In beiden Dateien muss der gleiche Titel des jeweiligen AI-Modells vorhanden sein.

Ein Beispiel:

**„aircraft.cfg“-Datei:**  
[fltsim.11]  
title=PAI AT72 CEBU  
[ ]

**„aircrafts.txt“-Datei des Flugplans:**  
AC#9981,280,"PAI AT72 CEBU"  
[ ]

- b. Die Bezeichnung des AI-Modells in der „aircraft.cfg“ Datei ist falsch. Entscheidend dafür ist die dritte Zeile der jeweiligen Textur:

[fltsim.11]  
title=PAI AT72 CEBU

→ **sim=paiatr72v6**

Diese Bezeichnung muss mit dem Namen der AI-Modellbezeichnung „xxxx.air“ übereinstimmen. In diesem Beispiel muss die korrespondierende Datei „paiatr72v6.air“ heißen. Ist das nicht der Fall, passt die gewählte Textur nicht zu diesem AI-Flugzeug.

**Q: Im "Traffic View Board" ist bei dem gewünschten Flug kein Callsign zu sehen!**

A: Es liegt entweder eine falsche Schreibweise des Callsigns vor oder das Callsign fehlt bzw. ist komplett falsch.

In der „aircraft.cfg“ Datei steht normalerweise unter „atc\_airline“ das jeweilige Callsign der Fluggesellschaft.

```
[fltsim.11]
title=PAI AT72 CEBU
sim=paiatr72v6
texture=CEBU
atc_id=
atc_id_color=0xffffffff
➔ atc_airline=CEBU
atc_flight_number=
atc_parking_codes=
atc_parking_types=
ui_manufacturer=Project AI
ui_type=ATR-72-500
ui_variation=Cebu Pacific
```

Wie man in diesem Beispiel sehen kann, ist ein Callsign eingetragen. Leider ist es das falsche! Die Fluggesellschaft Cebu Pacific hat das Callsign CEBU AIR. Dieses müsste also geändert werden.

Bei dieser Gelegenheit sollten auch die Einträge „atc\_parking\_codes“ und „atc\_parking\_types“ überprüft werden. Wie in diesem Beispiel zu sehen ist, fehlen diese Angaben. Sie sind allerdings notwendig, damit das AI-Flugzeug auch die richtige Parkposition finden kann.

Korrekt müsste es heißen:

```
atc_parking_codes=CEB
atc_parking_types=RAMP,GATE (RAMP, weil die kleine ATR72 an
richtigen Gates mit Finger schlecht andocken kann.)
```

**Q: Im "Traffic View Board" ist bei dem gewünschten Flug kein IATA-Code der Fluggesellschaft zu sehen!**

A: Es liegt entweder eine falsche Schreibweise in der Zeile „atc\_airline“ der Datei „aircraft.cfg“ vor oder die Fluggesellschaft hat gar keinen IATA-Code.

## **Landung:**

Ich hoffe, ich konnte mit diesem kleinen Tutorium einige hilfreiche Tipps geben und wünsche allen Flugsimulator-Freunden weiterhin viel Spaß mit dem "Traffic View Board".

Ich veröffentliche von Zeit zu Zeit immer wieder mal Updates zu diesem Tool, da die Originaldateien nicht alle Fluggesellschaften mit den korrekten Callsigns oder IATA-Codes enthalten. Deshalb einfach regelmäßig die Dateiliste bei AVSIM unter dem Stichwort „tvbup\*.zip“ durchsuchen oder die neuesten Updates auf dieser FS Downloadseite verfolgen.

Always happy landings!

Hans-Juergen Merkel  
mail@merkel-sb.de

29.01.2008