



Happy Landing

In einer Real-Time-Simulation übernimmt der Spieler den verantwortungsvollen Job eines Fluglotsen. Sie kann sogar mit dem Flugsimulator 5 gekoppelt werden.

Die neue Fluglotsensimulation *Tower* von BAO ist weitaus besser geraten als alle bisherigen Tracoon-Programme. Die internationale Ausgabe mit gutem dreisprachigen Handbuch (deutsch, englisch, französisch) kostet 129 Mark und wird auf CD-ROM geliefert. Sollte kein CD-Laufwerk im eigenen Rechner vorhanden sein, kann man auf einem anderen Computer mit CD-ROM-Laufwerk einen Satz Installationsdisketten herstellen. Denn die CD kann nach der Installation im Schrank verschwinden, da sämtliche erforderlichen Dateien auf die Festplatte gespielt werden.

Das Programm benötigt Windows mit einer Auflösung von wenigstens 640 x 480 Bildpunkten bei 256 Farben. Besser sind 800 x 600 oder 1024 x 768 Pixel. Auf einem Notebook reicht ein Monochromdisplay, falls ein 256-Farben-Grafiktreiber installiert ist. Der setzt die 256 Farben in 64 Graustufen um.



Totale Kontrolle: Der Blick aus dem Tower des Airports Washington International

Tower ist eine echte 32-Bit-Anwendung und somit für Windows 95 geeignet. In den Versionen 3.1x installiert das Setup-Programm automatisch entsprechende 32-Bit-Treiber in das Windows-Verzeichnis. *Tower* nutzt die neue Wing-Grافикtechnologie von Microsoft.

Start frei: Learjet am Startpunkt des Runway 27 – rechts Chicago O'Hare



Auf der Festplatte belegt *Tower* etwa 25 Megabyte, der Hauptspeicher sollte mindestens 8 Megabyte groß sein. Eine Maus ist ebenso empfehlenswert wie eine Soundkarte. An den Prozessor und die DOS-Version werden dagegen keine hohen Ansprüche gestellt; ein 486er-SX mit DOS 5.0 sind als Mindestvoraussetzung genannt.

Nach dem Öffnungsbildschirm entscheidet der Spieler, auf welchem der drei Flugplätze er sein Amt ausüben will. Zur Wahl stehen Chicago O'Hare, Washington International und zum Üben ein nicht real existierender kleiner Flugplatz mit zwei sich kreuzenden Startbahnen. Diese Option bietet eine 3D-Ansicht des Platzes, die aus Vektordaten errechnet wird, außerdem vom Tower aus den Blick durchs Fernglas aus dem Tower oder sogar aus dem Cockpit des landenden Fliegers.

Auf den Nachbildungen der beiden realen Plätze hingegen wird die 3D-Sicht aus Pixelbildern aufgebaut, was einen Standortwechsel des Betrachters unmöglich macht. Der Spieler teilt dem Programm mit, welche Verkehrsdichte er erwartet und ob er nur Starts, nur Landungen oder mutig beides zugleich organisieren will. Aus den angebotenen Komponenten stellt er sich sodann einen

individuellen Arbeitsplatz zusammen. Dazu gehören der Blick aus dem Fenster des Towers, die Bildschirme des Boden- und Bereichsradars, die Winddaten, Uhr, Luftdruckanzeige, Bretter für die Streifen der ankommenden und abgehenden Flieger und das Kommunikationsprotokoll. Auf letzteres dürfte jeder Fluglotse besonders neidisch sein. Es handelt sich um ein komplettes Protokoll der Funksprüche, in dem man herumbliättern und ältere Gespräche überprüfen kann.

Wer mehr Aktion will, der koppelt den *Tower* mit dem Microsoft Flugsimulator 5. Laut Beschreibung ist dafür die Version 5.1 Voraussetzung. Warum die mögliche Kombination mit dem FS 5.0 verschwiegen wird, ist unerklärlich. Der FS 4 hat keine Chance als Mitspieler. Die Menüführung zur Kopplung ist sowohl auf der FS-5-Seite als auch im *Tower* bequem und funktionssicher, besonders bei direkter V.24-Kabelverbindung zwischen den Rechnern.

Ein Vorschlag: Laden Sie den *Tower* mit der Chicago-Szenarie, die mit der Standardszenarie des FS 5 übereinstimmt. Plazieren Sie Ihren Learjet auf Chicago O'Hare. Verbindung klar? Start frei! Der Flieger wechselt nach dem „airborn“ vom Bodenradar zum Bereichsradar. Der Start läßt sich auch gut mit einem Blick aus dem Towerfenster beobachten. Nutzen Sie den Rundumblick zur Verfolgung.

So weit, so gut. Aber versuchen Sie mal per Radarführung, den FS-5-Flieger zwischen den anderen Maschinen sicher zurück zum Platz zu lotsen und auf eine Abstellposition zu parken. Viel Vergnügen!
Manfred-Dieter Kotting ☐