

*Add-on for Microsoft*  
**Flight Simulator X**



aerOSOFT™



# **MyTraffic**

**Handbuch • Manual**

Burkhard Renk: Konzept für FSX/FS2004 Design,  
Entwicklung, Programmierung,  
Bemalungen, Koordination, Handbuch,  
Finanzierung

Concept FSX/FS2004 Details, Design and Development,  
Programming, Painting, Manual, Coordination,  
Financing.

Husain Bengali: Ursprungskonzeption für FS2002, Handbuch, Support  
Initial concept for FS2002, Manual, Support

Ein großer Dank geht an:

Tom Woods, Dimitry Olenin, Krzysztof Malinowski, Dimitri Samborski und  
Bruno Armadi für die Bereitstellung ihrer Flugzeug-Modelle für MyTraffic.

Vielen Dank auch an Chuck Dome und Oscar Nava, die uns erlaubten, einige  
ihrer Flugzeugmodelle in GMAX umzuarbeiten.

Ein weiterer Dank an Martin McCormick, der viele Bemalungen der MyTraffic-  
Flugzeuge verbessert und zahlreiche neue hinzugefügt hat, ebenso an Michael  
Pearson für die Bereitstellung seiner Bemalungen.

A very big thank you to:

Tom Woods, Dimitry Olenin, Krzysztof Malinowski, Dimitri Samborski and  
Bruno Armadi to allow usage of their aircraft models in MyTraffic.

Chuck Dome and Oscar Nava allowed me to redesign several of their aircrafts  
in GMAX.

A very big thank you to Martin McCormick, who improved many of the paints  
of aircrafts in MyTraffic and added new paints, and to Michael Pearson to  
allow usage of several of his paints.

Copyright: 2006 / **Aerosoft GmbH**  
Flughafen Paderborn/Lippstadt  
33142 Büren, Germany

Tel: +49 (0) 29 55 / 76 03-10  
Fax: +49 (0) 29 55 / 76 03-33

E-Mail: [info@aerosoft.de](mailto:info@aerosoft.de)  
Internet: [www.aerosoft.de](http://www.aerosoft.de)  
[www.aerosoft.com](http://www.aerosoft.com)



**a e r o s o f t**<sup>GMBH</sup>



# **MyTraffic X**

## **Handbuch / Manual**

Erweiterung zum:  
Add-on for

**Microsoft Flight Simulator X**

# Inhalt

<b>Das Konzept .....</b>	<b>6</b>
Systemanforderungen .....	14
<b>Installation .....</b>	<b>15</b>
Deinstallation .....	17
<b>MyTraffic X im Flugsimulator .....</b>	<b>18</b>
Jahresauswahl .....	20
<b>Häufig gestellte Fragen.....</b>	<b>21</b>
<b>Technische Unterstützung.....</b>	<b>23</b>



# Das Konzept

Der AI Traffic ist in zu einem wesentlichen Bestandteil der Flugsimulation geworden. Sie fliegen nicht länger alleine, Flugzeuge bewegen sich auf den Rollwegen oder pendeln zwischen den Flughäfen. Leider ist der im FS enthaltene AI-Traffic nicht sehr realistisch. Nur wenige fiktionale Airlines starten und landen auf den Flughäfen mit einer Häufigkeit, die vor 40 Jahren realistisch gewesen wäre.

MyTraffic X Version 5.1 erzeugt AI-Flugverkehr auf 8100 Flughäfen. Davon werden etwa 1000 von Airlines wie der 737 angefliegen. Auf den anderen Airports sind vor allem Zubringerflugzeuge zu sehen und die meisten sind kleine Flugplätze der Allgemeinen Luftfahrt. Außerdem gibt es auch noch einige reine Militärplätze. Airliner repräsentieren nur einen Teil der gesamten Luftfahrt. MyTraffic X trägt dem Rechnung, indem hier eine große Zahl von Flugzeugen der Allgemeinen Luftfahrt, militärischer Flugverkehr sowie zahlreiche Marineflugzeuge und -hubschrauber hinzugefügt werden.

Schauen Sie z.B. einmal nach San Diego, International Airport, North Island Naval Sratio. Sehen Sie sich hier in der Hafenbucht um und machen Sie einen kurzen Besuch auf dem Flugzeugträger „Nimitz“.

Ist es Ihnen hier zu laut, besuchen Sie Loch Lomond in Schottland oder einen anderen Wasserlandeplatz in Norwegen, Australien oder Kanada.

MyTraffic X enthält 140 Flugzeugtypen in mehr als 3000 verschiedenen Bemalungsvarianten. Airlines aus allen Regionen der Welt werden Sie antreffen. Die Texturen wurden dabei so gestaltet, dass sie die Bildwiederholrate nicht mehr als unvermeidbar beeinflussen und ein Gleichgewicht zwischen Realismus und Ablaufgeschwindigkeit entsteht.

Der FSX benötigt bekanntermaßen einen großen Teil der Computerressourcen. Deshalb ist jetzt für Zusatzprogramme noch wichtiger, auf einen schonenden Umgang mit der PC-Leistung zu achten. MyTraffic war bereits für den FS2004 das AI-Paket mit der besten Performance. Für den FSX bieten wir viele Modelle in zwei Versionen an, eine normale und eine erweiterte. Normalerweise wird das erweiterte



Modell genutzt. Dadurch wechseln die Modelle im FS früher zur vereinfachten Darstellung, was eine bessere Performance bedeutet. Sie können dies aber auch ändern, indem Sie in der jeweiligen Model.cfg das x aus dem Modellnamen entfernen. Damit verschlechtert sich aber auch die Bildwiederholrate, wenn Sie dies für allzu viele Flugzeuge verändern.

MyTraffic X Version 5.1 erzeugt nicht einfach nur AI-Flugverkehr. Es verfügt sozusagen über eine eingebaute Zeitmaschine. Mit ein paar Mausklicks können Sie so z.B. in das Jahr 1990 zurückwandern und den Start einer Concorde in London-Heathrow oder Paris CDG beobachten.

### **MyTraffic X Version 5.1 enthält vier Hauptbestandteile:**

- Die Traffic .bgl-Datei

Diese Datei enthält alle Informationen (Flugpläne) für den AI-Traffic. Ist MyTraffic installiert, simuliert der FSX 475.000 Flüge am Tag.

- Zusätzliche Flughäfen

Über 1900 Flugplätze erhalten erweiterte AI-Traffic Funktionen, viele hundert davon verfügten vorher über gar keinen AI-Flugverkehr. Wie auch schon bei MyTraffic 2004 wurden auch bei Flugzeugträgern die AI-Traffic-Funktionalität hinzugefügt.

- Flugzeuge und Flugzeug-Bemalungen

Enthält die Repaints der FS Standard-Flugzeuge und 140 zusätzliche Flugzeuge, jedes in den Bemalungen verschiedener Airlines. Die folgende Liste zeigt Ihnen, welche Flugzeugtypen enthalten sind. Zählt man alle Variationen der Flugzeuge einschließlich der unterschiedlichen Registrations-Nummern zusammen, so erhält man durch MyTraffic ca. 38000 simulierbare AI-Flugzeuge. Mit anderen Worten: Die Hälfte der gesamten weltweiten Airliner-Flotte. Die Tabelle zeigt alle Maschinen, die Sie im FSX antreffen werden.

Hersteller	Typenserie	Anzahl der Varianten
Airbus	A300B	39
Airbus	A300-600	21
Airbus	A300-600ST	1
Airbus	A310-200	14
Airbus	A310-300	48
Airbus (FSX-Modell)	A318	8
Airbus	A319	35
Airbus	A320	80
Airbus	A321	50
Airbus (FSX-Modell)	A330-200	50
Airbus (FSX-Modell)	A330-300	29
Airbus (FSX-Modell)	A340-200	14
Airbus (FSX-Modell)	A340-300	32
Airbus (FSX-Modell)	A340-500	8
Airbus (FSX-Modell)	A340-600	10
Airbus	A380	1
Antonov	An 12	2
Antonov	An 24	13
ATR	ATR 42	7
ATR	ATR 72	2
Beechcraft	1900	20
Beechcraft	Beechjet 400	2
Beechcraft	T-1A Jayhawk	1
Beechcraft	C 12	2
Bell	UH1	5
Boeing	B-52	4





Boeing	B707	65
Boeing (FSX-Modell)	B717-200	15
Boeing	B727-100	39
Boeing	B727-200	90
Boeing (FSX-Modell)	B737-200	194
Boeing (FSX-Modell)	B737-300	127
Boeing (FSX-Modell)	B737-400	85
Boeing (FSX-Modell)	B737-500	57
Boeing (FSX-Modell)	B737-600	10
Boeing (FSX-Modell)	B737-700	60
Boeing (FSX-Modell)	B737-800	84
Boeing (FSX-Modell)	737-900	7
Boeing	B747-200	60
Boeing	B747-300	18
Boeing	B747-400	33
Boeing	B747-400F	9
Boeing	B757-200	47
Boeing	B757-300	7
Boeing	B767-200	27
Boeing	B767-300	44
Boeing	B767-400	2
Boeing	B777-200	40
Boeing	B777-300	7
Boeing	B777-300ER	5
Boeing	E3 Awacs	6
Boeing	C135	2
Boeing (FSX-Modell)	CH 47	3
Boeing	KC135	54

Bombardier	DHC6 Twin Otter	2
Bombardier	CRJ 200	25
Bombardier	CRJ 700	10
Bombardier (FSX-Modell)	Dash 8-100	68
Bombardier (FSX-Modell)	Dash 8-300	59
Bombardier (FSX-Modell)	Dash8-400	10
British Aerospace	Hawk	2
British Aerospace	Nimrod	1
British Aerospace	Comet 4	12
British Aerospace	Jetstream 41	15
British Aerospace	BAe146-100	16
British Aerospace	BAe146-200	28
British Aerospace	BAe146-300	24
British Aerospace Aerospatiale	Concorde	5
British Aerospace McDonnell	Harrier	13
Casa	212	1
Cessna	206	16
Cessna	206a	40
Cessna	Citation	5
Cessna	Citation V	2
Cessna	Citation X	2
Convair	CV 440	15
Convair	CV 580	12
Dassault	Mirage	3
Dassault	Super Etendard	1
Dassault	Rafaele	1



Diamond	Katana	7
Dornier	Do 328	2
Dornier	Do 328 Jet	4
Embraer	120	5
Embraer	RJ 145	19
Embraer	RJ 170	5
Embraer	RJ 175	1
Embraer	RJ 190	1
Eurocopter	Dauphin	1
Eurofighter	Typhoon	4
Fairchild	A10	20
Fokker (FSX-Modell)	F50	10
Fokker	F100	27
General Dynamcis	F 16	93
Grumman	E2C	14
Grumman	EA6	16
Grumman	F14	8
Grumman	S3 Viking	10
Iljushin	Il 62	10
Iljushin	Il 76	9
Iljushin	Il 86	7
Iljushin	Il 96	3
Lear	Learjet 45	2
Lockheed	C 5 Galaxy	3
Lockheed	C130 Hercules	101
Lockheed	L1011 Tristar	43
Lockheed	P3 Orion	26
McDonnell	F 4 Phantom	11

McDonnell	F15 Eagle	36
McDonnell	F18 Hornet	58
Douglas	DC10	16
McDonnell	KC10	1
McDonnell	C17	5
McDonnell	T45	1
Douglas	DC3	18
Douglas	DC8-50	6
Douglas	DC8-61	2
Douglas	DC8-62	12
Douglas	DC8-63	9
Douglas	DC8-71	5
Douglas	DC8-72	3
Douglas	DC8-73	6
Douglas	DC9-10	7
Douglas	DC9-30	8
Douglas	DC9-40	2
Douglas	DC9-50	7
McDonnell (FSX-Modell)	MD 80	113
McDonnell (FSX-Modell)	MD-87	18
McDonnell (FSX-Modell)	MD 90	11
McDonnell	MD 11	26
Panavia	Tornado	27
Piper	PA 30	6
Piper	PA31	1
Saab	340	6
Sikorsky (FSX-Modell)	CH 53	3



Sikorsky	UH60	1
Sikorsky/Westland	SH 3 Sea King	7
Sud Aviation	Caravelle	12
Tupolev	154	25
Tupolev	204	6
Vulcanair	VF600	4
Yakolev	Yak 40	6
Yakolev	Yak 42	25
MODELS:	140	3024

- Die Sound Dateien

Die Anpassung der Sounddateien sorgt dafür, dass die Maschinen mit den korrekten Rufzeichen angesprochen werden. Unterstützt werden gegenwärtig die deutsche, englische, spanische und französische Sprachversion des FSX.

### **Weitere Funktionen von MyTraffic X Version 5.1:**

#### **MyTraffic Editor:**

Mit diesem Programm können Sie selbst den weltweiten AI-Flugverkehr im FSX modifizieren, indem Sie z.B. zusätzliche Flugzeuge, weitere Airlines oder Flughäfen hinzufügen. Einzelheiten dazu finden Sie im Manual zum MyTraffic Editor, das Sie im Ordner „Flight Simulator X\MyTraffic“ finden.

#### **Select AI:**

Sie können hier auswählen, in welcher Zeit der AI-Flugverkehr im Flugsimulator spielen soll.

## **Systemanforderungen**

Um MyTraffic X möglichst störungsfrei verwenden zu können, benötigen Sie folgende minimale Systemvoraussetzungen:

- Prozessor mit 2,6 GHz
- 4,5 GB freier Festplatten-Speicher
- 512 MB Arbeitsspeicher (RAM)
- DVD-Laufwerk
- 3D-Grafikkarte mit 512 MB
- Microsoft Flugsimulator X

Für einen möglichst flüssigen Ablauf des Flugsimulators empfehlen wir folgende Systemvoraussetzungen:

- Prozessor mit 3 GHz oder schneller
- 1024 MB Arbeitsspeicher (RAM) oder mehr
- 3D-Grafikkarte mit 1GB
-



## Installation

Sie müssen als Systemadministrator angemeldet sein, bevor Sie mit der Installation von MyTraffic X beginnen. In der Regel wird das Setupprogramm automatisch gestartet. Das Setupprogramm installiert MyTraffic X für den Microsoft Flugsimulator X.

Sollte das Setupprogramm nach dem Einlegen der DVD-ROM nicht automatisch gestartet werden, klicken Sie auf „START | AUSFÜHREN“ und geben Sie „D:\setup.exe“ ein (D steht auch hier symbolisch für den Buchstaben Ihres DVD-Laufwerks). Bitte beachten Sie, dass Sie für die Installation von MyTraffic X eine gültige Seriennummer benötigen. Sie finden diese Seriennummer auf der DVD-Hülle.

Im Eröffnungsbildschirm können Sie zunächst auswählen, ob Sie MyTraffic X für den FSX oder MyTraffic 2006 für den FS2004 installieren möchten. Für die Installation von MyTraffic X für den FSX klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche.

Nach der Sprachauswahl werden Sie von der Installationsroutine begrüßt und erhalten einige Informationen zu MyTraffic X.

Anschließend erscheinen die Lizenzbestimmungen zur Nutzung von MyTraffic X. Sie müssen diesen Lizenzbestimmungen zustimmen, um MyTraffic X installieren zu können. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.

Sie werden jetzt zur Eingabe der Seriennummer aufgefordert. Sie finden die Seriennummer auf der DVD-Hülle. Geben Sie die Seriennummer genauso ein, wie sie auf dem Etikett aufgedruckt ist, beachten Sie dabei auch Groß- und Kleinschreibung. Klicken Sie anschließend auf „Weiter“.

Nun wird das Installationsverzeichnis (Verzeichnis des Microsoft Flugsimulator) automatisch gesucht und geprüft. Sollte die Installationsroutine das Microsoft Flugsimulator Verzeichnis nicht finden oder Sie möchten ein anderes Verzeichnis vorgeben, so können Sie dieses über den „Durchsuchen“-Button festlegen. Klicken Sie auch hier auf „Weiter“.

Bevor nun der eigentliche Installationsvorgang beginnt, werden die wichtigsten Daten noch einmal zusammengefasst angezeigt. Die Installationsroutine von MyTraffic X kopiert nun im Einzelnen die Daten in das FSX-Verzeichnis. Dabei erscheint für jedes einzelnen Flugzeug ein gesondertes Installationsfenster. Sollten bereits Daten der Flugzeuge auf Ihrer Festplatte vorhanden sein (z.B. von einer früheren Installation) können Sie im Installationsfenster wählen, ob die bestehenden Daten überschrieben werden sollen oder nicht. Bestätigen Sie diese Wahl dann durch einen Klick auf „Start“.

Im Anschluss wird der TRAFFICBASEBUILDER ausgeführt. Dieses Programm führt die notwendige Anpassung im FSX durch. Bitte beachten Sie hier, dass dieser Vorgang einige Minuten in Anspruch nimmt.

Die MyTraffic Szenarien werden automatisch in der Szeneriebibliothek angemeldet. Außerdem werden in den Dateien „fsx.cfg“ und „dll.xml“ die notwendigen Einträge vorgenommen. Zuvor werden automatisch Sicherungskopien dieser Dateien erstellt.

Zum Schluss haben Sie noch die Möglichkeit das offizielle Soundpatch von MyTraffic X ausführen zu lassen. Dadurch werden die Rufnamen der verschiedenen Airlines angepasst. Aktivieren Sie die Option „Run the Sound patch now“ im Abschlussbildschirm und klicken Sie auf „Fertigstellen“, um den Soundpatch zu installieren und die Installation abzuschließen. Es erscheint das Installationsfenster für den Soundpatch. Die Sprachversion Ihres Flugsimulators wird automatisch ermittelt. Klicken Sie auf „OK“ um den Soundpatch zu installieren. Je nachdem, wie Ihr PC ausgerüstet ist, kann die Installation des Soundpatches längere Zeit dauern (bis zu 30 Minuten). Brechen Sie die Installation auf keinen Fall manuell ab. Dies kann dazu führen, dass anschließend kein AI-Verkehr und keine Flugverkehrskontrolle mehr im FSX verfügbar ist. Warten Sie deshalb, bis die Installation des Soundpatches abgeschlossen ist.





Das Installationsprogramm erstellt auch automatisch eine neue Programmgruppe im Windows Start-Menü:

„Programme“ - „Aerosoft“ - „MyTraffic X“.

In dieser Programmgruppe haben Sie Zugriff auf das Programm „Select AI Year“, den MyTraffic Editor, die Online-Dokumentation und die Soundpatch-Installation.

## Deinstallation

Um MyTraffic X zu deinstallieren, klicken Sie auf den „Start“-Button in der Taskleiste von Windows. Hier wählen Sie dann „Einstellungen“ und dort „Systemsteuerung“. In der Systemsteuerung gibt es ein Symbol „Software“, welches Sie mit einem Doppelklick anklicken. Sie erhalten eine Liste der installierten Programme. Markieren Sie in dieser Liste den Eintrag „aerosoft’s - MyTraffic X“ mit einem Doppelklick. Nun meldet sich das Deinstallationsprogramm und entfernt alle MyTraffic Dateien von Ihrer Festplatte. Die Anmeldung in der Szeneriebibliothek wird ebenfalls durch die Deinstallationsroutine entfernt.

# MyTraffic X im Flugsimulator

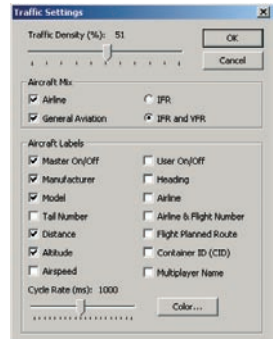
Nach der Installation nutzt der FSX automatisch die MyTraffic-Flugzeuge und -Flugpläne zur Erzeugung des AI-Flugverkehrs in Abhängigkeit der eingestellten Dichte für diesen Flugverkehr. Sie müssen keine zusätzlichen Einstellungen vornehmen.

Microsoft hat ein Software Development Kit (SDK) für den FSX veröffentlicht. Dieses SDK ist Bestandteil der „Professional“-Version des FSX. Sie finden dieses SDK auf der DVD 1 der Professional Version des FSX im Ordner „SDK“. Wenn Sie das SDK installiert haben, stehen Ihnen die folgenden Funktionen der Traffic Toolbox zu Verfügung. Beachtete Sie dabei noch folgende beiden Hinweise: Wenn Sie das Service Pack 1 für den FSX installiert haben, müssen Sie auch das Service Pack 1 für das SDK installieren. Beide Service Packs stehen auf der Microsoft Homepage als kostenlose Downloads zur Verfügung. Nach der Installation des SDK muss noch eine Änderung in der Datei „DLL.XML“ vorgenommen werden. Ändern Sie hier die Zeile unter <Name>Traffic Toolbox</Name> von <Disabled>True</Disabled> in <Disabled>False</Disabled>.



Jetzt finden Sie in der Menüleiste den zusätzlichen Menüpunkt „Extras“ - „Traffic Toolbox“. Über dieses Menü haben Sie Zugriff auf zusätzliche Funktionen von MyTraffic X.

Über den Punkt „Settings“ können Sie Einstellungen zum AI-Flugverkehr vornehmen. Die hier angebotenen Optionen entsprechen denen, die Sie auch im Menü „Einstellungen“ - „Verkehr“ im FSX selbst vornehmen können.





Über den Punkt „Explorer“ wird ein Fenster geöffnet, in dem die aktiven AI-Flüge aufgelistet sind. Durch Doppelklick auf einen Eintrag gelangen Sie zur jeweiligen Positionen dieses Flugzeuges. (Durch drücken der Taste ‚S‘ kommen Sie wieder zurück zur Cockpitsansicht).

ID	File #	Key	Tail #	Type	Airline	Flight #	IFR	From	ETD	To
00000001	21	FFFFFFF0	D-BCDP	A1R42	SFR	EDGS	1310	EDD		
00000004	14	FFFFFFD3	D-CSOU	C182	VFR	EDZG	1232	EGU		
00000005	14	FFFFFFB4	D-GEFF	DA20	VFR	EDFE	1049	LFM6		
00000006	14	FFFFFFE8	SP-SML	C172	VFR	EDFM	0925	EPF		
00000008	21	FFFFFFFC	D-CSBF	B190	IFR	EDGS	1130	EDD		
00000009	14	FFFFFFA4	D-CRAV	Arrow	VFR	EDZG	1038	LPIZ		
0000000A	14	FFFFFFB1	D-CVFF	VF10...	VFR	EDFT	1125	UFH		
0000000B	14	FFFFFFE8	SP-SAM	C172	VFR	EDFT	0647	EDC		
0000000D	14	FFFFFFA9	LV-GAA	3000	VFR	EDFM	0947	EVS		
0000000E	21	FFFFFFFE	D-CAFIA	B190	IFR	EDGS	1039	EDD		
0000000F	14	FFFFFFD3	D-GRV	Mini...	IFR	EDGS	0531	EDL		
00000010	14	FFFFFFA9	ES-TCA	Com...	VFR	EGPB	0605	LIPZ		
00000012	26	FFFFFFF9	D-EDJL	C182	VFR	EDKZ	0959	EDK		
00000013	14	FFFFFFE8	D-GRVY	Falco	IFR	EDGB	0919	LJF		
00000014	14	FFFFFFC9	D-GBAB	DR400	VFR	EDZG	1046	EGB		
00000016	26	FFFFFFFC	D-EDKX	Pa28A	VFR	EDKZ	1029	EDC		
00000017	14	FFFFFFD7	D-GEHF	DA20	VFR	EDFE	1450	ED4		
00000018	14	FFFFFFB4	DV-SOK	C182	VFR	EDTL	0844	EKR		
00000019	14	FFFFFFC8	D-FTTB	Eurok...	VFR	EDPV	1035	EDC		
0000001A	14	FFFFFF7A	F-CTND	C182	VFR	EDGS	1045	LFRI		
0000001C	14	FFFFFF7F	D-CSMF	C172	VFR	EDFE	1240	EBM		

Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf einen Eintrag in dieser Liste öffnet sich ein Kontextmenü. Hier stehen Ihnen weitere Funktionen zur Verfügung.

Über den Punkt „Map“ wird eine Kartendarstellung geöffnet. Hier können Sie die Positionen der AI-Flugzeuge in der Umgebung des eigenen Flugzeuges sehen. Im Kartenfenster sind in grüner Schrift Hotkeys für weiter Funktionen im Kartenfenster aufgeführt. Über diese Tasten rufen Sie die einzelnen Funktionen auf. Zusätzlich sind die aktiven Flüge noch einmal in Listenform aufgeführt. Auch hier führt ein Doppelklick zur Position des jeweiligen AI-Flugzeuges. Im rechten unteren Teil finden Sie Angaben zu Parametern des eigenen Flugzeuges.

AP-Bike (00000100) - IF

Parameter	Current	Desired	Min
Altitude	0.7'		
Rate	0.3'	0.3'	0.3'
Heading	017	017	017
Course	024		
Altitude (ft)	2017	2007	070
Miniv groundspeed (ft)	2017 / 2017		
Airspeed (kts)	150		
Max speed (kts)	100	107	10
Ground speed (kts)	0.0		
Throttle (%)	0.0		
Angle of attack	2.5701%		
Flaps / spoilers (%)	0.0		

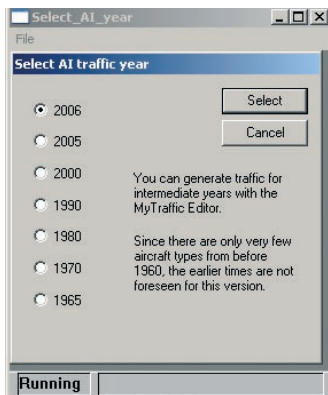
In der Standard-Version des FSX stehen die Traffic Toolbox und damit diese erweiterten Funktionen von MyTrafficX nicht zur Verfügung.

## Jahresauswahl

Am Anfang dieses Handbuches wurde bereits auf die Möglichkeit der Auswahl eines bestimmten Jahres für die Darstellung des AI-Flugverkehrs hingewiesen.

Einmal erfolgte die Auswahl bereits zum Abschluss der Installation von MyTraffic X. Sie können die dort vorgenommene Einstellung aber jederzeit ändern.

Beenden Sie dazu zunächst den Microsoft Flugsimulator. Starten Sie dann das Programm „Select AI Year“ „ aus dem Windows Startmenü. Sie finden dies unter „Start“ - „Programme“ - „MyTraffic X“ - „Select AI Year“ .



Es öffnet sich wieder das Auswahlfenster, das Ihnen bereits zum Ende der Installation gezeigt wurde. Wählen Sie hier die gewünschte Jahreszahl aus und klicken Sie auf „Select“. Daraufhin wird der Trafficbasebuilder erneut gestartet und die Dateien im Flugsimulator entsprechende angepasst.

Je nach ausgewähltem Jahr wird der AI-Flugverkehr anschließend ausschließlich mit für die entsprechende Zeit typischen Flugzeugtypen dargestellt. In der 60er Jahren werden Sie dann z.B. die gute alte B707 sehen aber dafür keinen Airbus. In den 90er Jahren ist noch die Concorde in Paris oder London zu beobachten.

Sie können den Vorgang der Jahresauswahl beliebig oft wiederholen. Natürlich werden die Szenerien selbst nicht verändert. MyTraffic X beeinflusst nur die AI-Traffic-Flugzeuge.



## Häufig gestellte Fragen

### **Ich habe eine neue Bemalung für ein bestimmtes Flugzeug und möchte diese gern auch in MyTraffic sehen.**

Das ist kein Problem. Suchen Sie den Texture-Ordner des entsprechenden Flugzeuges und kopieren Sie Ihre neuen Texturen in diesen Ordner. Sie sollten dabei aber folgendes bedenken: Alle Texturen der Flugzeuge an einem Flughafen werden im freien Speicher Ihrer Grafikkarte abgelegt. Ist diese Speicher belegt, werden Sie im Hauptspeicher Ihres PC abgelegt und ständig zwischen Hauptspeicher und Grafikkarte kopiert. Das führt dann natürlich zu weniger Speicherbandbreite für die CPU-Funktionen und damit zum Abfall der Ablaufgeschwindigkeit des Flugsimulators. Ich habe einige Tests mit zusätzlichen Texturen durchgeführt und konnte dabei auf großen Flughäfen wie Frankfurt einen Abfall der Bildwiederholrate um bis zu 8 Bildern/Sekunde beobachten.

Während andere AI-Traffic-Produkte, die auf sogenannten echten Flugplänen beruhen, nur einige wenige Bemalungsvarianten der Flugzeuge an einem großen Hub darstellen (und damit ziemlich langweilig wirken), bietet MyTraffic bis zu 70 verschiedene Flugzeugbemalungen an einem großen Flughafen an. Damit wird eine unglaublich belebte Atmosphäre erzeugt. Aber diese erfordert auf der anderen Seite auch eine gewisse Sorgfalt bei der Größe der Texturen.

### **Auf einige viel beflogenen Flughäfen kommen die Flugzeuge im Sekundentakt an, aber nur eines davon landet wirklich.**

Dies liegt in der Technik des FSX begründet, wie dieser den AI-Flugverkehr steuert. Die Ankunftszeit der AI-Flugzeuge am Zielflughafen hängt stark davon ab, was alles am Startflughafen und während des Fluges passiert. Grob gesagt kann die Ankunftszeit der Flugzeuge nur mit einer Genauigkeit von etwa +/- 15 Minuten vorausgesagt werden. Nur wenn weniger als 4 Flugzeuge/Stunde an einem Flughafen landen, kann dieser Effekt völlig ausgeschaltet werden. Wir haben unser Bestes getan, um diesen Effekt so gering wie möglich zu halten.

### **Wo kommen eigentlich diese vielen Flugzeugmodelle her?**

Zuerst haben wir viele Modelle, die meisten Airliner, als Lizenz von Project AI und FSPainter erhalten. Andere Flugzeuge kamen von Freunden. Da aber immer noch zahlreiche Modelle fehlten, wurden viele Flugzeugmodelle von Burkhard Renk speziell für MyTraffic erstellt. Viele der ursprünglich lizenzierten Modelle wurden inzwischen auch durch optimierte Modelle ersetzt, wobei die Texturen meist übernommen wurden. Alle MyTraffic-Flugzeuge für den FS2004 mussten überarbeitet werden, um sie im FSX nutzen zu können. Einige konnten allerdings nicht konvertiert werden und sind deshalb nicht mehr in MyTraffic X enthalten. Die neuen Airbus-Modelle A330-200 erhielten wir von 6th-Heavens ([www.6th-heaven.com](http://www.6th-heaven.com)) ein neuer Entwickler, der sich auf die Entwicklung von AI-Flugzeugen spezialisiert hat. Diese Flugzeuge zeichnen sich durch eine hervorragende Qualität und eine gute Bildwiederholrate aus. MyTraffic und 6th-Heavens haben eine strategische Partnerschaft vereinbart.



## Technische Unterstützung

Der schnellste Weg, Hilfe und Unterstützung bei Fragen zu MyTraffic oder anderen Programmen von Aerosoft zu erhalten, ist ein Blick in unser Support-Forum unter:

<http://www.forum.aerosoft.com/>

Antworten zu den häufigsten Fragen finden Sie auch auf unserer Support-Seite im Internet unter:

[www.aerosoft.de](http://www.aerosoft.de)

Unsere Hotline-Mitarbeiter erreichen Sie per E-Mail an:

[support@aerosoft.de](mailto:support@aerosoft.de)

oder telefonisch Montags bis Freitags von 14.30 bis 17.00 Uhr unter:

0 29 55 / 76 03-11