

**Die Triebwerke heulen auf, und ein gewaltiger Schub drückt mich in den Sitz. Ich ziehe den Steuerknüppel nach hinten, hole das Fahrwerk ein und will die Waffensysteme checken. Ein Blick auf die Karte: wo bin ich überhaupt? Im falschen Spiel – ich sitz‘ im Airbus!**

---

---

Kein Zwillingsgeschütz am Bug, keine Raketen an Bord und auch keine Terroristennester, die man ausheben müßte – bei Thalions Airbus-Simulation geht's um Fliegen pur. Wem das zu wenig Nevenkitzel ist, der stelle sich halt vor, hinter seinem Computerisch würden 150 Passagiere hocken. Mein Gott, diese Verantwortung... Um hier als Pilot Karriere zu machen, muß man daher den Flieger aus dem Effeff beherrschen, klar. Also steht am Anfang das Training, auch klar. Erst wenn Bruchlandung ein Fremdwort ist, sollte man dem Ruf der Pflicht folgen und sich an den Programmteil „Duty“ wagen: Ein Logbuch wird angelegt, in dem Dienstgrad, Flüge, Flugstunden, Crashes und Leistungsdurchschnitt festgehalten werden. Neben den regulären Pflichtflügen müssen dann immer wieder Prüfungsflüge absolviert werden, um die karriereleiter hinaufzufallen. Welche Leistung dabei im Logbuch festgehalten wird, hängt entscheidend von der Landung ab – Abzüge in der Bewertung gibt es für fehlerhafte Sinkgeschwindigkeit, Neigung, verspäteten Aufsetzpunkt, Abweichung von der Bahnrichtung bzw. der „optimalen Resttreibstoffmenge“. Kurz und gut, Airbus A 320 setzt volle Länge auf Realismus. Kein Wunder, schließlich ist der Programmierer Rainer Bopf ja selbst Pilot. Das merkt man bereits an der Instrumentierung des Cockpits: Gegen den Airbus sehen die meisten (Computer-) Kampfflieger aus wie das Vehikel der Gebrüder Wright! Das merkt man aber auch am umfangreichen Fluggebiet: Sämtliche Flughäfen und Funkleitstellen Westeuropas können angesteuert werden. Und nicht zuletzt merkt man es am schönen Handbuch: Alles und jedes wird ausführlichst erläutert, ohne daß das Manual den Umfang des New Yorker Telefonbuchs annimmt, selbst an eine Schnellstart-Erklärung wurde gedacht. Wer allerdings die Möglichkeiten das „sichersten Flugzeugs der Welt“ wirklich ausreisen will, wird um ein genaues Studium nicht herumkommen. Die Frage ist nur, ob die Mühe lohnt? Also, für Präsentation-Freaks bestimmt nicht – Cockpitperspektive, Blick aus den Seitenfenstern, Ende Gelände. Außenansichten fehlen völlig, Zwischenscreens gibt'kaum, und die Vektorlandschaften sind weder besonders detailliert gezeichnet, noch aufregend schnell animiert. Und der Sound? Glänzt bis auf Triebwerksgeräusche und Alarmpiepser durch Abwesenheit. Tja, das könnte man leicht als langweilig interpretieren, auch wenn es hundertmal der Realität entspricht. Warum also wurden keine Flugzugkatastrophen à la Hollywood eingebaut? Warum keine Beinahe-Zusammenstöße mit Militärmaschinen, Triebwerksausfälle, Entführungen, Schießereien? So werden wohl nur Super-Realos und angehende Lufthansa-Bedienstete echte Freude am Airbus haben. Schon ein bißchen schade...  
(pb) Amiga Joker, Februar 1992

## Airbus A 320

<b>Grafik:</b>	60%
<b>Sound:</b>	39%
<b>Handhabung:</b>	64%
<b>Spielidee:</b>	66%
<b>Dauerspaß:</b>	64%
<b>Preis/Leistung:</b>	58%
<b>Red. Urteil:</b>	62%

## Für Fortgeschrittene

<b>Preis:</b>	ca 99,- DM
<b>Hersteller:</b>	Thalion
<b>Genre:</b>	Simulation

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=59>