

# Kennedy Approach



## aus Sledgies C64-Wiki, der freien Wissensdatenbank

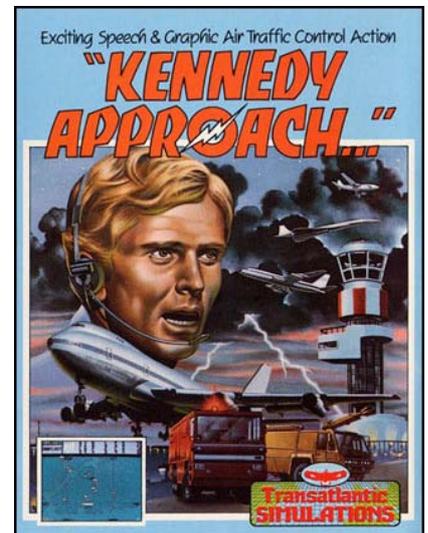
- \* Firma: MicroProse Software
- \* Jahr: 1985
- \* Entwickler: Andy Hollis (Programming) & Keine Angabe (Musik)
- \* Genre: Simulation, Flight (Civil)
- \* Spieler: 1
- \* Bedienung: Joystick
- \* Sprache: englisch

## Bewertung der C64-Wiki-Benutzer (10=die beste Note):

8.60 Punkte bei 5 Stimmen.

## Weitere Bewertungen

- \* C64Games: 7 (9. Januar 2006 - "very good" 2957 downs)
- \* Lemon64: 8 (21. Dezember 2005 - 3 votes)



## Beschreibung

Kennedy Approach simuliert die Arbeit von Fluglotsen an ihren Terminals auf großen, US-Amerikanischen Flughäfen. Der Titel ist eine Anspielung auf einen der New Yorker Flughäfen, den JFK (John F. Kenney Airport) und gibt die Marschrichtung für den Spieler an. Allein kämpft er gegen die stetig steigende Flut von abzufertigenden Flügen an, die von kleinen Inlandsflügen schnell zu internationalen werden, angereichert mit Notfallsituationen wie Militäreinsätzen oder Maschinen mit zuwenig Kerosin im Tank, die notlanden müssen.

## Gestaltung

Das Spiel findet auf einem schlichten Punktmuster statt, auf dem sich die Flugzeuge bewegen. Die Punkte stellen quasi die Leuchtfeuer der Fluglotsenanweisungen dar und nur an den Gitterpunkten können Flugzeuge ihre Richtung oder Höhe ändern. Je nach Level befinden sich einer oder mehrere Flughäfen als Arbeitsgrundlage auf dem Spielfeld. Eine Besonderheit des Spiels war die für 1985 großartige Sprachausgabe, die jeden Steuerungsbefehl im besten Amerikanisch sauber wiederholte und dem Spieler mitteilte, was er gerade befohlen hatte.

## Hinweise

Zu Beginn des Spiels wirkt es eher behäbig. Nutzt man nicht die übliche Emulatorenfähigkeit, die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, dann kann man sich im ersten Level schon mal einen Kaffee kochen. Aber beim bereits im dritten Level ist es mit dem Spaß vorbei und man fragt sich ernsthaft, wie sicher unser Flugraum sein kann. Gibt es am Anfang nur ein oder zwei Anflugwege an einen Flughafen, erhöht sich diese Anzahl. Werden zu Beginn vielleicht ein Dutzend Flüge abgefertigt, verdoppelt sich diese Zahl schnell und Sonderwünsche "6 Minutes Fuel!!!" und Militärmaschinen erhöhen das Tempo, weil man ihnen immer Vorrang geben muß.

Es gilt in diesem Spiel Konflikte zu vermeiden - das heißt nichts anderes als den Flugzeugen untereinander genügend Abstand zu lassen. Bei Flugzeugen in unterschiedlicher Höhe beträgt er einen Gitterpunkt, bei gleicher Höhe mindestens drei Punkte. Man kann also vier Flugzeuge hintereinander mit einem Punkt Abstand starten lassen, wenn das erste auf 4.000 Fuß steigt, das

zweite auf 3.000, das dritte auf 2.000 und das letzte auf 1.000. Solange zwischen ihnen ein Gitterpunkt Abstand liegt und 1.000 Fuß ist man auf der sicheren Seite.

Doch einfache Planung ist spätestens ab Level 3 Geschichte. Flüge werden nach Zufallsprinzip angezeigt. Dabei unterscheiden sich die Flüge, die ab den Flughäfen aus gestartet werden müssen, denjenigen die landen und andere, die lediglich den Bildschirm durchlaufen, aber eigentlich woanders landen sollen.

Spätestens wenn man sechs blinkenden Flugzeuge (CONFLICT!!!), zwei Notfälle "6 MINUTES FUEL!" und einen Militärjet auf dem Bildschirm hat macht man keine Witze mehr über die simple Graphik und das schlichte Spielprinzip. Da werden die 15 Sekunden Abstand zwischen den Gitterpunkten zum Alptraum.

## Lösung

Das Spielprinzip ist einfach. Zu jedem Zeitpunkt müssen Flugzeuge 1.000 Fuß Höhen- oder mindestens drei Gitterpunkte Horizontalabstand zwischen sich bringen. Außerdem müssen bei der Abfertigung von Flügen, die das Spielfeld verlassen die Richtung, Höhe und natürlich der Zielflughafen stimmen. Die Flüge werden alphabetisch angeordnet, so daß sie entweder mittels Tastatur angesteuert oder mit dem Joystick "eingefangen" werden können mittels eines Rahmens, mit dem man über das entsprechende Flugzeug geht, klickt und die Steuerung somit ermöglicht.

Es ist wichtig zu jedem Zeitpunkt ein Gefühl für die Reihenfolge der Flüge zu haben. Hat man das Spiel ein paar Mal gespielt fallen einem schnell die üblichsten, schnellen Wege auf einem Spielfeld auf (die sich natürlich von Flughafen zu Flughafen unterscheiden.) Ob dies nun gerade, gebogene oder Rundwege sind erarbeitet man sich nur durch Erfahrung.

Man sollte die Pausenfunktion unter F1 ab und an benutzen, wenn es gar zu dick kommt. Dann muß man sich einen Schlachtplan entwickeln, welche Prioritätenliste abgearbeitet werden muß, weil sonst der nächste Konflikt oder gar ein mid-air crash vorprogrammiert sind. Tips sind:

- Transitflüge, die nicht in Richtung Heimatflughafen gehen, immer auf 5.000 Fuß lassen und erst kurz vor Verlassen des Spielfelds auf 4.000 Fuß absenken
- Direktflüge, die geradewegs auf den Heimatflughafen zusteuern, direkt auf 0 Fuß ("Cleared for landing") setzen, wenn sie nicht im Weg sind.
- Abgehende Flüge immer möglichst weit voneinander entfernt losschicken. Sollen vier Flüge abgefertigt werden (1 Norden, 1 Süden, 1 Nordwesten, 1 Südwesten), dann in der Reihenfolge: Norden, Süden, Nordwesten, Südwesten. Alle mit einem Gitterpunkt Abstand und 4.000-1.000 absenkend losschicken. Jeweils rechtzeitig auf 4.000 Fuß setzen, wenn genügend Abstand zum nächsten Flugzeug besteht.
- Ruhe bewahren! Kaum ein anderes C64 Spiel verlangt soviel Ruhe und Geduld wie Kennedy Approach. Das meine ich so und das ist auch so.

## Highscore



Macrobee - \$8.800 (21. Dezember 2005)

## Kritik

Macrobee: Selten ein so simples Spielprinzip mit soviel Spaß gehabt. Höchstens Donkey Kong oder PacMan kommen an Kennedy Approach noch ran. Die sonore Stimme der Fluggestaltung entscheidet über Herzfrequenz 80 oder 180. Kann es nur empfehlen, wenn man gerade Bock auf drei Stunden Privatbespaßung aus ist. Ich verteile hier mindestens 9 Punkte (habe im Moment noch keinen Überblick, was 10 Punkte bekommen soll.)