



Microsoft Flight Simulator

DAS FASZINIERENDSTE »SPIEL« DES JAHRES



Genre: **Technische Simulation** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Asobo Studios** Termin: **18.8.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam/Microsoft Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**



Der Autor

GameStar-Gründungsmitglied Martin Deppe ist ein Durchschnittstyp – zumindest, was Flugsimulationen angeht. In die stürzt er sich zwar seit den frühen 90ern, vor allem in die militärischen, würde sich aber nie als Flugsimprofi bezeichnen. Denn ihm kommt es weniger auf schaltergenauen Profirealismus an, sondern auf das pure, ja fast archaische Fliegen. Darum sitzt er im neuen Flight Simulator auch lieber im Doppeldecker, im Amphibienflugzeug oder einem der »Buschflieger« als im mit Technik vollgestopften, dicken Airliner. Und darum fliegt er in bester Pfadfindermanier auch meistens nach Sicht, mit Kompass und Stoppuhr. GPS-Flüge, also quasi per Navi, sind auch noch okay, aber mit Autopiloten ist Martin noch nie richtig warm geworden. Wer also einfach nur wissen möchte, wie viel Spaß der Flight Simulator macht, findet in unserem umfangreichen Test alles Wissenswerte, um sich eine Meinung zu bilden.

Im Anschluss: Expertentest von einem echten Piloten

Der Flight Simulator soll nicht nur Spaß machen, sondern auch höchsten Realismusansprüchen genügen. Und wer kann das besser beurteilen als jemand, der auch im echten Leben im Flugzeug sitzt? Unser Gastautor Mario Donick steuert Ultraleichtflugzeuge und schreibt sonst für das FS Magazin. Von ihm erfahrt ihr in einem weiteren Artikel ab Seite 46, wie realistisch der Flight Simulator ist und warum ausge-rechnet der Autopilot ein Problem für Simulationsenthusiasten darstellt.

Das Ziel des Flight Simulator: Gelegenheitsflieger und Fortgeschrittene genauso packen wie Simulationsprofis. Wir haben mit allen drei Gruppen Testflüge unternommen. Aber nur zwei sind glücklich. Von Martin Deppe

»Also der Frankfurter Flughafen, der geht ja gar nicht. Die echte Runway hat drei Prozent mehr Gefälle!« »Na und? Ich kann meinen Golfplatz sehen, mit allen Sandbunkern an der richtigen Stelle!« So verlief eines der vielen typischen Gespräche, die wir für diesen Test mit Flugsimulationsfans geführt haben. Denn der Microsoft Flight Simulator schafft etwas, was noch kein Flugsimulator zuvor geschafft hat: Er interessiert Gelegenheitsflieger und Grafikenthusiasten genauso wie

Flightsim-Profis, die ihre Lieblingsmaschinen und -flughäfen besser kennen als mancher echte Pilot. Aber macht der neue Flight Simulator diese breit gefächerten Zielgruppen auch alle glücklich? Harte Antwort vorab: Nein, macht er nicht. Wer unbedingt und ausschließlich große Airliner realistisch und mit voller Autopiloten-Funktionalität fliegen will, könnte jetzt zu unserer zusätzlichen Experteneinschätzung nach diesem Test ab-drehen – würde dann aber hier verpassen, warum der Flight Simulator in so vielen Punkten schlicht großartig ist. In diesem Sinne: Please remain seated!

Den kann jeder fliegen

Eine der größten Stärken des Flight Simulator ist seine Zugänglichkeit und Anpassungsfähigkeit. Wer noch nie einen Flugsimulator angefasst hat, kommt hier genauso

schnell zurecht wie Fortgeschrittene, die zwar schon ordentlich fliegen, aber zum Beispiel mit dem Navigieren auf Kriegsfuß stehen. Denn ihr könnt zahlreiche Assistenten und Flughilfen dazuschalten und genau für euch anpassen: für Einsteiger etwa aufpoppende Textfenster wie »Jetzt Klappen mit F5 einfahren« oder vorm Zielflughafen eingeblendete »Landetunnel«, die euch den richtigen Anflugwinkel und -speed markieren. Einsteigern empfehlen wir auch das sehr gute Tutorial mit dem Schulflugzeugklassiker Cessna 152, das euch von der grundlegenden Steuerung bis zum ersten Alleinflug Schritt für Schritt begleitet – inklusive sympathischer Fluglehrerinnenstimme. Für Fortgeschrittene gibt's unter anderem Checklisten, die euch mit dem Cockpit eines bisher unbekanntem Fliegers vertraut machen, das hilft auch Simulationsprofis beim schnellen



Bildschön, aber gefährlich: Das Flugplätzchen auf Saba in der Karibik hat eine saukurze Piste, dahinter geht's direkt ins Meer.

Umstieg auf eine neue Maschine. Das System mit den vielfältigen Assistenten gefällt uns deswegen so gut, weil es sich sehr gut an die eigene Lernkurve anpassen lässt. Wie bei einem Fluglehrer, der euch unterstützt, aber nach und nach auch selbst machen lässt. Das ist ein großer Motivationsfaktor!

Welche Steuerhardware brauche ich?

So, einmal müssen die Profis, die netterweise bei uns sitzen geblieben sind, noch ganz tapfer sein: Ja, der Flight Simulator lässt sich auch mit dem Gamepad steuern, oder sogar nur mit Tastatur und Maus. Das ist dann zwar so, als würdet ihr einen Shooter mit dem Joystick spielen – aber grundsätzlich geht's. Wir empfehlen aber zumindest einen Joystick, noch besser mit Schubregler. Wir haben aber auch aufwändigere Steuerhardware wie die Alpha Flight Controls von Honeycomb oder Thrustmasters TPR-Ruderpedale mit dem Flight Simulator getestet. Sowohl Erkennung als auch die vordefinierte Belegung funktionierten auf Anhieb. Vorsicht aber, wenn ihr bei laufendem Flight Simulator Steuerhardware umstöpselt – dabei ist uns das Programm oft ... abgestürzt. Noch ein Tipp für Gamepad-Verweigerer: So ein Pad hat durchaus seine Daseinsberechtigung, denn damit könnt ihr im Flight Simulator sehr gut die Drohnenkamera steuern – eine der vielen detailliert einstellbaren Kameraperspektiven, die sich prima für eindrucksvolle Screenshots einsetzen lässt. Ihr könnt das Pad ja in der Schubblende verschwinden lassen, falls eure Simulationskumpels spontan vorbeikommen.

Starten und landen? Nicht nötig!

Auch die Wahl der Flugstrecke ist einsteigerfreundlich in wenigen Sekunden erledigt, lässt sich aber auch bis ins letzte Detail definieren. Auf einer rotier- und zoombaren

Erdkugel seht ihr alle vorhandenen rund 37.000 Flughäfen, -plätze und -pisten. Die »Ich will einfach nur rumfliegen«-Variante: Anklicken, als Start- oder Zielflughafen markieren, Flugzeugtyp wählen, fertig. Alternativ gebt ihr den Namen oder den ICAO-Code eines Airports ein, beispielsweise EDDM für München. Ihr könnt auch irgendwo auf die Weltkugel klicken und dort direkt in der Luft starten. Konkrete Koordinaten lassen sich ebenfalls eingeben. Beispiel: Der Mount Everest thront auf 27,980800, 86,920770. Über Google/Bing Maps bekommt ihr auch die Koordinaten eures eigenen Hauses, wenn ihr die Adresse eingibt. Falls ihr zufällig auf dem Mount Everest wohnt, könnt ihr das ja gleich in einem Aufwasch erledigen.

Wer seinen Flug genauer anpassen mag, der wählt noch die gewünschten Runways für Start und Landung, sowie Wind, Wetter, Tageszeit, Flugverkehr. Entweder stellt ihr das selbst ein oder ihr nutzt die realen Online-Live-Daten. Je nach Flugzeugtyp und

seiner Avionik – also Autopilot, Flight Management System etc. – legt ihr noch fest, ob ihr nach Sichtflugregeln (auch per GPS oder über VOR-Drehfunkfeuer) oder nach Instrumenten (IFR) fliegen wollt.

Vom Wasserauto bis zum Jumbo-Jet

Je nach Version des Flight Simulator (Standard, Deluxe, Premium Deluxe) sind 20, 25 respektive 30 Flugzeuge enthalten. Hub-schrauber gibt's nicht (dürften aber später von Addon-Entwicklern angeboten werden), und Kampfflugzeuge bleiben komplett draußen – der FS 2020 ist ein rein ziviler Flugsimulator. Dafür gibt's mit der Icon A5 ein sehr cooles Amphibienflugzeug, das sich fast wie ein fliegendes Auto steuert – was unter anderem daran liegt, dass sein Cockpit von BMW designt wurde.

Wer keine Lust auf lange Landeprozeduren hat, ist in der Icon gut aufgehoben, denn der Spaßflieger kann auf jedem halbwegs breiten Gewässer landen und wieder star-



Für Einsteiger gibt es sehr viele Hilfen und Assistenten wie diesen eingblendeten »Landetunnel«.



Das Cockpit des Airbus A320neo ist genau nachgebildet. Die inkonsistent simulierten Airliner sowie teils gravierende Autopilotprobleme sind allerdings die größten Schwachpunkte des Flight Simulator. Das dürfte aber fast nur Profis stören.

ten, da reichen schon rund 400 Meter Wassertiefe. Für Kunstflieger sind die pfeilschnelle Extra 330 LT und der Doppeldeckerklassiker Pitts Special in der Ausführung S2S dabei, sogar mit Glasfenster nach unten. Es gibt »Buschflieger« mit besonders dicken Reifen, die auch kurze Buckelpisten meistern, ihr könnt Ultraleichtflugzeuge ausprobieren, luxuriöse Businessflugzeuge wie die Daher TBM 930 und die »Queen of the Skies« – die Boeing 747-8 Intercontinental. Alle genannten Beispiele sind bereits in der Standardversion des Flight Simulator dabei.

Dank der bereits genannten zahlreichen Assistenten und Flughilfen können auch Einsteiger die anspruchsvolleren oder komplexeren Maschinen gut steuern. Das Fliegen im Flight Simulator fühlt sich einfach richtig an, zumindest solange ihr in den kleineren Maschinen sitzt. Denn die Kleinflugzeuge sind deutlich besser simuliert als vor allem die Airliner. Die »Dickschiffe« beeindruckt zwar durch ihre schiere Größe und original-

getreu nachgebauten Cockpits, leiden aber unter Autopilotproblemen und einem inkonsistentem Flugverhalten. Dieses Problem kennen Genrefans zwar auch von anderen zivilen Flugsimulationen wie X-Plane 11. Dennoch kann der Flight Simulator in diesem kleinen, aber dennoch relevanten Teilbereich die Erwartungen nicht erfüllen, was auch eine höhere Wertung verhindert.

Wer den Flight Simulator hauptsächlich für lange (Inter)kontinentalflüge einsetzen will oder generell viel Wert auf eine schraubengenaue Simulation legt, sollte deshalb – ebenfalls wie bei der Konkurrenz – lieber auf die Addons von PMDG, FS Labs, Aerosoft und Co. warten. Oder über seinen Schatten springen und in den kleineren Maschinen mal wieder per Sichtflug navigieren – denn da gibt der Flight Simulator so richtig Gas!

Guck mal, da wohne ich!

Microsoft nutzt für den Flight Simulator den hauseigenen Kartendienst Bing sowie Da-

tenmaterial von Blackshark AI. Darauf basierend wird die gesamte Welt dargestellt. Das funktioniert überwiegend sehr gut, vor allem bei flachen Objekten wie Straßen, Feldern, Wäldern und so weiter – also alles, was ihr auch bei Google Earth oder eben Bing Maps gut von oben erkennen könnt. Das ist für den Sichtflug schon mal perfekt, denn Flüsse, Eisenbahngleise und Straßen dienen schon bei den ersten Flügen überhaupt als Orientierungshilfen. Auch Gebäude stehen da, wo sie hingehören, inklusive ihrer zumindest groben Grundrisse. Ihr könnt also zum Beispiel euer Haus, eure Schule, Uni, Arbeitsstätte dort finden, wo sie in der Realität stehen, auch wenn Fassaden, Farben oder Dachformen oft abweichen.

Allerdings hat der Flight Simulator häufig Probleme, die Höhe von Gebäuden (nicht von Bergen!) darzustellen. Krasses Beispiel: Das Ulmer Münster, das mit über 161 Metern



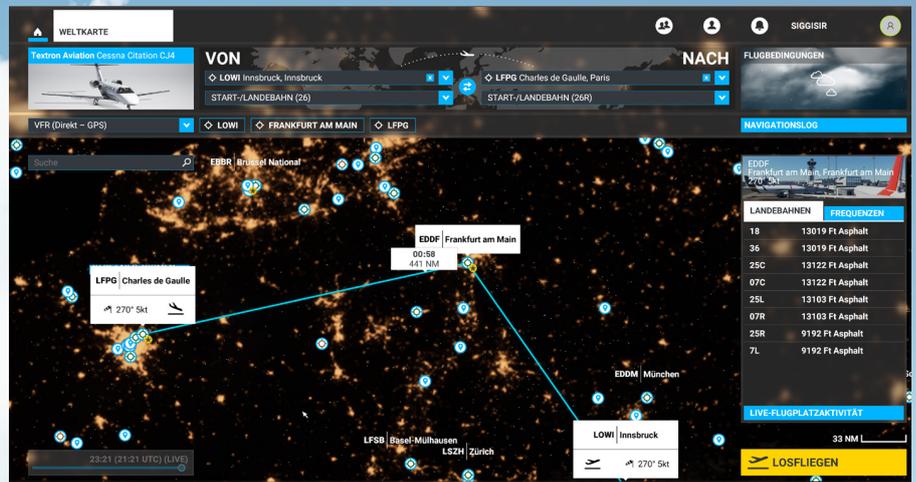
Ein echter Spaßflieger: das ikonische Amphibienflugzeug Icon A5. Sein Cockpit erinnert an ein Auto – was daran liegt, dass es von BMW design wurde.

mal eben den höchsten Kirchturm der Welt hat, ist hier so flach wie eine Flunder. Auch beim über 50 Meter hohen Hermannsdenkmal im Teutoburger Wald ist nur der Unterbau zu sehen, Hermann selbst fehlt. Doch dann fliegen wir über das westfälische Münster und staunen, wie gut hier der Dom und andere Kirchen dargestellt sind.

Wir haben mal auf Bing Maps nachgeschaut, wie die genannten Gebäude dort zu erkennen sind – und ja, auch da sieht das Ulmer Münster wie ein rechteckiger Kuhfladen aus, während die helleren Münsteraner Kirchen in der Draufsicht deutlich besser dargestellt sind. Offenbar hat der Flight Simulator Probleme, zu dunkle, konturarme Aufnahmen höhenmäßig korrekt zu berechnen. Und manchmal interpretiert die Software ihre Kartendaten auch ganz falsch – da werden Straßenabschnitte zu Flüssen, oder auf dem Flughafen München kreuzen Autos eine Runway, weil die (echte) Unterführung als Kreuzung gedeutet wird. Viele solcher Patzer sind aber eher lustig als ärgerlich.

Verschwundene Flughäfen

Unter den 37.000 generierten Flugplätzen, mit denen Microsoft wirbt, sind sogar Segelflug-Graspisten, auf denen alle Jubelwochen mal jemand abhebt – dafür fehlen selbst große Flughäfen wie Stuttgart momentan komplett, stattdessen ist nur eine öde Fläche zu sehen. Wer in der Suche trotzdem Stuttgart eingibt, bekommt den Stuttgart Municipal Airport angezeigt – der liegt allerdings im US-Bundesstaat Arkansas. Auch hier zeigt ein Vergleich mit Bing, dass das verwendete Kartenmaterial zu schlecht ist. Ein anderer Grund: Manche Flugplätze sind wegen einer militärischen (Teil-)Nutzung auf Karten verpixelt. Dafür wurden die 30 (bzw. 35 oder 40, je nach Version) handgebauten



Auf der Weltkarte planen wir unseren Flug. Hier geht's von Innsbruck über Frankfurt nach Paris Charles de Gaulle. Das Nachtflugverbot ignorieren wir mal – oder stellen einfach die Zeit um.

Airports überwiegend gut umgesetzt. Wie bei den Fliegern bekommt ihr eine große Bandbreite: etwa den Bugalaga Airstrip in Indonesien, der nicht nur wie eine »Indiana Jones«-Piste heißt, sondern auch so aussieht. Oder die Flugplatzklassiker Courchevel in den Schweizer Alpen und Lukla im Himalaya, auf denen ihr bergauf landen müsst – und zwar beim ersten Versuch, denn Durchstarten ist nicht, weil die jeweils einzige Runway vor einer Bergwand endet. Toll!

Andere handgebaute Großflughäfen locken gleich mit nahen, ebenfalls detaillierten Sehenswürdigkeiten: Kairo mit Cheops pyramiden nebst Sphinx, Kapstadt mit seinem Tafelberg, Paris Charles de Gaulle mit diesem Eiffeldings. Doof: Der einzige handgebaute deutsche Flughafen ist Frankfurt am Main – und der ist auch nur in der Premium-Deluxe-Version dabei. Allerdings hat Nachschublieferant Aerosoft Addons angekündigt, darunter die Flughäfen Hamburg, Köln-Bonn und München. Dann bestimmt auch ohne Autos auf der Runway.

Donnerwetter, wie schön das ist!

Bei der Darstellung von Wetter, Wind, Tages- und Nachtzeiten gibt's dafür nichts zu meckern. Ganz im Gegenteil! Der Flight Simulator inszeniert nicht nur die realistischsten, schönsten Wetterdarstellungen der Simulatorgeschichte, sondern auch der PC-Spiele überhaupt. Einfach mal bei Sonnenuntergang und ein paar Wölkchen eine Karibikinsel anfliegen – spätestens da wird euch klar, warum Fliegen am PC ein Traum sein kann. Oder ein Albtraum, wenn ihr bei Regenwolkenuppe und Scherwinden vom Affenfelsen auf Gibraltars Flughafen zusteuert, während dicke Tropfen auf die Scheiben pladdern. Umso größer das Erfolgserlebnis, wenn ihr heile runterkommt!

Wetter, Wolken, Winde und die Uhrzeit könnt ihr auch während eines Fluges anpassen. Wer es ganz realistisch mag, wählt die »Live«-Einstellungen, dann sind alle Bedingungen so, wie sie auch gerade vor Ort in der Realität herrschen. Die Wettereffekte spürt ihr nicht nur optisch: Ihr könnt bei-



Einer der gefährlichsten Flugplätze der Welt: Der »Garagenflugplatz« Lukla liegt direkt vor einem Steilhang. Von hier geht's auf den Mount Everest Trail.



Nichts für Flugangsthasen: der Doppeldecker Pitts Special S2S.

spielsweise einstellen, dass kalte Temperaturen nur die Scheiben vereisen lassen oder auch die Flügel – wenn eure Maschine keine Enteistungstechnik an Bord hat, könnt ihr nur fix in wärmere Schichten fliehen.

Meinung

Martin Deppe
@GameStar_de



Ich bin jemand, der im Eisenbahn Simulator lieber die gemütliche Dampflok fährt als den aktuellsten Hightech-ICE. Der sich lieber in einer Mustang P51-D in Weltkriegs-Dogfights stürzt, als in einer F/A-18 Hornet Raketen abzufeuern, die automatisch auf meilenweit entfernte Ziele aufschalten. Darum ist der Flight Simulator genau mein Ding: Hier muss niemand erst ewig lang Handbücher wälzen oder Checklisten abarbeiten, um überhaupt abzuheben. Hier kann ich hervorragend auf Sicht fliegen, meinen Wohnort samt Umgebung erkunden. Ich habe schon in zehn unterschiedlichen Städten gewohnt, und alle sind hier echt gut wiederzuerkennen. Okay, bis auf das platte Ulmer Münster – aber meine alte Schule ein paar hundert Meter weiter ist genauso gut zu sehen wie das Haus, in dem wir damals gewohnt haben. In Münster kann ich im Amphibienflugzeug sogar auf dem Aasee oder dem Kanal wassern! Klar, wer von einer Flugsimulation vor allem exakten Flugmodellrealismus erwartet und seinen Autopiloten bis ins tiefste Untermenü ausreizen will, der sollte noch auf die ersten Addons von Drittanbietern warten – so wie bei anderen Flugsimulationen bisher auch. Alle anderen Erwartungen erfüllt der Flight Simulator aber schon jetzt. Ein faszinierendes Beispiel dafür, was PCs technisch leisten können.

Was mache ich hier eigentlich?

Der Microsoft Flight Simulator ist kein Spiel im klassischen Sinn. Es gibt keine Missionen oder Kampagnen, ihr schaltet keine neuen Flugzeuge oder Gebiete frei, ihr führt auch kein Unternehmen wie etwa beim Euro Truck Simulator 2. Jenseits der »Open World« gibt's lediglich zwei »Aktivitäten«: Bei den 24 »Landeherausforderungen« müsst ihr auf anspruchsvollen oder windigen Flugplätzen landen. Je sanfter und präziser ihr am Zielpunkt zum Stehen kommt, desto mehr Punkte kassiert ihr, die in einer Online-Highscoreliste eingetragen werden.

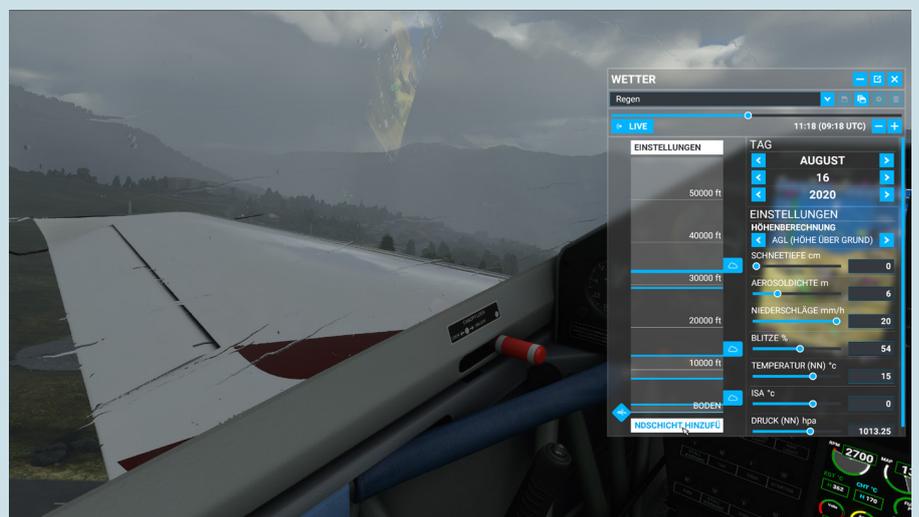
Aktivität Nummer zwei sind drei »Wildnisflüge« durch Patagonien, Arizona und den Balkan. Dabei fliegt ihr anhand markanter Wegpunkte ausschließlich nach Sicht, also nach VFR-Regeln. Wenn alles gut läuft, seid ihr nach schlappen acht bis zehn Stunden (!) am Ziel. Echten Stunden, wohlgemerkt. Aber ihr dürft unterwegs speichern, übrigens auch in der Open World. Wir gehen davon

aus, dass nach Release weitere Herausforderungen dazukommen.

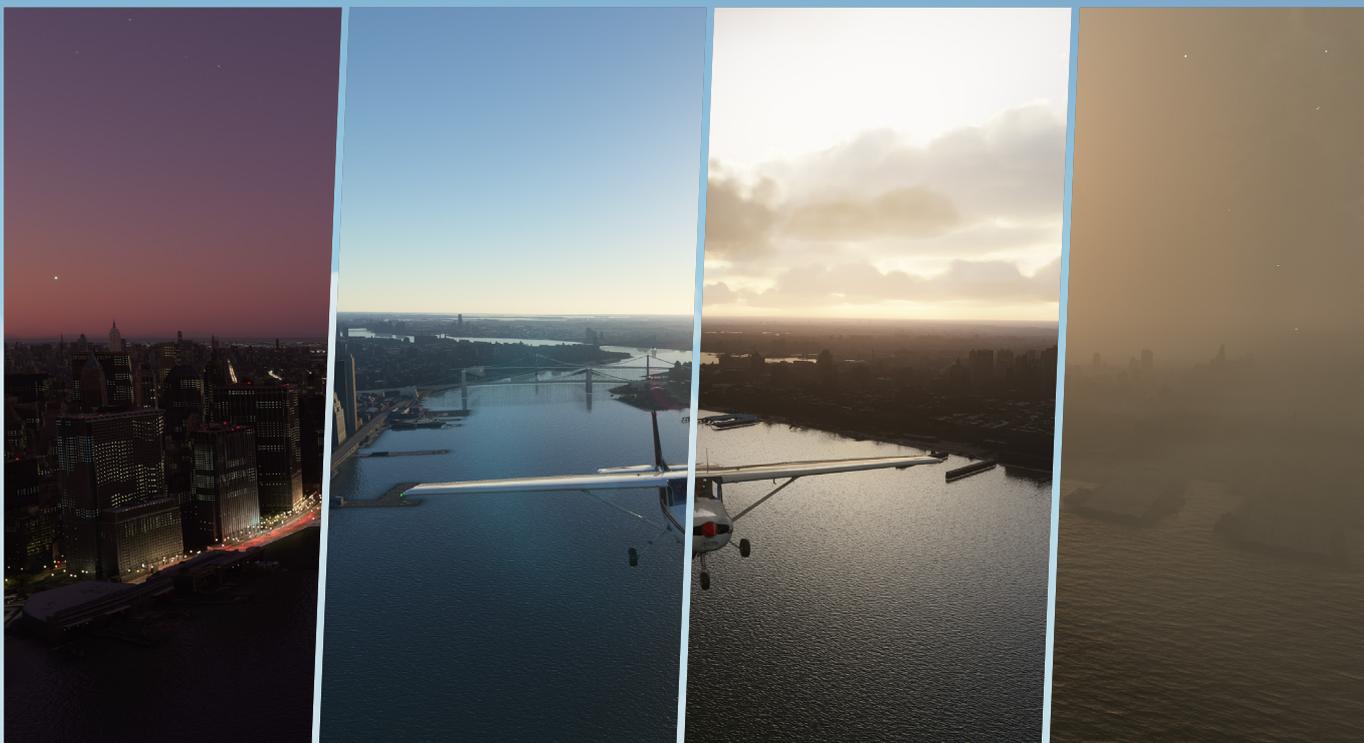
Trotzdem: Der Flight Simulator richtet sich vor allem an Flugzeugfans, die sich ihre Ziele gern selbst setzen, dazulernen und sich verbessern wollen. Stellt euch einfach einen riesigen Spielplatz vor, auf dem ihr euch von der schnellen Platzrunde bis zum abendfüllenden (oder noch längeren) Streckenflug austoben könnt. Oder auf dem ihr euer nächstes Urlaubsziel schon mal abfliegt. Selbst weit entfernte Ziele der Kategorie »Da wollte ich schon immer mal hin« sind im Flight Simulator kein Problem – egal ob der rote Uluru (früher: Ayers Rock) in Australien, der Mount Everest oder ein Flug über Hawaiis Inselgruppe inklusive Ehrenrunde über Pearl Harbor.

Multiplayer & VATSIM

Der Flight Simulator hat den Multiplayermodus gleich an Bord: Ihr könnt euch ganz einfach mit anderen Piloten verknüpfen, indem



In Courchevel pladdern Regentropfen auf unsere Extra 330LT.



Wetter, Wind, Tageszeit etc. lassen sich genau anpassen: Hier dieselbe Szene mit Online-Live-Daten, klarem Himmel, verstreuten Wolken, Regen und Sturm.

ihr sie über ihren Accountnamen als Freunde hinzufügt. Auch Gruppen lassen sich so bilden, um zum Beispiel mit der eigenen Community Formationen zu fliegen. Freunde, die gerade online sind, werden euch auf der Weltkarte des Hauptmenüs als Flugzeugsymbol angezeigt, gleich mit aktueller Flugrichtung und -höhe. Und natürlich im Flug selbst: Dabei sind uns in der Luft keine Lags oder »Warp-Sprünge« aufgefallen, hier lief alles sehr rund. Am Boden kam es jedoch vor, dass der geparkte Flieger eines Mitspielers einen Meter in der Luft schwebte. Auch die Klappenpositionen wurden nicht immer korrekt übermittelt. Fünf Server gibt's derzeit, der westeuropäische lief mit rund 25 ms Latenz flott und stabil.

Wenn ihr »Live-Spieler« aktiviert, sind alle Spieler, die gerade online sind, auf eurem Server sichtbar. Das kann gerade auf beliebten Flughäfen wie Frankfurt schon mal voll werden – Flugzeuge kollidieren allerdings nicht, sondern fliegen durcheinander durch.

Sonst bräuchte man tatsächlich auch noch Fluglotsen. Auf der Weltkarte seht ihr außerdem vorher, wo gerade viel los ist. Anderen Spielern zuzugucken kann auch sehr erheitend sein: Als wir zum Beispiel von der winzigen Karibik-Piste auf Saba starten, haut es hinter uns einen Jumbo-Jet runter, der fast länger als die komplette Piste ist. Der Flight Simulator ist aber kein chaotisches GTA Online, die meisten Spieler fliegen zumindest bei unseren Testrunden sehr ordentlich, virtuelle Piloten sind eher diszipliniert. Und wie gesagt, die Option Live-Spieler könnt ihr auch deaktiviert lassen.

Welche Version soll ich nehmen?

Falls ihr nicht unbedingt einen bestimmten Flieger oder Airport aus der Deluxe- oder Premium-Deluxe-Version braucht, reicht die Standardversion des Flight Simulator völlig. Spart euch die zusätzlichen 20 beziehungsweise 50 Euro lieber für die bald erscheinenden Drittanbieter-Addons. Apropos sparen:

Der Flight Simulator ist in der Standardversion bei Microsofts Game-Pass-Abo enthalten. Wer unsicher ist, ob der eigene PC den Simulator stemmen kann, findet hier eine günstige Testmöglichkeit. ★

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4460 / Ryzen 3 1200	Intel i7 9800X / Ryzen 7 Pro 2700 X
Geforce GTX 770 / Radeon RX 570	Geforce RTX 2080 / Radeon VII
8 GB RAM, 150 GB Festplatte	32 GB RAM, 150 GB (SSD empfohlen)

PRÄSENTATION



- beeindruckende Welt
- hervorragend dargestellte Flugzeugmodelle
- optisch detailgetreue Cockpits
- phänomenale Wettereffekte
- guter Sound und gute Sprachausgabe (Warnungen, Funk)

SPIELDESIGN



- großartige Open World
- einsteigen und loslegen
- motivierendes »Da wollte ich schon immer mal hin!«-Gefühl
- Herausforderungen
- keine Missionen oder Karrieremodi

BALANCE



- sehr viele Hilfen und Assistenten
- unterstützt sämtliche Steuerhardware
- guter Realismus bei kleineren Maschinen
- Probleme mit Autopiloten
- mäßig umgesetzter Flugverkehr

ATMOSPHERE / STORY



- ein Traum für Sichtflieger
- viel Flughafenatmosphäre
- lädt zu Flügen ins Blaue ein
- auf Wunsch reale Wetterdaten
- lokale Terrainfehler wie flache Kirchen oder überflutete Straßenstücke

UMFANG



- die ganze Welt lässt sich überfliegen
- 20/25/30 sehr unterschiedliche Flugzeuge
- rund 37.000 Flughäfen
- 30/35/40 handgemachte Airports
- einige große Flugplätze fehlen

FAZIT

Optisch extrem beeindruckender Flugsimulator auf Basis weltweiter Kartendaten. Für Sichtflug klasse, aber Schwierigkeiten mit Airlinern.



Am Münsteraner Aasee, direkt an der Mensa, haben wohl mal ein paar Studenten gepicknickt ...