



# HALL OF FAME FLIGHT SIMULATOR

Anfang der 80er-Jahre war Microsoft nur eine kleinere Firma unter vielen. Geändert haben das ein Betriebssystem – und ein Computerspiel.

Wenn man neue Software in den Markt drücken will, dann sucht man sich schlagkräftige Kooperationspartner und schafft überzeugende Kaufgründe für die Kunden. Am 12. August 1981 veröffentlicht die US-Firma Microsoft ihr Betriebssystem MS-DOS, das immens erfolgreich werden wird; der schlagkräftige Partner ist IBM, für dessen IBM-PCs die Software ausgelegt ist. Aber Microsoft sucht nach einem zusätzlichen Argument, das Käufer anziehen soll. Fündig wird die Firma bei einem Entwickler aus Champaign, Illinois, und dessen Spiel: Der **Flight Simulator** von Sublogic ist auf den Apple-2-Computern längst ein Riesenhit, als Microsoft 1981 die PC-Lizenzrechte kauft.

## Anfang Schwarz-Weiß

So beginnt die Karriere des nun in **Microsoft Flight Simulator** umgetauften Spiels im Frühjahr 1982 als Zugpferd für das MS-DOS-System, und gleichzeitig als Demonstration für die Leistungskraft der 4,77 MHz schnellen IBM-XTs. Tatsächlich ist die vom Sublogic-Gründer Bruce Artwick entwickelte PC-Version so eng mit MS-DOS und dem IBM-System verzahnt, dass der **Flight Simulator** in den Folgejahren dafür benutzt wird, die IBM-Kompatibilität von PC-Systemen zu überprüfen. Dabei kommt der erste PC-Flugsimulator alles andere als spektakulär daher: Wer den 180 Kilobyte großen **Flight Simulator** von der 5-1/4-Zoll-Diskette bootet, landet im schwarz-weißen Cockpit einer Cessna 182. Das Instrumenten-Panel füllt den halben Schirm, darüber zieht sich die schnurgerade Horizontlinie. So etwas wie optische Anhaltspunkte gibt's nur

in den vier simulierten Großräumen Chicago, Seattle, Los Angeles und New York / Boston. Auf dem Weg dazwischen sehen Sie buchstäblich gar nichts. Trotzdem ist der **Microsoft Flight Simulator** ein großer Sprung im Vergleich zu den Apple-Vorgängern, denn immerhin enthält er Nachtflüge, eine Wettersimulation und bessere Anzeigen.

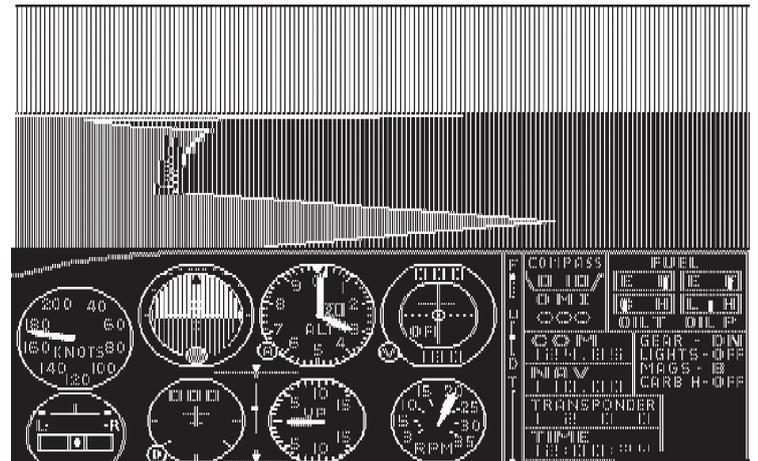
## Weiter, immer weiter!

Wie sehr das Kalkül Microsofts aufgeht, zeigen allein die Versionsnummern: Der Erstling kommt als leicht erweiterte Neuauflage noch zweimal in die Läden, dann folgt 1984 der **Flight Simulator 2**, der es bis 1988 auf fünf unterschiedliche Versionen bringt. Ihnen gemeinsam ist die CGA-Grafik, die nun immerhin vier Farben gleichzeitig darstellt; am Ende



**Flight Simulator 2:** Nacht-Anflug auf New York City in vierfarbiger CGA-Grafik. Mit World Trade Center.

wächst zudem die Zahl der Flugplätze auf rund 80 an. 1988 erscheint Nummer 3, dann 4, 5, 95 und so weiter; der aktuelle **Flight Simulator X** ist je nach Zählung mindestens die zehnte, eigentlich aber die achtzehnte offiziell verkaufte Episode der Serie. Lange vor den **Sims** und **World of Warcrafts** unserer Tage war der **Flight Simulator** damit das mit Abstand meistverkaufte Spiel der Welt. CS



**Flight Simulator:** Das PC-Original von 1982 kennt nur grobe schwarz-weiße Grafik.

## DESWEGEN LEGENDÄR

- eines der ersten Spiele für IBM-PCs
- vier Großräume in den USA simuliert, mit Brücken und Hochhäusern
- realistisches Flugmodell, Tag-Nacht-Wechsel, dynamisches Wettermodell
- zig Fortsetzungen und Erweiterungen halten den Flight Simulator bis heute ununterbrochen am Leben

**FLIGHT SIMULATOR** FLUGSIMULATION **MICROSOFT**  
Flight Simulator

PUBLISHER:	Microsoft	ORIGINALRELEASE:	1982
ENTWICKLER:	Sublogic	CA. PREIS:	–
QUELLE:	Flight Simulator Vault	USK:	–
SPRACHE:	Englisch		

**HARDWARE MINIMUM:**  
Pentium 60, 16 MByte Speicher

**SO LÄUFT'S:**  
Die Urversionen der Flight Simulators laufen nur noch über einen Emulator [▶ QUICKLINK: 2891](#)

**FAZIT: DIESE SERIE ÜBERLEBT SIE ALLE.**