



Die **Flugzeuge** sind auch aus der Nähe hübsch, die Landschaft wirkt indes nur aus großer Entfernung.

➕ Stärken

+ einsteigerfreundlich

➖ Schwächen

- schwache Technik
- eintöniges Gameplay
- anspruchslos

Microsoft Flight

Mit der Flight-Simulator-Reihe von Microsoft hat dieses Spiel nur noch wenig gemein: minimaler Realismus, angestaubte Grafik, wenig Flugvergnügen. Immerhin muss man nichts bezahlen - wenn man nicht will. Von Fabian Siegmund

Genre: **Simulation** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Microsoft Game Studios (Microsoft Flight X, GameStar 12/06: 86 Punkte)**
Termin: **29.2.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **0-43 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7281

Fehlt da nicht was bei **Microsoft Flight**? Was ist aus dem Anhang »Simulator« geworden, den Genre-Fans reflexartig in Gedanken ergänzen werden? Immerhin steht die **Microsoft**

Flight Simulator-Reihe seit 1982 für anspruchsvolles, realistisches Flugvergnügen. 30 Jahre Serientradition, das schafft wohl kein anderes Spiel! Doch mit der ist's jetzt auch erst mal vorbei: Zusammen mit dem »Simulator«-Anhänger haben die Microsoft Game Studios bei **Flight** große Teile des Realismus, des Anspruchs und des Flugvergnü-

gens abgeworfen. Technisch ist das Spiel dabei auf einem Stand von vor ein paar Jahren – es sieht in jeder Beziehung alt aus. Immerhin: Microsoft verlangt dafür zunächst kein Geld, denn **Flight** ist Free2Play. Doch wer Spaß aus diesem Titel herausholen will, soll ordentlich für DLCs zahlen.

Microsoft Flight bietet in der kostenlosen Basisversion die hawaiianische Insel Big Island sowie das todschicke Wasser-Kleinflugzeug Icon A-5. Dieser Miniflieger steckt derzeit noch in der Entwicklung, die Zielsetzung seiner Konstrukteure ist aber schon

jetzt klar: Die Icon A-5 soll die Fliegerei für die breite Masse eröffnen und deshalb so leicht zu handhaben sein wie möglich. Wie passend, denn das gleiche Konzept steckt auch in **Flight**: Standardmäßig sind vier Flughilfen aktiviert, mit denen sich die A-5 so gutmütig lenkt wie die Mühlen aus **Battlefield 3**. Doch selbst mit deaktivierten Hilfsfunktionen bleibt **Flight** derart anspruchslos, dass man es nicht guten Gewissens als Simulation bezeichnen kann. Da wirken die mitgelieferten Lande-Herausforderungen für die A-5 bestenfalls gut gemeint, denn wenn man selbst mit dem



Die **Texturen** stammen wohl noch aus dem Vorgänger von 2006.



Cool: Die **Sicht** lässt sich in alle Richtungen fixieren.

Viele Anzeigen im Cockpit funktionieren, haben aber keine spielerische Relevanz.



Dreifachen der empfohlenen Landegeschwindigkeit ohne Schaden auf einem Acker aufsetzen kann, ist »Herausforderung« nun wirklich das falsche Wort.

Die Arcade-Ausrichtung merkt man **Flight** auch bei den übrigen Inhalten an: Neben Parcours-Flügen, in denen wir möglichst schnell eine bestimmte Strecke abfliegen oder goldene Ringe einsammeln sollen, warten über die Insel verteilte »Aero-caches« darauf, von uns gefunden zu werden. Und dann gibt's da noch verschiedene Einsätze. So müssen wir die A-5 zum Beispiel neben einer Yacht landen. Trotzdem wird **Flight** schnell langweilig. Denn während in der Action-Flugsimulation **Take on Helicopters** das Fliegen allein schon eine spannende Herausforderung ist, fehlt in **Flight** einfach der grundlegende spielerische Anspruch. Obendrein sieht die Trauminsel Hawaii mitunter echt grausig aus. Die Bodentexturen bestehen zum Teil aus metergroßen Pixeln. Für ein Spiel, in dem wir regelmäßig im Tiefflug unterwegs sind, ist das ein »No-Go«, um in der Pilotensprache

Abwechslung muss man sich erkaufen

zu bleiben. Die Brandung entlang der Küsten ist nur aufgemalt, und zu allem Überfluss gibt's in **Flight** keinerlei Leben – weder Mensch noch Tier noch andere Fahr- oder Flugzeuge. In den Genuss anderer Mitflieger kommen wir nur, wenn wir über Windows Live die Multiplayer-Option aktivieren. Dann tuckern auch mal zwei, drei andere Spieler durch die Lüfte. Eine wie auch immer gestaltete Interaktion zwischen den Spielern, seien es nun Rennen oder wenigstens gemeinsame Aufträge, gibt's nicht. Immerhin kann man chatten. Wow.

Abwechslung muss man sich in **Flight** erkaufen, über einen Windows-Live-Account. Als Belohnung fürs erste Einloggen schenkt uns Microsoft die PT-17 Stearman, einen schicken Doppeldecker. Für 640 Microsoft-Punkte (knapp acht Euro) erhalten wir die P-51 Mustang, für die Maule M-7-260C

müssen wir schon 1.200 Punkte berappen, also rund 15 Euro. Im Preis inbegriffen sind eine Handvoll der drögen Lande-Herausforderungen. Warum der Preisunterschied? Weil die Mustang kein virtuelles Cockpit besitzt und sich nur aus der Außenperspektive steuern lässt. Die Flieger verhalten sich in der Luft tatsächlich unterschiedlich, aber das allein macht **Flight** noch nicht spannender. Für 20 Euro kann man sich deshalb noch das »Hawaiian Adventure Pack« kaufen. Das bietet einen weiteren Sportflieger, die RV-6A, die übrigen Inseln des US-Staates Hawaii und neue Einsätze, zum Beispiel eine Sightseeing-Rundreise mit einem Fotografen. Das Blöde: Unsere Passagiere werden nicht im Spiel dargestellt. Wenn wir also Rechtskurven drehen, damit der Fotograf freie Schussbahn hat, der Typ aber ganz offensichtlich nicht neben uns sitzt, dann ist das ein ziemlicher Atmosphäre-Killer.

Microsoft Flight richtet sich mit seiner simplen Mechanik und dem Free2Play-Konzept zweifellos an die breite Masse der Gelegenheitsflieger. Simulations-Enthusiasten sind bei **X-Plane 10** besser aufgehoben, wer eine komplexe Flugmaschine beherrschen will, ohne dabei 50 Tasten auswendig lernen zu wollen, landet bei **Take on Helicopters**, und unkomplizierte Luftkämpfe gibt's in **H.A.W.X. 2** oder sogar **Battlefield 3**. Fraglich also, wie breit die Masse der Gelegenheitsflieger nach diesen Abzügen noch ist. **FAB**



Aloha heißt auch Tschüss

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Flight ist für mich ein Titel der Kategorie »Warum sollte ich das spielen?«. Es stellt mich nicht vor Herausforderungen, die Multiplayer-Komponente ist ohne jede Funktion, und weil die Spielwelt obendrein in Bodennähe so hässlich ist wie Sponge Bob beim Rückenschwimmen, macht es nicht einmal Spaß, einfach nur ein paar Runden um die Inseln zu drehen. Vielleicht baut Microsoft den Mehrspieler-Part noch aus und schafft damit zusätzliche Motivation, bis dahin ist Flight reine Zeitverschwendung. Over.

Die DLCs

Microsoft Flight ist Free2Play, Sie können aber über Windows Live drei DLCs kaufen:

P-51 Mustang 8 Euro
Maule M-7-260C 15 Euro
Hawaiian Adventure Pack 20 Euro

Sobald Sie Ihr Spiel mit Live verknüpfen, gibt's die PT-17 Stearman gratis. Das Adventure Pack bietet eine größere Spielwelt, ein weiteres Flugzeug und zusätzliche Einsätze. Wir bewerten das komplette Paket.

TERMIN	PREIS	USK
29.2.2012	0-43 Euro	ab 0 Jahren

Microsoft Flight Flugzeug-Simulation

Publisher Microsoft Game Studios
Entwickler Microsoft Game Studios
Sprache Deutsch
Ausstattung Download, 30 Seiten PDF-Handbuch
Kopierschutz Windows Live

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	MISSIONSDSIGN	KAMPAGNE	WAFFEN & EXTRAS	REALISMUS
- schicke Flugzeug-Modelle - detaillierte Cockpits - Fehler bei der Wolkendarstellung	- gute Sprecher ... die auf Dauer nerven kann - wenig Sound-Unterlegung	- anpassbarer Realismus - gesetzte Speicherpunkte - nur unwesentlich	- aus der Höhe malerische Inseln ... - sehr künstlich aussehen - keine Bevölkerung	- Uhrzeit und Wetter im freien Fliegen veränderbar - gut steuerbar mit Joystick oder Gamepad - Manöver ungeeignet	- Aerocaches - zufallsgenerierte Frachtflüge - sinnbefreiter Multiplayer-Modus	- Langstreckenflüge lassen sich überspringen ... die sich in der Praxis nur unwesentlich voneinander unterscheiden - keine überraschenden Wendungen	- lehrreiche Hawaii-Rundflüge - Einträge bauen zum Teil aufeinander auf - keine zusammenhängende Geschichte	- schicke variable Lackierungen ... deren Knöpfe größtenteils keine Funktion haben - Mustang nur in Außenperspektive	- rudimentäre Flugphysik mit Propellereffekten - Checklisten für Standardmanöver - teils fragwürdiges Flugverhalten

