

FSX oder X-Plane – to be or not to be?

... ja, das ist hier die Frage. „Fliegt“ man mit X-Plane realistischer als im alten Microsoft-Flugsimulator, oder ist es umgekehrt ...

Generationen haben sich den Kopf darüber zerbrochen, welcher von beiden die bessere Wahl ist, und ich meine, dass die Argumente pro & contra zumeist sehr einseitig dargestellt sind. Für meinen Teil habe ich bis zum Jahr 2020 auf beiden Simulatoren etwa gleich viele aktive Jahre verbracht und muss zugeben, dass Microsoft meine Jugendliebe war und teilweise immer noch geblieben ist. Aber keinen der beiden will ich missen!

Umgestiegen auf X-Plane bin ich, als die Zukunft des FSX eher düster war, denn Microsoft hatte die Entwicklung eingestellt, obwohl FSX anno 2007 alles andere als ausgereift war. Inzwischen wurde durch die zwei Service Packs und die Weiterentwicklung auf der Spiele-Plattform *Steam* einiges wettgemacht. Das nervige Flimmern der Steam-Version ist behoben, man braucht sich hier auch um keine Service Packs mehr zu kümmern, FSX brummt. Und es fliegt sich mit weniger **technischem Aufwand**, denn sogar mit X-Plane 10 noch (die aktuelle Version ist 11) fliege ich teilweise in Zeitlupe, weil die erreichbare Bildwiederholungsrate je nach Scenery manchmal arg unter 20 fps fällt. Merke: Wer nicht wirklich mit seiner Hardware immer „up to date“ ist (wie ich), fliegt sich mit FSX weit sorgenfreier.

Womit FSX immer noch glänzt, ist die **Reichhaltigkeit** der Startversion: Ob New York, San Francisco, London, Paris, Berlin oder Wien – die Weltstädte sind anhand ihrer Skyline unverkennbar. In X-Plane fehlt das nach wie vor und man muss sich erst eifrig auf die Suche machen, um einen VFR-Flug zu einem Vergnügen werden zu lassen. Andererseits gibt es für X-Plane unglaublich viel Freeware ... und die einfache Möglichkeit, selbst mit Hand anzulegen an die Gestaltung. Mit seinem World-Editor bietet X-Plane-Herausgeber Laminar mit Ben Sutnik ein gleichermaßen simples wie intelligentes Werkzeug, um Sceneries selbst zu bauen und eigene Objekte, die mit Blender oder Sketchup erstellt wurden, zu integrieren. Außerdem lassen sich fertige Sceneries damit ganz gut nachbearbeiten und mit Bibliotheksobjekten zusätzlich aufpeppen, deren es Tausende zum Nulltarif gibt.

Andererseits hat X-Plane die Nase vorn, was die **Wiedererkennbarkeit** der „Provinz“ betrifft, denn an den Stadtgrenzen hört die in FSX auch schon wieder auf. Wer sich keines Satelliten-Overlays bedienen kann oder will, wird sich im Sichtflug nur schwer zurechtfinden. X-Plane greift schon in der Ausgangsversion auf Open Streetmap (OSM) zurück und setzt Ortschaften dorthin, wo sie wirklich hingehören, dazu gibt es ein recht genaues Straßennetz, Bahnlinien und ziemlich exakt positionierte Hochspannungsleitungen, wo sogar einzelne Masten dem Schattenwurf des Sat-Overlays entsprechen, sofern man ein solches angefertigt oder importiert hat.

Über **Instrumentenflug** braucht man keine Worte zu verlieren: Sowohl in X-Plane als auch in FSX stehen dieselben Navigationshilfen zur Verfügung wie in der Realität, inklusive GPS, das für FSX ursprünglich noch gar nicht verfügbar war. Somit ist es möglich, exakte

Flugpläne zu erstellen und vom Autopiloten abarbeiten zu lassen, während man im Flug einen entspannten Blick auf die Landschaft genießt.

Aber das Wesentliche in jedem Flugsimulator ist ja das eigentliche „Feeling“ in der Simulation im Vergleich zum realen **Flugempfinden**. Und hier hat wohl X-Plane sehr eindeutig die Nase voran! In FSX hat man manchmal den Eindruck, wie auf Schienen zu fliegen. Bei X-Plane merkt man eher, dass die Luft keine Balken, aber großen Einfluss auf das Luftfahrzeug hat. Dies wiederum ist natürlich von einem Flugmodell zum anderen sehr verschieden und an Auswahlmöglichkeiten mangelt es keineswegs: Sowohl für X-Plane als auch den FSX gibt es Payware- und Freeware-Modelle im Überfluss. Im FSX kann man den **Realitätsgrad** der Simulation stufenweise hochfahren, bei X-Plane ist es umgekehrt: hier gibt es keine automatische Ruderkopplung und keinen unbegrenzten Treibstoffvorrat, im Prinzip kann man nur an den Grafikeinstellungen herumdrehen. Andererseits aber gibt es auch keinen Crash bei der Kollision mit statischer oder dynamischer Scenery, den man in FSX sehr wohl aktivieren kann. Ganz nachzuvollziehen ist dieses Dilemma nicht, denn mit entsprechenden Plug-ins lassen sich in beiden genannten Zeichenprogrammen „harte“ Oberflächen für den Export nach X-Plane definieren. Das führt mitunter zu kuriosen Situationen, wenn sich der künstliche Verkehr vergebens bemühen würde, durch ein „massives“ Objekt zu fahren, während das animierte Wild (auch das gibt es in X-Plane!) ohne Probleme hindurch springt.

Und dann wären da noch diese verdammten Möwen: Derartiges Federvieh lässt sich bei X-Plane zuschalten und es taucht zumeist dort auf, wo man gerade starten oder landen will. Die Kollision mit so einem Vogel kann verhängnisvoll sein – ganz im Gegensatz zum harmlosen Rotwild, das rudelweise und unbeirrt durchs Flugzeug springt ...

Abschließen will ich mit einigen Bemerkungen zur Konfiguration beider Simulatoren. Bei FSX sind die Steuerachsen des Flightsticks (den man bei Flugsimulatoren sowieso immer verwenden sollte) vordefiniert. Auch einzelne Tasten am Flightstick sind belegt – etwa für Trimmung, Klappen, Fahrwerk und Bremsen. Bei X-Plane ist das nicht der Fall und besonders schlimm war es in der Version 10, wo sich der Coolie-hat nicht zur Umschau verwenden ließ. In Version 11 hat sich die Situation etwas gebessert und X-Plane erkennt immerhin schon den Hersteller des Steuerinstruments. Warum man diesem aber dann erst die entsprechenden Achsen zum Gieren und Nicken zuweisen muss, bleibt weiterhin unbeantwortet.

Wie auch immer: Leute, genießt den Flugsimulator Eurer Wahl, einerlei, wie er fortan heißen mag!

→ *diego.2115, März 2020*

*Aktuell verwende ich einen
Vierkornprozessor AMD Phenom
mit 24 GB RAM
und Radeon RX 580 GPU*