

De keuze voor je flight simulator platform blijft een lastige. Vrijwel iedereen die je het vraagt heeft een eigen voorkeur en een eigen mening. En eigenlijk is er ook geen verkeerd antwoord, want elke flightsim heeft zijn voors en zijn tegens. In deze blog probeer ik je op weg te helpen met het maken van een keuze.

Flight Simulator X (Steam Edition)

Flight Simulator X is wereldwijd de meest verkochte flightsim met de meeste gebruikers. Dat is niet zo heel vreemd als je bedenkt dat Microsoft deze flightsim al in 2006 uitgaf en dit tot niet zo heel lang geleden de enige grote flight simulator was. Helaas kwam na twee servicepacks het besluit dat flight simulation niet meer binnen Microsoft paste, waardoor de verdere ontwikkeling (en bugfixing) stil kwam te liggen.

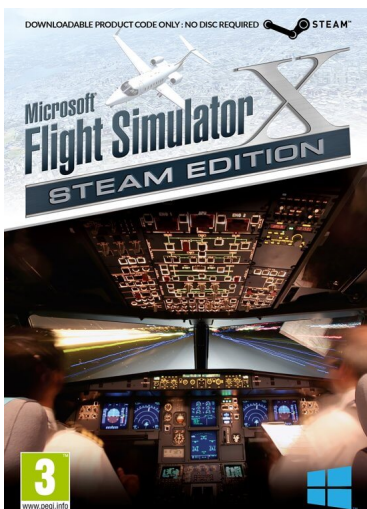
Eind 2014 heeft het Engelse Dovetail Games FSX weer 'nieuw' leven in geblazen door de licentie van Microsoft over te nemen, bekende bugs op te lossen en de software aan de passen voor de systemen van nu (de software was immers al meer dan vijf jaar niet bijgewerkt). FSX werd opnieuw uitgegeven op via het Steam platform als Flight Simulator X Steam Edition (FSX:SE).

Tot zo ver de historie van FSX in een notendop.

Waarom zou je kiezen voor software van meer dan 10 jaar oud? Het platform is inmiddels al wel behoorlijk achterhaald. Het antwoord is eigenlijk heel simpel; de flight simulation community heeft namelijk de afgelopen tien jaar alles behalve stil gezeten. Omdat FSX het grootste platform is zijn de ontwikkelaars van add-ons blijven ontwikkelen voor FSX en zijn ze hier steeds beter in geworden. Hierdoor zijn voor FSX de meeste free- en payware addons beschikbaar.

Waar je overigens tegenwoordig wel op moet letten bij de aanschaf van addons is dat deze compatibel moet zijn met FSX Steam Edition. Niet alle, met name oudere addons, werken met FSX:SE.

Wat nog een groot voordeel is van FSX:SE is de prijs. De basisset, zonder addons, is al verkrijgbaar voor minder dan € 30,00.



Flight Simulator X Steam Edition (FSX:SE)

Ontwikkelaar: Dovetail Games

Minimale systeem vereisten: Windows 7 (of later), 2.0 GHz processor, 2 GB RAM, 256 MB grafische kaart, 30GB vrije schijfruimte, Steam Client

Let op: bovenstaande specificaties zijn het absolute minimum.

Prijs: € 29,99 (download in a box)

[Bekijk productpagina](#)

Prepar3D

Prepar3D komt voort uit Microsoft Flight simulator X, maar is als trainingssoftware voor professionals verder ontwikkeld door vliegtuigbouwer LockheedMartin. Hiermee is het realisme van de flightsim ook sterk verbeterd ten opzichte van FSX. Omdat de software bestemd is voor professioneel gebruik mag de software niet worden gebruikt anders dan voor trainingsdoeleinden.

Waar FSX stil is blijven staan in de ontwikkeling is P3D wel doorontwikkeld en is in 2017 versie 4 op de markt gebracht. In P3D V4 is ondersteuning voor 64-bits processoren (tegenwoordig de standaard) en steeds meer aandacht voor Virtual Reality. En hoewel P3D veel stappen heeft gemaakt is de simulatie in de basis natuurlijk

nog wel altijd gebaseerd op de simulator uit 2006 waardoor P3D door sommigen gekscherend FSX op steroïden wordt genoemd. Dat de basis gelijk is gebleven aan FSX is heel duidelijk wanneer je naar de user interface kijkt: deze is (afgezien van het kleurgebruik) nagenoeg gelijk gebleven. Maar die gelijke basis heeft ook voordelen, want hierdoor werken ook veel addons die zijn uitgegeven voor FSX op P3D. Controleer overigens altijd bij de uitgever van de FSX addon of deze ook geschikt is voor Prepar 3D.

Omdat steeds meer FSX vliegers de overstap naar P3D maken (ondanks dat ze niet aan de licentievoorwaarden voldoen) gaan steeds meer ontwikkelaars van addons zich ook op de software van Lockheed Martin richten. Goed nieuws voor de Prepar3D gebruikers dus.



Prepar3D V4 - Academic license

Ontwikkelaar: Lockheed Martin

Minimale systeem vereisten: Windows 7 (of later), 2.2 GHz processor, 4 GB RAM, 2 GB grafische kaart, 40GB vrije schijfruimte

Let op: bovenstaande specificaties zijn het absolute minimum.

Prijs: € 74,99 (download)

[Bekijk productpagina](#)

X-Plane

X-Plane is een compleet op zichzelf staand platform dat ontwikkeld is door Laminair Research en dat vanaf versie 11 (huidige versie) een grote groei door maakt omdat het is omarmd door Aerosoft. X-Plane is daarnaast de enige flight simulator die geschikt is voor zowel PC als Mac.

Wat XP11 voor heeft op de eerder genoemde flightsims is dat het niet de 'last' van software uit 2006 met zich mee draagt. X-Plane is grafisch sterker en met name bij standaard General Aviation vliegtuigen zijn de flight models beter door-ontwikkeld wat de kwaliteit van de simulatie alleen maar ten goede komt.

De ontwikkeling van X-Plane gaat ook snel. In elke nieuwe update zijn meer functies beschikbaar, is meer scenery voorhanden en zijn bugs opgelost. De ontwikkelaars van X-Plane hebben een roadmap gemaakt waarbij er naar ontwikkelingen toe wordt gewerkt en waarbij men transparant is over welke features op stapel staan. Goed voorbeeld hiervan is bijvoorbeeld Virtual Reality, dat initieel niet beschikbaar was in X-Plane 11, maar inmiddels volledig compatibel is met de Oculus Rift en HTC vive. Ook noemenswaardig: X-Plane heeft ontwikkelaars in dienst die er bij elke update voor zorgen dat er nieuwe landmarks (bezienswaardigheden) worden toegevoegd. De flight sim wordt met elke update beter en completer.

Voor X-Plane 11 zijn minder addons beschikbaar dan voor FSX/P3D en de addons zijn over het algemeen iets duurder dan de gemiddelde FSX/P3D addons. De addons worden over het algemeen wel beter gewaardeerd.

X-Plane 11

Ontwikkelaar: Laminar Research

Aanbevolen systeem vereisten: Windows 7 (of later) óf OS X 10.10 (of later), 3 GHz i3 processor, 8 GB RAM, 2 GB grafische kaart, 80GB vrije schijfruimte

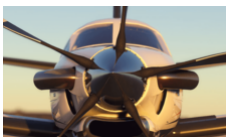
Let op: bovenstaande specificaties zijn het absolute minimum.



Prijs: € 74,90 (DVD Box)

[Bekijk productpagina](#)

Recente artikelen



• **[De nieuwe Microsoft Flight Simulator: waar staan we, en wat weten we?](#)**

Door [Jeremy](#).



• **[Kiezen voor FSX, Prepar3D of X-Plane 11](#)**

Door [Jeremy](#).



• **[Een flight simulator yoke instellen in Prepar3D](#)**

Door [Jeremy](#).



• **[Onze Top 5 op het gebied van joysticks](#)**

Door [Jeremy](#).



• **[Kies de joystick of yoke die bij jou past](#)**

Door [Jeremy](#).



Onze tips voor problemen met Saitek hardware

Door [Jeremy](#).

Tags

- [CH Product](#) (1).
- [Flight Simulator X](#) (2).
- [FS2020](#) (1).
- [FSX](#) (2).
- [Hardware](#) (3).
- [Joystick](#) (2).
- [Keuzehulp](#) (3).
- [LogitechG](#) (2).
- [Microsoft Flight Simulator](#) (1).
- [P3D](#) (1).
- [Prepar3D](#) (2).
- [Saitek](#) (2).
- [Thrustmaster](#) (1).
- [Tutorial](#) (2).
- [X-Plane 11](#) (1).
- [Yoke](#) (2).

FlightsimWebshop 9.4 / 10 - 232 Reviews @ [WebwinkelKeur](#)