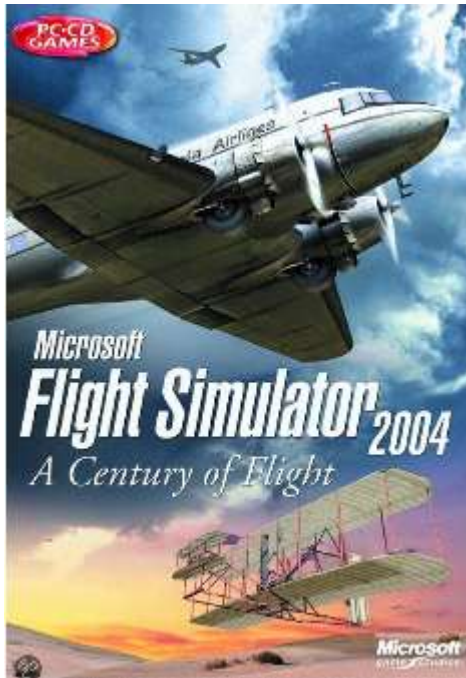


Flight Simulator 2004: A Century of Flight

juli 2003



Microsoft Flight Simulator - A Century of Flight

is de volgende mijlpaal in de veelbekroonde Flight-sim serie. De 2004 versie van 's werelds best verkochte flight simulator staat in het teken van honderd jaar gemotoriseerde luchtvaart, waarbij de speler de mogelijkheid heeft om in de oudste vliegtuigen van de geschiedenis te vliegen, zelfs het eerste functionerende vliegtuig, de Wright Flyer. Inclusief interactieve luchtverkeersleiding, zeer realistische 3D wolken, actueel weer via internet, virtuele cockpit bediening en een multimediale informatie over diverse historische vliegtuigen. Inclusief multi-mediaal naslagwerk met informatie over een groot aantal historische vliegtuigen.

De gehele vliegervaring krijgt in Flight Simulator 2004 een nieuwe dimensie zowel in de lucht als op de grond.

U zult nu in onvoorspelbare weerssituaties vliegen die zeer realistisch zijn weergegeven en tevens de waarheidsgetrouwe impact op het gedrag van uw toestel zullen hebben. U kunt natuurlijk ook zelf vooraf de door u gewenste weersituatie instellen.

Uw 3D-cockpit is volledig interactief en de verkeersleiding speelt een belangrijke rol in de planning van uw vlucht en in de lucht.

Enkele kenmerken van Flight Simulator 2004, A Century Of Flight

- Dynamisch weer, 3D wolken, en automatische update van het actuele weerbeeld via internet
- Virtuele cockpit: bedien de instrumenten via muisklikken.
- Multiplayer functionaliteit
- Inclusief multi- mediaal naslagwerk met informatie over een groot aantal historische vliegtuigen

Recensie(s)

Terug naar school! Ruim een eeuw lang gebruiken mensen motoren om zichzelf de lucht in te duwen, trekken of heffen. En al twintig jaar zorgt Microsoft Flight Simulator ervoor dat je die sensatie kunt beleven zonder uit je luie stoel te komen. De nieuwste versie, Microsoft Flight Simulator 2004 A Century of Flight, herdenkt die dubbele verjaardag en pakt uit met meer toestellen, betere graphics en meer opties dan ooit tevoren. Het game zal zijn potentieel echter alleen realiseren als het ondersteund wordt door de flightsim-community. Fans van de eerdere games in deze reeks zijn in geen tijd opgestegen, dankzij de vertrouwde interface. Tegelijk is Flight Simulator 2004 de meest eenvoudige flightsim voor beginners. Het is echt eenvoudig om opties in te stellen en elke optie wordt in het game zelf verklaard. Verder is er een uitstekende interactieve luchtvaartschool met veteraan Rod Machado aan het hoofd, en die levert een diepgaande opleiding.

Transatlantische vlucht

Met de geschreven documentatie over de vliegtuigen, de geschiedenis van de luchtvaart en de instructies zou je een kleine encyclopedie kunnen vullen. De online documentatie van Flight Simulator 2004 overklast eender welke gedrukte handleiding; ze bevat artikels die aangevuld worden met hyperlinks die u naar gedetailleerde informatie over een onderwerp leiden. Sommige links plaatsen je meteen in de cockpit, zodat je een bepaalde vlucht kunt naspelen. De boeiende historische overzichten door Lane Wallace, journalist bij Flying Magazine, werden besteld door Microsoft; andere artikels komen uit magazines zoals AOPA Pilot. Het is boeiend om te zien hoe tips uit deze artikels meteen toegepast kunnen worden in de simulator. Het kan geen kwaad om voldoende informatie op te zuigen voor je opstijgt, want sommige van de nieuwe toestellen in Flight Simulator 2004 zijn piepende schoendozen waar je je aandacht moet bijhouden. De hele geschiedenis van de burgerluchtvaart zit in het game: van de oorspronkelijke Wright Flyer die amper van de grond geraakt tot een Boeing 747-400 die honderden passagiers op 15.000 meter hoogte aan Mach 0,85 vervoert. Je kan de route van Lindbergh in de Ryan NYP Spirit of St. Louis volgen, zien wat Amelia Earhart meemaakte op haar reis over de Stille Oceaan in de Lockheed Vega, en cargovluchten over bergtoppen laten scheren in een Douglas DC-3. De Sopwith Camel uit vorige versies werd gedumpt - Microsoft houdt het ditmaal op burgerluchtvaart, zonder militaire kisten. Er is trouwens keuze te over.

Staatlanding

Als je één van de oudere toestellen wil besturen, kan je best investeren in goede hardware - vooral rolroerpedalen en een joystick met een twisthendel. Het is onmogelijk om op te stijgen of te landen met een Piper J3 Cub of een Curtiss Jenny zonder een dansje met het rolroer uit te voeren. En zodra ze in de lucht zijn, willen oldtimers zoals de tweedekker Vickers Vimy nauwelijks omdraaien zonder dat je op de pedalen beukt. Controle over het roer is ook vereist voor de helikopters in het game, waaronder de Bell JetRanger en de nieuwe Robison R22 Beta. De Beta is supergevoelig, en dat levert een heel andere vliegervaring op dan de zwaardere en stabiele JetRanger. Het vluchtmodel voelt aan zoals dat van Flight Simulator 2002, en is prima geschikt om met de trage en weinig krachtige historische toestellen om te gaan. Als u een taildragger (vliegtuig met hoge neus en één wiel onder de staart) wil neerzetten, moet u langzaam dalen in een scherpe hoek, of sneller dalen als u bijna horizontaal wil blijven - waarbij u de druk op de stick moet houden tot de staart geen lift meer heeft en het staartwiel de landingsbaan raakt. Die laatste optie is essentieel als u een klein toestel zoals de Piper Cub wil landen bij felle zijwind - en het game modelleert de ervaring perfect.

Actueel weer

Naast de historische toestellen is het andere grote nieuws in Flight Simulator 2004 het weer. U kunt het weer tijdens de vlucht instellen zoals u wenst, of voor extra realisme gaan en automatisch het echte weerbericht voor uw locatie laten downloaden. Deze berichten komen uit de Jeppesen-databank en worden elk kwartier aangepast. We probeerden deze functie terwijl we bij ons in de buurt rondvlogen, en het weer op het

scherm kwam perfect overeen met het weer buiten ons venster. Zelfs als u niet met de real-world weerberichten speelt, zal het game de weersomstandigheden aanpassen. Het is dus mogelijk dat u opstijgt onder een blauwe hemel en moet landen in een sneeuwstorm. De toevoeging van 3D-wolken die in elkaar overgaan, voegt een nieuwe dimensie van realisme toe die niet in screenshots te vatten is.

Zware systeemeisen

De graphics van Flight Simulator 2004 kregen een opfrisbeurt, maar zijn niet meteen fotorealistisch te noemen. Voor gebouwen gebruikt het game nog altijd low-res texturen, en de grond ziet er beter uit van op grote hoogte dan wanneer u er vlak over scheert. De interactieve, virtuele cockpits zijn een handige functie: u kunt de meeste knopjes en schakelaars met de muis bedienen wanneer u de 3D-cockpit gebruikt. Helaas zijn ook hier de texturen van erg lage resolutie en gewoon lelijk. Aan de buitenkant zien de vliegtuigen er prima uit. De complexe modellen kregen texturen die glimmen in het zonlicht. Het game klinkt ook realistisch: de ontwikkelaars maakten opnames van de motoren van alle gebruikte toestellen. Of u van die nieuwe effecten veel zal merken, hangt van uw pc af. Bij een resolutie van 1.600 x 1.200 pixels met alle grafische versieringen ingeschakeld, vertraagde onze 2,66-GHz testcomputer met een Radeon 9700 Pro-videokaart en 1 GB RAM duidelijk wanneer de hemel bewolkt was. Naarmate de bewolking verdween, ging het veel vlotter, maar als uw pc amper de minimumvereisten haalt, kunt u zich aan een diashow verwachten als u alle effecten gebruikt.

Filevorming boven de luchthaven

De databank werd uitgebreid met duizend nieuwe luchthavens, zodat u nu kunt kiezen uit meer dan 24.000 landingsplaatsen - van een leeg grasveld ergens in de steppe tot een drukke internationale draaischijf van luchtverkeer. Het game bevat ook een verbeterd systeem voor luchtverkeersleiding (air traffic control, ATC) dat goed werkt. Op luchthavens met ATC zorgt de ground control voor instructies bij het taxiën, en u kunt de taxisignalen volgen of een handige overlay oproepen die uw route toont. Zodra u klaar bent om op te stijgen, moet u van de verkeerstoren toelating krijgen om op te stijgen. De luchtverkeersleiders behandelen ook verzoeken om van luchtruim te wisselen, geven aanwijzingen om te naderen en zijn voor de rest een nuttige bron van informatie. U kunt ook toelating vragen om te landen, je wordt dan in een wachtrij geplaatst tot je mag landen. De verbeterde ATC werkt goed, maar is nog niet perfect. Toen we met een Cessna volgens de instructies wilden landen op een internationale luchthaven, donderde een DC-10 jumbo onder controle van de AI op een paar meter over ons heen.

Rudimentaire multiplayer

Een andere nieuwe functie is de simulatie van Garmin GPS-producten- die erg handig zijn voor de interactie met ATC en om je landing voor te bereiden. Ze zijn even complex als de echte toestellen, maar je krijgt een trainingvideo te zien en zodra je ermee kunt werken, wordt GPS een onmisbaar hulpmiddel in de grote wereld van Flight Simulator. Ondanks de toevoeging van de nieuwe toestellen en de uitstekende bibliotheek met informatie, is Flight Simulator 2004 voor de echte fans een te voorzichtige toevoeging aan de reeks. Het vluchtmodel en de grafische engine zijn niet echt gewijzigd, en het game verschilt nauwelijks van zijn voorganger. De multiplayermodus is nog steeds rudimentair: je kunt alleen formatievluchten en races spelen. Voor de echte luchtvaartfans biedt Flight Simulator 2004 heel wat. De luchtvaartopleiding en de verbeteringen aan de interface zijn erg aantrekkelijk voor nieuwkomers, die in vorige versies een steile leercurve moesten overwinnen. Wie geboeid wordt door luchtvaart krijgt met dit game zeker waar voor zijn geld.