

Microsoft Flight Simulator 2020 - Review

De nieuwe standaard voor flightsims.

17 augustus 2020

BY MARK SCHOLTEN

Na bijna vijftien jaar is het eindelijk zover, Microsoft lanceert samen met het Franse Asobo Studios een nieuwe Microsoft Flight Simulator. Grafisch indrukwekkend en met een bizar gedetailleerde simulatie van de hele aarde. Maar is er voor de gewone gamer wel genoeg te beleven?

Na de eerste aankondiging van een nieuwe Microsoft Flight Simulator, deed ik een klein rondedansje. De game is nauw verbonden met enkele van mijn eerste game-ervaringen. Ondanks dat ik nooit echt fanatiek met vliegsimulatoren bezig ben geweest, was ik in de jaren '90 in het bezit van een Microsoft Sidewinder Force Feedback joystick (eeuwig zonde dat deze techniek nog altijd door een patentrol wordt gegijzeld) en kon ik het - niet gehinderd door enige kennis over het besturen van een vliegtuig - niet laten om deze te testen met elk vliegspel dat voorbij kwam.

Geen platte wereld meer

De vorige delen van Microsoft Flight Simulator kwamen dan ook regelmatig voorbij, hoewel ik nooit echt verder kwam dan wat virtueel toerisme over de platte steden met incidenteel een driedimensionaal gebouw. De aantrekkingskracht van een vliegspel ligt voor mij voor een belangrijk deel in hoe goed de wereld eruit ziet. Met een focus op VFR (visual flight rules) weet deze nieuwe Microsoft Flight Simulator (FS2020) dan ook direct mijn aandacht te trekken. Deze regels voor vliegen op zicht vereisen dat de wereld zo gedetailleerd is, dat je kunt navigeren aan de hand van herkenningspunten. Dat kan een snelweg, een rivier of bekend gebouw zijn, zo lang het maar te herkenbaar is op relatief lage hoogte. Dan moeten deze natuurlijk wel op de juiste plek liggen en het liefst driedimensionaal zijn.

Best een fors probleem om aan te pakken, een hele wereld accuraat in drie dimensies namaken. Toch is het Microsoft en Asobo gelukt om dit voor elkaar te krijgen. En wel op een niveau zoals we nog nooit hebben gezien. Er is slim gebruik gemaakt van beschikbare satellietbeelden van Bing maps, waardoor de hele planeet is vertegenwoordigd. Door deze data te combineren met extra gedetailleerde fotogrammetrie voor steden waar dit beschikbaar is, en AI om de overige gebieden in te vullen, is het gelukt om letterlijk elke plek waar in het echt een gebouw staat van een virtuele tegenhanger te voorzien. De techniek is zeker nog niet perfect, maar het is ongelooflijk indrukwekkend wanneer je het eindresultaat vergelijkt met de werkelijkheid.

Elk detail gesimuleerd

Combineer je deze ongekend gedetailleerde wereld met een ongelooflijk robuuste simulatie van aerodynamica, luchtlagen, wolken, belichting, een heel scala aan weersomstandigheden en natuurlijk bizar nauwkeurig uitgewerkte vliegtuigen, dan is deze nieuwe Microsoft Flight Simulator voor elke simfan een gegarandeerde aankoop. Maar gelukkig zijn de ontwikkelaars ook de hobbypiloten als ik niet vergeten. Zelf zeggen ze 'een sim voor simmers' te hebben gebouwd, maar dat ze hopen dat "iedereen die ooit droomde van vliegen" deze uitnodiging ook oppakt. Asobo en Microsoft hebben ons dan ook wat handvatten gegeven om deze sprong in het diepe niet zonder hulp te hoeven maken.

Dit begint al met de verschillende simulatieniveaus die je kiest wanneer je de game start. Je kunt echt ongelofelijk veel instellen en FS2020 zo makkelijk of moeilijk maken als je zelf wilt. Wil je liever vertrekken vanaf een gate en alle checklists doorlopen of sta je liever meteen op de startbaan en draait het om het vliegen? Je kunt het zonder probleem instellen en precies zoveel simulatie aanzetten als je aan kunt. Daarnaast zijn er redelijk robuuste tutorials beschikbaar. Hiermee zal je zeker geen airlinepiloot worden, maar je zal op zijn minst zonder al te veel problemen een rondje kunnen vliegen in een van de makkelijkere vliegtuigen.

Je eerste vliegles

De tutorials zijn duidelijk gericht op mensen die nog nooit in een echte cockpit hebben gezeten. In de preview vergeleek ik het met je eerste rijlessen. Stukje bij beetje leer je de onderdelen van je vliegtuig kennen, waarna je rustig wordt geïntroduceerd aan de regels in de lucht. Deze tutorials geven je een redelijke basis om de game verder te verkennen, maar ik had graag ook wat uitleg gezien die meer de diepte in gaat. Hoe werken al die boordcomputers in zo'n airliner? Ik kan het je nog altijd niet zeggen. Toch valt er met de basis die je krijgt heel wat plezier te beleven om op zijn minst aan de slag te kunnen met de challenges, bush flights en de freeroam modus.

Vooraf had ik niet gedacht echt lang met de landing challenges bezig te zijn, maar deze blijken verrassend leuk. De landingen zijn stuk voor stuk leuk om te spelen en hebben allemaal iets unieks waardoor ze je op een andere manier uitdagen. Van de korte landingsbaan op Saba naar een landing met een Boeing in een storm, hier kan je uren mee bezig zijn om jouw kist perfect op de grond te zetten en een competitieve score op de leaderboards neer te zetten. De bushflights zijn vooral leuk om met vrienden uit te voeren. Deze vluchten zetten je ergens in the middle of nowhere neer om je eigen weg te zoeken via VFR over bijzondere locaties. Deze locaties zijn stuk voor stuk adembenemend mooi en doordat je overal kan landen en met je drone rond kunt kijken, is het zeker het aanraden waard om een paar tussenstops in te plannen. Toch is slechts drie Bush Flights zeker niet indrukwekkend, dus hopelijk volgen er snel meer met updates.

Ongekende vrijheid

De free roam mode geeft je toegang tot elk vliegveld ter wereld, te selecteren vanaf een prachtige globe die de werkelijke omstandigheden op elke locatie mooi weergeeft. Het aantal opties dat je hebt om deze omstandigheden aan te passen is echt waanzinnig. Nog mooier is het dat je dit ook tijdens je vlucht kan doen, dus als je wilt kijken hoe de verschillende weertypes effect hebben op je vliegtuig, kan je dit op elk moment even testen. De simulatie is werkelijk waanzinnig goed opgezet, je ziet echt verkeer rondvliegen, de torens communiceren met je zoals je in het echt zou verwachten en je kunt relatief gemakkelijk de juiste antwoorden geven met een druk op de knop.

Helaas duikt dan toch snel een pijnpuntje op. Wanneer je eenmaal door de verschillende uitdagingen heen bent, is er behalve toeristje spelen en wat stuntvliegen niet waanzinnig veel meer te doen. Dat zal voor de meeste simliefhebbers geen al te groot probleem zijn. Die willen het liefst zo veel mogelijk vrijheid om zelf hun plezier te maken. Deze vrijheid is in ieder geval aanwezig, dus de simmers kunnen hun lol op. Voor de gemiddelde speler betekent dit dat je echt heel veel plezier in het vliegen moet hebben, om na de eerste periode nog veel lol uit de game te halen. Voor mensen die zich nog afvragen wat er gebeurt als je crasht: het scherm gaat vlak voordat je vliegtuig iets raakt op zwart. Dat is niet heel raar en eigenlijk de standaard voor vliegsimulaties. Wel gaaf is dat Asobo de mogelijkheid om buiklandingen te maken in de game heeft zitten, dus als je dit voorzichtig genoeg doet, zal je scherm niet op zwart slaan.

De toekomst voor de mod community

Dan is er natuurlijk nog de enorme simcommunity. Asobo en Microsoft weten dondersgoed dat deze online gemeenschap er voor heeft gezorgd dat bijna vijftien jaar later er nog altijd mensen Flight Simulator X spelen. Ze hebben dan ook vanaf het begin contact gezocht met de verschillende modders en een prachtige SDK (software development kit) in elkaar gezet zodat hobbyisten de juiste tools hebben om FS2020 uit te breiden. In de flightsimwereld is het niet raar om voor deze mods forse bedragen neer te tellen, wat voor de gemiddelde gamer misschien nog wat problematisch gaat zijn. FS2020 is de modmakers tegemoet gekomen door ze de mogelijkheid te geven om de mods via een ingame menu te verkopen, maar op dit ogenblik kunnen we nog niet zien wat de prijzen zullen zijn. Ik verwacht dat je voor de beste mods, en vooral zaken als vliegtuigen, behoorlijk diep in de buidel zal moeten tasten. Hou hier vooraf dan ook rekening mee.

Asobo ziet deze eerste release dan ook meer als een platform dan als een volledige game. De ontwikkelaars hebben een heus tienjarenplan liggen. De komende maanden kunnen we nog zaken verwachten als DLC en VR ondersteuning, als eerst voor WMR headsets, maar later moet ook ondersteuning komen voor SteamVR en Oculus. Dit moet de ervaring compleet maken, hoewel ik benieuwd ben hoe ik dit alles stabiel draaiend ga krijgen met een VR headset. Hier komen we ongetwijfeld nog op terug, volgende maand hoop ik een VR headset in huis te halen en dan volgen mijn indrukken snel.

De ontwikkelaars hebben een heus tienjarenplan liggen.

Echte next gen graphics

In de preview was ik nog niet erg te spreken over de performance van FS2020. Op mijn ultrawide 1440p scherm en mijn Radeon 5700XT en Ryzen 3700X kon ik met moeite een stabiele 30FPS halen, meestal zat ik hier behoorlijk onder. Het lijkt erop dat dit in de eindversie zowaar verbeterd is. Inmiddels zit ik redelijk stabiel op 40FPS, wat prima speelbaar is voor een spel als dit. Voor VR heb je echter nog wat hogere framerate's nodig om niet misselijk te worden, dus ik ben benieuwd hoe ver ik de game zal moeten downtunen. Verder moet natuurlijk worden gezegd dat het niet raar is dat deze game zwaar is op een behoorlijk degelijke pc als dit. Microsoft Flight Simulator is een ongekend grafisch hoogstandje. Dit is het niveau dat ik verwacht van de komende generatie games, en ik vermoed dat Asobo en Microsoft hier een nieuwe standaard hebben gezet.

Dit is het niveau dat ik verwacht van de komende generatie games, en ik vermoed dat Asobo en Microsoft hier een nieuwe standaard hebben gezet.

De manier waarop de wolken schaduwen werpen op zichzelf en de grond, hoe regenbogen natuurlijk ontstaan wanneer het regent, daken en straten nat worden en reflecteren, golven hoger worden als de wind toeneemt, de details zijn echt geweldig. Er is absoluut wat te verbeteren aan vooral de soort gebouwen die de AI neerzet. Zo zie je bijvoorbeeld dat op een bekend circuit als de Nurburgring, de tribunes zijn vervangen door langwerpige grijze gebouwen en ook in Nederland doet veel van de architectuur amper Nederlands aan. Toch kan dit allemaal worden verbeterd, desnoods met mods, dus ik verwacht dat we hier snel verandering in zien. De audio van de game is uitstekend. Vliegtuigen rammelen overtuigend tijdens het opstijgen, de radiocommunicatie doet realistisch aan en de soundtrack zit vol mooie callbacks naar de oude Flight Simulator titels.

Voor mensen die liever een fysieke game in handen hebben, verschijnt ook nog een editie op maar liefst tien discs. Deze was nog niet binnen ten tijde van de review, maar het feit dat zo'n editie nog wordt uitgebracht vind ik een uitstekende zaak. Moet je natuurlijk wel een dvd-

speler in je PC hebben zitten, dat is zeker niet meer de standaard. Maar als liefhebber van fysieke edities ben ik blij dit te zien en mijn pc heeft zowaar nog een DVD-speler. Ik ben alleen benieuwd hoe lang installatie vanaf 10 discs duurt.

Het oordeel

Microsoft Flight Simulator is de nieuwe standaard voor flightsims. De mate waarin elk detail is gesimuleerd, hoe klein ook, is genoeg om van de ene verbazing in de andere te vallen. Het gevoel van vliegen is nog nooit zo accuraat geweest en de mogelijkheid om echt de hele wereld te verkennen is geweldig gaaf. Het enige minpunt dat ik kan aanstippen is het gebrek aan content voor de minder fanatieke simmers. Die zullen toch echt de wereld van mods en hardcore sims in moeten duiken om het maximale uit hun aanschaf te halen, of zich moeten vermaken met de open wereld. Microsoft Flight Simulator is een absolute aanrader voor iedereen die weleens heeft gedroomd van vliegen.