

## Bericht über die Helikoptersimulation

neXt

Schon lange hat er dagelegen und darauf gewartet getestet zu werden. Alleine die Zeit ließ es nicht zu. Aber vielleicht auch gar nicht so schlimm – der neXt hatte längst noch nicht seine endgültige Reife erreicht und wird auch jetzt noch stetig verbessert. In der (erst seit kurzem verfügbaren) Version 1.152 fliegen die Hubschrauber im Standardsetup etwas zahmer.

Aber zuerst sollte man vielleicht eine Zielgruppe festlegen, bevor man weiter schreibt. Der „neXt“ ist eine reine Helikoptersimulation und erhebt den Anspruch auf beste Nachahmung der Flugphysik der Natur. Dabei sollen der Genuss einer schönen Graphik und auch der Spaß am fliegen nicht ausbleiben, jedoch steht Trainingsnutzen im Vordergrund und es wird auf „Gigabyte-große“ Ausschmückungen verzichtet.

Derzeit beschränkt sich der Simulator auf einige Hubschraubermodelle, eine Landschaft und entbehrt einer Windsimulation. Dafür gibt's jedoch einen Schwebflugtrainer und eine Autopilotfunktion.



Aber fangen wir mal ganz von vorne an. Die Software lässt sich per Download von <http://www.rc-aerobatics.eu> als Zip-Datei besorgen und muss dann nur noch entpackt werden. Eine Installation im herkömmlichen Sinne ist nicht erforderlich. Nach dem Entpacken wird die Exe-Datei gestartet und los geht's. Mit [Esc] kommt man ins Menü, mit [h] zur Hilfe. Mit einem käuflich zu erwerbenden Lizenzschlüssel lässt sich über die Menüfunktion „Lizenz“ nach Eingabe der Nummer die Simulation freischalten. Alternativ kann man zuerst einmal mit der Tastatur steuern – eine Option auf die man eigentlich hätte verzichten können.

Als Steuergeräte kommen alle Varianten in Frage, die vom PC als Joysticks erkannt werden. Echte Sender müssen also an ein Kabel angeschlossen werden, welches das PPM-Signal dementsprechend umwandelt. Am besten schließt man das Gerät schon vor dem Start des Programms an, dann erkennt es die Software sofort und es lässt sich einwandfrei kalibrieren. Neben den 4 Hauptkanälen kann man einen Knopf für Einziehfahrwerke, „Auswählen“ und „Zurück“ einstellen. Wenn das ganze in Zukunft noch um einen Flugphasenschalter erweitert wird, sind wir alle zufrieden.

Die Menüführung ist simpel. Durch Klick auf die Kartei-Reiter lassen sich die verschiedenen Optionen anzeigen. Dort angekommen gibt es keine unübersichtlichen Untermenüs mehr, durch die man sich durcharbeiten muss wie durch ein Labyrinth, sondern es gibt nur eine Menüebene. Die meisten Einstellungen sind selbsterklärend. Sollten Fragen offen bleiben zur Bedeutung der Einstellungen, so gibt es zumindest im Helikopter Auswahl- und Editionsmenü einen Knopf, der online zu einer Anleitung führt.



Die Editionsmöglichkeiten der Helikoptereigenschaften beschränken sich fast ausschließlich auf Optionen, die für jeden Modellpiloten nachvollziehbar sind. Man muss also nicht mit physikalischen Größen hantieren, deren Verständnis ein Hochschulstudium der Luft- und Raumfahrttechnik erfordern. Jegliche physikalischen Phänomene sind in allgemeinverständlichen Begriffen verpackt und können so von jedem gezielt variiert werden.

Die erfolgten Lieblingseinstellungen können dann auch gleich als Flugphasen gespeichert und schnell über die Tasten 1 bis 4 abgerufen werden. Meines Wissens geht das leider noch nicht über einen Knopf des Steuergerätes.

Nun zum Betrieb:

Nach dem Start des Programms steht der Heli schon vor einem auf dem Rasen und kann sofort gestartet werden. Ein erster Rundflug zeigt: Die Grafik ist durchaus gut anzusehen und

die erforderliche Rechnerleistung dafür ziemlich gering. Wenn man nicht gerade einen Computer aus dem letzten Jahrtausend benutzt, hat man gute Chancen auf einen ruckelfreien Betrieb. Andernfalls wird man durch einen Hinweis gewarnt, dass die Rechenrate für eine realistische Simulation zu niedrig ist. Im Head Up Display kann man sich die relevanten Daten auch einblenden lassen.



Nun heben wir aber ab.

Schon im Schwebeflug wird einem bewusst, dass der Heli nicht steht „wie festgenagelt“, ein erster Hinweis darauf, dass man es hier mit einem realitätsnahen Simulator zu tun hat. Meiner Meinung nach sind die Helis jedoch ziemlich agil eingestellt, auch in der Flugphase „Soft“. Für 3D Piloten sicherlich nicht verkehrt, für Anfänger vielleicht der Anfang vom Ende. Hier sollte man also um Piloten unterschiedlicher Fähigkeiten und Ambitionen anzusprechen auch eine ganz zahme Variante einbinden – ergänzend zum Schwebeflugtrainer, der ja nicht für die Profis in den Funktionsumfang aufgenommen wurde.

Legt man richtig los, merkt man was in der Software steckt. Die Physik hat hier keine Ecken und Kanten, Drehzahleinbrüche sind spür- und auch hörbar, sämtliche Figuren sind fliegbar, allerdings deutlich mehr, als ich zu steuern vermag. Schaut man sich die Flugvideos auf der Homepage an, so vermitteln die den Eindruck, dass man der Simulation trauen kann. Bis ins letzte Detail soll die Physik dann von denen getestet werden, die fliegerisch an die Grenzen gehen können. Für mich ist da dann irgendwann Schluss.

Resumee:

Der Simulator gehört sicher zu denen, die großen Trainingsnutzen haben und zudem erschwinglich sind. Ich hoffe, dass noch irgendwann eine Windsimulation implementiert werden wird und ich denke man wird sicher nicht mehr lange auf weitere Modelle und Landschaften warten müssen. Die Bedienbarkeit ist vorbildlich, der Funktionsumfang noch

ausbaufähig. Auf jeden Fall ist hier schon eine gute Basis geschaffen und wer weiß - vielleicht gibt's „demneXt“ noch einige Neuerungen, die jeglichen Raum für Phantasie verschwinden lassen ;-)

Matthias „The Grand Wazoo“ (RC-SIM TEAM)