



40 Jahre Flugsimulation... Ein Rückblick

Die Flugsimulation am Computer gibt es bereits seit 1982. Vierzig Jahre sind Grund genug, einige Seiten für einen Rückblick zu verwenden und für eine chronologische Übersicht. Taucht mit mir ein in die 40-jährige Geschichte der Flugsimulation am PC und Mac...

1982 war ich 22, in Kürze wird die 62 im Kalender stehen. Bis 1991 hatte ich nichts mit dem Thema zu tun. Bis Claudia und ich zum Einkaufen in die Technikabteilung des damals großen Kaufhauses Hertie in München gingen. Dort standen sie gut sichtbar: Etliche bunte Pappschachteln des FS 3. Sofort war es rettungslos um mich geschehen...

Claudia hatte kurz zuvor einen damals sehr schnellen PC mit zehn MHz-Intel Prozessor und einer mit 40 MByte unglaublich großen Festplatte und 15 Zoll-Bernstein-Monitor angeschafft. Für Ihren Beruf als Journalistin und um mich an das Thema Computer heranzuführen. Schnell saß ich in meiner Freizeit nur noch am Bildschirm und widmete mich an Linien und Polygonen, die der FS 3 und seine Nachfolger sowie das Flight Assignment: A.T.P. für mich bereithielten. Mit der Maus wurden Learjets und Cessnas von und nach Meigs Fields in Chicago gesteuert und fehlende Szeneriedetails einfach hinzugedacht. Ein Mangelgefühl kam niemals auf, nur Begeisterung!

Anfänge der Flugsimulation

Es darf nicht unterschlagen werden, dass die Erfindung der Flugsimulation „ernsthafte“ Gründe hatte: Sei es die kostengünstige Schulung angehender Piloten und das Üben von (Gefahren-)Situations, die mit einem echten Flugzeug oft viel zu riskant für Menschen und Material durchführbar waren und weiterhin sind.

Die „kleinen“ Anfänge markierten um 1915 hölzerne Plattformen mit Steuerhorn, die ihre Lage wie echte Flugzeuge änderten. In den 1930er Jahren folgte der sperrig-enge „Blindflug“-Simulator des Orgelbauers Edwin-Albert Link aus



Ein Link-Trainer für den Blindflug...

Das Hubschrauber-Simulatorzentrum der Bundeswehr in Bückeburg.