FlightMesh Client

Einfach einsteigen und gemeinsam fliegen

Das ist die richtige Anleitung für Piloten

Du möchtest mit anderen fliegen? Installiere den normalen FlightMesh-Client auf deinem Simulator-PC. Einen eigenen Dedicated Server brauchst du dafür nicht.

Dein Start in vier Schritten

1. Client installieren und Simulator auswählen.
2. Im Simulator einen Flug vollständig laden.
3. In FlightMesh einen Server und Hub auswählen.
4. Verbinden und die Pilotenliste prüfen.

Was du brauchst

Windows 10 oder 11, 64 Bit, eine Internetverbindung und MSFS 2020, MSFS 2024 oder X-Plane 12. Für Sprechfunk brauchst du zusätzlich ein Mikrofon und Kopfhörer.

In dieser kurzen Anleitung

Seite 2: Installation · Seite 3: Hub verbinden · Seite 4: Gemeinsam fliegen · Seite 5: Hilfe und Updates

FlightMesh v0.2.02. Diese kurze Anleitung führt dich von der Installation zum gemeinsamen Flug.

1. Installieren und einrichten

Richte FlightMesh ein, bevor du den Hub verbindest.

1 - Den normalen Client laden

Öffne flightmesh.de und lade den Windows-Installer. Schließe den Simulator, starte den Installer und bestätige die Windows-Abfrage. Für ein Update verwendest du den vorhandenen FlightMesh-Ordner.

2 - FlightMesh starten

Wähle in der Ersteinrichtung Deutsch oder English und deinen Simulator. Trage dein Rufzeichen ein: 2 bis 16 Zeichen, mit A-Z, 0-9, Unterstrich oder Minuszeichen. Bestätige mit Speichern und starten.

3 - Den Simulator vorbereiten

Starte MSFS oder X-Plane und lade einen Flug vollständig. FlightMesh kann den laufenden Simulator automatisch erkennen. Prüfe im Tool die angezeigte Datenquelle; wähle sie bei Bedarf manuell.

4 - Nur bei X-Plane

Öffne Einstellungen und nutze X-Plane-Plugin installieren / aktualisieren. Schließe X-Plane für die Installation und starte es danach neu. Der Plugin-Schritt gehört zum Client, nicht zum Dedicated Server.

5 - Optional: Sprechfunk vorbereiten

Unter Einstellungen > Sprechfunk Mikrofon und Ausgabegerät auswählen, Sprechfunk aktivieren und eine PTT-Taste festlegen. PTT bedeutet: zum Sprechen gedrückt halten. Danach Einstellungen speichern.

Für normales Mitfliegen musst du keine Router-Portfreigaben einrichten. Die Server-Anleitung ist nur für Betreiber gedacht.

2. Einen Hub verbinden

Ein Server stellt Hubs bereit. Im Hub fliegt deine Gruppe zusammen.

1 - Serverliste öffnen

Klicke auf Server. Mit Alle Server siehst du die Hubs verschiedener Server; Nur ausgewählter Server begrenzt die Hubanzeige. Prüfe immer Servername und Hubname.

2 - Hub auswählen

Klicke den gewünschten Hub an. Ein Schloss bedeutet: Hub-Passwort nötig. Gib dieses Passwort ein und klicke Auswählen & verbinden. Das Passwort erhältst du vom Host, nicht vom FlightMesh-Support.

3 - Verbindung prüfen

Zurück im Hauptfenster muss die Verbindung online sein. In der Pilotenliste erscheinen die Teilnehmer mit Simulatorangabe. Ein voller oder nicht erreichbarer Hub kann dich nicht aufnehmen; wähle einen anderen oder frage den Host.

Während eines Flugs wechseln

Wählst du einen anderen Server oder Hub, fragt FlightMesh Ja/Nein. Nein oder Abbrechen lässt die Verbindung bestehen. Ja verlässt den alten Hub und verbindet danach zum neuen. Dasselbe bereits aktive Ziel wird nicht neu verbunden.

Direkte Adresse oder Favorit

Für einen Dedicated Server kannst du IP-Adresse und Spielport manuell eingeben. Benutze dessen Spielport, nicht den Webport. Lokales Löschen eines gespeicherten Servers beendet keine laufende Verbindung.

3. Gemeinsam fliegen

Die wichtigsten Funktionen, ohne technische Einstellungen.

Piloten und Live Map

Die Pilotenliste zeigt übermittelte Flug- und Verbindungsdaten. Über Live Map öffnest du die Karte. Auf der öffentlichen Website werden auch Piloten gestarteter Dedicated-Hubs mit Server, Hub und Simulator angezeigt.

Sprechfunk

Alle Teilnehmer wählen dieselbe aktive COM1-Frequenz im Simulator. Halte deine PTT-Taste während des Sprechens gedrückt. Voicecheck prüft dein Mikrofon nur lokal. RX regelt die Empfangslautstärke; MIC den Mikrofonpegel.

Flugplan

Nutze Flugplan importieren oder richte deine SimBrief-Pilot-ID ein. Über SimBrief aktualisieren lädst du einen neueren Plan. Die geplante Route ist eine Anzeige; sie ersetzt keine Flugvorbereitung oder Navigation.

Flugzeugdarstellung

Unter Modell-Matching prüfst du die verfügbaren lokalen Modelle. Wenn eine Livery fehlt, installiere sie zuerst im passenden Simulator. Manuelle Zuweisungen haben Vorrang. Ein falsches Modell ist kein Grund, fremde Flugzeugdateien zu bearbeiten.

Cockpit und weitere Funktionen

Optionale Cockpit-/Browser-Anzeigen werden unter Einstellungen > Remote-EFB verwaltet. Simulator beim Installieren der Pakete schließen. Shared Traffic ist eine gesonderte Testfunktion und wird nur bewusst mit der angezeigten Warnung aktiviert.

Sichtbare Bodenhöhenunterschiede und gelegentliche Funkprobleme sind nicht allgemein als behoben bestätigt.

4. Wenn etwas nicht klappt

Prüfe zuerst diese einfachen Punkte.

Simulator fehlt

Flug vollständig laden, richtige Datenquelle prüfen und bei X-Plane den Pluginstatus kontrollieren. Für Einstellungen gegebenenfalls zuerst die Hub-Verbindung trennen.

Hub fehlt oder ist voll

Hubs aktualisieren anklicken und Filter prüfen. Ein alter Listeneintrag kann vorübergehend als nicht bestätigt markiert sein. Bei vollem Hub muss der Host Plätze freigeben oder das Limit erhöhen.

Du hörst niemanden

Sprechfunk aktiviert? Richtiges Ausgabegerät? Gleiche COM1-Frequenz? RX hörbar? Für dein Mikrofon Voicecheck und PTT-Zuweisung prüfen.

Update oder Reparatur

Nutze einen angebotenen Update-Hinweis im Client. Falls nötig, lade den aktuellen normalen Installer von flightmesh.de und installiere über die vorhandene Installation. Simulator vorher schließen; deine Einstellungen nicht löschen.

Fehler melden

Unter Einstellungen > Fehler melden kannst du ein Problem mit Beschreibung und freiwilligen Anhängen senden. Die Discord-Prüfung öffnet den Browser: Verwende dein bestehendes richtiges Konto. Teile keine Passwörter, Anmeldelinks oder Nachweistokens.

FlightMesh v0.2.02. Stand: 1. November 2026. Nenne bei Supportanfragen deine Version und die genaue Fehlermeldung.