

Aerosoft's DHC-6 Twin Otter for MSFS full review

13–17 minutes

Arrivé sur la scène plus tôt cette année, le Twin Otter d'Aerosoft était un ajout très attendu à la vaste liste d'avions maintenant disponibles pour Microsoft Flight Simulator. Des problèmes avec l'avion peu de temps après sa sortie m'ont tenu à l'écart, mais il a maintenant subi six mises à jour de version importantes. Toutes ces mises à jour ont-elles suffi à faire en sorte que cet avion soit à la hauteur ? Attachez votre ceinture pendant que je teste le Twin Otter pour Microsoft Flight Simulator !

Un peu d'histoire de l'aviation

La compagnie d'aviation canadienne de Havilland Canada est devenue célèbre pour avoir conçu et produit un certain nombre d'avions canadiens emblématiques de l'après-guerre. La plupart de ces avions ont été conçus pour fonctionner à partir d'aérodromes accidentés et ont fait

partie de la résurgence des conceptions d'avions de brousse après la Seconde Guerre mondiale. Le DHC-6 était une suite logique du DHC-3 Otter, conservant les capacités ADAC (décollage et atterrissage courts) tout en apportant la fiabilité et les performances de deux moteurs à un avion plus grand.

Le type est devenu réputé pour sa polyvalence et ses capacités. Les Twin Otter ont été vendus et opèrent sur presque tous les continents du monde, allant des climats chauds et humides de la chaîne des îles Salomon au froid et rigoureux de l'Antarctique. Il a vu des services civils et militaires et est devenu populaire auprès des équipes de parachutistes.

Différentes versions ont été produites avec des nez longs, des nez courts, des pontons pour l'amerrissage, des roues conventionnelles ou des pneus de toundra, et des skis. Il s'agit vraiment d'un avion passe-partout avec une longue histoire à l'appui.

La production du Twin Otter a pris fin en 1988 après une longue histoire de production par de Havilland dans son usine d'avions de Toronto, en Ontario, au Canada. La production a ensuite repris avec le type d'avion produit par Viking Air de Victoria, en Colombie-Britannique, au Canada. La production de Twin Otter a de nouveau été suspendue

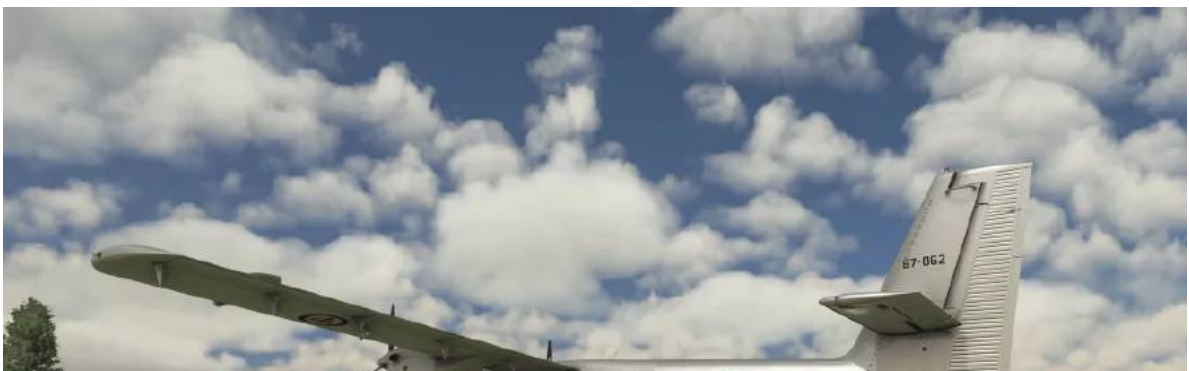
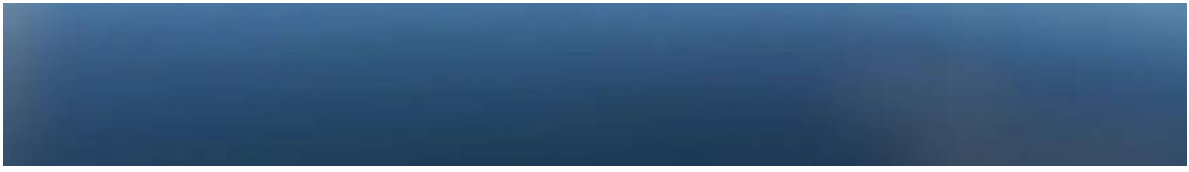
en 2020 pendant la pandémie. En 2022, il a été annoncé que le type était à nouveau examiné pour la production par de Havilland Canada, nouvellement rajeunie, alors que l'entreprise construisait une nouvelle installation de production près de Calgary, en Alberta, au Canada. L'histoire n'est peut-être pas encore terminée !

Fonctionnalités

Aerosoft nous a donné treize modèles différents du DHC-6, les -100 et -300 formant l'expérience de base avec des roues à 3 pales, 4 pales, toundra, flotteurs et skis, tous intégrés dans le mélange. Il existe une combinaison cargo et une combinaison passager ainsi qu'une version parachutiste. Les différences pratiques entre la plupart d'entre eux sont minimales et l'apprentissage de l'un d'entre eux vous permettra de les utiliser tous.











Voici les modèles :

- DHC6-100 Flotteurs passagers (Westcoast Air C-FGQH)
- DHC6-100 Roues cargo (Norway Airforce MXJ_67-062)
- DHC6-100_Wheels Passenger (Fuerza Aerea de chile 940)
- DHC6-300 Amphibie Passenger (Viking Air N153QS)
- DHC6-300 Floats Passenger (Trans Maldivian 8Q-TJM)
- DHC6-300 Floats Passenger Nez Court (Trans Maldivian 8Q-)

- DHC6-300 Ski Cargo (British Antarctica Survey VP-FBB)
- DHC6-300 Tundra Wheels Cargo (Air Inuit C-GKCJ)
- DHC6-300 Tundra Wheels Passenger (Norlandair TF-NLC)
- DHC6-300 Roues cargo 3 pales Prop (Aklak Air C-CDHC)
- DHC6-300 Roues Cargo 4 pales Prop (Aklak Air C-CDHC)
- DHC6-300 Roues Parachutiste (Perris Valley Skydiving N-708PV)
- DHC6-300 Roues Passenger (Solomons Airline H4-FNT)

Aerosoft a également veillé à ce que le DHC-6 soit bien équipé avec une variété de systèmes avioniques. Il s'agit notamment des Garmin 430 et 530, du récepteur ADF Bendix/King KR-87, du transpondeur Bendix/King KT-76C et du pilote automatique Bendix/King KAP140.

L'avion est bien sûr livré avec la gamme désormais standard de fonctionnalités telles qu'un modèle extérieur 3D très détaillé, des textures PBR haute résolution, la prise en charge des fonctionnalités MSFS telles que le givrage visuel et la liste de contrôle intégrée et un ensemble de sons Wwise.





Je suis toujours fan de voir les développeurs utiliser la fonctionnalité de liste de contrôle intégrée. L'une des fonctionnalités les plus utiles de MSFS pour les nouveaux pilotes et les vétérans.

Visuels

Aerosoft a fait du bon travail avec les visuels de Twin Otter. Les textures et la modélisation extérieures et intérieures sont généralement très bonnes, avec certaines zones qui semblent un peu de dernière génération. Il n'est pas aussi net que certains des avions récents que j'ai examinés, mais il est généralement cohérent et est un bel avion à bien des égards.

Il y a quelques aspérités sur la texture extérieure, en particulier sur les joints entre les entretoises et le fuselage. Et une texture de résolution plus élevée pourrait également profiter à l'avion. Faites un zoom arrière un peu et vous ne les voyez pas, cependant, les concurrents d'Aerosoft font

un peu mieux sur cet aspect.



Le DHC-6 devrait voler dans des zones plus difficiles et ici, je pense qu'Aerosoft a raisonnablement bien fait sa conception artistique. Il a l'air propre et bien entretenu, mais il n'a pas non plus l'air impeccable non plus. Ce sont des bourreaux de travail et ils ont l'air de la pièce.

Les cadrans et les jauges du cockpit sont clairs et faciles à lire dans la plupart des cas, et l'éclairage est également bon. Certains commutateurs montrent leur aspect poli inférieur, mais beaucoup d'autres sont bons. Les différentes versions, y compris les options de fret, de passager et de parachutisme, sont toutes bien modélisées. La version cargo a des portes jumelles, le passager a des escaliers rabattables avec une belle animation, et la version parachutiste a sa propre configuration avec un grand point de sortie pour les parachutistes.







Les visuels de l'hélice font parfois défaut dans certaines conditions d'éclairage spécifiques. Une ligne continue

apparaît parfois en plein milieu de l'accessoire, ruinant l'apparence. Ce n'est pas répertorié dans le journal des modifications, mais il se peut qu'il ait été corrigé dans la mise à jour la plus récente car je n'ai pas vu l'effet depuis la mise à jour.



Sons

Le son est un domaine où j'étais prêt à donner de mauvaises notes au Twin Otter, cependant, Aerosoft vient de mettre à jour le son de l'avion il y a seulement une semaine ou deux et a supprimé presque toutes mes plaintes à ce sujet.

Franchement, j'ai été un peu surpris que ce soit un problème. Aerosoft a fait plusieurs DHC-6 pour différents sims au fil des ans et je suis donc surpris qu'ils n'aient pas

amassé une meilleure collection de sons authentiques pour le soutenir. Les sons initiaux étaient moins que spectaculaires, tant dans la qualité auditive que dans la façon dont ils étaient mis en œuvre.

Il y avait des problèmes avec les sons du moteur qui ne semblaient pas tout à fait synchronisés avec le mouvement de l'accélérateur. Ou des problèmes avec la façon dont les sons étaient mélangés les uns aux autres, comme les démarreurs du moteur qui étaient assez bruyants avec une coupure brutale et un changement brusque des sons de fonctionnement des moteurs. Ces bruits étaient également très bourdonnants et artificiels. Tout cela a été corrigé et je dois dire que le Twin Otter sonne maintenant vraiment le rôle.

Décoller, voler et atterrir avec les nouveaux sons.

Chaque mouvement d'interrupteur, de bouton et de levier de commande a également des sons satisfaisants. Cela inclut les sons de mouvement sur des choses comme l'accélérateur. Je l'aime! J'étais prêt à signaler un bug où un son hydraulique serait joué toutes les quelques secondes pendant que je maintenais les freins de l'avion, mais j'ai appris qu'il s'agissait en fait d'une bonne modélisation. La pompe hydraulique fonctionnera périodiquement pendant que les freins sont maintenus, ce qui est représenté ici.

Bravo pour ça !

Il y a encore quelques bugs avec les nouveaux sons malheureusement. Si je déplace le contrôle du pas de l'hélice à n'importe où sauf à 100%, il semble jouer un son de mouvement de contrôle répétitif. Aussi bien au sol avec les moteurs éteints que dans les airs. Presque là, mais pas tout à fait.

Voler



Le DHC-6 Twin Otter est un avion intéressant à modéliser car il s'agit d'un avion utilitaire très utile qui peut voler à destination et en provenance d'endroits assez éloignés. Cela signifie que la manipulation est particulièrement importante. Malheureusement, la sensation de vol avec cet avion est un peu... sans intérêt. C'est un problème dans une

bonne partie de la simulation, cependant, les versions récentes d'autres avions m'ont impressionné d'une manière que le DHC-6 n'a pas fait.

Roulez ou tournez le DHC-6 et il glisse en quelque sorte. Poussez fort sur la gouverne de direction et le nez se remet en place avec très peu de lacet ou d'impact sur le tangage au-dessus de l'avion. Je suis pointilleux, mais le fait de voler le Kodiak 100 m'a donné envie de plus avec le Kodiak. Le DHC-6 a l'impression qu'il manque certains des effets les plus subtils qu'il pourrait avoir.

Il y a des turbulences dans certains des autres avions que j'ai examinés récemment et ils semblent être renversés de manière convaincante. Le Twin Otter semble juste se tortiller. On a l'impression de faire voler une éponge mouillée. C'est la meilleure façon de le décrire.

Aerosoft ferait bien de revisiter le DHC-6, d'utiliser le nouveau modèle CFD d'Asobo et de permettre à cet avion de prendre vie. C'est un type d'avion qui ne demande qu'à avoir ce genre d'expérience compte tenu de son rôle.

La gestion de l'eau est un peu funky dans la plupart des sims et surtout dans MSFS, cependant, le DHC-6 est généralement à la hauteur là-bas. La poussée asymétrique vous donne de nombreuses possibilités de propulser

l'avion dans la direction que vous voulez et j'ai eu un peu de plaisir à voler dans certaines baies et entrées.



Un point dans le coin d'Aerosoft est la performance. Alors que certaines versions récentes ont été riches en framerate, le DHC-6 semble léger sur les cadres en comparaison. Les bonnes performances sont mentionnées dans le cadre de l'ensemble des fonctionnalités et je peux confirmer que c'est quelque chose qui a été livré. C'est très fluide et aucune des avioniques n'a causé de problèmes à mon système, même lorsque j'ai cliqué follement sur les boutons. Il y a une très bonne optimisation ici que j'adore voir.

Il y a aussi une bonne modélisation des systèmes dans la plupart des domaines. La plupart des interrupteurs, boutons et cadrans fonctionnent dans l'avion, et très peu

d'entre eux sont étiquetés avec cette redoutable étiquette « Inop ». Suivez les procédures de démarrage, de décollage et d'atterrissage et vous aurez l'impression que tout fonctionne comme il se doit. Ma seule critique ici concerne le pilote automatique qui ressemble un peu aux pilotes automatiques auxquels nous avons affaire à l'époque des tout premiers jours de MSFS. Il se comporte aussi parfois bizarrement, comme se balancer d'avant en arrière ou avoir l'avion en quelque sorte de gîte d'un côté ou de l'autre.

Il n'y a pas de pannes de moteur, de modélisation de l'usure ou d'autres profondeurs de systèmes avancés ici. Une version pro a été mentionnée comme une option possible plus coûteuse à l'avenir, de sorte que ces fonctionnalités pourraient être disponibles dans une sorte de mise à niveau.



Réflexions finales

Je suis vraiment surpris par cet avion. Il a une sorte de double personnalité, affichant d'excellentes fonctionnalités et visuels, mais il n'est pas à la hauteur dans quelques domaines. Je m'attendrais à ce qu'un développeur expérimenté comme Aerosoft ait réglé ces problèmes il y a longtemps, mais ils ont peut-être eu un peu plus de mal que prévu avec la nouvelle plate-forme.

Tout n'est pas mauvais car le Twin Otter coche beaucoup de cases. Il a une bonne profondeur de système, de nombreuses variantes, de très belles livrées et si vous pouvez passer outre le modèle de vol terne, c'est un avion assez amusant à emmener dans des aéroports intéressants. La récente mise à jour du son fait monter l'avion de quelques crans supplémentaires, le faisant passer de la déception à l'impression. Quelques bugs lancinants continuent d'y agacer mais l'effet global est bon !

Ce n'est pas un mauvais avion, mais c'est un avion qui pourrait être parmi les plus grands s'il peut continuer à voir des mises à jour. La récente mise à jour du son a considérablement raccourci ma liste de problèmes, mais je pense qu'un coup de pouce du modèle de vol, en particulier avec la nouvelle modélisation CFD, ferait passer

cela de correct à exceptionnellement amusant.

Il s'agit d'un avion à l'aube de la grandeur, mais qui ne l'atteint pas tout à fait. Le DHC-6 est un avion dont je voulais vraiment tomber amoureux mais il ne m'appelle pas de la même manière que certains des autres qui sont actuellement dans mon hangar. C'est une version assez bonne mais pas tout à fait excellente avec une double personnalité définie de détails exceptionnels et d'exécution manquante. Il y est presque et il tient la plupart de ses promesses, mais il y a juste quelque chose d'insatisfaisant à ce sujet et pour 35 \$ USD, je pense que j'espérais juste un peu plus. Je peux accepter certains de ces bugs de certaines des récentes versions à 15 USD, mais c'est dans un territoire similaire à d'autres versions qui l'ont juste fait un peu mieux.

Si vous aimez les avions de brousse de toutes formes et de toutes tailles, avoir un Twin Otter dans votre hangar est probablement un must et le DHC-6 d'Aerosoft n'est pas mauvais. Mais il fait face à une concurrence de plus en plus rude.

Si vous souhaitez l'installer dans votre hangar MSFS, vous pouvez l'acheter [directement auprès d'Aerosoft](#), [d'OrbxDirect ou sur](#) le Microsoft Flight Simulator Marketplace pour environ 35 USD.

Captures d'écran









































