

Microsoft Flight Simulator 2024

AUF WOLKE SIEBEN



Genre: **Simulation** Publisher: **Microsoft** Studio: **Asobo Studios** Termin: **19.11.2024**

Auf DVD: Preview-Video

Ich bin über 18.000 echte Kilometer geflogen, um den neuen Flight Simulator in den USA auszu-
probieren. Und jede Meile hat sich gelohnt – vor allem für den neuen Karrieremodus. Von Martin Deppe

Der Microsoft Flight Simulator 2024 rollt langsam vom Hangar zur Startposition. Rund zwei Monate vor dem Release am 19. November für PC und beide aktuelle Xbox-Mo-

delle hat uns das Entwicklerteam rund um Branchenveteran Jörg Neumann deshalb zum Hands-on eingeladen. Und zwar an einen ganz besonderen Ort, der prima zur Si-

mulation passt: der Grand Canyon. Ich konnte den neuen Flight Simulator dort bereits mehrere Stunden probefliegen und vor allem den neuen Karrieremodus ausprobieren. Und ich kann jetzt schon sagen: Das Asobo-Team hat sich wieder mächtig ins Zeug gelegt. Allein schon technisch macht der FS2024 einen Sprung nach vorn.

Echter Canyon-Flug vs. Simulator

Für einen direkten Vergleich bin ich am Simulator und in einem echten Hubschrauber durch den Grand Canyon geflogen. Okay, beim echten Flug war ich nur Passagier. Der Pilot hatte einfach mehr Erfahrung, logisch, er macht sieben bis acht Flüge am Tag. Und selbst nach seinen über tausend Touren kann er vom grandiosen Anblick des Grand Canyons nicht genug kriegen.

DISCLAIMER

Die Kosten für den Flug zum Grand Canyon, Martins Unterbringung im Hotel sowie die Verpflegung am Event-Tag wurden von Microsoft übernommen.

Schon die Standardversion enthält 30 neue Modelle, darunter drei Hubschrauber (hier der Aircrane von Erickson).





Zum Vergleich: Mein echter Hubschrauberflug durch den Grand Canyon.



Und hier im Flight Simulator 2024 mit dem Guimbal Cabri G2, der wieder dabei ist.

Danach bin ich Teile der Strecke am Simulator nachgeflogen – und ja, mein simulierter Flug ist nah dran an der Realität. Klar, hier ist nicht jede Felsformation eins zu eins umgesetzt, aber Brocken, Büsche, die Farben, das passt alles gut zusammen. Und ich kann

ausprobieren, was der echte Pilot aus Naturschutz- und Sicherheitsgründen nicht durfte: haarscharf über den Colorado River brettern, steil hochziehen, durch enge Schluchten schweben. Auch dieser Flug durch das Naturwunder ist sagenhaft.

Das Entwicklerteam hat den Grand Canyon aber auch deswegen als Veranstaltungsort gewählt, weil es hier viele Aufträge geben wird, zum Beispiel VIP-Rundflüge, Rettungsmissionen, Löscheinsätze und Wettflüge. Aber dazu kommen wir noch, wir bleiben erstmal am Boden und seinen Details.



Bei Feuerlöscheinsätzen müsst ihr zackig im Tiefflug Seewasser aufnehmen und über dem flammenden Inferno ablassen.

Bodendetails: Rumpeldipumpel!

Die Erdoberfläche ist nicht nur im Grand Canyon, sondern weltweit deutlich detaillierter als noch im Vorgänger. Weil der Wireframe am Boden bis zu 4.000-fach feinmaschiger ist, wirkt sich das auch auf das Verhalten am Boden aus. Wenn ihr von der Piste abkommt oder freiwillig mit einem Buschflieger in der Pampa landen wollt, rumpelt es spürbar. Ihr legt bei Bodenwellen unfreiwillige Hüpfen hin, die Maschine kann auch mal seitlich kippen.

Ihr hinterlasst jetzt auch Spuren im Dreck, Gras und Schnee. Je schwerer eure Maschine und ihre Ladung sind, desto tiefer die Furchen. Ein detailliertes Schadensmodell



Ihr könnt jetzt weltweit überall aussteigen, um zum Beispiel bei einer Fotomission Giraffen zu knipsen.



Das Cockpit der Boeing 737 im FS 2020 ...

... und im neuen FS 2024. Dank Raytracing ist schon der Schattenwurf realistischer, auch bei Schaltern.

gibt's aber wie im Vorgänger nicht. Wenn ihr eure Maschine schrottet, kommt wie bisher nur eine einfache Textmeldung.

Rundum perfekt ist der Realismus am Boden allerdings nicht. So bin ich erneut öfter auf Brücken gestoßen, die halb unter Wasser verlaufen. Zum Beispiel am Aasee meiner Heimatstadt Münster, hier verläuft die Fahrbahn der Torminbrücke auf Wasseroberfläche statt zehn Meter drüber. Solche Fehler kann ich nicht ganz nachvollziehen, denn selbst auf einer 2D-Landkarte weiß man ja, dass Brücken gemeinhin über Gewässer führen, nicht mittendurch. Sonst wären es ja Deiche. Der Simulator müsste hier einfach die Straße automatisch ein paar Meter höher setzen, Problem gelöst.

Auch der Schlossplatz von Münster ist nur ein flacher Platz, ganz ohne Schloss, denn das ist genauso platt. Ansonsten ist meine Lieblingsstadt gut umgesetzt, ich finde mich beim Sichtflug gut zurecht, vor allem der handgebaute Dom ist schick.

Das Line-up: Flotte Flotte

Beim Line-up ist der Flight Simulator 2024 noch umfangreicher geworden, schon in der Standardversion bekommt ihr 30 neue Flugzeuge, Hubschrauber, ein Luftschiff und zwei Ballons. Darunter sind auch Exoten wie das Senkrechtstarter-Flugtaxi Archer Midnight oder der Einsitzer Jetson One, der wie ein fliegendes Motorrad aussieht, nur mit Rotoren statt Rädern. In der Deluxe-Version

gibt's nochmal fünf neue Modelle, in der Premium Deluxe sind es zehn zusätzlich. Alle Neuzugänge stellen wir euch im Anschluss an diesen Artikel vor.

Vorbildlich: Alle Versionen des Flight Simulator 2024 enthalten zusätzlich die jeweiligen Maschinen aus dem Vorgänger von 2020. Auch viele seitdem kostenlos dazugekommene Flieger wie die P-51 Mustang, die

Super Hornet oder das imposante Hercules-Flugboot sind wieder mit dabei.

Rayday, Rayday!

Auch in den Maschinen selbst hat sich bei Optik und Realismus viel getan. Dank Raytracing sind zumindest in der PC-Version zum Beispiel die wandernden Schatten im Cockpit und auf den Instrumenten härter und realistischer. Es werfen auch einfach mehr Schalter und Knöpfe überhaupt einen Schatten, das war vorher längst nicht so detailliert berechnet. Zerkratzte Scheiben tun uns zwar fast körperlich weh, tragen aber



Nochmal Raytracing: Die Kratzer tun fast weh, gehören aber nach vielen Flügen einfach dazu.



Unser Sonderheft zum FlightSim: 148 Seiten mit Guides von echten Piloten, Flugschule für Einsteiger, Tipps für den Karrieremodus und noch viel mehr. Jetzt vorbestellen!

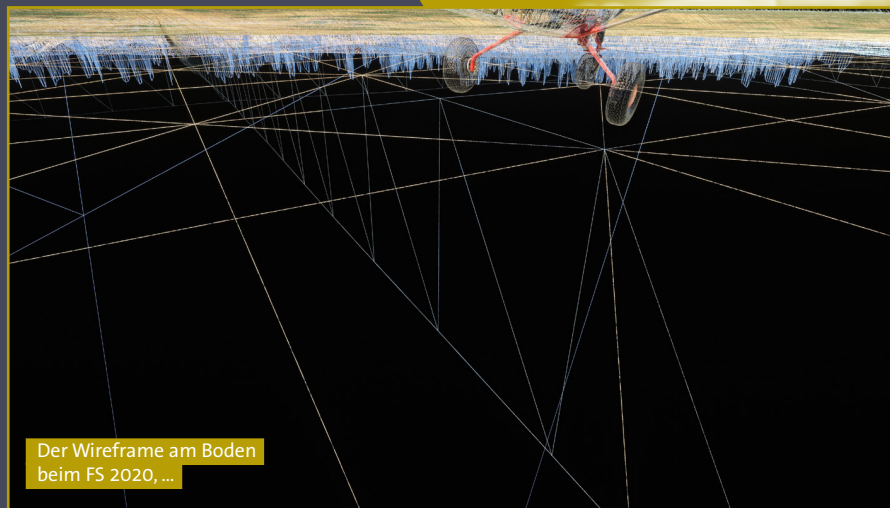
www.gamestar.de/flightsim2024

auch zum Realismus bei, vor allem im Zusammenspiel mit Spiegelungen der Umgebung oder des Innenraums.

Passagiere und Copiloten sitzen jetzt auch neben oder hinter euch. Bisher habt ihr zum Beispiel eure Copilotin zwar in der Außenansicht gesehen, aber in der Innenperspektive war sie verschwunden, ihr wart allein unterwegs. Jörg Neumann erzählt uns, dass auch die Passagiere je nach Region anders aussehen und gekleidet sind. Wenn ihr zum Beispiel von Nairobi nach Finnland fliegt, sind eure Passagiere eine bunte Mischung aus blassen und dunkelhäutigen Frauen und Männern, auch die Kleidung soll landestypischer sein.

Der Karrieremodus: Langsam aufsteigen

Mich hat aber vor allem der neue Karrieremodus mit seinen Missionen interessiert. Da gab es ja durchaus Bedenken in der Community, dass der FS 2024 immer mehr zum Spiel wird, weg von der Simulation. Ich kann euch beruhigen: Ihr müsst den Karrieremodus nicht absolvieren. Ihr könnt ihn backbord liegen lassen und weiterhin auf der ganzen Welt von A nach B fliegen. Der Karrieremodus nimmt euch also nichts weg,



Der Wireframe am Boden
beim FS 2020, ...



... und rund 4.000fach engmaschiger im neuen Simulator. So bekommt ihr echte Buckelpisten!

sondern kommt obendrauf. Und ich fand ihn richtig gut, weil ich wirklich ganz klein angefangen habe, mit einer ikonischen Cessna 172. An welchem Flugplatz ihr eure Karriere

beginnt, wählt ihr frei, nur die großen Airports sind erstmal tabu. Ich habe auf dem kleinen Flugplatz Münster-Telgte losgelegt – oder EDLT, wie seine Freunde ihn nennen.



Sauerei: Buschflieger werden
jetzt schön schmutzig.

DER KARRIEREMODUS



Zum Karrierestart wählt ihr einen beliebigen Flugplatz aus, nur die großen Airports sind (noch) tabu.



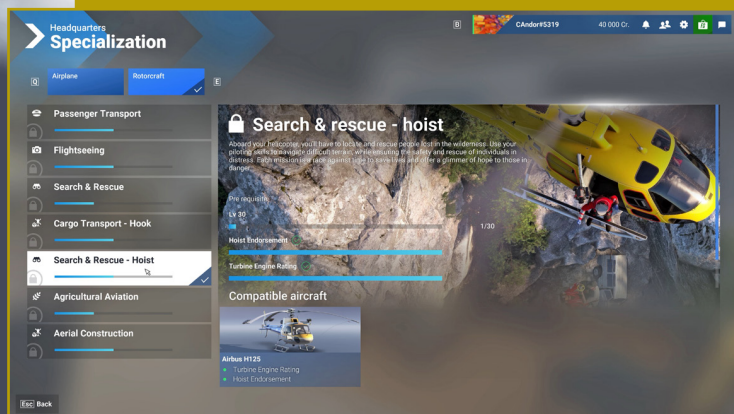
Nach jeder Mission gibt's eine gnadenlose Auswertung und entsprechend Erfahrungspunkte für den Piloten.



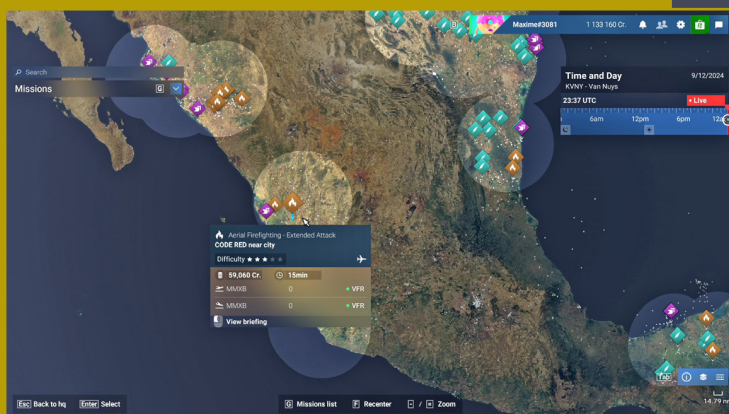
Durch erfolgreiche XP steigt ihr im Level auf und schaltet neue Missionstypen frei, etwa Werbeflyerflüge.



Hier seht ihr rund ein Viertel eures »Skilltrees« mit den speziellen Lizenzen, etwa für Jets, Nachtflüge oder Feuerlöschflugzeuge.



Je weiter ihr im Rang aufsteigt, desto mehr Missionstypen schaltet ihr frei. Mit verdienten Credits kauft ihr Maschinen dazu.



Dank Level und Flotte vergrößert ihr euren Aktionsradius, bis euch weltweit rund 30 Missionstypen zur Verfügung stehen.



Anfangs macht ihr erste Trainingsflüge oder gondelt mal einzelne Passagiere zum Sightseeing rund um euren Heimatflugplatz. Das dient alles als unschwelliges Tutorial, ihr könnt als Fortgeschrittener oder Profi aber Flughilfen wie die großen blauen Kursmarkierungen am Himmel abschalten oder einzelne Flugabschnitte überspringen.

Wenn ihr bei so einer einfachen Sightseeingtour schön langsam und in der richtigen Höhe fliegt, die Maschine ruhig haltet und eine saubere Landung hinlegt, steigt eure Reputation schneller, ihr kassiert mehr Erfahrungspunkte. Sehr nett: Eure Passagiere kommentieren eure Leistung auch per



Ist es ein Flugzeug? Ist es ein Vogel?
Nein, der Jetson One ist ein Multikopter,
der teilweise aus dem Drucker kommt.

Sprachausgabe. Bei einer zugegeben etwas ruppigen Landung hat mich meine gebeutelte Passagierin glatt gefragt, was ich eigentlich beruflich mache. Frechheit!

Karrieremodus: Wir geben Stoff

Mit steigender Reputation und XP-Anhäufung steigt ihr im Level auf und schaltet Lizenzen frei. Für Lizenzen müsst ihr immer eine Prüfung absolvieren, los geht's mit der Privatpiloten-Lizenz, kurz PPL. Wann ihr welche Lizenz macht, bleibt euch überlassen, ihr könnt euch zum Beispiel auf Drehflügler konzentrieren oder auf Nachtflüge im Jet. Über euren Level und die Lizenzen schaltet ihr wiederum immer mehr Missionstypen frei. Für Flugzeuge und Hubschrauber soll es jeweils rund 15 verschiedene Einsatztypen geben. Die Missionen werden dynamisch generiert.

Zum Beispiel sollt ihr mit einem Stoffbanner Werbung machen. Die lange Stoffbahn liegt dann ausgebreitet neben der Startbahn, ihr greift sie im Tiefstflug per Fanghaken auf und zieht das Werbebanner hinter euch her. Klar, ihr könntet das Banner auch einfach vor dem Start an euer stehendes Flugzeug binden und erst dann abheben – aber hey, einfach kann jeder!

Für manche Missionen braucht ihr auch eine geeignete Maschine. Zum Beispiel ist eine Grand Caravan für Fallschirmspringer ideal, ihr könnt euch aber auch eine Frachtflugvariante zulegen.

Karrieremodus: Geier Sturzflug

Eure Lizenzen und Maschinen kosten zwar Geld, ihr verdient aber auch mehr Credits, je größer euer fliegender Fuhrpark ist. Der Simulator berechnet einfach im Hintergrund, was eure Mitarbeiter während eures eigenen Einsatzes verdienen würden. Der Karrieremodus wird aber keine Wirtschaftssimulation, ihr müsst kein Personal einstellen oder

Home
Challenge League

League
Bronze

Series 1
Week 1/1

End of the week
11 days 13 hrs 08 min 11 sec

Week 1 ranking

1	2 Dev 242288341	600 PTS
2	switch	508 PTS
3	2 Dev 23628484	309 PTS
4	2 Dev 907210999	181 PTS
5	CAndor#5319	163 PTS
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

PROMOTION

Challenges of the week

Rally race
Grand Canyon

Low altitude
Blue Ridge Mountains

Precision landing
The Needles

Back

More info

Wöchentlich sollen Online-Challenges wie Rennen, Tiefflüge oder Präzisionslandungen dazukommen.

managen. Wenn ihr ein Flugzeug beschädigt oder abnutzt, sind allerdings Reparatur- und Wartungskosten fällig. Ihr müsst also je nach Auftrag immer abwägen, wie schonend oder zackig ihr fliegt.

Asobos Creative Director David Deidene hat mir erzählt, dass es zum Beispiel bei Fallschirmspringermissionen wie bei echten Flugunternehmen darauf ankomme, nach dem Absetzen der zahlenden Kundschaft möglichst schnell die nächste Springergruppe einzusammeln, um überhaupt Gewinn zu machen. Das heißt, ihr beachtet Vorschriften

wie einen korrekten Landeanflug nicht gaaaanz so pedantisch. Sondern landet im Sturzflug, packt die nächsten Springer ein, gewinnt zackig wieder an Höhe, schmeißt alle raus, und wieder von vorn.

Karrieremodus: Wir erobern die Welt

Je mehr Reputation und Maschinen ihr ansammelt, desto größer wird euer Aktionsradius auf der Weltkarte. Ihr seid also immer weniger an euren Startflugplatz gebunden, sondern erobert sozusagen nach und nach

Manche Brückenfahrbahnen wie hier am Münsteraner Aasee führen wie im Vorgänger noch mitten durchs Wasser.

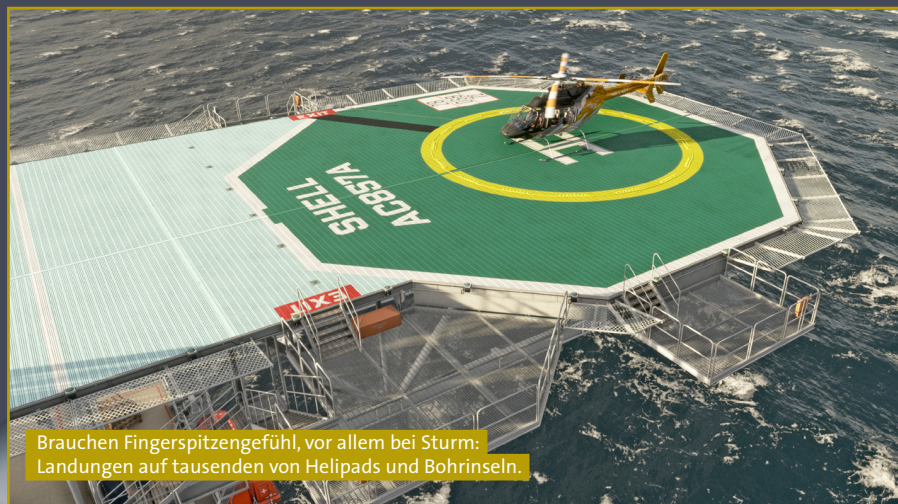




Kampfflugzeuge wie die Super Hornet oder die neue A-10 Warthog bleiben unbewaffnet, sind für Rennen aber super.



Flughäfen wie der New Yorker Kennedy Airport (JFK) sind noch mal detaillierter, inklusive Reifenabrieb.



Brauchen Fingerspitzengefühl, vor allem bei Sturm: Landungen auf tausenden von Helipads und Bohrsinseln.

die Welt, bis ihr auf jedem Flugplatz auf der Welt aus zig Missionen wählen könnt.

Beim Hands-on-Termin war ich natürlich noch weit davon entfernt. Mein bescheidenes Imperium reichte gerade mal bis ins Sauerland, was ja auch ganz schön ist. Mir gefiel aber, dass der Karrieremodus meine Flugzeuge mehr »zelebriert«. Ich kann drumherum laufen, die Abdeckungen entfernen, mir Details auf Augenhöhe anschauen. Das muss ich alles nicht machen, ist aber eine schöne Sache, wenn ich mir zum Beispiel eine neue Maschine gegönnt habe und sie ausführlich bewundern will.

Das geht auch bei den großen Flugzeugen wie der Boeing 737 Max, bei der ich einzelne Komponenten wie Fahrwerk, Reifendruck, Höhenruder, Seitenruder, Querruder und so weiter auf Verschleiß checken kann. Wie gesagt, sowas müsst ihr nicht machen, es trägt aber viel zur Atmosphäre und zur Bindung an euren Flugpark bei. Ich mag sowas!

Aussteigen. Laufen. Giraffengaffen.

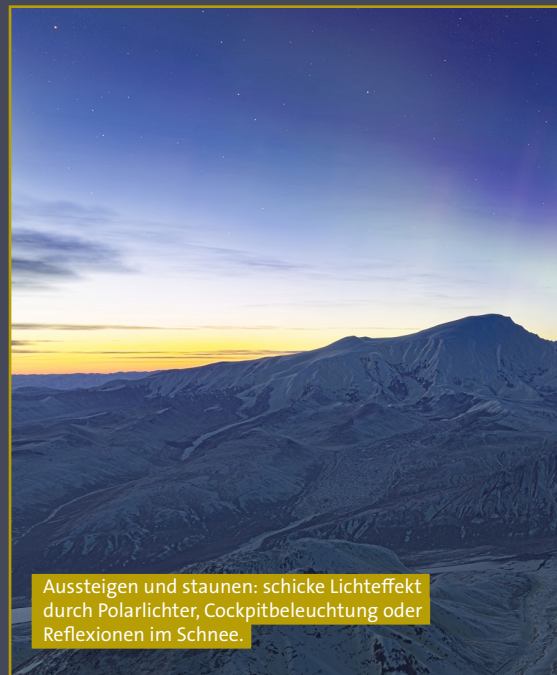
Ihr dürft im Microsoft Flight Simulator 2024 aber auch unterwegs landen, aussteigen und herumlaufen. Der Detailgrad ist natürlich nicht überall realistisch, ihr könnt also nicht durch die Straßen von San Francisco



Fotoshooting über der Golden Gate Bridge. Nachts, mit Mond und Finanzviertel im Bild gibt's volle Punktzahl.



Passagiere sind jetzt auch im Flugzeug sichtbar und je nach Region unterschiedlich gekleidet.



Aussteigen und staunen: schicke Lichteffect durch Polarlichter, Cockpitbeleuchtung oder Reflexionen im Schnee.



Gut vernetzt: Kängurus, Tiger und dieses Capybara-Riesenmeerschweinchen« wurden aus Planet Zoo eingeflogen.

schlendern und Details wie bei GTA erwarten. Herumlaufen ist in manchen Einsätzen sogar Pflicht. Bei Fotosafari-Missionen zum Beispiel landet ihr per Hubschrauber oder Buschflieger in der Nähe einer scheuen Giraffengruppe, die ihr knipsen sollt, und zwar zu Fuß, nah dran, und mit der Sonne im Bild.

Dass der neue Flight Simulator noch mehr und besser animierte Tiere auffährt als der Vorgänger von 2020, hat übrigens einen lustigen Hintergrund: Teamchef Jörg Neumann ist mit Johnny Watts befreundet, und der wiederum ist CEO bei Frontier Developments in Cambridge. Und welches tierische Spiel haben die Briten gemacht? Richtig, Planet Zoo. Gegen eine kleine Lizenzgebühr hat Frontier seine animierten Giraffen, Tiger, Elche, Kängurus und so weiter für den Flight Simulator freigegeben.

Fliegender Feuerlöscher

Weniger beschaulich sind Missionen wie Hubschrauberrettungseinsätze von Bohrseln oder Löschflüge, etwa mit der Canada CL-415. Mit dem mächtigen gelben Amphibi- enflugzeug müsst ihr unter Zeitdruck Wasser aus einem See aufnehmen und über dem Zielgebiet ablassen – wieder und wieder. Wie bei fast allen Einsätzen lassen sich Ein-

zelschritte aber überspringen, sodass ihr zum Beispiel nur Anflug und Löschen absolviert, nicht jedoch die Wasseraufnahme.

Alternativ zum neuen Karrieremodus könnt ihr euch in den Modus World Discovery stürzen. Der dreht sich rund um Sehenswürdigkeiten, die thematisch zusammengefasst sind. Zum Beispiel eine Tour zu 17 europäischen Burgen und Schlössern oder zu den spektakulärsten Brücken der USA. Diese Points of Interest knipst ihr nicht einfach nur ab – ihr könnt auch Bonuspunkte ergattern, wenn ihr einen schicken Sonnenuntergang im Hintergrund habt oder über den höchsten Turm einer Burg klettert.

Weiter aufs Ziel zu!

Falls ihr mehr Action und Wettkampf wollt, mischt ihr bei den wöchentlich wechselnden Challenges mit. Bei meinem Termin haben sich zwei Kollegen aus Italien und Deutschland ein erbittertes Duell um den ersten Platz im Grand-Canyon-Rennen geliefert. Dabei ging's mit der zweistrahligen Super Hornet durch Tore und Schluchten, am Ende lag Giuseppe um zwei Zehntelsekunden vorne. Und bevor ihr fragt: Nein, die Super Hornet ist unbewaffnet und wie die neue A-10 Warthog vor allem für Rennen gedacht, der

Simulator bleibt pazifistisch. Bei manchen Challenges ist Präzision und Fingerspitzengefühl gefragt. Etwa bei einer Helikopter-Punktlandung auf dem Leuchtturm Needles Lighthouse an der stürmischen Westspitze der Isle of Wight vor der Südküste Englands. Allein schon das aufgewühlte Wasser, das an die superschmale Landenge brandet, ist ein echter Hingucker.

Mittlerweile gibt es auch offizielle Hardware-Angaben: Als Minimum braucht ihr einen Ryzen 5 2600X / i7-6800K mit einer RX 5700 / GTX 970 und 16 GB RAM. Optimal ist ein Ryzen 9 7900X / i7-14700K mit einer RX 7900 XT / RTX 4080 und 64 GB RAM. ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Mein Fazit nach zahlreichen Probeflügen: Der Flight Simulator 2024 hat mich wie der Vorgänger vor vier Jahren sehr positiv überrascht, die 36 Stunden An- und Abreise zum Hands-on-Event haben sich wirklich gelohnt. Ich mag vor allem den Karrieremodus, weil er mich zusätzlich motiviert und belohnt. Ich arbeite mich hier langsam hoch, schalte neue Missionstypen frei, darf mir Lieblingsaufträge aussuchen, aber auch mal ein Startprozedere überspringen, wenn ich gerade keine Lust habe.

Ich konnte während meiner begrenzten Flugstunden am PC natürlich nicht alle Maschinen ausprobieren oder gar die Systemtiefe testen. Aber auch die internationalen Kolleginnen und Kollegen, mit denen ich gesprochen habe, waren nach ihren Probeflügen sehr positiv gestimmt – sogar die anspruchsvollen Profi-Simmer, die sich gleich auf die integrierte Flugplanung und Autopiloteneinstellungen gestürzt haben.

Ich finde es außerdem klasse, dass auch die bisherigen Maschinen upgedatet wurden und runderneuert im neuen Simulator dabei sind, das ist bei vielen Publishern ja nicht selbstverständlich. Auch eure zusätzlich gekauften Flugzeuge, Helikopter et cetera aus dem Marktplatz sollen mit dem Flight Simulator 2024 kompatibel sein.

