

Microsoft Flight Simulator 2024

# DER EARLY ACCESS SIMULATOR

Genre: **Flugsimulation** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Asobo/Microsoft** Termin: **19.11.2024** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **80 bis 220 Euro** DRM: **ja (Steam, Xbox)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Der Flight Simulator 2024 hatte einen holprigen Take-off und einen turbulenten Steigflug. Auf Reiseflughöhe angekommen, hat sich nun alles beruhigt. Doch aus den luftigen Höhen der Begeisterung ging es zu oft runter auf den verbuggten Boden der Tatsachen. Von Mario Donick

»Himmel, ist das schön!« So oder ähnlich murmelte ich in den letzten Tagen öfter vor mich hin, während ich gemütlich in der kleinen Cessna 152, im Ultraleichtflugzeug CT und im kleinen Helikopter Cabri G2 in geringer Höhe über die San Francisco Bay Area,

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr unsere Erde erkunden möchtet.
- ... ihr vielfältige Fluggeräte ausprobieren wollt.
- ... euch langwierige Karrieren motivieren.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

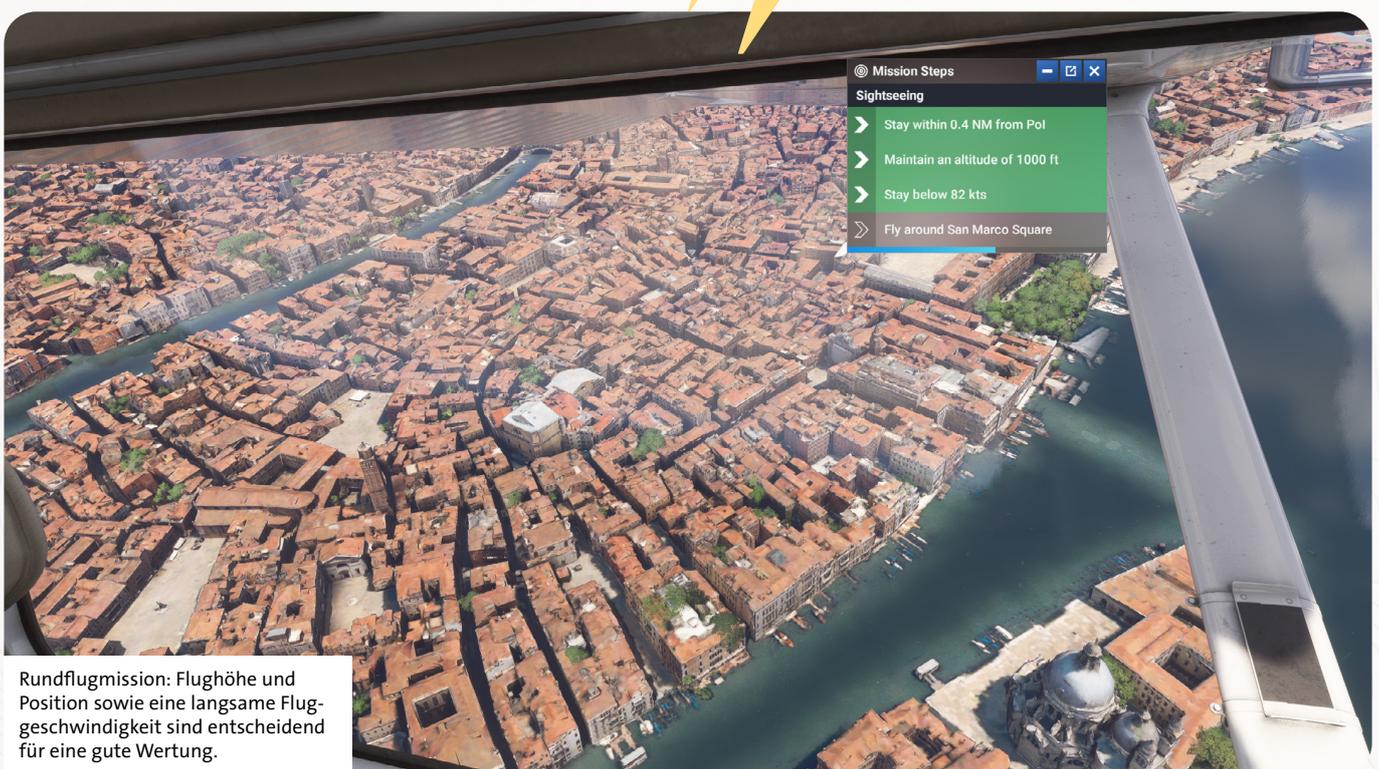
- ... ihr keine stabile Internetverbindung habt.
- ... ihr durch Bugs schnell genervt seid.
- ... ihr Spiele mit Online-Zwang meidet.

die pittoresken Schweizer Alpen, über Magdeburg und New York kreiste. Vier ganz unterschiedliche Szenarien – und alle sahen toll aus, nachdem die nötigen Streaming-Downloads abgeschlossen waren.

Ja, der so problematisch gestartete Flight Simulator 2024 kann grandiose Flugerlebnisse erzeugen, gerade im Sichtflug. Landschaft, Luftfahrzeuge und das Wetter sehen optisch noch besser aus als im Vorgänger. Das zunächst einmal vorweg. Aber Optik ist bekanntlich nicht alles, und das wird im Flight Simulator 2024 ebenso deutlich – manchmal in einem positiven Sinne, aber leider auch negativ.

#### Flugromantik und Naturerlebnis

Wenn man dem Flight Simulator 2024 eines ansieht, dann ist es die Liebe des Entwicklerteams zur Luftfahrt in all ihren Facetten. Das ansehnliche Video während des Ladebildschirms haben wir zwar mittlerweile zur Genüge angeschaut, aber was darin zu sehen ist, macht unweigerlich Lust, gleich selbst zu starten: grandiose Landschaften, die wir mal in aller Stille mit dem Heißluftballon erkunden – oder per Rennmaschine und Kampffjet drüberheizen. Oder lieber ein seriöser Flug in der Passagiermaschine? Ganz neu sind Feuerlöscheinsätze per Flugzeug sowie Transport- und Rettungsmissionen mit dem Helikopter. Die Vielfalt der Luft-



Rundflugmission: Flughöhe und Position sowie eine langsame Flugeschwindigkeit sind entscheidend für eine gute Wertung.



Flug über die Mosel. Immer wieder werdet ihr die Schönheit unserer Erde bewundern. Das ging nie besser als im Flight Simulator 2024.



Wir können jetzt auch landen und aussteigen. Die Ausblicke von Bergen sind stellenweise atemberaubend – hier in Alaska.



Die Anflugkarten von Lufthansa Systems sind eine enorme Hilfe für die Flugplanung und eines der wichtigsten neuen Features.

fahrt wird im Flight Simulator 2024 sichtbar, spürbar, einfach erlebbar gemacht.

Besonders beeindruckend ist die nochmals gestiegene Qualität der Naturdarstellungen, das heißt der Landschaft und des Wetters mit Wolken und Lichteffekten. Lichtstrahlen brechen durch die Wolken, die Landschaft spiegelt sich im auf Wunsch sehr detaillierten Wasser, und im Cockpit erfreuen Schatten und Reflexionen das Auge. Ein Flug bei Sonnenuntergang ist pure Romantik. Und ein Drohnenflug oder gar Spaziergang (ja, zu Fuß!) durch Alaskas Bergwelt lässt euch für eine Weile vergessen, dass ihr eigentlich einen Flugsimulator spielt.

### Fast eine Rollenspielwelt

Wenn ihr im Tiefflug die Pazifikküste rund um San Francisco oder die Mittelmeerküste Mallorcas entlangfliegt, dann sieht die Szenerie stellenweise so gut aus, als hätte ein Mensch sie per Hand gestaltet – wie früher in einem teuren Addon. Manchmal stehen zwar Bäume im Wasser oder es dauert einen kurzen Moment, bis ein größeres Mesh durch eine detaillierte Version abgelöst wird, aber insgesamt habe ich noch keinen

Flugsimulator gespielt, der per default weltweit so gute Landschaften mitbringt.

Selbst am Boden wurde für Atmosphäre gesorgt. Den erkunden wir jetzt auch mit einem Avatar, den wir zu Spielbeginn erstellen oder aus einer Vorlage auswählen. Auf Wiesen blühen Blumen, Gräser wehen im Wind oder werden von den Rotorblättern eines Helikopters aufgewühlt. Grillen zirpen, Vög-

lein zwitschern. Im Flight Simulator 2024 ist die Welt noch intakt. Bäume sind nicht mehr nur flache Texturen, sondern sehen richtig gut aus. Es gibt realistisch anmutende Jahreszeiten. Und wenn ein Hirsch aus dem Dickicht schaut oder in Afrika eine Giraffe durch die Savanne streift, dann wähnt man sich kurz in einem Rollenspiel.



Bei den zahlreichen Tutorials hat sich Asobo Mühe gegeben.



Martins Favorit: Die Zlin Norden mit den großen Ballonreifen ist super für Wildnisflüge geeignet.



## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Ach Mensch, ausgerechnet der Karrieremodus! Darauf habe ich mich richtig gefreut, beim Anspiel-Event im September war meine Motivation im Steigflug. Doch leider wird das generell gute Grundgerüst aus Prüfungen, immer neuen Missionstypen und motivierendem Hochleveln verwässert: Durch zu viel stures Grinden, teils dödliche Bugs, null überraschende Ereignisse und eine Bezahlung unter Mindestlohniveau zieht sich die Karriere streckenweise arg dahin – um mich dann doch wieder zu packen, weil ein neues Flugzeug dazukommt oder ein cooler Missionstyp.

Als »Buschflug«-Fan kommt es mir weniger auf komplexe Cockpit-Technik und exakte Flugplanung an, darum stören mich die (berechtigten) Kritikpunkte meiner Testkollegen weniger. Wenn ihr wie ich die Mischung aus tief fliegen und die Welt entdecken mögt, ist der FS 2024 jetzt schon eine tolle Open World für euch.

### Karriere: vielfältige Missionen, aber ...

Tatsächlich gibt es jetzt sogar einen Spielmodus, den man in gewisser Weise als Rollenspiel bezeichnen könnte: die Karriere. Sie ist ein zentrales neues Spielelement, und die vielen spannenden Einsätze aus den Trailern und dem Introvideo finden ein-

Auch Aktivitäten gibt es wieder. Hier rasen wir mit einer Super Hornet durch den Grand Canyon.



zig und allein in der Karriere statt. Einzelnen starten können wir sie nicht.

Mit steigendem Level können wir zwischen immer mehr Missionstypen wählen. Für zahlungskräftige Kunden veranstalten wir zum Beispiel Rundflüge, löschen Brände, besprühen Felder, transportieren Fracht, nehmen Überführungen vor (Flugzeuge, nicht Leichen!). Mit den Missionen verdienen wir Credits und Erfahrungspunkte, während wir uns vom unerfahrenen Privatpiloten zum Airline-Captain oder Hubschrauberprofi entwickeln. Außerdem eröffnen wir eine oder sogar mehrere Fluggesellschaften. Dafür stellen wir Personal ein, das uns passives Einkommen beschert, solange wir nicht im Spiel eingeloggt sind.

Anders als in einem richtigen Rollenspiel erwirbt unser Avatar keine Talentpunkte. Wir selbst werden einfach immer besser in der Handhabung verschiedener Flugzeuge, ihrer Systeme und bei der Anwendung von Navigationsverfahren. Es ist gut, dass dieses Lernen nicht durch künstliche Skills verwäs-

sert wird. Beim Umstieg auf komplexere Flugzeugklassen sind Prüfungen nötig. Die kosten Credits, können nach der Zahlung aber beliebig oft wiederholt werden. Zur Vorbereitung sind Tutorials integriert.

### ... viel zu viel Grind

Auf dem Papier liest sich die Karriere gut. Aber schon nach wenigen Stunden wird es zäh. Die Belohnungen sind so gering, dass es viele eher uninteressante Flüge braucht, um aufzusteigen. Und während das erste gebrauchte Flugzeug für die eigene Firma nur 25.000 Credits kostet, sind spätere und größere Flugzeuge wesentlich (!) teurer. Macht bloß nicht den Fehler, die erste eigene Cessna wieder zu verkaufen – dafür erhaltet ihr zwar 175.000 Credits, aber das günstigste neue Flugzeug kostet 225.000 Credits. Die 50.000 Differenz müsst ihr erstmal wieder erwirtschaften – das frustriert. Wenn ihr dann schließlich ein teures Flugzeug gekauft habt: Stürzt damit bloß nicht ab, denn sonst fangt ihr wieder bei null an.

## BUG-PARADE



Der rote »Error-Mann« wurde zur Bug-Symbolfigur.



Venedig besteht vor allem aus Fotogrammetrie, aber es gibt auch handgemachte 3D-Objekte. Leider fehlt dem Gebäude links die Textur.

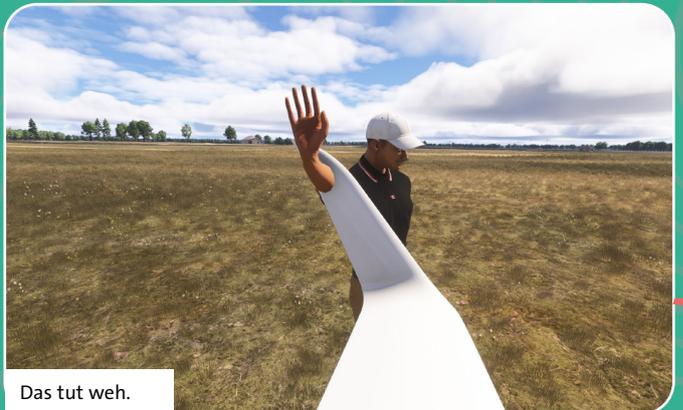
Der Rollhalt ist in dieser Karrieremission genau auf der falschen Seite der Runway platziert – und Rüberrollen wird bestraft.



Diese neue Form des Windrads ist besonders energieeffizient. Oder so.



Die Serverbindung ist mittlerweile recht stabil (Stand Ende November).



Das tut weh.

Die teure optionale Versicherung erstattet nur einen Teilbetrag. Die Karriere ist, anders als erwartet, nichts für das einfache schnelle Spiel oder »Casual-Flieger«. Im Rahmen der Missionsvorgaben müsst ihr wirklich immer vernünftig fliegen.

### Fliegen für ein Trinkgeld

Vollen Zugriff auf alle Missionstypen habt ihr erst ab Stufe 90. Das dauert. Unser Karrieretester Eike ist momentan auf Stufe 50 – nach einer Woche durchgehenden Spielens ausschließlich des Karrieremodus (der arme Eike hat wirklich die ganze Woche nichts anderes gemacht, als die Karriere zu spielen und sein Testvideo aufzunehmen). Klar, ein Flug von der westafrikanischen Küste nach Spanien in einer Cessna 208 Grand Caravan dauert eben seine Zeit. Aber dann sollte der

Job doch wenigstens vernünftig bezahlt werden oder sonstige Belohnungen bringen. Aber das passiert nicht. Auch besondere Ereignisse während des Fluges gibt es keine. Ein Raufsetzen der Zeitbeschleunigung (Simrate) ist nur mit Vorsicht zu empfehlen – es drohen Abstürze. Nicht des Flugzeugs, sondern zum Desktop.

Ohnehin wird der gründige Karrierefortschritt durch unzählige Fehler erschwert. Da setzt das Spiel den Rollhalt vor der Startbahn auf genau die falsche Seite, sodass ihr unerlaubt die Bahn überqueren müsst. Das bedeutet Punktabzug. Das bedeutet weniger Credits! Da funktioniert die zwingend zu nutzende Flugsicherung einfach nicht, und das Spiel bestraft euch dafür, dass ihr sie angeblich nicht genutzt habt. Oder euch wird nach der Landung eine Parkposition

mitten in einem Baum zugewiesen, sodass ihr entweder an der falschen Stelle parkt oder eben mit dem Baum kollidiert – wieder Punktabzug, wieder weniger Credits. Es gibt noch viele weitere Bugs im Karrieremodus, die das Erlebnis trüben.

### Freier Flug und EFB

Ihr müsst den neuen Modus natürlich nicht verwenden, denn alle Flugzeuge und Flughäfen stehen euch im freien Flug sofort zur Verfügung. Ihr könnt damit aber keine Missionen fliegen. Der freie Flug erscheint im Hauptmenü übrigens als ziemlich kleine Option, dabei ist er für langjährige Simulations-Fans bekanntlich der wichtigste Modus

WEITER AUF SEITE 62 >>>>>>

# WELTWEIT IM EINSATZ



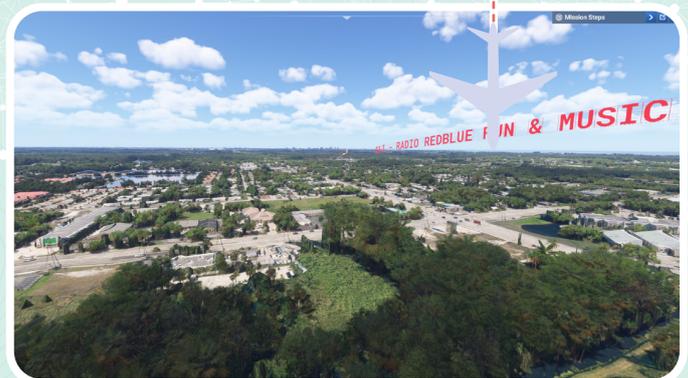
Das Eckige muss aufs Runde:  
Bei heftigem Wind versorgen wir mit unserem Airbus H-125 eine Bohrinsel vor Alaska.



Königin Kandin: Auf Charterflügen wie hier in der DHC-2 »Beaver« müssen wir unsere Passagiere vor Steig- und Sinkflügen informieren – sonst gibt's Punktabzüge.



Flightseeing über Arizona: In einer Caravan wagen wir uns an einen Tornado. Hoffentlich geht das nicht in die Windhose!



Miami weiß: Radio Redblue hat die besten Beats am Start. Mit unseren Bannerflügen verkünden wir die frohe Botschaft.

Mit 16 Missionstypen für Flugzeuge und sieben für Hubschrauber habt ihr im neuen Karrieremodus immer gut zu tun – und kommt dabei ganz schön rum.

Hier ein paar Highlights unserer Pilotenlaufbahn! Von Sonderheft-Team



Einfach mal fallen lassen: Mit der Skyhawk bugsieren wir Fallschirmspringer zur gewünschten Position – und müssen zackig die nächsten aufgeben.



Ich glaub, ich land im Wald: Wenn wir per Heli Felder besprühen, müssen wir zum Düngemittel-Nachtanken auf winzigen Trucks landen – und die fiesen Fahrer parken sehr gern dicht an Bäumen.



Rettungsmission in den Pyrenäen: In Windeseile eilen wir mit der Winde zum Rauchsignal und ziehen den Verletzten hoch.



Fliegende Feuerwehr: Mit unserer Canadair CL-415 nehmen wir per Touch-and-go-Manöver 6.100 Liter Wasser aus einem See und kippen sie über dem Waldbrand aus.





## MEINUNG

Paul Schwab  
@GameStar\_de



Der Flight Simulator 2024 hinterlässt bei mir als Berufspilot und jahrzehntelangem »Simmer« gemischte Gefühle. Er versucht, Simulations-Fans und Gelegenheitsspieler gleichermaßen anzusprechen, scheitert jedoch an zu vielen Details. Der Karrieremodus könnte Einsteiger spielerisch die Welt der Flugsimulation näherbringen, bleibt jedoch unausgereift und oftmals frustrierend. Ich hätte eine kleinere Auswahl an Flugzeugen mit realistischerer Systemtiefe einem breiten, aber weniger detaillierten Angebot vorgezogen.

Trotz beeindruckender Grafik (die größte Stärke des Flight Simulator 2024) leidet der Realismus unter vielen Fehlern, die meine Immersion stören. Der Simulator hätte mit mehr Entwicklungszeit ein Meilenstein werden können, wirkt jedoch zurzeit unfertig und vorschnell veröffentlicht. Bis entscheidende Updates kommen, bleibe ich beim Vorgänger von 2020. Denn eine schöne Fassade allein reicht mir nicht aus und kaschiert die Schwächen nicht.

im gesamten Spiel: Flugplatz und Flugzeug wählen, Route planen, und los geht's. Das ist im Flight Simulator 2024 nicht anders als in allen Vorgängern der letzten vier Jahrzehnte. Wie im direkten Vorgänger planen wir den freien Flug auf einer dreh- und zoombaren Weltkarte. Allerdings legen wir hier nicht mehr wie früher auch die Route fest – dafür gibt es jetzt eine Electronic Flight Bag (EFB). Das ist die moderne Version eines Kniebretts (Flugsimulatorveteranen erinnern sich). Hier wählen wir die Verfahren für Abflug und Anflug sowie die einzelnen Wegpunkte für den Reiseflug. Auf Knopfdruck können wir den Flugplan auf die Navigationsgeräte des Flugzeugs übertragen. Auch ein Abspeichern des Plans als altbe-



Magdeburg. Hier wohnt der Autor dieses Tests.

kannte .pln-Datei auf dem Computer funktioniert; alternativ könnt ihr den Plan sogar in euer Xbox-Konto hochladen.

### Toll: Echte Flughafenkarten an Bord

Ein besonders tolles Feature der EFB sind die integrierten Flughafenkarten (Charts) im Lido-Format. Die kommen von Lufthansa Systems und entsprechen den echten Karten. Schon in meinem Ersteindruck habe ich betont, wie wichtig ich diese Integration finde. Dank der Karten können wir erstmals ohne Zusatzkosten echte Verfahren nutzen. Allerdings ist die weltweite Abdeckung der Lufthansa-Karten auf große Flughäfen beschränkt. Für die USA sind daher auch die kostenlosen Karten der FAA abrufbar.

Leider ist auch die EFB nicht fehlerfrei und ihr Zusammenspiel mit den Flugzeugen nicht konsistent. Beispielsweise zeigt euch die EFB in Echtzeit die Position eures Flugzeuges auf den Lido-Charts an. Allerdings kommt es immer wieder vor, dass das Icon um mehrere Meilen versetzt gezeichnet wird. Auch die Treibstoffberechnung funktioniert nicht korrekt – egal welches Flugzeug und welche Route, es werden fast immer 112 lbs für den Flug angezeigt. Die Übertragung von Flugplänen ins Flugzeug funktioniert nicht immer: Bei den von Asobo hergestellten Boeings oder den mit Garmin-Avionik ausgestatteten Flugzeugen klappt es problemlos, aber die von iniBuilds bereitgestellten Airbus-Model-

le ignorieren die EFB komplett. Sie sind stattdessen auf SimBrief von Navigraph vorbereitet – wenn ihr dort ein Konto habt, importiert ihr eure Planung auf Knopfdruck.

## MEINUNG

Till Seidenspinner  
@GameStar\_de



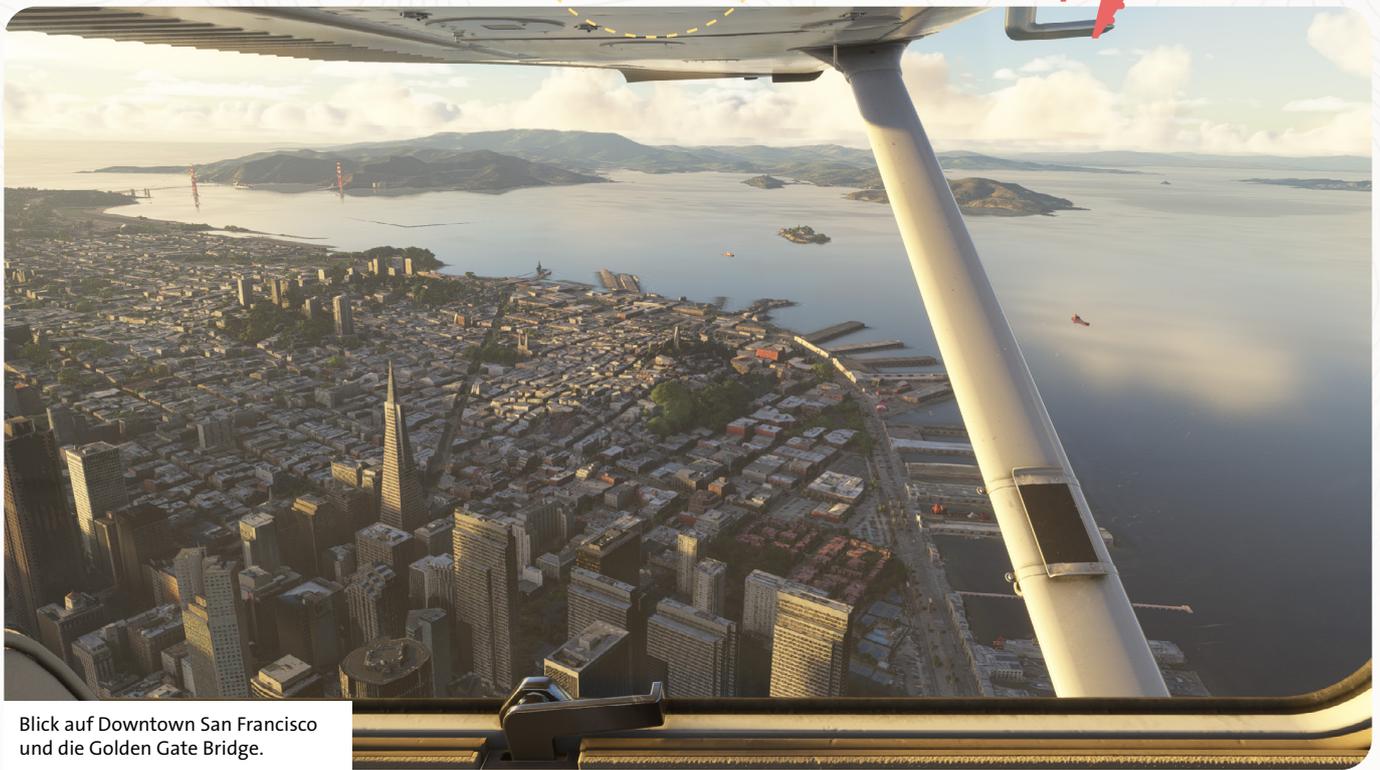
Für mich ist der Flight Simulator 2024 wie ein verregneter Strandurlaub, in dem mich jeder Blick aus dem Hotelzimmer schmerzhaft daran erinnert, wie schön alles hätte sein können. Denn das Gesamtpaket mit Karrieremodus und einer riesigen Auswahl an teils tollen Fluggeräten ist eigentlich Klasse. Und wenn mal alles funktioniert, fliegt es sich im Flight Simulator 2024 super. Grafisch machen insbesondere die Bodendetails und das neue Beleuchtungssystem viel her und erzeugen ein realistisches Bild. Okay, Giraffen auf einer Weide in Bayern ergeben da zwar einen Abzug in der B-Note, aber immerhin sind sie niedrig.

Die Flugzeuge fühlen sich etwas massiger und im positiven Sinne träger an als im Vorgänger. Vor allem die Feuerlöschaufräge machen mir deshalb viel Spaß. Leider wecken mich aber technische Probleme, Bugs, unausgereifte Ideen und fehlerhafte Flugzeugsysteme noch viel zu oft aus meinem Fliegertraum. Hier fühle ich mich an den FS 2020 erinnert, bei dem es Monate gedauert hat, bis die größten Probleme behoben waren. Damals konnte man den Entwicklern zugutehalten, dass sie von dem großen Interesse überrascht wurden. Ein Argument, das ich vier Jahre und viele Millionen Spieler später schwierig finde, zu wiederholen. So kommt es aktuell noch sehr darauf an, was man im Flight Simulator 2024 machen möchte. Wer vor allem an Flightseeing und der VFR low-and-slow Fliegerei interessiert ist, kann schon jetzt im Cockpit Platz nehmen. Alles andere kann ich momentan nur Piloten mit längeren Geduldsfäden empfehlen.



Wer cold and dark am Vorfeld startet, muss die Vorflugkontrolle machen. Nur in Missionen können wir sie überspringen.





Blick auf Downtown San Francisco und die Golden Gate Bridge.

### Die Flugzeuge: Klasse in der Masse

Womit wir bei den Flugzeugen sind. Da gibt es große Qualitätsunterschiede. Einige der Fluggeräte gefallen uns richtig gut. Der Klassiker Cessna 172 konnte beispielsweise alle Sonderheft-Redakteure überzeugen, da gab es keine Diskussionen. Die de Havilland Canada DHC-2 Beaver ist herrlich oldschool, braucht wenig Platz für den Start und fühlt sich generell zuverlässig an. »Eine treue Seelex«, wie Eike mir erzählt.

Till (gleich links im Meinungskasten) hingegen ist Fan der Canada CL-145. Halb Boot, halb Flugzeug wird sie für Feuerlöschmissionen eingesetzt, fliegt sich aber auch sonst klasse und sieht dabei toll aus. Unser echter Airline-Pilot Paul Schwab (Meinungskasten links oben) mag den Airbus A330, der sowohl für Feierabendflüge als auch auf der Langstrecke Spaß macht. Aber: Der A330 ist von iniBuilds und bringt daher sein eigenes EFB mit – das des Simulators ist noch nicht kompatibel. Heißt: Flugplan von SimBrief runterladen oder per Hand eintippen!

Sonderheft-Kollege Danish mag den Motorsegler Pipistrel Taurus M, während Martin auf die SeaStar und den Buschflieger Zlin Aviation Norden schwört – denn »dicke Reifen rocken!« Ich selbst schließlich war von der Boeing 787 positiv überrascht, die meinen Nachtflug von Amsterdam nach Wien völlig problemlos absolviert hat, inklusive automatischer Landung und passender Anzeigen auf den Displays im Cockpit.

### Fliegender Bug

Auf der Negativseite des Spektrums findet sich die Pilatus PC-24, »ein Bug, materialisiert in Flugzeugform«, wie Paul es ausdrückt. Er fliegt die PC-24 in der echten Welt und muss es wissen. Auch die Boeing 737

Viele Flugzeuge kommen in unterschiedlichen Ausstattungen.



Dieser Patient wartet darauf, dass wir ihn zum Arzt bringen.



Max zeigt viele Fehler. In die kleine Cessna 400 Corvalis konnte ich zuerst nicht einmal einsteigen, weil die Tür nicht funktionierte (manuelles Einsteigen ist aber Pflicht, wenn man cold and dark auf dem Vorfeld starten

will). Trotz dieser Probleme: Die grundsätzliche Flugphysik ist in Ordnung. Sie basiert auf der im Flight Simulator 2020 eingeführten Computational Fluid Dynamics (CFD) und wurde für den neuen Teil verbessert. Stan-



## MEINUNG

Mario Donick  
@GameStar\_de



Ich will direkt offen sein: Der Flight Simulator 2024 ist unfertig und zu früh erschienen. Und damit meine ich nicht die anfänglichen Startprobleme. Denn seitdem komme ich zuverlässig in den Simulator rein und fliege stundenlang. Doch gerade dadurch sehe ich an allen Ecken und Enden Risse in der beeindruckend schönen Oberfläche. Keine Frage: Die simulierte Welt des Flight Simulator 2024 sieht nochmal besser aus als im ohnehin schon schicken Vorgänger. Auch die Luftfahrzeuge sind hübsch und klingen gut (sofern es keine Soundaussetzer gibt). Die Flugzeugauswahl ist selbst in der Standardversion hoch. Und der Karrieremodus ist eine schöne Idee.

Ausgerechnet der leidet aber unter unausgegorenem Balancing und vielen Bugs. Auch viele weitere Kleinigkeiten hindern mich daran, wirklich in den FS2024 einzutauchen: von der teils nicht funktionierenden Flugplanerstellung über fehlerhafte Instrumente bis zu fragwürdigen Flugsituationen; von der grindlastigen Karriere über die immer noch schlechte Flugsicherung auf FSX-Niveau bis zu vielen Grafik-Glitches. Mit einzelnen Bugs kann man leben, und manche sind nur kosmetisch. Aber in der Summe und wenn eben ständig etwas auffällt, macht es keinen Spaß. Daher kann ich den Flight Simulator 2024 zum jetzigen Stand nicht empfehlen. Er ähnelt momentan einem fortgeschrittenen Early-Access-Titel: Das große Potenzial kann man überall schon sehen, aber bis ich eine Kaufempfehlung geben kann, ist noch viel Feinarbeit nötig. Bis das erledigt ist, bleibe ich privat beim Vorgänger.

dardmanöver in der Cessna 172 funktionieren damit gut; Strömungsabriss (Stalls) in Cessna 172 oder 208 und selbst der in Flugsimulationen manchmal schwierige Seitgleitflug (Slippen: mit hängender Tragfläche sinken) wirkten plausibel. Beim Segelfliegen hat mich gefreut, dass Thermikreisen nun besser funktioniert als früher.

### Und die Systemtiefe?

Die Systemtiefe, das heißt die Genauigkeit und der Detailgrad der simulierten Flugzeugsysteme, ist im Vergleich zu älteren Simulatoren wesentlich größer. Die Flugzeuge, die im Flight Simulator 2024 enthalten sind, wären vor zehn Jahren noch als Einsteiger-Payware durchgegangen – natürlich nicht auf dem Niveau von PMDG, FS Labs oder Fenix, aber doch in Ordnung für den Feierabend.

Um das wertzuschätzen, erinnert euch kurz daran, dass ihr im vorletzten Microsoft-

## ENDLICH JAHRESZEITEN

Der Flight Simulator 2024 kann endlich Jahreszeiten! Links Sommer, Mitte Herbst, rechts Winter mit viel Schnee.



Simulator (FSX, 2006) die Boeing 747 noch mit einfachem Hand-GPS geflogen seid – völlig unrealistisch. An halbwegs plausible Flight-Management-Systeme, an einen glaubhaften Airbus oder an auch nur ansatzweise realistische Garmin-Simulationen war vor wenigen Jahren nur mit teuren Zusatzprodukten zu kommen. Gerade die Garmins sind dank der unermüdlichen Arbeit des früheren Modding-Teams WorkingTitle im Flight Simulator 2024 äußerst gut simuliert.

Das Problem mit den Flugzeugen ist daher nicht unbedingt mangelnde Tiefe. Solange das, was vorhanden ist, zuverlässig ist, kann man damit leben. Das Problem sind die Bugs, die vermeidbar gewesen wären.

### Zu viele Fehler

Die anfänglichen Streaming-Probleme sind mittlerweile größtenteils behoben. Aber auch wenn alles korrekt lädt, gibt es viele Bugs. Mal fehlt dem Höhenmesser in einem Segelflugzeug der kleine Zeiger. Eine Rettungsmission per Hubschrauber können wir nicht abschließen, weil der Vermisste mitten im Wald liegt und wir nicht neben ihm landen können, ohne selbst zu verunglücken. Und den roten Fehler-Mann habt ihr sicher auch schon gesehen. Er ragt gerne mal aus dem Kabinendach – genauso wie eure Passagiere. Falls sie nicht gerade verschwunden

sind, aber wie von Geisterhand trotzdem reden – in ziemlich roboterhaften Text-to-Speech-Stimmen. Genau umgekehrt macht's übrigens die ATC: Die Flugsicherung soll ja gerne sprechen, leider vergisst sie es öfter mal. Wobei – vielleicht ist das auch besser so, denn dann kann sie uns wenigstens nicht in den nächstgelegenen Berg lotsen.

### Kleinigkeiten und Abstürze

Apropos sterben: Verlasst euch nicht auf den Precision Approach Path Indicator (PAPI). Manchmal funktioniert die aus vier Lichtern bestehende Anzeige neben der Landebahn, wie sie soll – aber manchmal sind auch alle Lichter weiß, egal ob ihr über, auf oder unter dem Gleitpfad seid.

Oft sind es auch Kleinigkeiten, die nerven: Dummy-Texturen auf Gebäuden, Windräder mit sechs Rotorblättern, von Winglets zerteilte Arme oder Rindviecher, die in Strandnähe übers Wasser gehen. Und obwohl wir die Assistenzsysteme ausgeschaltet haben, blendet der Simulator trotzdem die blauen Klammern für den empfohlenen Flugpfad in den Himmel ein. All das ist nicht spielentscheidend, stört in der Summe aber.

Schwerwiegender sind Programmabstürze. Die passieren zum Beispiel gerne im



Das Cockpit der Cessna 400 Corvalis ist sehr elegant und aufgeräumt.



**HERBST**



**WINTER**

Bildschirm für die Flugzeugauswahl, vor allem bei Nutzung der Suchfunktion. Ein Kollege unseres Sonderheft-Teams hatte sogar zwei mal einen Bluescreen.

### Anstrengende Konfiguration

Manche seltsamen Verhaltensweisen von Flugzeugen sind keine Bugs, sondern Folge nicht optimal eingerichteter Eingabegeräte. Das macht der Flight Simulator 2024 leider unnötig schwer. Statt alle Achsen eines Geräts gleichzeitig zu sehen, muss jede Achse einzeln aufgerufen werden. Und statt Anga-

ben wie Empfindlichkeit und Deadzone stufenlos in Prozentwerten einzustellen, muss der Wert in 0,05er-Stufen von 0 bis 1 festgelegt werden. Welche Achse wir gerade einstellen, ist nicht erkennbar, denn bei Bewegung der Hardware bewegt sich die Kalibrierung nicht mit. Das ist ein Rückschritt und sehr unkomfortabel. Lobenswert ist zwar, dass es mehrere Eingabeprofile gibt. Jedes Gerät und die Tastatur kann für unterschiedliche Luftfahrzeugtypen einzeln gespeichert werden; während des Fluges kann über die Symbolleiste schnell gewechselt werden. Leider funktioniert das nicht immer gut, und während unserer Tests hat der Simulator auch immer wieder Einstellungen vergessen. Wenn ein Luftfahrzeug also nicht das tut, was es soll, prüft als Erstes, ob eure Geräte korrekt konfiguriert sind oder ihr das richtige Profil aktiviert habt. Bei all

diesen Problemen fällt es schwer, sich auf das Positive zu konzentrieren. Aber schön ist er, das bleibt unbenommen, und freie Sichtflüge in den oben erwähnten Flugzeugen machen schon jetzt Spaß. Alles andere benötigt aber noch Nachbesserung. ★

## MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2024

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i7 6800K / Ryzen 5 2600X  
GTX 970 / RX 5700  
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 10700K / Ryzen 7 2700X  
RTX 2080 / RX 5700M XT  
32 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- tolle Landschaften
- schicke Flugzeuge
- realistische Glascockpits
- schöne Lichteffekte
- künstliche Figuren und Sprachausgabe

### SPIELEDISIGN



- freier Flugmodus
- neuer Karrieremodus
- Rundflug- und Fotomissionen
- Systeme für Default-Flugzeuge ausreichend
- zahlreiche Bugs

### BALANCE



- Flugzeuge für jede Erfahrungsstufe
- gute Tutorials
- Flughilfen
- manche Tutorials erklären zu wenig
- Karriere-Grind nervt hin und wieder

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Cockpitgestaltung
- Pilot kann rumlaufen
- Wetterstimmung
- roboterhafte Dialoge
- wirre KI-Flugzeuge und ATC auf FSX-Niveau stören

### UMFANG



- 70 bis 125 Luftfahrzeuge
- die ganze Welt
- viele Aktivitäten
- Karriere zu lange ohne Abwechslung
- einige Luftfahrzeuge eher Füllmaterial

### ABWERTUNG

Wir ziehen noch moderate fünf Punkte ab wegen nerviger Bugs in allen Bereichen des Simulators.



-5

### FAZIT

Der FS 2024 ist an sich ein sinnvolles Update, doch viele der neuen Features erscheinen derzeit noch wie Early Access.



Unser Sonderheft zum Flight Simulator 2024: 164 Seiten mit Guides von echten Piloten, Flugschule für Einsteiger, Tipps für den Karrieremodus und noch viel, viel mehr. Jetzt bestellen unter

[www.gamestar.de/flightsim2024](http://www.gamestar.de/flightsim2024)



Diese ältere Dame schaut sich die Stadt ihrer Jugend an. Die KI-Sprachausgabe passt allerdings nicht zum Äußeren.