



Eine neue Ära!

Der Microsoft Flight Simulator (MSFS) www.flightsimulator.com ist zurück... Programmiert von niemand Geringerem als dem Gamespezialisten Asobo www.asobo.com aus Bordeaux in Frankreich. Die Redaktion hat erste Blicke auf den Neuen werfen können: Taucht mit uns ein in eine neue Ära der Flugsimulation...

Microsoft www.microsoft.com feuerte 2009 das ACES Team, das verantwortlich war für die Entwicklung von Flight und Train Simulatoren. Damit endete die seit 1982 existierende Flugsimulator-Serie mit dem FS X. Zuvor konnten (nach vertraglichen Einigungen mit Microsoft) 2010 Lockheed Martin www.lockheedmartin.com den Prepar3D (P3D) www.prepar3d.com und 2014 Dovetail www.dovetail.com den Flight Simulator X: Steam Edition (FSX:SE) herausbringen. Der P3D wird ständig weiterentwickelt und liegt aktuell in der Version 5 vor.

Überraschungen

Microsoft überraschte das erste Mal 2012 mit dem „Flight“ (FS MAGAZIN 3/2012). Es handelte sich um einen stark an den

FS X erinnernden Flugsimulator. Wegen seiner Ausrichtung auf „Gaming“, wenigen technischen Innovationen und einem merkwürdigen Marketingmodell „floppte“ er. Und wurde nach nur fünf Monaten vom Markt genommen. Dann wurde es still... Vor gut drei Jahren folgte die zweite Überraschung: Microsoft kündigte einen neuen Flugsimulator an. Es folgten spärliche Informationen und ab 2019 eine Flut von Nachrichten sowie Hochglanz-Videos über den „Neuen“. Mehrfache Kontaktversuche der Redaktion des FS MAGAZINs – selbst Briefe und Faxe – wurden von Microsoft ignoriert...

Grundsätzliche Betrachtungen: Microsoft Flight Simulator (MSFS)

Dieser Themenschwerpunkt zum MSFS kann aufgrund der kurzen Zeit von der Veröffentlichung am 18. August 2020

bis zum verlängerten Redaktionsschluss dieser Ausgabe des FS MAGAZINs Ende August nur eine erste Annäherung sein. Einige der beteiligten FS MAGAZIN Autoren durften am Alphatest teilnehmen und konnten dadurch etwas mehr Erfahrung sammeln. Diese floss wo möglich in die Beiträge ein.

Appetitregger

Mit der Zeit wurden Eckpunkte des neuen Simulators bekannt: Auf Höhe der technischen und designerischen Zeit sollte es selbstverständlich ein 64 Bit-Programm ohne Gefahr von Out of Memory-Abstürzen (OOM) werden. Wegen immer speicherbelastender Add Ons traten sie in den letzten „aktiven“ Jahren beim FS X vermehrt auf und nervten Anwender. Nur maximal vier GByte virtueller Arbeitsspeicher konnten adressiert werden. Bei einem 64 Bit-Programm sind es 156 TByte.



Handbücher und ein Teil der DVDs in der ansprechenden Box von Aerosoft.

Wichtig war den Machern schnell zu verlautbaren, dass auch „Drittentwickler“ engmaschig beteiligt würden und eingeladen seien, eigene Add Ons für den MSFS zu erstellen. Aufgrund des an-