

Microsoft Flight Simulator

<i>Microsoft Flight Simulator</i>	
Desarrolladora(s)	ACES Game Studio (Microsoft Game Studios)
Distribuidora(s)	Microsoft Game Studios
Última versión	Flight Simulator X (10.0) (13 de octubre de 2006)
Plataforma(s)	Microsoft Windows
Género(s)	Simulación de vuelo
Modos de juego	Un jugador, multijugador
Clasificación(es)	ESRB: E OFLC: G PEGI: 3+
Formato(s)	2 DVD-ROM
Requisitos	CPU de 1.0 GHz, 256 MB de RAM (para Windows XP SP2) o 512 MB de RAM (para Windows Vista), 14GB de espacio en disco (15GB), modem de 56.6 kbit/s o LAN para multijugador, lectora de DVD.
Controles	Mouse, teclado, joystick (opcional), columna de control (opcional), TrackIR (opcional), FreeTrack (opcional) y otros dispositivos de entrada que simulan controles de avión.
Sitio web oficial	[1]

Microsoft Flight Simulator (conocido también como MSFS or FS) es la serie de simuladores de vuelo por Microsoft para el sistema operativo Microsoft Windows, aunque se vende como un videojuego. Es una de las franquicias más antiguas de la empresa, con al menos 25 años de existencia,^[2] sólo superada por Windows por tres años. Microsoft Flight Simulator podría ser una de las sagas de videojuegos en PC más antiguas.^{[3][4]} En Enero de 2009, Microsoft cerró ACES Game Studio, división responsable de la franquicia.

Bruce Artwick comenzó el desarrollo de Flight Simulator en 1977. Su compañía, subLOGIC, inicialmente distribuyó el juego para varias computadoras personales.^[5] En 1981, Artwick fue contactado por Microsoft, quien estaba interesado en crear el 'juego definitivo' que podría demostrar gráficamente la diferencia entre los antiguos ordenadores de 8-bit como la Apple II contra los nuevos de 16-bit como el IBM PC que estaba aún en desarrollo. En 1982, se licenció una versión de Flight Simulator para el IBM PC a Microsoft, quien lo vendió como 'Microsoft Flight Simulator 1.00'.

Características

El desarrollo de este videojuego por parte de una empresa como Microsoft, ha hecho de él una referencia ineludible en el sector de la aviación civil simulada doméstica. No obstante y pese a comentarse^[¿quién?] que es usado incluso por pilotos reales, no ha obtenido ningún certificado de la FAA ni ha sido autorizado para su uso, al contrario, por ejemplo, que su inmediato competidor X-Plane.^[6]

Comandos

Para dirigir el vuelo en este simulador se tienen tres opciones:

- **Con joystick** (Mando para dirigir): Es la manera más fácil de volar ya que es mucho más sencillo y real que controlar con el teclado.
- **Con el teclado**: Es mucho más difícil controlar los aviones con este sistema.

- **Con el Mouse Yoke:**(Sólo para Microsoft Flight Simulator X) Es más fácil que usar el teclado y más realista. Es casi igual al joystick.

Historia

Microsoft Flight Simulator comenzó como una serie de artículos sobre gráficos por ordenador escrito por Bruce Artwick en 1976 sobre un ordenador de gráficos en 3D. Cuando el editor de la revista dice que los suscriptores querían comprar el programa, Bruce Artwick lo incorporó a una empresa llamada subLOGIC Corporation en 1977 y comenzó a vender los simuladores de vuelo para las computadoras como la Altair 8800 y la IMSAI 8080.

En 1979, subLOGIC liberó Flight Simulator para el Apple II, en 1980, publicó una versión para el Tandy TRS-80 y en 1982 se licencia una versión para PC de IBM con gráficos CGA a Microsoft dando lugar a Microsoft Flight Simulator 1.0. En los primeros días, el simulador de vuelo se utilizó como prueba no oficial del grado de compatibilidad de un nuevo modelo de Computador Personal, junto con Lotus 1-2-3.

SubLOGIC continuó desarrollando el producto para otras plataformas y la mejora de su simulador de vuelo II fue portado a Apple II en 1983 para la Commodore 64, MSX y Atari 800 en 1984, y para el Commodore Amiga y Atari ST en 1986. Mientras tanto, Bruce Artwick funda "Bruce Artwick Organization" para trabajar en las versiones posteriores, empezando con Microsoft Flight Simulator 3,0 en 1988. Microsoft Flight Simulator alcanza la madurez comercial con la versión 3,1, para pasar más tarde a abarcar el uso de gráficos en 3D y aceleración gráfica por hardware convirtiéndose en una técnica estándar para sus productos.

Microsoft ha seguido produciendo nuevas versiones de Flight Simulator, añadiendo características tales como nuevos tipos de aeronaves y paisaje detallado. Las versiones 2000 y 2002 estaban disponibles en ediciones "Standard Edition" y "Professional Edition", ésta última incluía aeronaves, instrumentos y escenografía más amplia que la versión "Estándar". Así, Flight Simulator 2004 solo tuvo una edición mientras Flight Simulator X, publicado en 2006, ha vuelto a la edición doble con un "Standard Edition" y una "Deluxe Edition".

Actualidad

Las versiones más recientes de este simulador, Flight Simulator 2004 y Flight Simulator X, tratan por igual a los pilotos, los aspirantes a pilotos y personas que alguna vez soñaron con ser pilotos. El área de vuelo abarca el mundo entero, en diferentes niveles de detalle, incluyendo más de 20000 aeropuertos. La escenografía detallada se puede encontrar en representación de los principales hitos y un número cada vez mayor de pueblos y ciudades. Ciertos paisajes detallados son a menudo irregulares lejos de los centros de población y en particular fuera de los EE.UU., a pesar de una variedad de páginas que ofrecen paisajes add-ons (ambos libres y comerciales) para poner remedio a esto.

Las dos últimas versiones incorporan una sofisticada simulación del clima, con la posibilidad de descargar del mundo real datos meteorológicos, un variado entorno del tráfico aéreo incluidos interactivo de Control del Tráfico Aéreo (aunque el MSFS serie no fue el primero en hacerlo) y un gran número de recursos que incluyen lecciones interactivas y desafíos, listas de control y las aeronaves. Además, las dos últimas versiones de Microsoft Flight Simulator tienen un "modo kiosco", que permite que la aplicación se ejecutará en los quioscos. Es la amplia disponibilidad de las actualizaciones y add-ons, ambas libres y comerciales, que dan la flexibilidad del simulador.

La versión más reciente de este simulador es *Microsoft Flight Simulator X*, puesta a la venta en el mercado americano el día 27 de octubre de 2006. Con esta versión, Microsoft celebra los 25 años de su famosa saga de simuladores de vuelo. Esta versión fue precedida por *Microsoft Flight Simulator 2004*, con la que Microsoft quiso celebrar el centenario de la aviación iniciada con el famoso vuelo de los hermanos Wright y *Microsoft Flight Simulator 2002*, donde Microsoft introdujo por primera vez el sistema ATC de control de tráfico aéreo.

En agosto de 2010, Microsoft renovó la nueva página Web de FS y en una escueta nota indicó que estaba en preparación una nueva versión que se denominaría Microsoft Flight.

Historia de versiones

- 1982 – Flight Simulator 1.0
- 1983 – Flight Simulator 2.0
- 1988 – Flight Simulator 3.0
- 1989 – Flight Simulator 4.0
- 1993 – Flight Simulator 5.0
- 1995 – Flight Simulator 5.1
- 1996 – Flight Simulator 95
- 1997 – Flight Simulator 98
- 1999 – Flight Simulator 2000
- 2001 – Flight Simulator 2002
- 2003 – Flight Simulator 2004
- 2006 – Flight Simulator X
- 2009 – Flight Simulator X Deluxe
- 2009 – Flight Simulator X Acceleration pack
- 2009 – Flight Simulator X Gold pack

Referencias

- [1] <http://www.microsoft.com/spain/Juegos/flightsimulatorx/default.htm>
- [2] <http://www.microsoft.com/Products/Games/FSInsider/news/Pages/AMessageFromAces.aspx>
- [3] http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=21981
- [4] http://www.pcworld.com/article/158274/flight_simulator_will_soar_despite_microsoft_layoffs.html
- [5] http://www.pcworld.com/article/158274/flight_simulator_will_soar_despite_microsoft_layoffs.html
- [6] Certificados FAA para X-Plane (<http://x-plane.com/FTD.html>)

Enlaces externos

- Página oficial (<http://www.microsoft.com/Games/FlightSimulator/>) (en inglés)
- Página oficial español (<http://www.microsoft.com/spain/Juegos/flightsimulatorx/default.htm>)

Fuentes y contribuyentes del artículo

Microsoft Flight Simulator *Fuente:* <http://es.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52844379> *Contribuyentes:* 3coma14, AFCAD, Aleposta, Alzhaid, Angel GN, Artistadelpecado, Avianavigo, B-239, BatiChuby, Beethoven, Canyq, Carabás, Catonga, Cesargr, Cesarmarcano80, Cinabrium, Ciro cardo, Covi, Dreidel, Emepol, EnWILLYado, EugeneZelenko, Ezarate, GermanX, Grillitus, Gullo, Hari Seldon, Heli3, House, Igna, Interdalia, Jane Doe, Jjca, KErosEnE, Kintaro, Locovich, Lord of the flies, Lt. CiberShark, Macarrones, Magisternavis, MarcoAurelio, MarianoOsso, Matdrodes, Mosconariz, Nachx, Numenor 90, Ombresaco, Pablo Davalos, Pablo.dreamliner, Poco a poco, Qwertytrewqwert, Santiago andresp, Saschita98, Sergio Andres Segovia, Tsuba, Tucson, Zoquetacos, 107 ediciones anónimas

Licencia

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)
