

Microsoft Flight Simulator: sobrevolar el mundo nunca fue tan real



EFE | Microsoft lanza el simulador de vuelo «Microsoft Flight Simulator», una nueva versión que muestra detalles como el tráfico en vivo o el clima en tiempo real, sobrevolando más de 15.000 millones de edificios, carreteras o ríos y que desde hoy está disponible en Windows 10, Steam y con Xbox Game Pass para PC (Beta).

Han pasado 38 años desde la primera versión de «Microsoft Flight Simulator», en 1982, tiempo en el que los elementos como el hardware o la tecnología han evolucionado para traer un simulador de vuelo realista con muchas más funciones, como mostrar el tráfico, los animales o el clima en tiempo real, vistos desde aeronaves detalladas que van desde avionetas hasta jets comerciales con distintos tipos de itinerarios.

La nueva versión, de la mano de Xbox Game Studios y Asobo, en la serie de simuladores se sustenta sobre tres áreas clave: mundo, clima y aerodinámica, convertidos en la base de «Microsoft Flight Simulator», mejorando casi todas sus áreas además de contar con sistema multijugador, más de treinta aviones

disponibles en la 'Premium Deluxe Edition', y treinta aeropuertos y veinte aviones altamente detallados en la edición estándar.

Factores como la velocidad y la dirección precisas del tiempo, el nivel de humedad o la lluvia pueden activarse con la nueva función motor de clima, así como volar durante cualquier época del año o a diferentes horas del día con el modo nocturno VFR a través del nuevo motor de ciclo de día y noche, informa a Efe Microsoft.

Otra de sus nuevas funciones es el modelado aerodinámico, con más de 1.000 superficies de control por avión, aportando una visión realista. Desde naves de un solo motor a propulsores de turbo de largo alcance, aviones comerciales de pasajeros o jets ejecutivos, el simulador ofrece diferentes posibilidades, todas ellas con la cabina de vuelo específicamente detallada para llevar a cabo las diferentes funciones de vuelo.

La edición ha sido realizada partiendo de la necesidad de "dar un salto fundamental en el género y redefinir lo que significa un simulador de vuelo", según Microsoft, y se ha llevado a cabo contando con datos de Azur y Bing Maps, dando como resultado un simulador en el que poder volar en VFR (reglas del vuelo visual), que aporta la visión del mundo en 3D.

A través de estos datos meteorológicos y de terreno se ha podido reproducir con precisión el impacto que tendrían las diferentes fuerzas sobre una aeronave en vuelo, rediseñando de esta forma un nuevo modelo aerodinámico a partir de este tipo de datos, que dan como lugar esta última y esperada versión, cuya última antecesora fue lanzada en 2006.

El simulador, ya se ha convertido en el segundo juego mejor valorado del año por el portal Metacritic, y pretende seguir evolucionando y creciendo durante los próximos años a través del lanzamiento posterior de la simulación que llegará a finales de este año, según informa Microsoft.