

Preview

## **Flight Simulator 2004: A Century of Flight**

**Výroční edice libovolných produktů, od spodního prádla po motocykly Harley-Davidson, stojí za pozornost už jen proto, že přinášejí vždycky něco unikátního navíc. Tradici neporuší ani nová verze jednoho z mála simulátorů civilních letadel, u kterého se Microsoftu hezky sešla hned dvě kulatá jubilea.**

Zažitý herní rytmus „co sudý letopočet, to další *Flight Simulator*“ se letos shodou historických okolností potkal s nejméně významným výročním dějin létání. Jak hlásí podtitul programu, co nevidět uplyne celé století od chvíle, kdy bratři Wrightové uskutečnili jako první na světě let vlastní silou na stroji poháněném motorem. A zvláštní důvod otevřít láhev sektu navíc mají i počítačové piloti, protože před rovnými dvaceti lety byl představen první *Flight Simulator* pro PC. Taková situace musela jednoznačně u *Flight Simulatoru 2004* přinést víc než jen očekávaný technologický update hry a částečná vylepšení.

Bonus má podobu devíti historických letadel, které hráče provedou minulostí dobývání oblohy. Samozřejmě z ryze amerického pohledu, ale nevadí. Do role vzdušného dobrodruha se vžijete už s historickým Wright Flyerem z roku 1903. Mezi další známé typy patří dvouplošník Curtiss Jenny, rekordní Spirit of St. Louis, s nímž Lindberg přeletěl jako první Atlantik, legendární hornoplošník Piper J3-C Cub nebo dopravní DC-3 Dakota. Všechny stroje přitom budou co nejvěrněji napodobovat letové vlastnosti svých skutečných vzorů a samozřejmostí jsou rovněž přesné a plně interaktivní kopie interiérů kabin ve 3D.

To samé platí také pro moderní letadla. Tentokrát nemá *FS* jako v předešlých ročnících dvě rozdílné verze a můžeme se těšit na setkání se všemi letouny a jejich modifikacemi, známými už z *Flight Simulatoru 2002 Professional Edition*. Sestavu celkem patnácti letadel od cestovní Cessny 172 po obří Boeing 777 – 300 přesto ožíví jedna novinka, vrtulník Robinson R22. Až překvapivě dlouhý je ale seznam „neletových“ změn, kterých se simulátor dočkal. Na první místě je to grafický engine, přebudovaný tak, aby využíval všechny hardwarové vymoženosti současných akceleratorů. S tím souvisí úplně nový způsob generování atmosférických jevů. Skutečnou lahůdkou jsou především nejrůznější druhy mraků se skutečně prostorovým zobrazením a vlastní fyzikou – jako v přírodě se nejdříve tvoří a posléze rozpadají. Živější než dříve budou také letiště a jejich okolí s mnohem hustším pozemním i vzdušným provozem a zřetelně větší porcí grafických detailů.

Proměnlivá dynamická povětrnostní situace během letu má přímou souvislost s další novinkou, vylepšenou a rozšířenou komunikací s řízením letového provozu neboli ATC. Právě počasí je jedním z důvodů, proč vám kontrolaři budou při interaktivních rozhovorech operativně určovat a měnit letové hladiny, vyčkávací sektory nebo dokonce cílové letiště. Vylepšením pro snadnější navigaci jsou zase GPS přístroje Garmin nebo barevná mapa se znázorněním terénních nerovností. Nejen pro pilotní začátečníky zase bude zajímavá letecká encyklopedie spojená s výukovými kurzy, kterou bude možné si kdykoliv během letu vyvolat a po nastudování příslušné pasáže pokračovat v pilotáži.

*Tomáš Suchomel*

**Žánr** letecký simulátor

**Vydavatel** Microsoft

**Výrobce** Microsoft Games Studios

**Předchozí projekty** série *Flight Simulator*

**Internet** [www.microsoft.com/games/flightsimulator](http://www.microsoft.com/games/flightsimulator)

**Datum vydání** červenec 2003