

Microsoft fête les 20 ans de Flight Simulator

De Bruce Artwick à Sublogic – 1970 : Bruce Artwick, jeune américain doué, obtient son diplôme d'ingénieur en électronique sur des modèles de vol d'avion. En 1975, il développe une modélisation de vol sur un ordinateur 6800 Processor. – 1978 : associé à Stu Moment, Bruce Artwick crée Sublogic, une société spécialisée dans le développement de simulateurs de vol. Le premier simulateur tourne sur Apple 2, puis Tandy TRS80. – 1980 : Sublogic lance Flight Simulator sur PC. Le produit est tellement innovant et performant, qu'un certain Bill Gates l'utilise pour démontrer la puissance du DOS sur base IBM. Et en profite pour obtenir une licence de distribution. Les plus anciens parmi nous se souviennent sans doute encore des formes filaires qui représentaient les champs, la mer, les rivières, les collines, les immeubles et les ponts. Ainsi que le tableau de bord limité à quelques instruments. Et nous n'avons pas oublié tous ces revendeurs informatiques qui disposaient d'un jeu en démo. Combien de consommateurs sont venus à l'informatique par l'intermédiaire de Flight Simulator ? **De Sublogic à Microsoft** – Novembre 1982 : Microsoft Flight Simulator version 1 arrive dans les bacs. Après un procès au résultat inattendu, Microsoft a obtenu le partage de la licence FS. Entre Microsoft et Sublogic, la guerre est lancée. La version 2 surprend Microsoft en sortant sur Apple 2 en 1984. Elle sera déclinée sur presque toutes les plates-formes capables de la supporter, Macintosh, Amiga, Atari ST, mais aussi Commodore 64 et Atari 800. – 1988 : Bruce Artwick quitte Sublogic, et crée BAO Ltd, *Bruce Artwick Organisation*, qui développe des simulateurs de vols vendus depuis exclusivement par Microsoft. Les versions Apple sont abandonnées dès la version 4. Le premier add-on est proposé en 1990. Aircraft & Scenery va réunir une communauté de joueurs et de développeurs qui vont dessiner et alimenter une énorme base, majoritairement gratuite, d'avions, de décors et de scénarii. Flight Simulator devient un véritable phénomène de société. Nombre d'élèves pilotes savent déjà piloter virtuellement avant de s'inscrire dans une école. **Le Flight Sim de tous les records** FS 5.1 est la première version à rendre honneur au cd-rom, en 1995. La sortie de la version FS98, en août 1997, coïncide avec les 10 millions d'exemplaires vendus dans le monde. Jamais un jeu n'a été vendu en autant d'exemplaires, jamais aucun n'a soulevé tant d'enthousiasme. Et pour son quinzième anniversaire, l'hélicoptère fait son apparition. – 1999 : avec 21 millions d'exemplaires vendus, Flight Simulator entre au Guinness Book des records. La version 2000 est le premier et unique véritable faux bond de Bruce Artwick. Les bugs se multiplient, les patches s'enchaînent, tandis que l'incursion de Microsoft dans la simulation militaire de combats aériens de la Seconde Guerre mondiale, avec Combat Flight Sim, est un véritable succès. Heureusement, Flight Simulator 2002 corrige le tir. Rarement simulation n'a été aussi réaliste. Même les terroristes du 11 septembre se sont entraînés sur le logiciel ! **A l'occasion du centenaire de l'aviation civile** Avec un peu de retard, Microsoft va fêter les 20 ans de MFS (*Microsoft Flight Simulator*). Un évènement qui coïncide avec le centenaire de l'aviation civile. Pour l'occasion, les amateurs en salivent déjà, Microsoft a développé « A Century of Flight », une version de Flight Sim dédiée à l'histoire de l'aviation. Nous pourrons enfin piloter le « Flyer 1903 » des frères Wright, le Ryan NYP « Spirit of St Louis » de Charles Lindberg, le DC3 ou le premier avion à réaction américain, le Comet DH88. Pas moins de 24 avions superbement reproduits, dont 15 avions modernes. Gageons que les développeurs anonymes ne manqueront pas, dès la sortie du logiciel en juillet, d'élargir l'éventail des avions historiques que nous aurons le plaisir de piloter, comme si

nous y étions...