

Dynamisches Simulations-Trio

Longbow 2

Fliegen Sie nach Aserbaidshan und sorgen Sie mit einem hochgezüchteten Kampfhubschrauber für Recht und Ordnung.



Unter dem »Jane's«-Label veröffentlichte Electronic Arts bisher ausnahmslos gute Simulationen. Vor allem **AH-64D Longbow** begeisterte dank hoher Spieltiefe und

hervorragendem Realismus. Verantwortlich für diesen Hit war Andy Hollis, der Hauptdesigner von Microprose-Klassikern wie **F15 II**, **Gunship** oder **Kennedy Approach**.



Mit ihren Blicken verfolgen die animierten Piloten erfaßte Ziele.

Vor Ort in Austin, Texas, hatten wir Gelegenheit, Meister Hollis bei der Arbeit an Longbow 2 ein wenig über die Schulter zu schauen.

Drei in einem Pack

Eigentlich verheimlicht der Name **Longbow 2** zwei Drittel des Spiels. Denn tatsächlich werden Sie drei völlig unterschiedliche Helis fliegen dürfen. Neben dem Apache erwarten Sie der Aufklärer Kiowa und der Blackhawk-Transporter. In allen dreien können Sie sowohl die Position des Piloten wie auch des Bordschützen übernehmen. Im Spezialfall des Blackhawk feuern Sie mit der Bordkanone direkt aus der Seitentür heraus. Eigentlich hatten die Programmierer diesen Ac-

tionpart nur als Gag eingebaut. In der Testphase hatten sie aber so viel Spaß, daß sie ihn nun auch für die Endversion beibehalten wollen.

Verzweigender Feldzug

Das Kernstück von **Longbow 2** ist die dynamische Kampagne, die Sie nach Aserbaidshan entführt. Assiiert



Einen Flügelmann können Sie direkt befehlen.

GameStar-Interview mit Andy Hollis



Im brütend heißen Austin befragten wir den Altmeister der Flusi-Programmierung zu seinen neuesten Projekten.

GameStar: Du machst zwei Projekte auf einmal, verzettelt man sich da nicht?

Andy Hollis: Es ist schon hart. Ich reise viel herum, helfe hier und da aus und

sorge für reibungslose Zusammenarbeit. Zum Glück haben wir sehr eigenständige Entwicklerteams. Neben diesen beiden Gruppen betreue ich auch noch Firaxis, die

neue Firma von Sid Meier. Im Moment kümmerge ich mich aber hauptsächlich um Longbow 2, weil F-15 noch ein Weilchen bis zur Veröffentlichung dauern dürfte.



wird Ihnen von einem vollautomatischen Missionsdesigner, der immer vier Einsätze zur Auswahl stellt. Dabei überprüft er jedes Mal, wo sich Truppen zusammenbal-

len oder wo zuvor besonders lohnende Ziele ausgemacht wurden. Sie sind aber nicht sklavisch an die Vorgaben des Computers gebunden. Wenn Sie wollen, können Sie auch völlig frei auf Erkundungsflug gehen und wichtige Radaranlagen oder Nachschubkonvois auch ohne Genehmigung zerstören. Das kann sich dramatisch auf den Verlauf der Kampagne auswirken. Vor allem das Lahmlegen der gegnerischen Luftüberwachung eröffnet viel Freiraum für die folgenden Missionen. Von Zeit zu Zeit werden Ihnen Spezialeinsätze mit Sondereinheiten angeboten. Das passiert vor allem

dann, wenn Sie sich selbst in eine fast ausweglose Sackgasse manövriert haben. Eine ähnlich realistische, abwechslungsreiche Kampagne hat es bei Flugsimulationen wohl noch nicht gegeben.

Grafisch State-of-the-art

Um das ansprechende Spieldesign angemessen zu verpacken, will das Hollis-Team alle grafischen Register ziehen. Das beginnt bei der Steigerung aller Landschaftsfeinheiten um das Vierfache – die Objekte sind sogar achtfach um Details bereichert. Mit Lensflare- und Beleuchtungseffekten wird so ziemlich das ganze Repertoire an Special-Effects abgespult, das derzeit State-of-the-art ist. Rauchfahnen reflektieren das Licht naher Explosionen, die Piloten bewegen ihre Köpfe in Richtung anvisierter Ziele. Das soll nach dem Willen der Programmierer auf sehr



Lichtreflexionen werden auch ohne Beschleunigerkarte zu sehen sein.



Eine idyllische Zwischensequenz: Zwei Helis im Mondenschein.

schnellen Pentiums auch ohne Zusatz-Hardware klappen. Kleinere Systeme kommen nur mit einer 3Dfx-Karte in den vollen Genuß aller optischen Feinheiten. **MIC**



Der Kiowa ist für Aufklärungsarbeit prädestiniert.

Longbow 2

Genre: Simulation

Hersteller: Electronic Arts

Termin: Oktober '97

Ersteindruck: Sehr gut

Michael Schnelle: »Longbow 2 macht optisch einen sehr guten Eindruck – auch spielerisch könnte es die beste Hubschraubersimulation des Jahres werden.«

GameStar: Ist es problematisch, Flugsimulationen mit 3D-Karten-Unterstützung zu entwickeln?

Andy Hollis: Wenn man es vorher nicht eingeplant hat, schon. Bei Longbow 1 haben wir eine Ewigkeit für einen Patch gebraucht, weil unsere Engine zu komplex war. Für Longbow 2 haben wir deshalb eine komplett neue geschrieben. Wir schaffen es sogar, mit dem kleinen Texturespeicher auszukommen. Im

Moment unterstützen wir aber nur 3Dfx-Karten: Mit Direct3D wäre eine derartige Performance nicht zu erreichen.

GameStar: Wie stellst du den Realismus in deinen Simulationen sicher?

Andy Hollis: Wir stehen in ständigem Kontakt mit einer

»Oft bekommen wir die neuesten Militär-Infos lange bevor sie veröffentlicht werden.«

ganzen Reihe von Piloten. Außerdem arbeiten wir mit der Force 21 zusammen. Das ist eine Armee-Abteilung, die Strategien für eine optimale

Vernetzung der Streitkräfte entwickelt. Auch die Leute von Jane's helfen uns sehr. Die spielen alle unsere Simu-

lationen mit Begeisterung. So bekommen wir oft sogar die neuesten Infos, lange bevor sie offiziell veröffentlicht werden.

GameStar: Was macht für dich eine gute KI aus?

Andy Hollis: Wir wollen, daß die KI glaubhaft agiert und nicht betrügt. Sie sollte nur mit den Informationen arbeiten können, über die sie tatsächlich verfügen kann. In unseren Spielen existiert ein Kommunikationssystem im

Die Rückkehr des stählernen Adlers

F-15

Als Strike Eagle ist sie
weltbekannt, als
Allroundfighter beim
Gegner gefürchtet
und als F-15 auf dem
Weg zu Ihrem PC.



Alle **Instrumente** erreichen Sie per Mausclick.

Stolze fünf Jahre ist es her, daß die letzte Simulation der F-15 auf einer PC-Festplatte landete. F-15 III von Microprose war der letzte Sproß einer Simulationsreihe, die noch auf Spielguru Sid Meier zurückgeht. Mit daran beteiligt war da-

mals Andy Hollis, derzeit Chefentwickler der »Jane's«-Simulations-Abteilung bei Origin in Texas. Zusammen mit einer ganzen Riege ehemaliger Microprose-Designer, -Grafiker und -Programmierer will er

die Strike Eagle zurück auf den PC bringen.

Absolut authentisch

Ganz besonderen Wert legen die Entwickler auf 100prozentigen Realismus. Deshalb verwenden sie das gleiche System zur Übertragung von Bewegungsdaten wie die U.S. Luftwaffe. Diese »DatCom«-Engine soll sicherstellen, daß sich die PC-F-15 exakt genauso fliegt wie die echte Maschine. Sogar Schallwellen-Druckeffekte, wenn die Eagle durch einen Canyon düst, sowie die veränderte Balance bei unsym-

metrischer Beladung der Waffensysteme werden im Flugmodell berücksichtigt.

Schöne Aussichten

F-15 sieht derzeit noch nicht sehr spektakulär aus – doch die von uns begutachtete Version ist auch noch mitten im Entwicklungsprozeß. Bis zur Veröffentlichung im 2. Quartal 98 soll die Grafik aber der von Longbow 2 in nichts mehr nachstehen, inklusive 3Dfx-Support. Bis dahin wird auch die dynamische Kampagne, die im Irak angesiedelt ist, fertiggestellt sein. **MIC**



Trotz großer **Bodennähe** sind keine **Pixelblöcke** zu sehen.



Gab's schon lange auf keinem PC mehr: die **F-15** in ihrer ganzen Pracht.

F-15

Genre: Simulation

Hersteller: Electronic Arts

Termin: 2. Quartal '98

Ersteindruck: Gut

Michael Schnelle: »F-15 basiert auf einem exakten Flugmodell und wird von versierten Sim-Experten entwickelt – optisch ist noch ein wenig Tuning nötig.«

Hintergrund. Wenn das irgendwo durchbrochen wird, dann geht auch dem Rechner Wissen verloren.

GameStar: Fast jeder Hersteller arbeitet gerade an einer Simulation von F-22 & Co. Ist die F-15 nicht zu altbacken?

Andy Hollis: Ganz im Gegenteil. Die aktuelle Version E ist zusammen mit der F-117 A das begehrteste Flugzeug in der Air Force. Andere Hersteller müssen viele Flugzeugda-

ten abschätzen, weil es die Flieger noch gar nicht gibt. Wir hingegen kennen sämtliche Details. Deshalb wird im Spiel alles genauso aussehen und funktionieren wie in echt. **GameStar:** Was zeichnet ein gutes Spiel aus?

Andy Hollis:

Es gibt sehr unterschiedliche Spieler. Einige wollen ihre Programme über Jahre

hinweg spielen, andere nur ein bißchen zocken. Wer die beiden Typen unter einen Hut bringen kann, wird sehr erfolgreich sein. Den großen Durchbruch im Simulationsgenre erleben wir, wenn sich jedermann ohne größeren

Lern-Aufwand schnell einarbeiten kann. Mit Longbow 2 und F-15 arbeiten wir darauf hin.

Wer will, wird mit nur sieben Tasten auskommen.

GameStar: Seid ihr mit F-15 nicht ein wenig spät dran?

Andy Hollis: Warten wir mal ab, wann die anderen herauskommen. Uns interessiert die Konkurrenz nicht sehr, wir wollen etwas schaffen, das jeder haben will. Das Spiel muß einfach sehr gut sein – und sehr realistisch. Am Ende werden wir gewinnen und die Konkurrenz schlagen! **MIC**

»Am Ende werden wir die Konkurrenz schlagen!«