



Über den Wolken: Die Sublogic-Story

Wer Flugsimulator sagt, muß auch Sublogic sagen. Spätestens seit Erscheinen des »Flight Simulator II« ist die englische Firma auch den Atari ST Besitzern ein Begriff. Wenn es um Flugsimulatoren geht, gilt Sublogic als erste Adresse. Wer steckt hinter diesem bekannten Namen und was hat die Firma in Zukunft vor? Das ST Magazin blickt für Sie hinter die Kulissen.

Die Gründer von Sublogic, Bruce Artwick und Stu Moment, trafen sich in den frühen 70er Jahren an der Universität von Illinois. Bruce entwickelte gerade im Rahmen seiner Abschlußprüfung in Informatik und Computertechnik ein Mikroprozessor-unterstütztes 3D-Grafikpaket. Der gelernte Kaufmann Stu arbeitete zu dieser Zeit als Fluglehrer am Flughafen der Universität. Bruce war einer seiner Studenten.

Die beiden beschlossen, daß sie sich eines schönen Tages zusammentun würden, um mit ihren Talenten realistische Flugsimulatoren zu entwickeln und diese - als Firma - kommerziell zu vermarkten. Aus Plänen wurde Wirklichkeit. Bereits 1977 veröffentlichte Sublogic das erste Produkt - ein 3D-Grafikpaket, das den M6800 Mikroprozessor unterstützt.

Am Anfang war der Apple

Im Jahre 1979 entwickelte Bruce seinen ersten Flugsimulator für den derzeit neuen Apple II-Computer. Wegen des großen Verkaufserfolgs erschienen schon bald Konvertierungen für andere Computersysteme, sogar für den kleinen Tandy Model I mit einer Auflösung von 64 x 40 Bildschirmpunkten.

1981 war die Firma Sublogic bereits auf acht Vollzeit-Mitarbeiter angewachsen.

Bruce arbeitete an einer neuen Flugsimulator-Generation. 8-Bit-Computer brachten nicht die gewünschte Leistung, so daß Bruce sich auf die 16-Bitter konzentrierte. Er entschied sich schließlich für den 8086er des neuen IBM-PCs. Unter der Lizenz von Microsoft entwickelte sich das Programm bald zu einem Klassiker. Es ging so sehr auf die spezifischen Eigenarten des IBM-PC ein, daß es lange Zeit als der beste Kompatibilitätstest für MS-DOS-Clones galt.

Als technischen Triumph bezeichneten Fachzeitschriften 1983 die Konvertierung des Programms auf 8-Bit-Computersysteme - zur großen Freude der Besitzer eines Commodore 64, Apple II und Atari 800 XL. 1985 erschien der Flugsimulator »JET« für IBM-Kompatible, ein weiterer Meilenstein in der Geschichte der animierten 3D-Grafikprogramme. Kurz darauf erschienen auch Versionen für Apple II und Commodore 64. Schließlich überlegte Sublogic, wie man das Programm interessanter machen und erweitern könnte. Die SceneryDiscs waren geboren.

Die Scenery-Discs entstanden als Erweiterung des Originalprogramms, um die Leistungsfähigkeit der Software noch zu steigern. Die Entwicklung der Scenery-Discs geht ständig weiter, immer unter dem Gedanken, die Welt Stück für Stück auf Disketten abzubilden. Jeder Winkel der Erde soll den Computer-Hobbypiloten offenstehen. 1985 hatte Sublogic bereits den Westen der Vereinigten Staaten auf sechs Disketten untergebracht. Die Disketten zeigten nur wenige Landschaftsdetails, lediglich einige typische Dinge wie beispielsweise die Freiheitsstatue waren zu sehen.

Die Programmierer waren der Ansicht, daß technische und aerodynamische Voraussetzungen wichtiger seien als eine schöne Landschaft. Auf einigen neueren Scenery-Discs waren offensichtlich andere Programmierer am Werk ...

Eine Neuheit auf dem Scenery-Disc-Flugsimulatorsektor ist »Hawaiian Odyssey«. Diese Diskette bietet einmalige Grafiken und ein neues Konzept, das Sublogic kurz als »Interactive Scenery Adventure« bezeichnet. Der Spieler folgt mehreren Hinweisen, die ihn zu einem kostbaren versteckten Juwel führen.

68000er-Version mit vielen Spezialfunktionen

1986 erschienen die 68000er-Versionen für Apple Macintosh, Amiga und Atari ST. Diese Versionen von JET unterstützten die Fähigkeiten der neuen Computer-Generation. Pull-Down-Menüs waren ebenso selbstverständlich wie mehrere Bildschirmfenster. Sublogic baute auch einige Spezialfunktionen ein, wie beispielsweise die Möglichkeit, zwei Computer per Modem zu verbinden. Damit konnten erstmals zwei Hobbypiloten gleichzeitig eine Mission bestreiten oder sich gegenseitig bekämpfen.

Für IBM-Kompatible erschien 1988 eine Sensation: Der Flight Simulator 3.0 entwickelte sich schon bald zum Verkaufsschlager. Sprach man auf PCs von Spielen, hörte man stets die Namen »Sublogic« und »Flight Simulator 3.0«.

Seitdem hat die Firma Sublogic nicht aufgehört, immer neue Flugsimulatoren zu entwickeln. Laufend erscheinen neue Simulatoren und Scenery-Discs. Ganz neu im Angebot sind die »Flughilfsmittel«.

Sublogic präsentierte uns im Rahmen eines Kurzbesuches den Prototypen eines neuen Steuergeräts. Dieses ist mit mehreren Schaltern, Gashebeln und einem nachgebildeten Steuerrad ausgestattet. Sobald das Steuergerät erhältlich ist, stellen wir es im ST Magazin vor.

Auch die Entwicklung der Flugsimulatoren geht weiter. Sublogic präsentierte uns auch eine Demoversion von »UFO« auf dem PC. Hier steuern Sie ein »Unbekanntes Flugobjekt« durch ein vollständiges Haus. Teilweise bietet das Programm erstaunliche Effekte, z.B. wenn das UFO über ein Klavier fliegt, an dem sogar die Anzahl der Kästen korrekt ist. Die Grafik ist selbstverständlich dreidimensional. Das Programm dürfte sich zum Renner entwickeln.

Sublogic hat uns schon oft mit fantastischen Neuheiten auf dem Flugsimulator-Bereich überrascht. Wir warten mit Spannung auf die nächste Sensation. Wie wär's beispielsweise mit einem Flugsimulator für den Atari-Laptop oder das neue Atari Portable Entertainment System, Sublogic? (tb)
