

Der Film zum Spiel

Wing Commander

Zum ersten Mal schafft ein PC-Spiel den Sprung auf die große Leinwand. In Deutschland läuft Chris Roberts' Wing-Commander-Film erst am 29. Juli an. GameStar hat sich deshalb die US-Premiere angesehen.



Seine Stärken hat der Film bei den computergenerierten Weltraumscenen – was angesichts der PC-Spiele-Vorlage nicht erstaunt.

Als am 12. März der **Wing Commander**-Film in den USA anlief, plazierte die Götter von 20th Century Fox einen brandheißen **Star**

Wars-Trailer im Vorprogramm. Eine nicht zu unterschätzende Zahl von Fans löste nur deshalb eine Kinokarte, um zweieinhalb Minuten mit neuen Ausschnitten aus **Episode 1** zu sehen. Diese umsatzfördernde Dreingabe ist Fluch und Segen zugleich: Nach dem brillanten und mitreißenden **Star Wars**-Trailer wirkte der **Wing Commander**-Film noch blasser, als ihm eigentlich gebührt.

PC-Spiele-Helden werden lebendig

Die klassische Story der Spieleserie wurde für die Verfilmung neu abgemischt, besitzt aber einen hohen Wiedererkennungswert. Das irdische Trägerraumschiff **Tiger Claw** hat die prekäre Aufgabe, einen Angriff der kilrathischen Flotte auf die Erde zu vereiteln. Der Feind hat schon die Koordinaten einprogrammiert und ist nur noch wenige Stunden von seinem Ziel entfernt. An Bord der **Tiger Claw** tummeln sich Nachwuchspi-

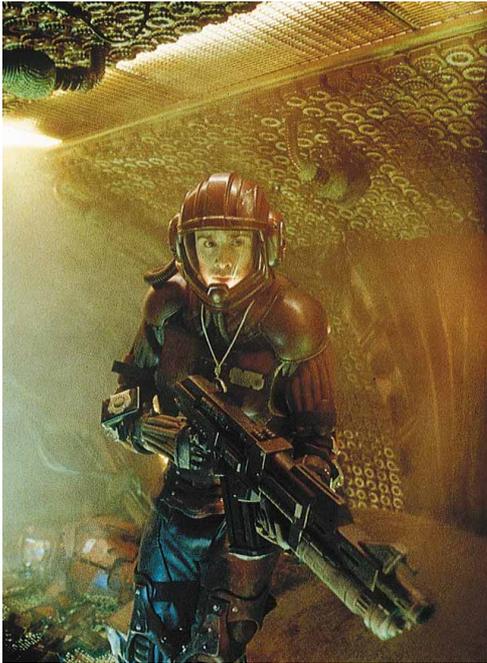
loten, die zur Rettung der Menschheit verzweifelte Kampfeinsätze fliegen.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht Jungpilot Christopher Blair, dessen Herkunft im Film näher erläutert wird: Er ist die Liebesfrucht einer Liaison zwischen geachtetem Pilotenpapa und verfeimter Pilgrim-Mama. Die Pilgrims sind mutierte Weltraumkolonisten, die wegen ihrer paranormalen Gaben schief angesehen werden. Doch die Gene mütterlicherseits verleihen Blair einen

Das US-Filmplakat zeigt drei Nobodys.



Im Hangar werden die Piloten gebrieft.



Anders als im Spiel kommt es auch zu **Nahkämpfen**.

äußerst handlungsrelevanten siebten Sinn in Sachen Weltraumnavigation.

Charakterschwäche

Chris Roberts sagte über seinen ersten Spielfilm: »Er hat viele Effekte und Kampfszenen, die alle den Charakteren und der Story dienen. Ich wollte einen Film über Menschen drehen, die unter der unglaublichen Anspannung der Schlacht stehen«. Das ist ihm nicht gelungen. Die blassen Charaktere und schlappen Dialoge lassen regelmäßig Stoßgebete nach der nächsten Weltraumsequenz aufkommen. Der rehägige Blair-Darsteller Freddie Prinze Jr.



Jürgen Prochnow ist der Vorgesetzte von Blair – enge Schiffe ist er ja aus **Das Boot** gewöhnt...



Die dramatische **Cockpitsicht** erinnert an die Wing-Commander-Spiele.

hat soviel Charisma wie eine Packung aufgeschnittenes Weißbrot und wird selbst von einem unbemannten Himmelskörper an die Wand gespielt.

Sie fliegen mit

Die auf den Grafikcomputern von Digital Anvil berechneten Weltraumscenen beschenken die Momente, in denen man aufhört, dem veräußerten Eintrittsgeld nachtrauernd ins Popcorn zu weinen. Bei den Raumschiffkämpfen sind die Wechsel in die Cockpitsicht besonders effektiv, bei der man einige Sekunden lang das Spektakel aus dem Blickwinkel des Piloten sieht. Für SF-Filme eine ungewohnte Perspektive, aber Spieler greifen in solchen Momenten unwillkürlich zum imaginären Joystick. In 20 Jahren wird die PC-Hardware vielleicht einmal so leistungsstark sein, daß wir Szenen in dieser Qualität selber spielen können.

Komische Kilrathis

Die bösen Kilrathis haben wir aus den beiden ersten Spielen als eindrucksvolle, löwenmähnige Krieger in Erinnerung.



Digitale **Spezialeffekte** wie dieses Astero-idenfeld sind die Film-Highlights.

Die Videoproduktionen in **Wing Commander 3** und **4** ließen mit ihren wuscheligen Kilrathi-Kostümen den Respekt schon etwas dahinschmelzen. Im Film sind die Erzfeinde der Menschheit ebenso spät wie spärlich zu sehen – und das ist auch gut so. Wir wollen Ihnen die Vorfreude nicht verderben, aber richten Sie sich auf stocksteife Panzer-Pappkameraden ein, deren Augen im gleichmäßigen VW-Golf-Blinkerintervall durch grün-vernebelte Kulissen leuchten.

Peinlich und sehenswert

Trotz solcher nicht unpeinlichen Momente gibt es zwei Gründe, warum man sich **Wing Commander** angucken kann. Die Weltraumschlachten sind tricktechnisch sehenswert. Und es ist schon ein recht erhabenes Gefühl, Handlung und Helden eines PC-Spieleklassikers auf der großen Leinwand zu erleben. Die Verfilmung mag in einigen Punkten gehörig abschlunzen, ist sich aber halbwegs treu geblieben. Fans der Spiele sollten schon aus Kuriositätsgründen ein Ticket lösen – und sich beim Nachhausegehen fragen, warum eigentlich niemand ein Spiel zum Film zum Spiel gemacht hat. Und die wichtigste Frage: Wann kommt der Lara-Croft-Film? **HL**



Die Kollegen von der **Requisite** tätscheln den Gleiter.