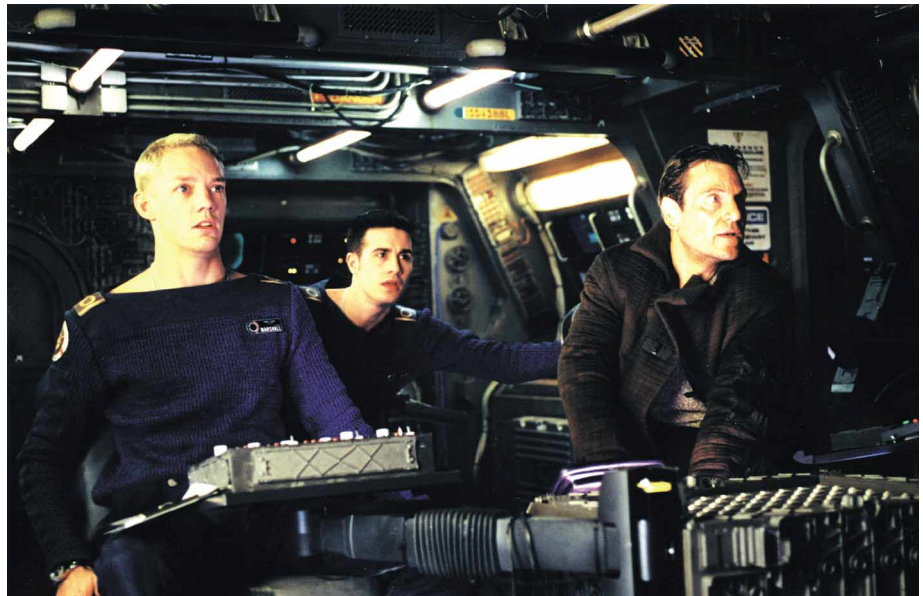


Die legendäre Weltall-Saga fliegt ins Kino

Wing Commander –

Zum ersten
Mal kommt ein
PC-Spiel auf die
große Leinwand.
Mit aufwendi-
gen Spezial-
effekten verfilmt
Chris Roberts
sein Weltraum-
Spektakel.



Eine der ersten fertigen Filmszenen: **Maniac** (links, Matthew Lillard) und **Blair** (mitte, Freddie Prinze Jr.) gemeinsam mit Paladin auf dem Weg zum konföderierten Sternkreuzer Tiger's Claw.

Es ist wie der Sprung in eine andere Welt: Wer in der tiefsten luxemburgischen Provinz eine bestimmte, äußerlich unscheinbare Halle betritt, steht urplötzlich auf dem Flugdeck des konföderierten Großkampfschiffs Tiger's Claw aus **Wing Commander**. Gewaltige Raumjäger hängen links und rechts an ihren Wartungsleitungen, Warnlampen blinken an der Decke. Piloten und Monteure

stehen plaudernd zusammen. Hektisch flitzt ein Trupp Marines mit dicken Laserwummen im Hüft holster vorbei. Rechterhand führt eine gewaltige Öffnung in die Tiefen des Universums – oder vielmehr zu einer blau beleuchteten Wand, in die später das All kopiert wird.

Mitten in dem organisierten Chaos steht Chris Roberts, Schöpfer der **Wing Commander**-PC-Spiele. Der

Kultdesigner erfüllt endlich seinen seit langem gehegten Traum und bannt den Software-Hit auf Zelluloid.

Arabische Laser-Jets

Chris Roberts selbst beschreibt den entstehenden Streifen als »von Charakteren getragener Action-Science-fiction-Film im Retro-Look«. Die Tiger's Claw ist kein imperialer Sternzerstörer und schon gar keine Enterprise – das Schiff soll eher an einen heruntergekommenen Flugzeugträger aus dem 2. Weltkrieg erinnern.

Auch die Kampffräger wirken wenig futuristisch. Digital Anvil hat aus mysteriösen arabischen Quellen zehn F-15 Lightning gekauft, alles Flugzeug-typische gekappt und durch kämpferisch anmutende Gerätschaften ersetzt – insbesondere eine gewaltige, zylinderförmige Laserkanon an der Spitze.

Kampf und Liebe

Die Story basiert nur in Grundzügen auf dem ersten **Wing Commander**-Spiel. Der frischgebackene Kampfpilot Christopher Blair und sein Kumpel Todd »Maniac«



Das Flugdeck der **Tiger's Claw** – später leuchtet anstelle des Bluescreens das All. Die fehlende Hälfte wird im Film durch Spiegelung komplett.

Marshall landen mit brisanten Daten auf der Tiger's Claw. Die beiden haben die genauen Koordinaten des strategisch entscheidenden Nav-Points Scylla im Gepäck, um den sich Menschheit und Kilrathi fortan heftigste Schlachten liefern. Es kommt



Jürgen Prochnow als Commander Gerald nimmt Regieanweisungen von Kult-Spieledesigner **Chris Roberts** entgegen.

der Film

zu schlimmen Verwicklungen, und zu guter Letzt wird ein Verräter enttarnt – seit jeher ein Hauptmotiv in den Spielen von Roberts.

Konkurrenz zu Star Wars?

Die von Roberts vor knapp einem Jahr gegründete Spiele- und Filmfirma Digital Anvil produziert den Streifen, Roberts alter Brötchengeber



Die neuen Kilrathi als Modell.

Origin ist als Inhaber der **Wing Commander**-Rechte ebenfalls beteiligt. Das Budget beträgt rund 50 Millionen Mark – für einen Sciencefiction-Stoff kein allzu üppiges Sümmchen. Wie Roberts freimütig einräumt, dreht er aus Kostengründen nicht in Hollywood, sondern im günstigeren Luxemburg. Alle Computeranimationen produziert Digital Anvil in der



Chris Roberts: »Wir wollen völlig neuartige Raumschlachten«.

Firmenzentrale in Austin. In den USA soll **Wing Commander** bereits im Frühjahr '99 Kino-Premiere feiern. In Deutschland dürfte der Film im Herbst '99 zu sehen sein.

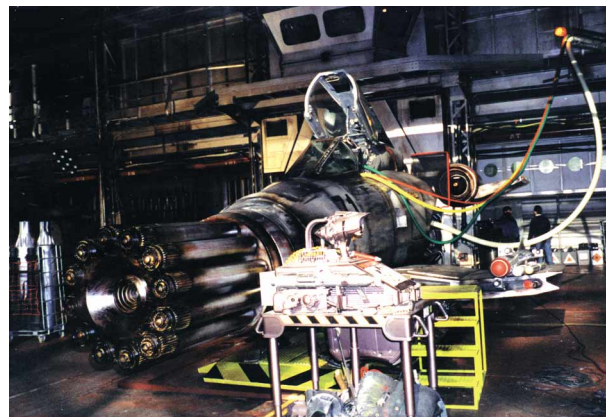
Raumschlachten im Rechner

Etwa 22 der geplanten 108 Filmminuten Spielzeit entstehen im Rechner. Digital Anvil hat für das ehrgeizige Projekt Experten angeheuert, die zuvor bei Kinohits wie **Air Force One** oder **Starship Troopers** mitwirkten. Daß ein Großteil der Weltall-Szenen im Computer berechnet wird, hat nicht nur Kostengründe. »Wir wollen völlig neuartige Raumschlachten«, erklärt Roberts. »Die Kamera muß zum ersten Mal keinen Mindestabstand zu den Modellen einhalten. Wir gehen mitten rein in die Action, direkt durch Explosionen und durch's halbe Weltall auf die Brücke der Tiger's Claw.«

Die Choreographie der aufwendigen Kämpfe zwischen Menschheit und Kilrathi entstand bereits in der Planungsphase. Mit einfachen 3D-Gittermodellen haben Roberts und sein Team ausgetüftelt, wie die Raumjäger fliegen. Immer neue Details verfeinern derzeit diese Gerüste. Dann fotografiert ein Team von Spezialisten jeden Zentimeter der Filmschiffe, scannt die Bilder ein und legt sie als Texturen auf die Computer-Modelle.

Neuer Blair und frische Katzen

Roberts nimmt nur Malcolm McDowell (Admiral Tolwyn)



Ein echter alter Kampfjet mutiert zum futuristischen Raumschiff.

vom PC auf die Leinwand mit – Mark »Blair« Hamill und Tom »Maniac« Wilson sind für die Handlung in der Frühgeschichte der Serie schlicht zu alt. Der deutsche Star Jürgen Prochnow übernimmt nach seinem Spiele-Debüt in **Privateer 2** die Rolle des Commanders Gerald, eines zwielichtigen Vorgesetzten von Blair und Maniac.

Die Kilrathi im Film haben optisch nichts mit ihren PC-Artgenossen gemein. »Wir fanden schon bei **Wing Commander 3**«, gesteht Roberts,

»daß die Biester wie Muppets aussehen. Die neuen haben wir von Grund auf frisch entwickelt, jetzt wirken sie wirklich gefährlich.«

Spiel zum Film?

Wing Commander basiert zwar auf dem ersten PC-Programm, trotzdem könnte es zum Kinostart eventuell ein neues Spiel geben. Die entsprechenden Rechte hält weiterhin Origin, die sich allerdings noch nicht entschieden haben – wir halten Sie auf dem laufenden. **PS**