

# Hall of Fame

## Wing Commander 3

Spiel, Film, beides? Mit Origins Weltraum-Hit rückt 1994 ein Videospiel in Hollywood-Schlagweite, samt bekannter Filmstars und ... einem Pornomodell. Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Fast wäre ich gegen das Schaulfenster geknallt! Eigentlich muss ich ja zur Tanke radeln, gleich fängt meine Nachtschicht an. Aber aus den Augenwinkeln habe ich eine vertraute Figur im Schaulfenster erspäht, den Lenker rumgerissen, mich gerade noch abgefangen. Das Schaulfenster gehört dem Spielehändler meines Vertrauens, der Kerl hat einen Monitor in die Auslage gestellt. Und auf dem marschiiert gerade Luke umher, Luke Skywalker! Der Held meiner Jugend, gleich nach Han Solo! Okay, er ist älter geworden. Pixeliger

### Luke ist kein Jedi mehr!

als im Kino. Und eine komische Uniform hat er auch an, so gar nicht jedihaft ...

Und weil der geschäftstüchtige Dealer meines Vertrauens weiß, wie er mich endgültig rumkriegt, hat er zwei Lautsprecherboxen dazugeparkt. Ich kann Luke reden hören, vor dramatischer Musik, die die Scheibe zittern lässt. Eine Filmdose liegt da auch. Und eine Videokassette. Und ein T-Shirt. Ich muss

dieses Spiel haben! Doof nur, dass Samstagabend ist. Da hat der Laden zu. Wir schreiben nämlich Ende 1994, und der regelmäßige lange Samstag bis 16 Uhr wird erst in zwei Jahren erfunden. Und der verkaufsoffene Samstag bis 20 Uhr sogar erst 2003. So lang kann ich doch nicht warten!

Es wird ein langes Wochenende. Dass ich auf meiner Nachtschicht in der PC Player blättern und alles über **Wing Commander 3: Heart of the Tiger** lesen darf, tröstet mich wenig. Noch nie habe ich den Montag so gründlich überlegen, ob ich wirklich 170 Mark für die Film Dosen-Special-Edition ausgeben will. Oder ob's die 99 Mark für die normale Pappschachtel-Version nicht auch tun – selbst dafür muss ich zehn Stunden Nachtschicht runtereißeln! Also bin ich vernünftig: Wenn ich weniger für das Spiel arbeiten muss, kann ich ja länger spielen, oder? Am Montagmorgen avanciere ich endlich zum **Wing Commander 3**-Besitzer.

Schließlich sitze ich am Rechner, die erste der vier CDs schnurrt im Laufwerk. Wenig später haut's mich fast vom Stuhl: Schon das zehnmünütige Intro ist der Hammer! Neben Meister Hamill alias Colonel Christopher Blair tritt Malcolm McDowell (**Uhrwerk Orange, Das fliegende Auge**) als fieser Admiral Tolwyn auf. John Rhys-Davies wie-

### Deswegen legendär

- ✦ Filmeinlagen mit bekannten Schauspielern
- ✦ Schnelle Dogfights gegen Kilrathi-Kampfkatzen
- ✦ Cockpit mit Piloten-Knieen und Flightstick
- ✦ Rachel!

derum kenne ich als Indiana Jones' orientalischen Kumpel Sallah. Während bei anderen Spielen nach diesen beeindruckenden zehn Filmminuten Schluss wäre, macht **Wing Commander 3** einfach weiter. Über drei Stunden Material gibt's zu sehen, und streckenweise komme ich mir selbst wie ein Filmstar vor, wenn mein Held Colonel Blair durch den Flottenträger »Victory« wandert, in dem echte Schauspieler vor Bluescreen-Hintergründen herumlungern! Kein Wunder, dass **Wing Commander 3** eine für damals irrsinnige Produktionssumme von vier Millionen Dollar verschlang. Da stört mich auch nicht, dass Hamill arg betulich durch die Kunstkulissen schlurft, gar die Hände auf dem Rücken verschränkt. Wie ein imperialer Offizier. Oder ein Rentner vorm Schaulfensters seines Orthopädie-Fachgeschäfts.

Doch Marks/Lukes Schlurchigkeit fällt von ihm ab, sobald der nächste Einsatz beginnt.



Beim Schlendern über die Bluescreen-Victory kann ich Besatzungsmitglieder und **Wingmen** anquatschen.

Mit VAQLIERO sprechen.



Wer mag, kann Flieger und **Raketen** selber wählen. So umfangreich wie bei Privater ist der Schiffsausbau aber längst nicht.

Katzenstreu im All: Die **Dogfights** mit Kilrathi-Jägern sind flott wie nie zuvor. Als nächstes Ziel habe ich eine Corvette aufgeschaltet.



Blair bandelt mit der Chefmechanikerin Rachel an.



Der Feind sind die Kilrathi, böse Muppet-Kampfkatten.

Stiefelgetrappel auf Stahltreppen, Helm auf, leuchtstab-winkendes Flugdeckpersonal – das hat was! Weniger bombastisch geht's allerdings zu, sobald das richtige Spiel beginnt. **Wing Commander 3** ist nicht gerade wegen seiner unglaublich bahnbrechenden Spielgrafik bekannt. Im Gegenteil, die ist zwar solide, aber trotz neumodischer SVGA-Grafik nicht übermäßig detailliert. Dafür läuft sie (einen topmodernen Pentium-Rechner vorausgesetzt) sauschnell, vor allem die Dogfights mit Kilrathi-Kampfkatten lassen meinen Joystick glühen. Erschwerend kommt hinzu, dass **Wing Commander 3** wieder auf die coole Cockpit-Ansicht baut: Einen Großteil des unteren Bildschirmbereichs nehmen die Armaturen ein – und meine Pilotenbeine nebst Flightstick, der mit meinen Lenkbewegungen mitschwenkt

Die Missionen wiederum orientieren sich zumeist am Serienstandard, **Wing Commander 3** setzt erneut aufs Abklappern einzelner Etappen: Ich hüpfе von Sprungpunkt zu Sprungpunkt, kämpfe dort alles nieder (falls es überhaupt Gegner gibt), kehre zur Victory zurück. Nur selten ragen Missionen aus dem Mach-alles-platt-Allerlei heraus,

etwa Tiefflug-Einsätze über Planeten. Da hilft es auch nicht viel, dass ich gelegentlich ein neues Schiff bekomme (anfangs gibt's nur drei). Denn der **Wing Commander**-Ableger **Privateer** hat hier ein Jahr zuvor kräftig zugelegt, mit einer offenen Spielwelt in **Elite**-Manier samt aufrüstbaren Schiffen.

Warum also diese Faszination, die Veteranen ein verklärtes Lächeln ins Gesicht zaubert, sobald man **Wing Commander 3** erwähnt? Es ist das Gesamtkunstwerk! Statt eines schnöden Textbildschirms mit noch schnöderen Prozentzahlen empfängt mich im Hangar die heiße Cheffingenieurin Rachel Coriolis. Sie sagt nicht viel, aber doch alles. Später habe ich gar die Techtelmechtel-Wahl zwischen ihr und Pilotin Robin »Flint« Peters: In Dialogen darf ich mich nämlich immer wieder mal entscheiden, wie ich mit Kollegen oder Flügelmännern umspringe. Quasi wie Jahre später bei Bioware, nur deutlich simpler. Die Auswirkungen sind teils drastisch, denn die Begleiter können auch mal sterben. Teils sind sie aber marginal: Wenn ich mich für Rachel, Flint oder keine von beiden entscheide, gibt's ein leicht abgewandeltes Ende. In den beiden

Nachfolgern von 1995 und 1997 spielt aber keine der Damen mit. Auch nicht im unsäglichem **Wing Commander**-Film von 1999.

Ich weiß übrigens genau, was Sie die ganze Zeit denken: »Wo bleibt denn das Pornomodel aus der Überschrift?« Ganz einfach: Cheftechnikerin Rachel ist deswegen so ein Feger, weil ihre Rolle von Ginger Lynn besetzt ist. Und die war in den 80ern ein Pornostar. Haben wir gelesen. Martin Deppe / GR

## Wing Commander 3

PUBLISHER	Electronic Arts	
ENTWICKLER	Origin	
QUELLE	Download	
SPRACHE	Englisch (deutsche Untertitel)	
MINIMUM	486er mit 8 MB RAM	
SO LÄUFT'S	Per Dosbox lässt sich Heart of the Tiger auch heute noch spielen – ab Windows XP. Bei Gog.com gibt's das Spiel gleich mit voreingestellter Dosbox-Konfiguration.	

**Fazit** Einzigartiger Mischling aus Weltraum-Actionspiel und Hollywoodfilm.

Vor jeder Mission steht die **Wingman-Wahl** an.



Verflixt – Wingwoman **Cobra** hat uns einen Abschuss weggeschnappt.

