

25 JAHRE+ WING COMMANDER- TEIL 1

*okay, es sind schon 25 1/2 Jahre - aber Chris Roberts ist ja auch 9ern mal zu spät

Bis zum Anschlag ausgereizte Computertechnik, Kamerafahrten um herumrennende Entwickler, Liebe, Verrat und Tod – Wing Commander hat Spielgeschichte geschrieben. Das Beste daran: Sie ist noch lange nicht zu Ende! Von Martin Deppe

Die spannende Geschichte von Wing Commander beginnt mit einer Beinahe-Katastrophe: Weil es am Markt angeblich keine Chance hat, will Origins Marketingchef das Weltraumspiel im Sommer 1990 stoppen, drei Monate vor dem geplanten Erscheinungstermin! Erst in letzter Sekunde setzt Chris Roberts sich durch – und die Welt der Computerspiele ist um eine Legende reicher. So steht diese Anekdote jedenfalls im Inter-

net, und was im Internet steht, stimmt ja bekanntlich immer. »Alles Quatsch!«, ruft Chris Roberts, als wir ihn im Skype-Interview nach dieser »wahren Geschichte« fragen. »Du darfst nicht alles glauben, was über Wing Commander erzählt wird!« Und dann plaudert er darüber, wie es damals wirklich war, vor über 25 Jahren. Nämlich genau andersrum – und viel cooler. Origins Marketingabteilung war in Wahrheit gleich zu Beginn von

Wing Commander begeistert, weil sich die »schnelle, kino-artige Action so gut vermarkten lässt.« Der damalige Sales- und Marketingchef Marten Davies kalkuliert für Wing Commander sogar weitaus bessere Verkaufszahlen als Chris Roberts selbst. Der rechnet mit allerhöchstens 100.000 verkauften Packungen, doch Marten Davies lacht ihn aus: »Dein Spiel wird das Doppelte verkaufen, wetten?« Und dann begeht Roberts einen fatalen Fehler: Er wettet dagegen. Nicht um einen Kasten Bier, wie es heute wohl ein Indie-Entwickler in Oer-Erkenschwick machen würde, sondern mal eben um seinen Porsche 944 Turbo. Roberts verliert die Wette grandios, sein Wing Commander verkauft in Rekordzeit die ersten 250.000 Stück. Und er verdient so gut daran, dass er sich halt einen neuen 944er kauft. Da ist Roberts gerade mal 22 Jahre alt, ein Alter, in dem sich Normalverdiener ihren ersten gebrauchten Golf gönnen.

Zielstrebigster Kommandant

Diese Anekdote zeigt gleich mehrfach, warum Wing Commander und sein Schöpfer in einer besonderen Liga spielen: Beide kleckern nicht, sondern klotzen, und der Erfolg gibt ihnen Recht: Wing Commander ist nicht irgendein Weltraum-Actionspiel, es ist DAS Weltraum-Actionspiel, ein absoluter Klassiker, der in die selbe Gewichtsklasse gehört wie die sechs Jahre ältere, aber längst nicht



Während das Weltall im ersten Wing Commander dreidimensional ist, trickst Chris Roberts bei den Raumschiffen – denn die bestehen aus Sprites, aufgenommen in mehreren Kamerawinkeln.



Wing Commander

Erschienen:
27. September 1990



- Stärkstes Spielerschiff:**.....Raptor
- Länge:**.....36m
- Höchstgeschwindigkeit:**.....400 km/s
- Beschleunigung:**.....gut
- Geschütze:**.....2 Neutronenkanonen,
.....2 Gatling-Gaußkanonen (Mass Drivers)
- Raketen:**.....2 Heat-Seaking,
.....2 Spiculum IR, 2 Pilum FF
- Sonstiges:**.....1 Porcupine Space Mine
Der Schwere Jäger ist mit seinen 20 Tonnen nicht sonderlich wendig, hat aber kräftige Schilde und eine dicke Panzerung (vorne und hinten je 8 cm, seitlich 6 cm).
- Addons:**
The Secret Missions (4. Dezember 1990)
The Secret Missions 2: Crusade (6. April 1991)

so actionreiche und filmisch inszenierte Riesengalaxie-Simulation Elite. Aber hat Chris Roberts damals schon geahnt, dass er einen »Instant Classic« geschaffen hat, also ein Spiel, das schon bei seinem Erscheinen unsterblich wird? Und dass er sich selbst, verzeihen Sie das Pathos, ein Denkmal als Designerlegende geschaffen hat? Er schüttelt den Kopf: »Ich wusste, dass Wing Commander sehr gut ist. Aber dass es dermaßen einschlägt, damit hat keiner gerechnet.« Als Roberts mit den Arbeiten an Wing Commander beginnt, das damals noch »Squadron« heißt und später »Wingleader«, hat er eine sehr überschaubare Karriere als Freier Producer vorzuzeigen: die beiden Rollenspiele Times of Lore und Bad Blood, die er 1988 und 1990 für Origin Systems produziert hat. Der Publisher, 1983 von Richard



Um so einen Porsche 944 Turbo im angesagten Tennissocken-Weiß wettet Chris Roberts 1990 mit Marketingchef Marten Davies.

Foto: Nicholas Hance, www.reenhanced.com



Unmittelbar vor Wing Commander ist Chris Roberts noch freischaffender Producer für Origins Rollenspiel Bad Blood. Seine Umsatzbeteiligung investiert er in Wing Commander.

Garriott und seinem Bruder Robert gegründet, steht damals vor allem für eine große Rollenspielerie: Richard Garriotts Ultima. Für Roberts' Science-Fiction-Spiel hat Origin daher weder Interesse noch Geld übrig, doch der glaubt an seinen Traum, überzeugt die Entscheider bei Origin mit einem sieben-seitigen Grundkonzept – und steckt seine Lizenznahmen aus Times of Lore und Bad Blood in die Entwicklung. An seiner Seite übrigens ein zweiter Producer, ein gewisser Warren Spector. Genau, der spätere Gründer von Looking Glass (System Shock).

Doch Roberts investiert nicht nur Geld und Arbeit in seinen Traum, sondern zeigt auch harten körperlichen Einsatz: »Viele Szenen haben wir mit einer Videokamera vorab im Büro gedreht – das hektische Rennen der Piloten zu den Jägern zum Beispiel oder die

Briefings. Wir haben Papierkugeln an die Decke gehängt und sind mit der Kamera darauf zugelaufen, um die Bewegungsabläufe von Asteroiden zu simulieren. Und die Pilotenhand, die im Cockpit den Joystick hält, ist meine, soweit ich weiß. Das haben wir alles auf unseren Bürostühlen gefilmt.« Anhand der Videovorlagen entstehen die vielen animierten Cutscenes – und wohl auch die Idee, so etwas mal mit echten Schauspielern eins zu eins umzusetzen. Doch bis dahin dauert es noch ein paar Jahre.

Bei Technik-Fragen ... Roberts fragen

Für die Weltraumflüge kombiniert Wing Commander zwei Techniken: Während das All ein echtes 3D-Modell ist, werden die Schiffe und Asteroiden vorab als Bitmaps in ver-



Kollegen vor der Kamera: Für die ersten beiden Wing Commander setzt Roberts noch einen Camcorder ein, um Bewegungsabläufe zu simulieren.

Wing Commander: die Ableger bis 1994

Schweineteure F16-Dogfights, ein akademisch aufgeblasener Editor, Rudentaktik mit Katzen: Neben der Hauptreihe gibt es jede Menge Drumherum ums Wing-Commander-Universum. Hier die ersten drei Nebenschauplätze bis 1994, in chronologischer Reihenfolge.



Strike Commander

Der 23. April 1993 ist für Hardware-Händler ein Festtag – und für Spielersparbücher das bittere Ende. Denn Strike Commander gilt heute noch als Synonym für »Ja spinnt der Roberts denn total? Einen 486er DX2 verlangt der für seine Kampfjet-Action, nur für ein bisschen Texture-Mapping und Gouraud-Shading? Obwohl ... sieht ja schon toll aus ... ach, wer braucht schon ein Sparbuch!« Über vier Jahre (davon zwei Jahre Verspätung) schraubt Chris Roberts an Strike Commander, in dem wir im Jahr 2011 im F16-Geschader »Wildcats« als Söldner dienen. Das Spiel hat mit Wing Commander viel gemeinsam, darunter die in vielen Zwischensequenzen erzählte Story. Neu ist, dass wir Waffen, Munition und Flieger selber finanzieren müssen.



Wing Commander Academy

Am 27. August 1993, einen Monat vor Privateer, beglückt uns Origin mit diesem »Custom Mission Simulator«. Das klingt so trocken, wie es sich letztendlich auch spielt: Wir klicken uns eigene und feindliche Jäger zusammen und schmeißen alle ins Wegpunkt-All. Dabei läuft alles auf simple Dogfights hinaus, denn komplexere Missionen, etwa Eskortern oder Basisverteidigung, schafft Academy nicht, von kompletten Kampagnen ganz zu schweigen. Außerdem ist das Schiffsangebot sehr übersichtlich, außer einer terranischen Raumstation dürfen wir keine Großkampfschiffe oder Träger in die Schlacht werfen. Da merkt man erst recht, wie viel die spannende Story von Wing Commander zu seinem Erfolg beigetragen hat!



Wing Commander Armada

Zwischen Privateer und Wing Commander 3 schiebt Origin am 22. September 1994 einen Strategieableger rein: In Armada ziehen wir auf Seiten der terranischen Konföderation oder der Kilrathi rundenweise unsere Flotten, die Gefechte tragen wir dann im Cockpit aus. Armada nutzt bereits das 3D-All von Wing Commander 3, ist also sozusagen ein erster Testballon. Trotz der umfangreichen Multiplayermöglichkeiten (wir können mit zwei Joysticks, per Netzwerk oder Nullmodemkabel spielen) ist das Erobern der zufallsgenerierten Strategiekarte nur mäßig spannend. Wir verteilen Aktionspunkte, um Festungen, Werften, Fabriken und natürlich Schiffe zu bauen. Auch hier zeigt sich: Ohne echte Story ist ein Wing Commander flügelahm.

schiedenen Ausrichtungen gezeichnet – von oben, unten, seitlich und so weiter. Mit einer selbstentwickelten Sprite-Software kann das Team diese Bitmaps dann in weitere, feiner abgestufte Winkel rotieren und je nach Abstand zu unserem Schiff größer oder kleiner skalieren. All diese Ansichten eines Schiffs landen in einer großen Datei, aus der sich die 3D-Engine die passende Bitmap holt und darstellt, basierend auf unserem Abstand und Winkel zum jeweiligen Schiff. Klingt umständlich, doch das Skalieren und Rotieren der Bitmap-Raumschiffe und -Asteroiden benötigt weniger Compu-

terleistung als das aufwändige Berechnen von Polygonmodellen, dadurch ist Wing Commander sauschnell.

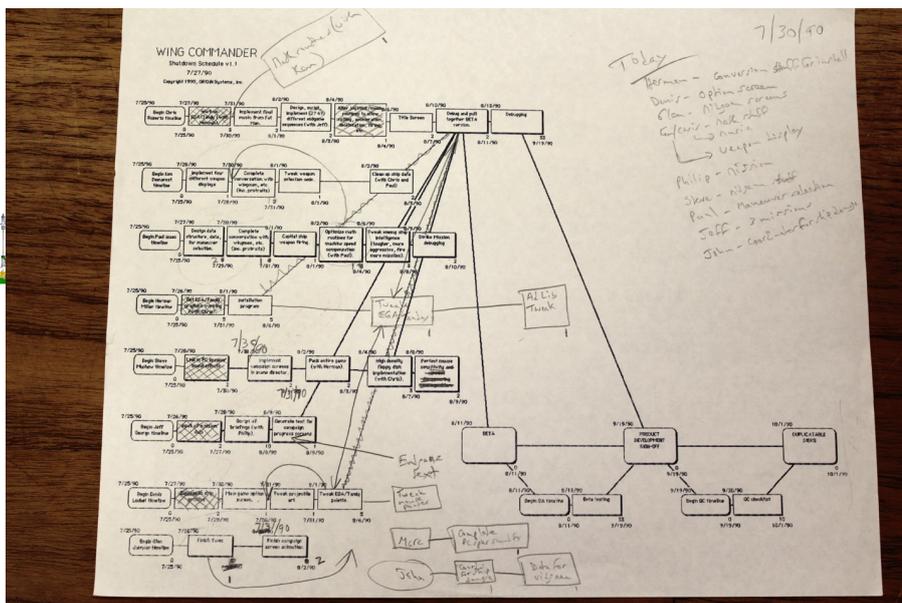
Beim 3D-Weltraum trickst Chris Roberts übrigens nicht: Der ist rund um unser Heimat-Trägerschiff Tiger's Claw wirklich komplett simuliert – die Flüge von Navigationspunkt zu Navigationspunkt sind keine vorberechneten Nachlade-Sequenzen. Das lässt sich ganz leicht testen, indem man nicht per Autopilot zum nächsten Navpunkt fliegt, sondern manuell. Doch wer in dieses All rein will, braucht einen 286er AT mit 12 MHz, 640 KB RAM, DOS 3.0 und EGA-Grafik-

karte. Mindestens, denn auf so einem System gehen einige grafische Feinheiten flöten, Origin empfiehlt daher einen 386er AT mit 16 MHz, 2 MB RAM und einer neumodischen VGA-Karte; so ein Computer war damals Highend. Doch in den nächsten Jahren wird Chris Roberts die Aufrüstungsspirale noch weiter rotieren lassen – hat da jemand Strike Commander gesagt?

I/O220 IRQ5 DM7

Auch bei der Musik klotzt Wing Commander ran: Als eines der ersten großen Spiele unterstützt es nicht nur den gängigen MIDI-Standard, sondern auch Creative Labs' erst im Vorjahr eingeführte Soundblaster-Karten – Spielerveteranen bekommen heute noch feuchte Augen bei Kürzeln wie »SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 T6«. Die eingängige Musik von George Alistair »The Fatman« Sanger trägt viel zur Atmosphäre bei, denn sie passt sich dem Geschehen an: Bei auftauchenden Gegnern wird der Soundtrack zackiger, und ähnelt unser Rumpf einem Schweizer Käse, ertönt die Mucke noch dramatischer. Eigene Abschnitte, ausgeschaltete Wingmen, geschaffte Missionsabschnitte – alles bekommt seine eigene Melodie.

Doch Wing Commander soll nicht nur ein technischer, sondern auch ein emotionaler Meilenstein werden. Daher setzt Roberts auf starke Kameraden, von denen wir einen als Wingman zugewiesen bekommen oder später selbst wählen dürfen. Die Rufzeichen der tapferen Männer und Frauen sind bis heute legendär: darunter Maniac und Angel, Paladin und Hunter, Iceman und Jazz. Unsere Bodyguards können wir kommandieren, per Multiplechoice-Menü weisen wir ihnen un-



Eng getakteter Zeitplan: Am 11. August 1990 soll die Beta parat sein – das fertige Spiel aber schon sechs Wochen danach am 27. September im Laden stehen. Heutzutage völlig undenkbar. Dieses und die folgenden originalen Designdokumente haben Richard Garriott und Warren Spector der University of Texas' Videogame Collection vermacht.

ser aktuelles Ziel zu, hetzen sie auf einen Gegner, der uns angreift, oder kommandieren »Fire at Will«, also Feuer nach eigenem Ermessen. Sprachausgabe gibt's im ganzen Spiel noch nicht – die kommt erst 1994 mit der Portierung auf Segas CD-System. Doch der Funk ist auch ohne Sprecher prima zum Fluchen: Wir können unsere Gegner, eine löwenartige Rasse namens Kilrathi, mit Katzenwitzen beleidigen – was nicht nur Spaß macht, sondern auch taktisch was bringt. Wenn wir nämlich so einen Fellknäuel-Piloten wüst beschimpfen, lässt der auch mal von seinem Ziel ab und geht auf uns los. Aber auch das ist eine Frage des Charakters, Kilrathi-Asse wie Khajja the Fang alias »The Machine« lässt sowas völlig kalt.

Wir selber spielen »Maverick«, einen anfangs namenlosen Piloten, der bei Origin intern »BlueHair« heißt, weil er wegen der eingeschränkten VGA-Farbpalette bläuliche Haare hat – was gleichzeitig ein beliebtes Stilmittel aus Comics ist. Erst später wird aus BlueHair, Sie ahnen es, die Kurzform Blair, der Name unseres Piloten. Und die Kilrathi? Deren Name entsteht aus den beiden Wörtern »kill« (töten) und »wrath« (Zorn).

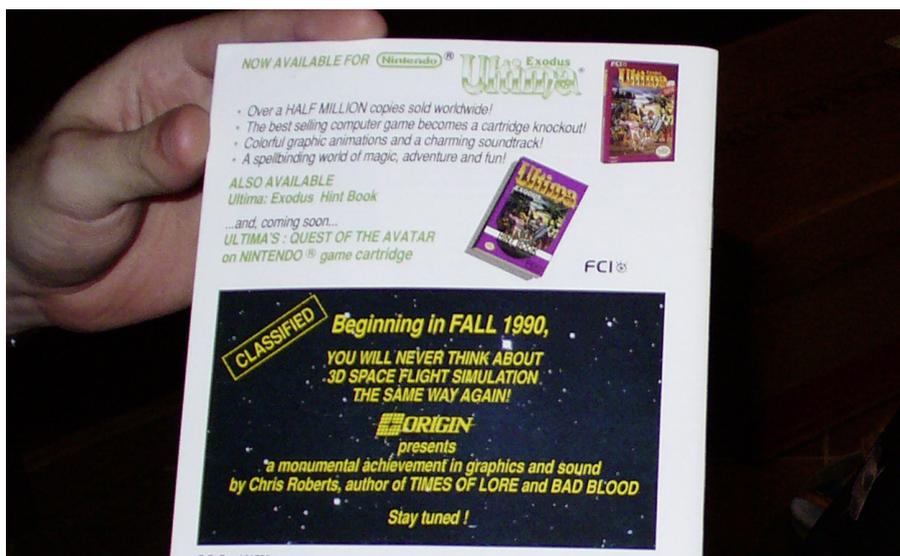
Nochmaaaaal!

Das Team entwirft ein komplexes Geflecht aus Missionen, die wir gewinnen, verlieren oder »unentschieden« spielen können. Solange wir nicht sterben, geht es selbst nach einer Niederlage weiter – etwa, wenn ein zu eskortierendes Schiff hopsgeht. Allerdings haben sich die meisten Spieler bei einem vergeigten Einsatzziel schlicht aus dem Cockpit geschleudert und den vorherigen Spielstand neu geladen, bis die Mission gewonnen war. Dadurch war der »Verlierer-Zweig« des Missionsbaums völlig für die Katz (sic!). Um solche überflüssigen Produktionskosten zu sparen, verzichtete Origin in den Mission Packs und Nachfolgerspielen zugunsten einer linearen Missionsstruktur auf sich mehrstufig verzweigende Einsätze. Ein bisschen Verzweigung bleibt aber: Wenn wir etwa Jahre später in Wing Commander 3 bestimmte Schlüsseleinsätze verlieren, wirft uns das Spiel in eine einzelne »Loser«-Mission, in der die Erde von einer Fellknäuel-Armada überrannt wird.

Wing Commander punktet aber nicht nur mit einer quasi-dynamischen Kampagne, sondern auch mit zahlreichen Schiffen. Vier davon können wir selbst fliegen, alle mit eigener Cockpitsicht. Angefangen bei der leichten, wendigen Hornet, die aber nur zwei schwache Laser und drei Raketen an



Unser erster Schritt auf der Tiger's Claw beginnt wie ein Adventure: Barkeeper Sam und Kameraden geben uns Tipps, links steht ein Simulator, rechts geht's ins Quartier alias Speichermenü.



Werbebeilage von 1990: Ultima war gestern, im Herbst kommt eine 3D-Weltraum-Simulation!

Bord hat – zwei Dumb-Fire, die dumpf geradeausfliegen, aber viel Bumms ins Ziel bringen, sowie eine hitzesuchende, die wir einschalten, sobald ein Gegner doof genug ist, länger vor uns herzufliegen und mit den heißen Düsen zu wackeln. Später klettern wir in den mittleren Jäger Scimitar und den schweren Raptor mit je zwei Gaußgeschützen und Neutronenkanonen, der erstmals auch clevere Raketen mitführt. IR-Raketen (IR steht dabei nicht für Infrarot, sondern »Image Recognition«, also Bilderkennung) schalten sich nach kürzerer Zeit auf den Gegner auf, unabhängig von seiner Ausrichtung. Und die FF-Raketen können wir blind verschießen, denn FF heißt Freund-Feind-Kennung, die Dinger picken sich also selbstständig einen Gegner raus. Als einziges unserer vier Schiffe schleppt der Raptor eine Mine mit, die wir mit viel Glück in Verfolger bugsieren.

Erst gegen Ende der Kampagne fliegen wir den Rapier-Jäger, der die Wendigkeit der Hornet mit den Schilden der Raptor kombiniert. Klingt gut, allerdings ist seine Mischung aus je zwei Lasern und Neutronenkanonen ungünstig – denn Laser haben die höchste, Neutronenkanonen die niedrigste Reichweite im Spiel, was uns immer zwischen zwei Stühlen bugsiert. Zu den Jägern gesellen sich je ein terranischer Frachter- und Zerstörerartyp sowie unser Flaggschiff, die Tiger's Claw. Die Kilrathi-Gegenseite kontert mit fünf Jägertypen, die ulkige Namen wie Salthi, Dralthi und Jalathi tragen – sozusagen Tick, Trick und Track, nur mit Katzen statt Enten. Unterschätzen sollten wir die Dinger trotzdem nicht, zumal es Kilrathi-Asse gibt, die uns ganz besonders einheizen. Nett: In der Bar der Tiger's Claw geben uns Kameraden Taktiktipps à la »Salthi-Piloten drehen immer nach links ab«.



Ken Demarest, einer der Wing-Commander-Programmierer, gerät kurz vor Schluss noch in Stress: »Beim Beenden des Spiels bekamen wir eine Fehlermeldung des EMM386-Speichermanagers. Dabei wurde der Bildschirm schwarz und eine einzelne Zeile angezeigt, sowas wie »EMM386 manager error«. Aber wir mussten sofort in Produktion. Also habe ich die Fehlermeldung mit einem Hex-Editor direkt im Speichermanager in »Thank you for playing Wing Commander« geändert!«

Origins Geheimwaffe

Im Sommer 1990 geht Origin mit Wing Commander, das damals noch Wingleader heißt, an die große Öffentlichkeit. Auf der Consumer Electronic Show (CES) in Chicago dreht das Standpersonal den Soundtrack auf Anschlag, die Musik lockt das Publikum an, das staunend vor den Monitor-Reihen stehen bleibt und die Demo mit umherrasenden Kil-

Seit 18 Jahren online: Wing Commander als klassisches Rollenspiel



In der selbstentwickelten Browserkonsole würfeln die Mitspieler nacheinander ihre Angriffe, Ausweichmanöver und so weiter.

Shuriken würfelt 20w23:
Auswertung: 1x1, 1x3, 1x4, 1x6, 1x7, 2x9, 2x10, 1x11, 1x13, 1x14, 1x16, 2x17, 2x18, 2x22, 1x23 (Summe: 250). Wer mit solchen kryptischen Sätzen was anfangen kann, ist vermutlich so angenehm »oldschoolig« wie die bunte Truppe auf Wingcommander.de. Die trifft sich nämlich mehrmals in der Woche online, um klassisches Rollenspiel zu betreiben – und das kontinuierlich seit 1997, also seit Wing Commander Prophecy! Statt

Joystick-Action sind Würfelduelle angesagt, per Mausklick würfeln wir aus, ob unsere wärmegeleitete Rakete trifft – und wie viel Schaden sie anrichtet. Oder ob wir der feindlichen Salve ausweichen, die partout in unser Heck will. Das Beispiel oben ist das Geschützturm-Abwehrfeuer eines Feindschiffes, das Spielleiterin »Shuriken« ins Gefecht geworfen hat.

Die rund 100 aktiven Spieler gehören verschiedenen Geschwaderstaffeln auf derzeit sechs Trägerschiffen an. Wer mag, kann aber auch in den Trägerforen einen Bordcharakter spielen. Ein typischer Spielabend beginnt gegen 20 Uhr und dauert zwei, drei Stunden – je nachdem, was für einen Auftrag sich der Spielleiter ausgedacht hat. Wir haben ein paar mal mitgespielt, Shuttles eskortiert, Bomber beim Angriff gegen Großkampfschiffe gedeckt, uns Dogfights gegen flinke Feindmaschinen geliefert. Das spielt sich alles im Textchat ab; wer mag, kann sich aber parallel per Skype mit den anderen Spielern unterhalten. Die kümmern sich wahrlich rührend um jeden neuen Kadetten, obwohl wir inkognito mitgemacht haben.

Daneben! Daneben! Daneben! Daneben!

Das Rollenspiel braucht allerdings auch Geduld: In einer ersten Trainingsmission haben wir in unserer schweren Excalibur III exakt fünf Mal geschossen (und exakt fünf Mal daneben). Dass wir dem Feind nicht mal einen Kratzer verpassen konnten, liegt neben Würfelpech aber auch daran, dass unser Charakter noch am Anfang seiner Karriere stand und noch keine Kampferfahrungen oder Pilotenfähigkeiten erlernt hat. Umso schöner dann unser erster Abschuss in der ersten »scharfen« Mission – was aber auch dran lag, dass unsere Wingmen uns den angeschossenen Feindflieger großzügig überlassen haben. Überhaupt ist Zusammenarbeit das A und O im Rollenspiel, bei dem es stets locker zugeht.

Derzeit entwickelt der Wing-Commander-Fan Cord Trüller, der als Gründungsmitglied und Betreiber von Anfang an dabei ist und hauptberuflich als Softwareentwickler arbeitet, eine neue Konsole – also das Interface, in dem Briefing, Schiffsauswahl und -bewaffnung sowie die Missionen stattfinden. Letztere sind einem klassischen Wing-Commander-Cockpit nachempfunden. Kein Vergleich zu 1997, als sich die ersten Spieler noch in AOL-Chaträumen (!) trafen, weil nur da ein Würfelgenerator integriert war. Seitdem ist viel passiert: Einige der Spieler haben sich hier kennengelernt und später geheiratet, sogar die ersten »Wing-Commander-Babys« gibt's schon. Weil uns das Rollenspiel so gut gefallen hat, bleiben wir am Ball und berichten noch mal ausführlicher.



Vor jeder Mission wählen wir unser Schiff samt Ausrüstung. Die Raketen haben unterschiedliche Manövrier- und Schadenswerte.

Am nächsten Tag bringen die anderen Firmen rund um Origin zur Selbstverteidigung eigene Soundsysteme mit. Die einst ehrwürdige CES, die 1967 erstmals stattfand, wird akustisch endgültig von der Games-Branche dominiert. Das komplette Lucasfilm-Standpersonal inklusive aller Senior Producer knäult sich stumm vor den Wingleader-Bildschirmen. Alle schauen lange zu. Dann gehen sie wieder, wortlos. Ein ehemaliger Origin-Mitarbeiter erinnert sich: »Du konntest die Angst in ihren Augen sehen, als sie vorbeigelaufen sind. Wir haben noch Witze darüber gemacht, wie cool und lässig sie schauen wollten. Aber wir wussten, dass sie Angst hatten.« Der SWOTL-Chefdesigner Larry Holland wiederum erzählt uns, Chris Roberts habe ihn bereits Anfang 1989 auf der Winter-CES in Las Vegas gebeten, einen Blick auf Wing Commander zu werfen, und zugleich von Hollands Weltkriegs-Flugsimulation Battlehawks 1942 geschwärmt, deren Dogfights als Inspiration für Wing Commander gedient hätten. Nun, gegenseitige Inspiration ist doch etwas Schönes, das Ergebnis historisch verbrieft: Als die CES 1990 vorbei ist, kündigt Lucasfilm plötzlich an, dass Secret Weapons of the Luftwaffe noch viel mehr Feinarbeit benötige und das Weihnachtsgeschäft nicht schaffen werde. Tatsächlich erscheint die Weltkriegs-Flugsimulation erst ein Jahr später, zu Weihnachten 1991. Und danach setzt sich Lawrence Holland an seine Star-Wars-Weltraumsimulation X-Wing, ihrerseits inspiriert von Wing Commander.

Das furiose Debut von Wing Commander kommt nicht von selbst, denn Chris Roberts feilt auch während der Messe dauernd an seinem Baby, wie Warren Spector erzählt: »Chris hat noch persönlich am Code geschrieben, um die Demo zu tweaken, während wir den Messestand aufgebaut haben. Er hat seinen PC – mit der einzigen Version der Demo auf der Festplatte – jede Nacht mit ins Hotel genommen. Ich habe das Zimmer mit ihm geteilt und weiß, dass er kaum geschlafen und die ganzen Nächte programmiert hat, um jeden Messetag eine noch bessere Demo zu zeigen. Das waren dieser Einsatz und Wahnsinn, die Chris zu einem großartigen Developer gemacht haben.«

Katapultstart!

Als Wing Commander am 27. September 1990 erscheint, flippen Spieler und Kritiker unisono aus. »Kino kann kaum schöner sein«, titelt Redakteur Michael Hengst in der Power Play 12/1990, darunter grinsen er und Kollege Heinrich Lenhardt mit ihren legendären »Super!«-Gesichtern in die Meinungskasten-Kamera, daneben die 88%-Wertung. Und damit liegt das Kultmagazin noch im niedrigen Bereich, denn international hagelt es Bestwertungen und Lobeshymnen. Unser Liebling kommt aus Frankreich von der mittlerweile eingestellten Zeitschrift Joystiq, denn die wagt schon einen prophetischen Blick in die Zukunft, der beginnt mit »Wing Commander préfigure ce que seront les jeux

rathi-Schiffen bestaunt. Ein Programmierer von Lucasfilm, der ein paar Stände weiter das fast fertige und fürs Weihnachtsgeschäft startbereite Secret Weapons of the Luftwaffe (SWOTL) präsentiert, schlendert mit breiter Brust herüber, schaut sich Wingleader kurz an und geht unauffällig weiter. Ein paar Minuten später taucht er wieder auf, einen weiteren Coder im Schlepptau. Beide plaudern (beziehungsweise brüllen, wegen der Musik)

mit den Origin-Leuten am Stand und schielen dabei immer wieder kurz zur Demo rüber. Messepersonal schaut vorbei und bittet die Origin-Jungs, den Soundtrack leiser zu drehen. Die folgen brav – bis die Messeoffiziele weg sind, dann steigt der Musikpegel ganz langsam wieder auf Anschlag. Mittlerweile haben sich sechs Lucasfilm-Mitarbeiter vor Wingleader versammelt, schauen stumm zu, verschwinden genauso stumm.



Chris Roberts ließ sich für Wing Commander und später Strike Commander von echten Fliegerszenen inspirieren, links eine F-16 samt Bodencrew, rechts eine ähnliche Szene im ersten Wing Commander – inklusive Leuchtstab-Parkwächter.

sur CD-Rom.« Wir lassen mal Google Translate über den kompletten Artikel laufen, das ist immer so lustig: »Wing Commander vorwegnimmt, was die Spiele auf CD-Rom. Außer, dass es nicht mehr als fünf oder sechs Megabyte sein, aber hunderte sie zählen. Diese App ist eine Übung in Stil, mit einem Testballon von Autoren aus, die die Hand gibt, verlockende entnommen wurde jeux. Im Vollbild eufel, mit allen Stereo-out und Chaos Optionen. Werden wir warten, bis dann? (Hinweis: keine Wahl).«

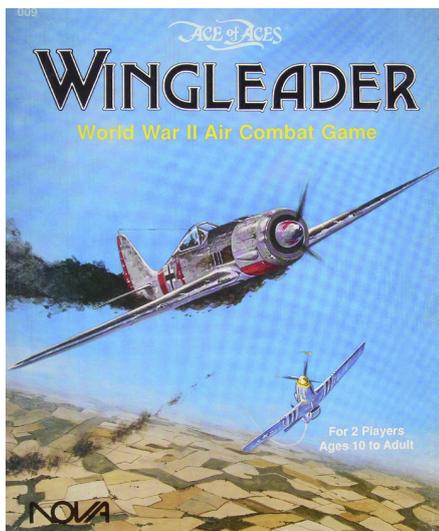
Was Joystiq damit sagen will: Hoffentlich kommt die CD bald aus den Puschen! Denn Wing Commander erscheint auf Disketten, immerhin haben wir die Wahl zwischen elf unhandlichen 5,25-Zoll-Pappdingern und sechs unhandlichen 3,5-Zoll-Plastikdingern. Auf Silberscheibe landet Wing Commander erst viel später, nämlich 1992 auf Sonys System MEGA-CD und dem japanischen FM Towns. FM Towns kennen Sie nicht? Kein Wunder, das von Fujitsu produzierte Computersystem orientierte sich zwar an »westlichen« PCs und hatte sogar schon 1990 ein CD-Laufwerk an Bord – war aber außerhalb Japans kaum bekannt und inkompatibel mit anderen Computersystemen, sodass für Wing Commander eine eigene Version erschien. Auch die Amiga-Jünger mussten

noch zwei Jahre auf Wing Commander warten. Ganz so begeistert klingt die Power Play da allerdings nicht mehr: »Wing Commander ist auf einem ungetunten 500er oder 2000er so gut wie unspielbar. Die Flugobjekte zuckeln derart langsam über den Bildschirm, dass einen das Schüttelfieber überfällt.« Allerdings war auch abzusehen, dass Roberts' hohe PC-Anforderungen auf den untermotorisierten Amigas erst recht Probleme machen würden – darum wurde die von Anfang an angekündigte Amiga-Fassung kurzzeitig sogar eingestellt, bis eine Auftragsfirma sie doch noch halbwegs hinbekam.

In Geheimer Mission

Während der PC also zwei Jahre lang die Weltraum-Hoheit hat, schiebt Origin zwei der damals üblichen Erweiterungen nach. Nur zwei Monate und eine Woche nach dem Start von Wing Commander kommt die erste, The Secret Missions. Das Addon enthält 18 neue, mehrteilige Missionen, die uns auf die Jagd nach dem Kilrathi-Schlachtschiff Sivar und seiner Geheimwaffe tief ins Feindgebiet schieken. Ursprünglich sollten die nachgereichten Einsätze schon im Hauptspiel dabei sein, wurden aus Zeitgründen aber ausgelagert, schließlich sollte Wing Commander ja das Weihnachtsgeschäft 1990 schaffen. Manche Dinge ändern sich eben nie.

Schon vier Monate später legt Origin erneut nach. The Secret Missions 2: Crusade erweitert die Saga um 16 Einsätze, aber auch um wichtige Story-Elemente. Denn bei unserem Befreiungsfeldzug gegen den Planeten Firekka stoßen wir nicht nur auf den Experimentaljäger »Hhriss« der Kilrathi, sondern auch auf ihren Kreuzerkommandanten Ralgha nar Hhallas. Als der stolze Krieger ein Menschenkind vor mordenden Kilrathi rettet, wird er zum Überläufer. Und ein treuer Freund, der den niedlichen Rufnamen »Hobbess« bekommt – benannt nach dem lebendigen Stofftiger aus der tollen Comicserie »Calvin und Hobbes«. Egal, wie gut wir unsere Missionen meistern, diesmal erwischt es auf jeden Fall einen unserer Kameraden, »Bowmans« Tod ist fester Bestandteil der Handlung. Überhaupt sind die beiden Addons gnadenloser als das Hauptspiel: Wie oben erwähnt verzweigen sich die Missionen nicht mehr abhängig von unseren (Miss-)Erfolgen – wenn wir einen Einsatz endgültig versauen, landen wir beim nächs-



Producer Warren Spector fragt kurz vor der CES 1990 bei Nova Game Designs nach, ob Origin den Namen »Wingleader« verwenden darf. Denn Nova Game Designs hat bereits ein gleichnamiges Luftkampf-Booklet-Game, das im Zweiten Weltkrieg spielt. Kurz darauf ändert Origin den Namen in Wing Commander.

WING COMMANDER Task Breakdown 7/25/90		Chris - Attack on the to each of these tasks is the sequence of tasks is important, include that in web, if you can. Thanks. Pric
PRE-BETA		
✓ 3 days	Design global data structure for maneuver selection and generate data to fill it.	Pric
✓ 1 day	Tweak weapon selection code.	C3
✓ 1 day	Capital ship weapon firing code.	P
✓ 1 day	Generate text for campaign progress screens.	JG2.
✓ 2 days	Implement campaign screens in scene director.	SM2
✓ 2 days	Debug input text for train-sim high scores, call sign, etc.	SM.
✓ 1 day	Alter joystick and mouse routines to allow rolling, acceleration, deceleration, firing, etc.	C
✓ 4 days	Complete conversation with wingmen, enemy aces, enemy general, tanker captains, etc. (including portraits).	K
✓ 1 day	Implement 4 different weapon displays.	K2.
✓ 5 days	Get BGA and Tandy graphics working.	CHM.
✓ 5 days	BGA/Tandy palette tweaking (art).	
✓ 1 day	Implement medal sequence establishing shot.	C.
✓ 2 days	Debug auto-pilot.	P (C.)
✓ 3 days	High-density floppy disk implementation.	nm + SM.
✓ 5 days	Installation program.	HM.
✓ 2 days	Design, script, and implement (two? four?) different endgame sequences.	CR + SC
✓ 2 days	Implement final music from Pat Man.	C2

Endspurt: Chris Roberts hat noch viel zu tun. Sollen es eigentlich zwei oder vier Endsequenzen werden?

ten Wechsel des Sternsystems automatisch in den beiden finalen Loser-Missionen.

Wing Commander – so spielt es sich heute

Ist Wing Commander eigentlich in Würde gealtert? Wir haben es getestet und 25 Jahre nach unserem ersten Start von der Tiger's Claw erneut losgelegt. Die klare Antwort: jein. Wing Commander ist zwar immer noch kultig, die Briefings und Dialoge, ja sogar Details wie der Eimer rechts im Schlafsaal (auch bekannt als Savegame-Menü), in den penetrant Wassertropfen purzeln. Und natürlich das hektische Gerenne der Piloten zum Hangar (das wir nach Chris Roberts' Kamera-Anekdote jetzt mit ganz anderen Augen sehen). Doch dann, im Cockpit, holt uns die Realität moderner Zeiten ein: Wing Commander, zumindest der erste Teil, fliegt sich nicht mehr wirklich gut.

Das liegt zum einen an der niedrigen Auflösung: Bei mickrigen 640 mal 480 Bildpunkten ist die damals blitzschnelle Bitmap-Technik natürlich immer noch schnell, aber längst nicht mehr so »dogfightig« wie früher. Denn die Gegner drehen sich gröber, stufiger als in modernen Spielen, man merkt einfach, dass die Bitmaps damals in 15- oder 30-Grad-schritten rotierten, nicht so fluffig wie moder-

Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi

Erschienen:
4. September 1991



Stärkstes Spielschiff:..... Broadsword
Länge:..... 36m
Höchstgeschwindigkeit:..... 320 km/s
Beschleunigung:..... schlecht
Geschütze:..... 3 Gaußkanonen,
 3 Türme mit je 2 Neutronenkanonen
Raketen:..... 3 FF
Sonstiges:..... 4 Torpedos
 Traktorstrahl im Heck-Geschützturm

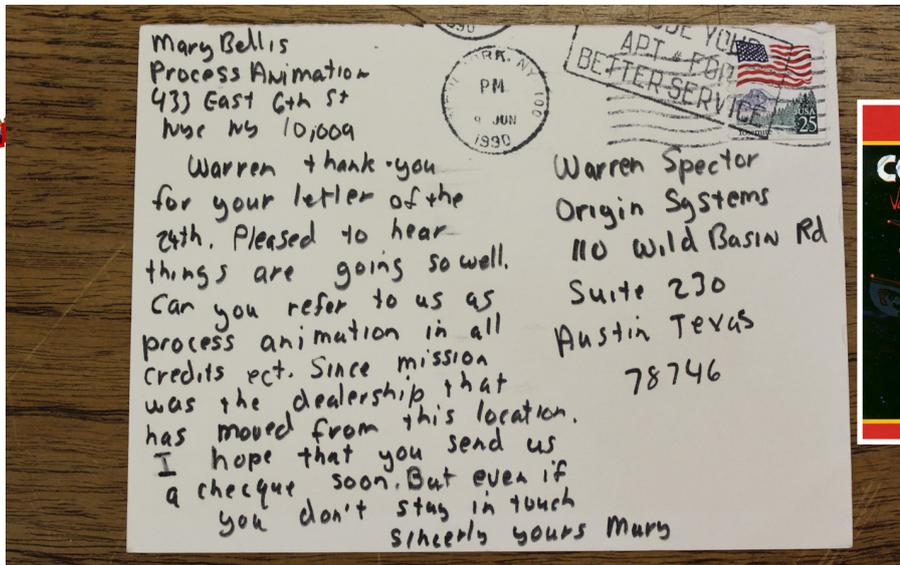
100 Tonnen Breitschwert: Der Bomber ist mit seinen Torpedos der Alptraum jedes Großkampfschiffs. Nach dem Abdrehen kann er noch mit den Geschütztürmen nachkarten.

Addons:
 Special Operations 1 (14. Dezember 1991)
 Special Operations 2 (5. Juni 1992)

stimmtes Kilrathi-Schiff bekämpft.« Ellen Beeman bespricht sich daraufhin mit ihrem Mann Stephen, der als Director ebenfalls an Wing Commander 2 arbeitet, und beide entscheiden sich für »eine Story voller cineastischer Zwischensequenzen – Liebesgeschichte und Bildschirmtod einer der Hauptfiguren inklusive.« Jetzt erklärt sich auch, warum das Wing-Commander-Genre Space Opera genannt wird. Wegen der Ähnlichkeit mit Seifenopern.

Roberts kriegt auf die Nase

Für Wing Commander 2 setzt das Team erneut einen Camcorder ein, um sich gegenseitig zu



Die im Juni 2015 verstorbene Mary Bellis ist die unbesungene Heldin von Wing Commander: Aus einer Handvoll 2D-Entwürfe errechnete die freischaffende Grafikerin für jedes (!) Raumschiff Bitmaps aus 37 (!!) unterschiedlichen Perspektiven, die einen räumlichen Eindruck erwecken. 1990 schickt sie diese Postkarte an Warren Spector: »Ich hoffe, dass ihr uns bald einen Scheck schickt.«

ne Polygonmodelle. Dazu kommt, dass viele der ohnehin wenigen Weltraumpixel von Anzeigen, Armaturen und Chris Roberts' gefilterter Joystick-Hand verdeckt werden. Vor allem im Raptor-Jäger bleibt kaum Platz zum Rausgucken, Gegner sind nur kurz zu sehen, statt clever-eleganter Manöver fliegen wir quasi einen Reaktionstest. Wie gesagt, das bezieht sich nicht auf die Grafik per se, sondern auf das Fluggefühl. »Wing Dangerous«, eine Mischung aus Wing Commander (Story und Missionen) mit Elite Dangerous (Fluggefühl und Cockpitdesign) – das wäre ein Kracher!

Der Katzen-Sprachkurs

Nach dem fulminanten Erfolg von Wing Commander bleibt der Nachfolger natürlich nicht aus. Der soll schon ein Jahr nach dem ersten Teil weitere Grenzen brechen. Zum Beispiel akustisch: Vengeance of the Kilrathi lehrt die pixeligen Zwischenfilm-Charaktere das Sprechen – vorausgesetzt, man spielt mit einer Soundblaster-Karte und installiert das für 40 Mark (!) separat angebotene Speech Accessory Pack. Wing Commander 2 und das

verlockende Sprachtool kurbeln prompt den Verkauf von Soundblaster-Karten kräftig an – zwei Jahre, bevor Rebel Assault zur Killerapplikation für CD-Laufwerke wird. Dabei ist die Sprachausgabe zwar technisch sauber, aber spielerisch überschaubar nutzwerdig: Außer zwei zusätzlich vertonten Dialogszenen im Intro und den Funksprüchen erklingt keine weitere Sprache, die versprochene »Vollvertonung« ist gar keine.

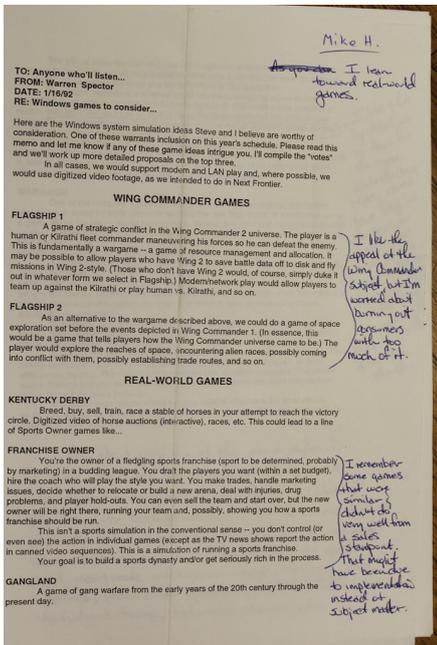
Dafür wird die Story, die zehn Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils spielt, epischer, tiefgründiger, es geht um Freundschaft und Verrat, Hass und ... Liebe. Ellen Beeman, Assistant Director und Lead Writer, hatte sich sehr genau durchgelesen, worüber sich Wing-Commander-Fans in Compuserve-Foren (!) so austauschen: »Ein paar Leute haben darüber diskutiert, dass Pilotin Angel im ersten Teil in einer bestimmten Szene ja ganz eindeutig Gefühle für den Helden hegt. Ich habe mir daraufhin im Textskript diese Szene rausgesucht. Aber ich konnte einfach nichts finden, das auf ein romantisches Interesse hinweist. Angel beschreibt da einfach nur, wie man ein be-



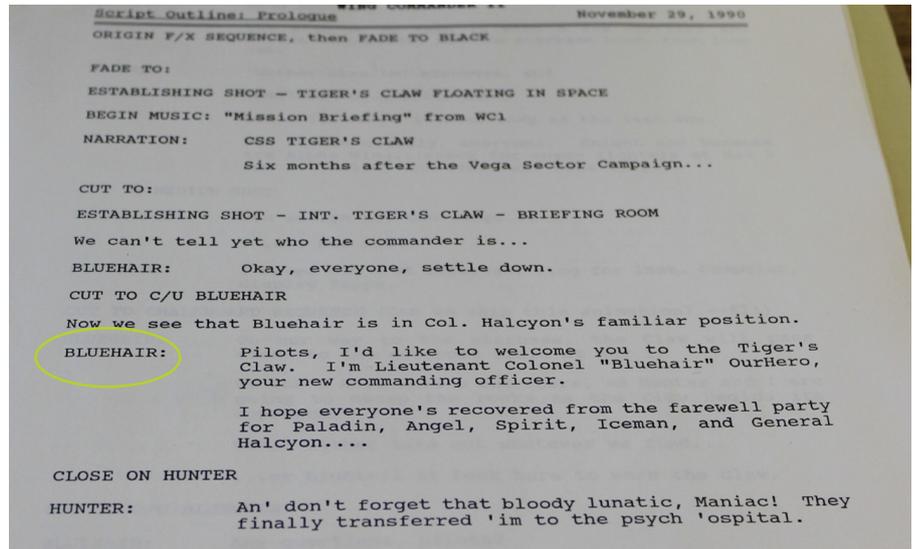
Gesprochenen Funkverkehr gab's in Wing Commander 2 nur mit Soundblaster-Karte und Speech Pack, das für rund 40 Mark separat zu kaufen war. Alle anderen Spieler bekamen nur Untertitel. Technisch war der eingesprochene Funkverkehr sauber, nervte aber nach einiger Zeit, weil sich die Sprüche wiederholten.



Geschütztürme waren eine der überschaubaren Neuerungen in Wing Commander 2. Der Broadsword-Bomber hatte gleich drei davon – einen am Heck, zwei an den Seiten.



Wenn Feinde zu Freunde werden: »Hobbes« in terranischer Uniform.



Als Blair noch »BlueHair« hieß: das Skript von Wing Commander 2 vom 29. November 1990.

Warren Spector fragt in die Runde: Was machen wir nach Wing Commander 2? Ein Strategiespiel im gleichen Universum? Etwas mit Erkunden? Oder wie wär's mit einem Rennpferd-Manager (ja, wirklich)? Zum Glück entschied sich Origin für Privateer.

filmen. Stephen Beeman über die damaligen »Dreharbeiten« und das anschließende sogenannte Rotoscoping, auf Deutsch Rotoskopieverfahren: »Wir haben die Szenen über eine wirklich primitive Capture-Karte aufgenommen und anschließend in Deluxe Paint übermalt, einen Frame nach dem anderen. Der beste Moment beim Rotoscoping ist passiert, als wir eine Szene am Ende von Wing 2 gedreht haben, in der Angel Jazz schlägt. Jackie Chapman, eine von Origins Marketingleuten, hat Angel gespielt, und Chris übernahm den Part von Jazz. Natürlich war keiner der beiden ein trainiertes Hollywood-Stunt-double, und als Jackie zugeschlagen hat, ging der Schlag nicht wie geplant an Chris vorbei, sondern direkt auf seine Nase. Natürlich war das genau der Take, den wir im Spiel verwendet haben. Die Fans können froh sein, dass Chris Blut, Schweiß und Tränen in das Spiel investiert hat. Der Rest von uns hat nur Schweiß und Tränen reingesteckt.«

Weil Wing Commander 2 nur knapp ein Jahr nach dem ersten Teil erscheint, sind die Neuerungen jenseits der ausführlicher er-

zählten Story nicht wahnsinnig groß. Einige Elemente fliegen sogar ganz raus, neben den genannten alternativen Missionszweigen zum Beispiel die Medaillen, die wir uns im Vorgänger noch erschießen konnten. Dafür gibt es jetzt drei neue Jägertypen und den Broadsword-Bomber, in dem wir sogar die drei Geschütztürme persönlich bemannen dürfen. Die neuen Torpedos sind ideal gegen Großkampfschiffe, während die Chaff-Pods Täuschkörper abwerfen, die anfliegende Lenkraketen total verwirren sollen.

Ein teures Hobby

Chris Roberts holt auch für den zweiten Teil alles aus der aktuellen Hardware heraus – doch viele PCs bleiben dabei auf der Strecke. Denn Wing Commander 2 braucht möglichst einen 386er mit mindestens 20 MHz, 2 MB RAM sowie unerschämten 15 MB Fest-

plattenplatz, und es dauert fast zwei Stunden, das Spiel von den bis zu elf Disketten zu installieren. Michael Hengst hat in der Power Play 12/1991 aber noch mehr zu meckern: »Besonders dreist und unverständlich ist die Tatsache, dass Origin laut Handbuch Wing Commander 2 ausschließlich auf Tauglichkeit unter MS-DOS 5.0 getestet hat. Bei einigen älteren DOS-Fassungen oder DR-DOS kann es durchaus vorkommen, dass die Grafik kurzerhand für ein bis zwei Sekunden hängenbleibt.« Wir haben uns in derselben Ausgabe der Power Play mal die Händleranzeigen angeschaut und gerechnet: Wing Commander 2 (90 Mark) plus Speech Pack (40 Mark) plus MS-DOS 5.0 (250 Mark) kommen schon auf 380 Mark – nur für die Software. Wer sich einen tauglichen Rechner komplett neu anschafft, zahlt für einen 386er mit 33 MHz, 4 MB RAM und 80 MB



Let's Play im Jahr 1992: Die beliebte US-Sendung »Computer Chronicles« stellt normalerweise eher bierernst die Fortschritte der Heimcomputer vor. Unter dem Deckmantel »Space and Astronomy Software« widmen sich die Experten in dieser Folge Star Trek 5 – und Wing Commander 2.



Privateer spielt im Wing-Commander-Universum, dicht an der Grenze zum Reich der Kilrathi. Allerdings sind wir kein Soldat, sondern Freibeuter. Oder Kopfgeldjäger. Oder Händler.

Festplatte 3.798 Mark, plus Soundblaster 2.0 für rund 300 Mark, macht inflationsbereinigt insgesamt rund 3.370 Euro, nur für die Hardware. Richtig happig wird es bei einem hochmodernen 486er: Den bietet ein Händler samt VGA-Karte, Monitor, zwei Diskettenlaufwerken, 120-MB-Festplatte, MS-DOS 5.0 und Windows 3.0, aber komplett ohne Soundblaster, für unglaubliche 6.298 Mark an. Macht mit Soundblaster, Spiel und Speech Pack rund 6.730 Mark, inflationsbereinigt knapp 5.540 Euro. Und darf's vielleicht noch ein Joystick sein? Spätestens jetzt mögen auch die Hardware-Hersteller

Chris Roberts ganz arg – doch bald werden sie ihn sogar lieben. Noch sind die Katzen und ihre Raumschiffe ja nur zweidimensional, die dritte Dimension lauert schon.

Aber noch in weiter Ferne. Wing Commander 2 hat erst mal zwei Addons im Schlepptau. Special Operations 1 (1991) und Special Operations 2 (1992) entstehen ohne die Mitarbeit von Chris Roberts, der gerade emsig an Strike Commander arbeitet (siehe Kasten »Die Ableger«). Beide Addons inszenieren die Beziehungen zwischen Mann-Frau und Mann-Katze weiter; so sind wir in der ersten Erweiterung viel mit dem Überläufer Hobbes unterwegs, unter anderem im neuen Experimental-Jagdbomber Crossbow. Addon Nummer zwei zeigt erneut, dass der Frontverlauf zwischen Kilrathi- und Terranergebiet nicht einfach schwarz-weiß verläuft – wir kriegen es mit der menschlichen Splittergruppe der Mandarins zu tun, die den Kilrathi den Prototyp des schweren Morningstar-Jägers übergeben wollen, und liefern uns am Ende einen Showdown mit einem Verräter.

Ich bin privat hier

Bevor es mit Wing Commander 3 weitergeht, stellt Origin uns Weltraumspiel-Fans vor eine verdammt schwere Entscheidung. Der Autor dieses Artikels weiß heute noch, wie er 1993

Die Bitmap lebt!



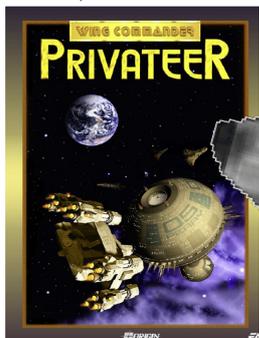
Die Bitmap-Technologie ist tot? Von wegen! Das Indie-Weltraumspiel Wings of Saint Nazaire stellt Raumschiffe genauso dar wie Wing Commander: als flache Sprites, aber aus zahlreichen Perspektiven. Wer Lust auf einen Nostalgetrip hat, kann auf Wings-ofstnazaire.com die kostenlose Alpha holen oder direkt im Browser spielen.

mit dem späteren GameStar-Chefredakteur Jörg Langer vor Zeitschriftenregalen lungerte, um genug Infos für die Mutter aller Entscheidungen zu treffen: Sollten wir uns Frontier: Elite 2 kaufen – oder lieber Privateer? Beide locken mit viel spielerischer Freiheit, als Händler oder Pirat, Kopfgeldjäger oder Kurier. David Brabens Elite war damals schon neun Jahre her, aber eben Kult. Privateer hingegen kommt von diesen Emporkömmlingen, die Wing Commander gemacht haben ... aber können die auch Handel und Schiffaufrüstungen? Denn in Privateer spielen wir keinen Militärpiloten, der gefälligst das fliegt, was man ihm vorsetzt, sondern fliegen zum Privatvergnügen, auf eigene Rechnung.

Wir haben damals richtig entschieden – und Privateer gekauft. Weil Brabens Elite 2 zwar astrophysikalisch korrekt, aber für uns sterbenslangweilig war (Wer will gegen andere Raumer kämpfen, die binnen Millisekunden vorbeisausen?), während Privateer die Wing-Commander-Tugenden mit dem Open-World-Flair des ersten Elite verknüpft. Chris Roberts und sein Bruder Erin spinnen eine Hauptstory im Grenzgebiet zwischen Terranern und Kilrathi, die wir aber jederzeit verlassen können. Denn als ziviler Pilot ist

Wing Commander: Privateer

Erschienen: 23. September 1993



- Stärkstes Spielerschiff:**..... Centurion
- Länge:**.....ca. 30m
- Höchstgeschwindigkeit:**.....500 km/s
- Beschleunigung:**.....exzellent
- Geschütze:**..... 2 Gaußkanonen,1 Tachyonkanone, 1 Partikelkanone,1 Turm mit 2 Gaußkanonen und Traktorstrahl
- Raketen:**.....2 FF, 2 IR
- Sonstiges:**.....Bewaffnung ist beim Schiffshändler konfigurierbar

Das Arbeitstier für Söldner: Der schwere Jäger ist ideal für jede Auftragsarbeit – es sei denn, es geht um Handel. Für Patrouillen und Kopfgeldjagd die perfekte Wahl!

Addons:
Righteous Fire (24. Februar 1994)



Wie in Elite, aber in schön: Das Aufrüsten unseres Schiffs hält uns immer eine lockende Mohrrübe vor die Privateer-Nase. Und wir dürfen sogar drei weitere Schiffe kaufen!

uns der große Katzenkrieg eigentlich wumpe, wir wollen Profit machen, die drei besseren Schiffe kaufen, Waffen und Ausrüstung einbauen! Und wenn wir gerade nicht der Hauptstory folgen oder handeln, ziehen wir halt eine der vielen frisch generierten Missionen aus einer Art Geldautomat: Der bietet immer mehrere Einsätze, etwa eine Patrouille oder Jagd auf einen bestimmten Gegner, legt eine Belohnung fest – und los geht's.

Privateer, das als Arbeitstitel »Trade Commander« heißt, entsteht unter der Verantwortung von Associate Publisher Erin Roberts; sein großer Bruder Chris kümmert sich derweil ums allzu irdische Kampfjet-Actionspiel Strike Commander. Beim Privateer-Addon Righteous Fire, das 1994 herauskommt, sind beide Roberts-Brüder nicht mehr dabei, dafür aber wieder Warren Specter als Producer. Die Erweiterung ist aber auch die bis dahin schwächste, mit gerade mal einem neuen Planeten und Gegnertypen bleibt sie hinter den Erwartungen zurück.

Privateer – so spielt es sich heute

Meine Güte, waren wir damals wirklich so dermaßen gute Flieger – und so geduldige? Als wir Privateer unserem Nostalgie-Check unterziehen, geraten wir echt schnell ins Schwitzen. Denn die Gefechte gegen die ersten Retro-Piloten (Die heißen wirklich so!) sind nicht nur schnell, sondern auch langwierig. Was natürlich auf gar keinen Fall an den 23 Jahren liegt, die wir seit Privateer älter geworden sind – sondern selbstverständlich an der mickrigen Startbewaffnung unseres ersten Schiffes, der Tarsus, die sich wie eine Mischung aus Traktor und Möbelwagen fliegt. Mit einem einzelnen Laser die Schutzschildschichten des wuseligen Gegners abtragen, ohne dass der unsere eigenen wegschmirgelt, das braucht auch mal ein paar Minuten emsiges Joystick-Rühren.

Aber Privateer packt uns heute trotzdem mehr als das erste Wing Commander, obwohl es mit den gleichen Problemen kämpft, allen voran dem kleinen Sichtfeld. Doch spielerisch hat Privateer einfach die Nase vorn, weil allein schon das Ausrüsten unserer Schiffe mit besseren Waffen und Raketen, mit Reparaturroboter, Turboboost und

Interview: »Ich mag Katzen!«

Nach einem mehrjährigen Abstecher ins Filmgeschäft (über den wir im nächsten Teil dieses Reports noch genauer sprechen müssen, Stichwort »Wing Commander: Der Film«) ist der Wing-Commander-Schöpfer Chris Roberts heute wieder spieldesignerisch tätig – natürlich bei seinem Crowdfunding-Traumprojekt Star Citizen, für das er inzwischen über 100 Millionen Dollar eingesammelt hat.



GameStar: Du hast Star Wars immer wieder als Inspiration für Wing Commander genannt. Wie hat dir Episode 7 gefallen?

Chris Roberts: Viel besser als die Episoden 1 bis 3. Das Erwachen der Macht ist für alte Fans perfekt und visuell großartig, es gibt eine klare Trennung zwischen Gut und Böse. Klar, es geht letztendlich wieder um einen Todesstern, aber Episode 8 ist hoffentlich besser, was die Story angeht.

Du hast deine Karriere mit zwei Action-Rollenspielen gestartet, in einem Fantasy- und einem postapokalyptischen Szenario. Warum danach ein Weltraumspiel?

Ich war schon immer ein Fan von Science Fiction und Fantasy, von »Der Herr der Ringe« und so. Ich liebe es, ganze Welten zu entwerfen, und ich wollte ein Universum erschaffen, das man erforschen kann. Also keine Top-Down-Spiele mehr wie Times of Lore und Bad Blood, die keine Story haben, sondern einfach isolierte Dungeon-Crawler sind. Und nach der Fantasy sollte es diesmal ScienceFiction sein.

Warum sind in Wing Commander ausge-rechnet überdimensionierte Katzen die Bösen? Bist du ein Katzenhasser?

Nein, ich mag Katzen! Aber privat bin ich eigentlich eher der Hundetyp, das stimmt.

Die Kilrathi sind ein Raubkatzenvolk geworden, weil ich diese kraftvolle, furchteinflößende, stolze, kriegerische Eleganz so beeindruckend finde.

Was ist dein ganz persönlicher magischer Moment, wenn du ans erste Wing Commander zurückdenkst?

Das war auf der Consumer Electronics Show 1990 in Chicago. Dort den Stand aufzubauen und das erste Mal Wing Commander zu zeigen, das Publikum zu erleben, wie es gebannt zuschaut – und dann dieser eine Moment, in dem alle begeistert reagieren, das war Wahnsinn.



Chris Roberts posiert 1991 mit Wing Commander 2, Speech Pack (bringt uns Sprache ins Spiel) und herzigem Hemd (verschlägt uns die Sprache wieder).

Geschütztürmen (yay!) enorm motiviert. Dazu kommt die spannende Hauptstory, die uns auf der Jagd nach einem Alien-Raum-schiff kreuz und quer durch den Gemini-Sektor schickt. Und weil der jede Menge Planeten und Basen bietet, auf denen wir landen können (und die auch unterschiedlich aussehen), ist Privateer heute noch um Längen

fesselnder als Elite Dangerous mit seinen 400 Milliarden gähnend leeren Sternensystemen. Somit hat Privateer nicht nur Elite 2 abgehängt, sondern auch dessen Nach-Nachfolger. Doch damit ist die Wing Commander-Reihe noch lange nicht am Ende. Denn der große Knall kommt erst noch – im zweiten Teil unseres Jubiläums-Reports. ★



Welch Verlockung! Also die Söldnergilde. Aber erst müssen wir an der Empfangsdame vorbei. Und hängt links etwa Saddam Hussein?



Frontier: Elite 2 wird 1993 so heiß erwartet wie Privateer – ist aber schließlich wesentlich trockener und komplizierter.