

# 25 JAHRE WING COMMANDER - TEIL 2



**Unverschämtheit! Drei Jahre und vier Tage lässt uns Chris Roberts warten, bis es nach Wing Commander 2 endlich richtig weitergeht. Aber mit was für einem Paukenschlag!** Von Martin Deppe

Ein Ex-Jungbauer, ein Ex-Pornostar, ein ehemaliger Schatzjäger-Helfer und angehender Kampfwerg, ein Zeitreisen-Gegenspieler und ein Wissenschaftler, der kurz zuvor gleichzeitig gegen die Kapitäne James T. Kirk und Jean-Luc Picard antrat: Es ist eine bunte Truppe, die unsere Spielwelt 1994 auf den Kopf stellt. Denn für sein Wing Commander 3 macht Chris Roberts einen Traum wahr – aus den simplen, per Rotoskopie nachgezeichneten Videorekorder-Aufnahmen der Vorgängerspiele sind echte Dreharbeiten geworden, mit echten Schauspielern. Und im Gegen-



Christopher Blair alias Mark Hamill posiert für Wing Commander 3 mit Technik-Rachel (links) und Flügelfrau Flint vor dem Greenscreen.



In Großkampfschiffe wie diesen Kilrathi-Träger mit ordentlich aufgereihten Jägern können wir jetzt auch reinbrettern.

## Wing Commander 3: Heart of the Tiger



Erschienen:  
8. September 1994



**Stärkstes Spielerschiff:** ..... Excalibur  
**Länge:** ..... 32 m  
**Höchstgeschwindigkeit:** ..... 500 kps  
**Beschleunigung:** ..... gut  
**Geschütze:** ..... 4 Tachyonkanonen,  
 ..... 2 Reaper-Kanonen  
**Raketen:** ..... 4x3 Image Recognition  
**Sonstiges:** ... 30 Täuschkörper gegen Raketen

Der schwere Jäger von Douglas Aerospace lässt sich mit einem Tarnkappen-Gerät ausstatten, mit seinen zwölf IR-Raketen und 30 Täuschkörpern gewinnt er jedes Fernduell.

satz zum ebenfalls realfilmschweren Command & Conquer, wo zum Großteil die Entwickler selbst vor der Kamera standen, kennt man die Wing-Commander-Riege sogar.

Der Ex-Jungbauer ist kein Geringerer als Mark Hamill, der es 1977 vom Wüsterfarmerziehsohn Luke Skywalker zum Todesstern-torpedierer gebracht hat. 17 Jahre später gibt er in Wing Commander 3 den Colonel Blair, den Helden. Der trifft im Spiel auch wieder alte Freunde und Feinde: die rassistige Cheftechnikerin Rachel Coriolis, dargestellt vom ehemaligen Pornostar Ginger Lynn Allen. Und John Rhys-Davies, der den bärbäißigen General James »Paladin« Taggart spielt. Den Schauspieler kennt man 1994 vor allem aus den drei Indiana-Jones-Filmen, in denen er Indy als Kumpel Sallah zur Seite



Wir erwischen nicht nur einen Kilrathi mit unseren Bordkanonen, sondern auch Chris Roberts dabei, wie er von X-Wing klaut: Die Schiffsenergie dürfen wir nun zwischen den Systemen umleiten.

steht – sieben Jahre später wird er tricktechnisch verkleinert den Axtzweig Gimli in der »Herr der Ringe«-Trilogie mimen. Blairs ewiger Konkurrent Todd »Maniac« Marshall wird gespielt von Thomas Wilson, der in einer anderen berühmten Trilogie der Achtziger mitmischte, nämlich in »Zurück in die Zukunft«, als Marty McFlys Gegenspieler Biff Tannen. Und Malcolm McDowell, 1971 mit Stanley Kubricks »Uhrwerk Orange« berühmt geworden, feiert 1994 kurz vor Wing Commander 3 einen weiteren großen Kinoparafe: Als gars-tiger Wissenschaftler Dr. Tolan Soran legt er sich in »Star Trek: Treffen der Generationen« gleichzeitig mit den beiden Enterprise-Kommandanten Kirk und Picard an – obwohl die beiden eigentlich rund 80 Jahre trennen.

### Chris hält die Klappe

Sie alle holt Chris Roberts 1994 also zwischen Kamera, Blue- und Greenscreen. Denn mittlerweile ist der Wing-Commander-Erfinder »nur noch« Regisseur und programmiert

nicht mehr persönlich. Aber warum engagiert er ausgerechnet Mark Hamill, der nach »Krieg der Sterne« nur noch kleine Auftritte in Randfilmen hatte? Der im Biopic »Amadeus« den Mozart spielen wollte, aber abgelehnt wurde, weil die Produzenten »nicht Luke Skywalker im Film haben wollen«? Auch für Wing Commander 3 ist er eigentlich nicht vorgesehen, erzählt uns der bekennende Star-Wars-Fan Chris Roberts. »Doch irgendwann kam der Casting Director mit dem Vorschlag, sich mal Mark Hamill anzuschauen. Der kehrte gerade in die Filmbranche zurück, nachdem er ein Weilchen weg war. In der ersten Star-Wars-Trilogie hatte er als junger Kerl mitgespielt, 1994 war er aber längst kein Kind mehr. Wir haben ihn eingeladen und über das Projekt gesprochen. Ich mochte ihn, er mochte mich offenbar auch, und er bekam die Rolle als Christopher Blair. Es war toll, den Mann am Set zu sehen, der mich als Kind so beeindruckt hatte!«

Dabei geht es Hamill ganz schön gemächlich an. Er steht viel herum, allein schon im rund zehnmütigen Intro, das trotzdem Spiel-Filmgeschichte geschrieben hat. Auch bei unserer ersten Erkundungstour durch den Träger »Victory« erinnert Blair eher an



Wie früher picken wir einen Flügelmann raus. Oder eine Flügelfrau? Oder gar einen Flügelkater?



In Wing Commander 3 geht's erstmals in den Tiefflug, um Bauten und Panzer zu beharken.



Uuuund Action! Gimli haut Luke. Und Paladin Maverick. Chris Roberts guckt kopfkrazzend zu.

einen schaufensterbummelnden Rentner als an den lichtschwertschwingenden Jungspund von Tatooine. Überhaupt ist es eine krasse Umstellung, die bisher gezeichneten Wing-Commander-Figuren plötzlich »in echt« zu erleben. Zumal einige jetzt völlig anders aussehen, allen voran Paladin, der in den alten Spielen mit weizenblonden Haaren, Augenbrauen und Riesenschnauzbarb auftrat – und jetzt vom schwarzhaarigen Rhys-Davies gespielt wird, der unter anderem in Afrika aufgewachsen ist. Doch schon nach kurzer Zeit springt der Funke wieder über, wir sind im Kilrathkrieg angekommen. Und die Victory wird gewissermaßen zu unserem Traumschiff, nur ohne ZDF-Rentner.

**Hyperactive Movie**

Wing Commander 3 ist natürlich nicht das erste Spiel, das mit Schauspielern vor Greenscreen-Hintergrund arbeitet. Ganz im Gegenteil, die frühen Neunzigerjahre sind geprägt von »Interactive Movies«, deren Qualität von okay (7th Guest) über trashig-gut (Under a Killing Moon) bis zum unterirdisch schlechten Erotik-Spielchen Plumbers Don't Wear Ties reicht. Auch die Myst-Reihe setzt auf

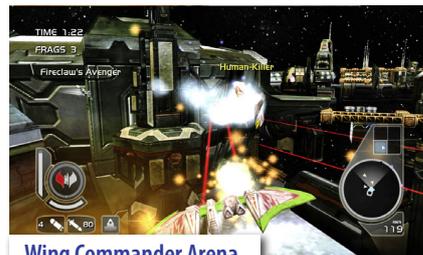
**Wing Commander: die Ableger ab 1996**

Im ersten Teil unseres Reports haben wir Ihnen auch die Spin-offs Privateer, Strike Commander, Wing Commander Academy und Wing Commander Armada vorgestellt. Doch danach gab es zwei weitere Spin-offs, die unterschiedlicher nicht sein könnten.



Privateer 2: The Darkening

Am 6. Dezember 1996, also nur zehn Monate nach Wing Commander 4, geht's mit Privateer weiter – oder doch nicht? Denn anders als im ersten Privateer von 1993 ist nie ganz klar, ob Privateer 2 im selben Universum spielt. Wie in Wing Commander 3 und 4 gibt's viele Filmszenen, mit namhaften Schauspielern wie Clive Owen, John Hurt, Christopher Walken und dem Quoten-Deutschen Jürgen Prochnow. Bei der Entwicklung hat Chris' Bruder Erin Roberts den Hut auf. Spielerisch ist The Darkening straffer als das freie Privateer, die Spielwelt kleiner, aber die Story dichter – und es gibt viel mehr ausrüstbare Schiffe, nämlich 18.



Wing Commander Arena

Eject! Eject! Auf dem Xbox Live Marketplace schlägt am 25. Juli 2007 Wing Commander Arena auf – ein Multiplayer-Actionspiel für bis zu 16 Piloten. 17 Jahre lang haben wir von so einem Teil geträumt, doch in nur fünf Minuten wird daraus ein Alptraum. Denn das grottige Arena spielt in einem platten 2D-Weltraum, wir können nur seitlich ausweichen und kleine Hüpfen machen, jedes Jump&Run lässt uns mehr Bewegungsspielraum. Der Versuch, die alten Fans mit jungen Actionspielern zu verkuppeln, schlägt fehl. Mangels Mitspielern verschwindet Arena schnell wieder in der Mottenkiste der Geschichte.

filmische Elemente, und erst ein Jahr zuvor ließ Rebel Assault die Star-Wars-Fans ausflippen – obwohl da nur Schnipsel aus den alten Filmen gezeigt wurden, noch dazu in mies komprimierter Qualität. Nein, was Wing Commander 3 so besonders macht, sind zum einen die – im Spiele-Konkurrenzvergleich – bekannteren und besseren Schauspieler, zum anderen ist's die Story rund um die Charaktere. Denn unsterblich scheint keiner davon zu sein, schon zum Beginn beklagen wir einen Todesfall, und stets bau-

melt die bange Frage damoklesmäßig über uns: Wen erwischt es als Nächstes? Roberts lässt uns also mehr mitfiebern und -leiden, als es andere Computerspiele mit ihren Superhelden-Klischees damals schaffen.

Immer wieder führen Dialoge und Filme auch zu unterschiedlichen Missionen – je nachdem, wie wir uns als Christopher Blair entscheiden. Ein Beispiel: Ein Mitglied unseres Victory-Teams fliegt als Verräter auf – und kurz darauf mit seinem Schiff hastig davon. Jetzt können wir entgegen unserer Befehle a) hinterherfliegen und den Verräter in einem Dogfight ausschalten oder b) brav auf der Victory zu bleiben. Egal, wie wir uns entscheiden: Die Victory wird auf jeden Fall von den Kilrathi angegriffen. Doch wenn wir uns für a) entschieden haben, findet der Angriff ohne uns statt – und einer unserer Flügelleute beißt ins Gras. Diesen Tod können wir nur verhindern, indem wir b) unsere Rachegeleüste runterschlucken. Das dürfte »Luke Blairwalker« ja kennen.

Aber es sind auch viele Kleinigkeiten, die uns so in Wing Commander 3 eintauchen lassen: Etwa die über 60 kurzen Sätze, die irgendwo im Hintergrund des Schiffes aus Lautsprechern quaken. Wo heute bei Kaufhof und Co. ein schnödes »Frau Müllääää auf die 17, wir haben eine 4!« ertönt, sind es an Bord der Victory hochspannende Zungenbrechersätze wie »Das Entladen der Polydichloro euthamol-Lieferungen 57 und 58 wird planmäßig abgeschlossen«. Aber auch bei solchen Kleinigkeiten kommt die Liebe zum Detail raus: Andere Entwickler würden hier vielleicht fünf, sechs Zeilen aufnehmen und von einem Amerikaner übersetzen



Die Bewaffung unserer fünf spielbaren Maschinen können wir oft selber festlegen.



Die Schauspieler posierten auch für die Bordkommunikation – hier gratuliert uns Captain Eisen.



Wie damals beim Todesstern: Christopher Blair sprengt mit einer Temblor-Bombe den Kilrathi-Heimatplaneten Kilrah.

und einsprechen lassen, dessen deutscher Schwippschwager 1620 von der Mayflower gefallen ist – doch für Wing Commander 3 wurde die gesamte deutsche Lokalisation perfekt von einem Münchner Studio übernommen, mit hervorragenden Sprechern.

### Wing Commander im Tiefflug

Ist Ihnen was aufgefallen? Genau, wir haben noch kein bisschen über das Spiel jenseits grüner Leinwände und reanimierter Star Wars-Helden geschrieben. Was einfach daran liegt, dass sich an den Raumschlachten selbst wenig entwickelt hat. Denn die Spielmechanik werkelt wie gehabt: Wir klappern Navigationspunkte ab, an ungefähr jedem zweiten knallt es. Auch die Missionstypen können nicht mit den ausgeklügelten Einsätzen eines TIE Fighter mithalten, das nur zwei Monaten früher erschienen ist. Denn wir erleben in den über 50 WC3-Missionen viel Recycling von Patrouillenflügen, Eskortern und Abwehrkämpfen, sogar die Einsätze des Vorgängers waren abwechslungsreicher. Lediglich Spezialaufträge wie Sprungpunkt-Vernichten und nervenaufreibendes Abfangen kurzzeitig unsichtbarer Torpedos lockern die Standardeinsätze auf. Doch immerhin kön-

nen wir jetzt direkt in Kilrathi-Dickschiffe hineinfliegen – wobei wir bei einer Wandberührung lediglich einen Energieabzug kassieren, als bestünde der Katzenschiffsrumpf aus Gummi. Oder einem riesigen Kratzbaum. Und erstmals in der Seriengeschichte geht's gelegentlich auch mal raus aus dem All, rein in die Atmosphäre von Planeten, um Bauwerke und Mini-Panzer anzugreifen. Das sieht, ähem, zweckmäßig aus, aber hey: Pla-ten-ten! Selbst X-Wing hatte nur den schnöden Todesstern. Apropos: Flugtechnisch hat sich Wing Commander 3 einiges von X-Wing und TIE Fighter abgeschielt: Wir können per Y-Taste unsere Geschwindigkeit automatisch an den anvisierten Gegner anpassen, und Energie auf Waffen, Schilde und Antrieb verteilen. Mit der Schrägstrich-Taste behält unsere Maschine die Flugrichtung bei, während wir sie drehen – so können wir cool an Großschiffen vorbeigleiten, während wir mit den fest montierten Waffen drauf feuern.

### Fiese Enden

Brutal sind die alternativen Enden von Wing Commander 3, denn die beliebte Missionsbaumstruktur aus dem ersten Serienteil erfährt eine abgeschwächte Renaissance:

## Wundersame Wandlung

Von der Trickfigur zum Schauspieler: Die Unterschiede zwischen den gezeichneten Fliegern und ihren Pendants in Wing Commander 3 sind ganz schön heftig. Ein paar Beispiele.



»Blue Hair« im ersten Wing Commander.



Und als Christopher Blair im dritten.



Jeannette Devereaux in Wing Commander.



Hier »Angel« im dritten Teil.



Ralgha nar Hhallas in WC 2.



»Hobbes« in Wing Commander 3.



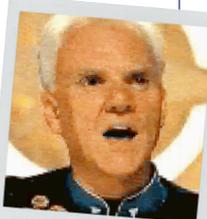
»Paladin« als Blondie im ersten Teil ...



... und hier der »Gimli«-Darsteller in WC 3.



Admiral Tolwyn in Teil 2.



Malcolm McDowell in Wing Commander 4.

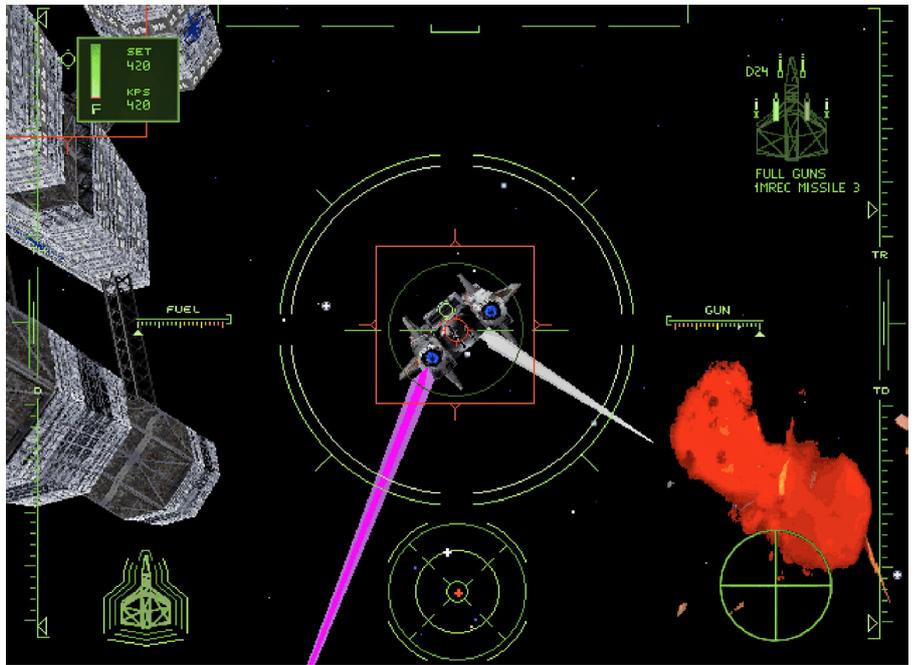
Wenn wir jetzt zu viele Missionen vergeigen, taucht ein 22 Kilometer langes Kilrathi-Schiff samt Begleitflotte auf und zerlegt in einer letzten, ungewinnbaren Abwehrschlacht die Erde. Und wenn wir selber alle Einsätze überstehen? Dann fliegen wir mit einer »Temblor-Bombe« gen Kilrah, den Heimatplaneten der Kampfkatzen. Und weil der praktischerweise tektonisch dezent labil ist, reicht diese eine Bombe, um die ganze Welt zu ver-

nichten. Wir sind also quasi eine Mischung aus Todesstern und DHL-Kurier. Wie sein Papa in »Star Wars« überlebt Blair die Druckwelle knapp – schließlich soll er auch in Wing Commander 4 mitspielen!

Technisch reizt Roberts für sein Spiel wieder die modernste Hardware aus. Als Grafike-engine verwendet er erneut seine Eigenentwicklung »RealSpace«, die schon in Strike Commander werkelte, doch jetzt auf Super VGA aufgemotzt wird. Aber um die rasante Flugshow in Super-VGA wirklich zu genießen, brauchen wir einen Pentium-Prozessor – die Kooperation zwischen Publisher Electronic Arts und Intel kommt schließlich nicht von ungefähr. Wer keinen Pentium hat, kann in VGA spielen, denn auf den CDs liegen beide Versionen. Moment, CDs? Richtig: Gleich vier Scheiben stecken in der Packung, es gibt keine Diskettenversion mehr. Was heute selbstverständlich ist (sofern man seine Spiele überhaupt noch auf einem Datenträger kauft), war 1994 ein Risiko. Denn CD-Laufwerke waren erst ein Jahr zuvor mit Rebel Assault in Mode ge-, aber noch lange nicht in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Und jetzt so eine riskante Produktion ausschließlich auf CD? Obwohl schon die Entwicklung rund vier Millionen Dollar gekostet hat, was Wing Commander 3 zu einem der teuersten Titel seiner Epoche macht? Ist der Roberts verrückt geworden?

**Premiere: Volle Packung**

Auch beim sonstigen Material in der Schachtel klotzen Origin und EA ran. Legendär ist die »Premiere Edition« für 169 Mark (die normale kostet 99), die es nur direkt bei EA USA



Weil die Kilrathi besiegt sind, müssen in Wing Commander 4 Grenzwelt-Rebellen als Gegner ran.

zu bestellen gibt – was clevere deutsche Händler quasi zu Drogenkurieren macht. Denn wer selber bei EA in Amerika bestellen will, braucht eine Kreditkarte, und die ist anno 1994 nicht sonderlich verbreitet, schon gar nicht in Teenie-Händen. Doch für die 169 Mark kriegen wir echt was geboten: Statt einer Pappschachtel gibt's eine dicke Filmrollendose aus Blech, jeweils eine CD mit »Behind the Scenes« und Soundtracks aus Origin-Spielen, einen Roman, einen Kalender für 1995, ein T-Shirt und, Achtung, eine sogenannte »Videokassette« mit Ma-

king-of-Filmen. Doch während Origin schon immer gerne tolle Goodies in die Schachteln packte, bei den Ultima-Spielen zum Beispiel Münzen, Mondsteine oder Stofflandkarten, hat Publisher EA eine »eher andere Einstellung, was in eine Packung gehört«, erinnert sich Chris Roberts. »Sie waren mehr auf die Kosten fokussiert. Aber bei Wing Commander 3 haben wir hart darum gekämpft, denn es war uns wirklich wichtig.«

Der enorm hohe Aufwand bei Produktion und Ausstattung geht auf, Wing Commander 3 verkauft weit über eine Million Exemplare, Spieler und Fachpresse jubeln – sogar die spröden Finnen von der Zeitschrift MikroBitti: »WC3 on CD-pelien virstanpylväs samaan tapan kuin Rebel Assault. Sarjan faneille pakko-ostos, muille kelpo peli, jos konehuonetta on ajanmukaistettu viimeaikoina.« Was uns Tante Google übersetzt mit »WC3 ist ein Meilenstein CD-Spiel in der gleichen Weise wie Rebel Assault. Fans der Serie ein Muss, andere lokale Spiel, wenn der Maschinenraum ist in letzter Zeit modernisiert.« Und ja, der Maschinenraum sollte wirklich modernisiert sein, denn so richtig gut lässt sich WC3 in Super VGA erst ab einem Pentium mit 90 MHz spielen, darunter ist es nur noch »erträglich« und »quälend«, unterhalb eines 486er mit 66 MHz gar nur »unerträglich«, wie die PC Player damals berichtet. Und mit 4 MB RAM, die für die Vorgänger noch dicke reichten, geht jetzt gar nichts mehr, mit 8 MB ist das Nachladetempo immerhin quälend, mit 16 MB erträglich.

**Wing Commander 3 – so spielt es sich heute**

Huch, so fit sah Mark Hamill mal aus – nicht so moppelig und zauselig wie heute, als er für »Star Wars: Das Erwachen der Macht« mal eben 23 Kilo abnehmen musste, um für seine paar Filmsekunden in die Jedikutte zu passen? Und ach, wie knuddelig die Kilra-

**Gastauftritte**

Wing Commander tauchte auch in anderen großartigen Spielen auf. Hier zwei der Eastereggs.



Ultima 7

Origin versteckte gerne Eastereggs aus seinen eigenen Spielen, auch in Ultima 7: Wer in den Osten Britannias wandert, findet auf einem Acker ein gelandetes Raumschiff. Wenn wir den Bauern darauf ansprechen, erzählt er uns, dass ein merkwürdiges Wesen aus der Maschine geklettert sei. Die Kurzfassung des witzigen Dialogs: »Es sah aus wie ein Tigerlöwe! Oder war es ein Löwentiger? Es hat nur zwei Wörter gesagt: »Kill Wrathi!« Aber ich habe keine Ahnung, wer dieser Wrathi ist, und warum dieser Tigerlöwe wollte, dass ich Wrathi töte. Aber ich weiß genau, dass ich jetzt immer Angst haben werde, wenn ich am Nachthimmel eine Bewegung sehe!«



System Shock

Looking Glass' brillantes SciFi-Rollenspiel System Shock entstand unter den Fittichen von Warren Spector, der ja schon beim ersten Wing Commander zweiter Producer war. In der CD-Version von System Shock (1994) gibt es diverse Minispiele wie den Pong-Klon »Ping« oder die Defender-Hommage »Eel Zapper«. Diese Minispiele startet man mit dem »GamePig«-Gerät. Und wenn wir dafür die Speicherkarte »Wing 0« finden, gibt's tatsächlich ein flottes Wing-Commander-Spielchen mit zehn Levels und wählbaren Wingmen. Einer von ihnen ist übrigens offiziell Pazifist und feuert keinen einzigen Schuss ab – kassiert aber auch keinen Treffer, weil er in Wahrheit ein Verräter ist.



Auch der vierte Teil prahlt mit Stunden an Filmszenen und Cutscenes.



In der obligatorischen Bordbar treffen wir »Vagabond«, »Maniac« und die anderen Piloten. Und es gibt einen antiken Tischkicker!

thi immer noch aussehen, wie mannsgroße Muppetpuppen, nur bewaffnet und böse! Das sind die ersten Eindrücke, als wir Wing Commander 3 mal wieder anwerfen. Doch wenn wir über die technisch natürlich völlig veraltete Filmqualität hinwegsehen, fühlen wir uns schnell wieder pudelwohl auf unserem Träger. Falls man hier überhaupt Pudel erwähnen darf, schließlich ist unser alter Katerkumpan Hobbes mit an Bord. Vorerst. Der miese Verräter. Spielerisch fällt vor allem das wesentlich größere Sichtfeld im Cockpit auf. Die feindlichen 3D-Schiffe drehen sich dank höherer Auflösung und detaillierter Modelle nicht mehr so grob abgehackt wie ihre 2D-Urahnen. Und sie sind texturiert, im Gegensatz zu den »nackten« Räubern von TIE Fighter, obwohl das ja fast gleichzeitig erschienen ist! Unsere Geschütze verschießen jetzt keine Pixelbollen mehr, sondern

wirklich Strahlen, Feindschilde flackern bei Beschuss auf. Ulkig: Selbst bei Strahlengeschützen müssen wir beim Zielen vorhalten. Ein Segen ist die »Geschwindigkeit ans Ziel anpassen«-Taste – denn die sind wir seit TIE Fighter einfach gewohnt, und beim Nachspielen der ersten beiden Wing Commander haben wir sie schmerzlich vermisst.

### Wing Commander 4

Obwohl Chris Roberts nach Wing Commander 3 und dem Sieg gegen die Kilrathi eigentlich Schluss machen wollte, lässt er sich für einen weiteren Teil breitschlagen – EA braucht die Einnahmen, um anstehende Verluste im Konsolengeschäft auszugleichen. Denn 1994 ist das Geburtsjahr einer gewissen PlayStation, und Sega bringt seinen Saturn auf den Markt. Die beiden 32-Bit-Konsolen lassen 1995 vor allem viele Amerikaner die Plattform wechseln, und obwohl EA einige seiner 3DO-Spiele und die wichtigsten Sporttitel auf die Neuankömmlinge portiert, drohen Verluste im Gesamtgeschäft. Und weil Wing Commander das stärkste PC-Pferd im Stall ist, muss schleunigst Teil 4 her. Rekordverdächtige 15 Monate später steht Wing Commander 4 in den Läden. So schnell, obwohl Chris Roberts als notorischer Zu-spät-Lieferant gilt? Als wir ihn darauf ansprechen, grummelt er ein bisschen: »Die ersten beiden Wing Commander waren pünktlich, und Wing Commander 4 kam nur deshalb zu spät, weil EA es eigentlich in ZWÖLF Monaten fertig haben wollte, um noch das Weihnachtsgeschäft 1995 mitzunehmen. Aber für mich bedeutet Spielermachen, dass ich das Spiel schon vor mir sehe und es genau so haben will. Es muss einfach richtig sein!« Wir einigen

uns darauf, dass uns gute Spiele, die halt länger brauchen, lieber sind als pünktliche, aber schlechte. Schließlich sagt heute ja auch niemand »Starcraft war Müll, weil es sich jahrelang verspätet hat« oder »Terminator 2? Superspiel, kam pünktlich zum Filmstart!«.

Wegen des knappen Zeitplans bleibt es bei der RealSpace-Engine aus Wing Commander 3, die lediglich in Sachen Auflösung und Texturschärfe aufgebohrt wird. Den technischen Beinahe-Stillstand bei den Weltraumschlachten soll Regisseur Roberts mit noch aufwändigeren Filmaufnahmen wieder reinholen – allein schon für die Dreharbeiten stellt EA über zehn Millionen Dollar bereit, insgesamt sind's zwölf Millionen, also das Dreifache, was WC3 gekostet hat. Der Anteil »interaktiver Film« wird dementsprechend noch größer. Neben der bisher eingesetzten Bluescreen/Greenscreen-Technik dreht Chris Roberts jetzt auch »richtig«: In

## Wing Commander 4: Vengeance of the Kilrathi



**Erschienen:**  
4. September 1991



- Stärkstes Spielerschiff:** .....Lance
- Länge:** ..... 40m
- Höchstgeschwindigkeit:** ..... 500 kps
- Beschleunigung:** ..... gut
- Geschütze:** .....2 Plasmakanonen,  
..... 2 Tachyonkanonen,  
.....2 Fissionskanonen
- Raketen:** .....2x3 FF, 2x2 HS
- Torpedos:** ..... 2
- Sonstiges:** ..... 24 Täuschkörper

Je zwei Plasma- und Tachyongeschütze, als Spezialbewaffnung zwei Fissionskanonen: Das bringt der F-107 Lance eine Feuerkraft von 680 nJ. Mit den Torpedos wird sie auch Großkampfschiffen gefährlich.



In Wing Commander 4 ist das klassische Cockpit entfallen, stattdessen gibt's ein zweckmäßiges, aber nüchternes Rundum-HUD. Dafür sehen die Planetenoberflächen etwas hübscher aus.



Feuer! Auf den Schiffen geht es nicht immer gemütlich zu.

einem Hollywood-Studio lässt er über 40 Sets aufbauen, gefilmt wird nicht mit Videokameras, sondern mit 35mm-Filmkameras aus mehreren Winkeln, was mehr Kamerafahrten und -schwenks sowie Effekte wie Rauch und Nebel erlaubt. Am Set steht fast dieselbe Crew wie beim dritten Teil, allen voran Mark Hamill, John Rhys-Davies und Malcolm McDowell. Letzterer steckt als Admiral Geoffrey Tolwyn auch hinter einem Grenzwelten-Aufstand, der in einen Erden-Bürgerkrieg mündet. Die Muppet-Kilrathi spielen nach der Zerbombung ihres Heimatplaneten nur noch eine Nebenrolle. Damit fehlt uns ein liebgewonnener Feind – schade!

»Bleib auf dem Boden, Chris!«

Auf Hollywood-Niveau landet Wing Commander 4 damit jedenfalls nicht, wie Branchenveteran Boris Schneider (damals noch ohne John) in der PC Player 04/1996 auf den Punkt bringt: »Der Film setzt zwar für Computerspiele neue Maßstäbe, aber wenn Chris Roberts sich schon als Regisseur eines Kinocrachers sieht, muss man ihm deutlich sagen: Komm zurück auf den Erdboden, Chris. Das Niveau einer durchschnittlichen Star-Trek-Folge hast Du vielleicht erreicht, doch bis zur Kinoklasse fehlen doch noch ein paar Lichtjahre.« Es sollen auch verdammt



Wing Commander 5 mit ganz neuen Gegnern: Die Nephilim setzen organisch wirkende Schiffe ein, diese Tiamant-Klasse etwa erinnert an einen Riesenkraken.

prophetische Worte sein – doch dazu kommen wir gleich. Leider. Interessanterweise baut Origin die Missionsbaumstruktur, die bei Wing Commander 2 fast völlig entfallen ist und bei Teil 3 nur zaghaft wieder eingeführt wurde, deutlich aus – obwohl die Spieler beim Scheitern einer Mission meist neu laden, statt auf der »Verliererstrecke« weiterzumachen. Das wiederbelebte dynamische System führt sogar so weit, dass wir ein spielbares Raumschiff verpassen können: Wenn wir nämlich den Auftrag, einen Prototypen zu klauen, vergeßen oder gar nicht erst antreten, dürfen wir das Schiff später auch nicht mehr fliegen.

Spieleisch fällt sofort eine große Änderung ins Auge – beziehungsweise nicht mehr: Das Cockpit ist weg! Statt Flightstick-Hand plus Beine des Piloten sehen wir jetzt nur noch das HUD-Display (das war in WC3 auch schon umschaltbar, aber eben optional). So kriegen wir zwar ein schlagartig riesiges Sichtfeld – verzichten aber auf die gute alte klassische Wing-Commander-Ansicht. Eine Entscheidung, die wir damals so gar nicht mögen, weil einfach viel Blair-Flair verlorengeht. Dafür setzt uns Wing Commander 4 in gleich acht verschiedene Schiffe, davon fünf neue. Wir dürfen die Flieger manuell bewaffnen, ja sogar ein zweites Geschwader zusammenstellen. Und vor allem sind die Missionen viel abwechslungsreicher: Mit bemannten Torpedos erobern wir in James-Bond-Manier Raumstationen, bei Tiefflugeinsätzen knipsen wir mit einer Kamera feindliche Bodenziele, gegnerische Jäger können wir lahmlegen und übernehmen – TIE-Fighter winkt grüßend rüber. Auch Chris Roberts winkt, allerdings zum Abschied, denn Wing Commander 4 ist der letzte Teil, an dem er aktiv mitgearbeitet hat. 1996 verlässt er Origin nach acht Jahren, um Digital Anvil zu gründen und Starlancer zu entwickeln.

Wing Commander 5: Prophecy

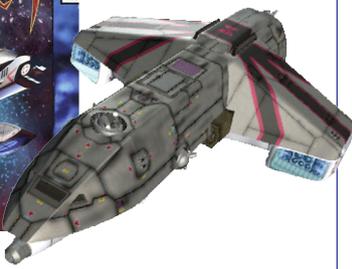
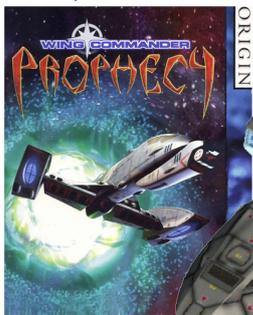
Aber bleiben wir erst mal bei der Serie, die 1998 mit Prophecy weitergeht. Das fünfte Wing Commander spielt acht Jahre nach dem Vorgänger und markiert einen großen Einschnitt – nicht nur, weil es das erste ohne Roberts-Beteiligung ist. Sondern auch, weil die Filmszenen rabiat zurückgefahren werden. Mit rund der halben Zeit des Vorgängerspiels ist das zwar immer noch über eine Stunde, aber im Fokus stehen klar die Raumschlachten. Und was für welche! Prophecy schmeißt viel mehr Schiffe gleichzeitig in die Gefechte, sodass wir in einem Einsatz schon mal auf zwei Dutzend Feindflieger gleichzeitig treffen. Das rot-grün illuminierte All ist stimmungsvoll, dazu kommen wahre Effektgewitter mit Lasersalven und aufleuchtenden Schilden, Geschosspuren und Raketen Schwärmen. Kurzum: Das Schlachtgefühl ist viel intensiver als in den Vorgängern, auch wenn die Missionen kaum Planung erfordern – frei nach dem alten Spruch »kein Plan überlebt die erste Feindberührung«. Möglich wird die massive Aufrüstung vor allem durch die



Das effektvolle Prophecy versprüht viel mehr Schlachtatmosphäre als seine Serienahnen, zumal oft zwei, drei Dutzend Flieger gleichzeitig kämpfen.

Wing Commander 5: Prophecy

Erschienen: 12. Dezember 1997



- Stärkstes Spielerschiff:** .....Devastator
- Länge:** ..... 36 m
- Höchstgeschwindigkeit:**.....416 kps
- Beschleunigung:**..... mäßig
- Geschütze:**..... Schwere Plasmakanone, .....Mark II Stormfire mit 800 Schuss
- Raketen:** .....6 FF, 6 IR
- Torpedos:**..... 8 leichte, 4 Standard
- Sonstiges:**.....36 Minen, .....Turm mit Lasergeschütz, ..... 48 Täuschkörper

Da gerät das dickste Dickschiff ins Schwitzen: Der Klasse-A-Torpedobomber lässt sich zusätzlich mit Langstreckenflugkörpern bewaffnen. Die sechs Enhanced Long Range HARM-Raketen schalten sich auf Abwehrtürme auf, die acht Enhanced Light Torpedos und vier Enhanced Torpedos knacken gezielt Schiffskomponenten – schon auf eine Entfernung von 18.000 Klicks!

**Addons:**  
Secret Ops (Download-Missionen, ab August 1998)



Commander Blair hat als Alter Ego ausgedient, jetzt spielen wir Lance Casey, den Sohnmann seines alten Kameraden »Iceman«.



Wing Commander Secret Ops erscheint ab August 1998 in sieben Gratis-Häppchen.



Secret Ops: Dogfight mit dem Space Superiority Fighter »Teufelsrochen«.

neumodischen 3D-Karten. Die sind zwar nicht zwingend nötig, doch die volle Packung Effekte gibt's erst mit Zusatz-Grafikkarte, allen voran mit 3Dfx-Platine mit Voodoo-Chipsatz.

Wir fragen damals Dave Downing, der bei Origin das Gesamtkonzept von Prophecy verantwortet, ob die früher so wichtigen Filmszenen mittlerweile out sind. Seine knallharte Antwort: »Ja. Kein Wunder nach all dem Schrott, der schon veröffentlicht wurde. Wir wollen, dass der Spieler mitmacht und nicht, dass er passiv dasitzt und sich einen Film anguckt. Wenn schon Videos, dann muss das Ganze sehr gut ausbalanciert sein.« Stolz ist er hingegen (mit Recht!) auf die Alien-Flieger und ihre Flugmanöver, wenn sie gemeinsam kämpfen. Jedes Feindschiff beherrscht andere Finessen, die wiederum andere Angriffstaktiken unsererseits erfordern. Ach ja: Als Gegner hält diesmal eine insektoide Alien-Rasse namens Nephilim her, ihre organisch wirkenden Schiffe erinnern an Riesenkraken, Muränen und Mantas (die Fische, nicht die Autos!).

### Schlacht um die Midway

Der Untertitel »Prophecy« basiert auf einer alten Kilrathi-Prophetie: Sobald jemand, der das Herz eines Tigers trägt, aber kein Kilrathi ist, die Kilrathi besiegt, soll eine große Dunkelheit hereinbrechen. Und Schwupps, schon zwölf Jahre nach Blairs Bombardierung der Kilrathi-Heimwelt öffnet sich in deren System ein Sprungtor, und das erste herauschlüpfende Nephilim-Schiff zerbröckelt gleich mal alle vorbeischaudenden Konföderationsschiffe. Zum Glück hat Blair höchstpersön-

lich gewaltige Träger entwerfen lassen. Der erste, die TCS Midway, ist unsere neue Heimat. Auch Mark Hamill taucht wieder auf, jetzt mit neckischem Bärtchen, doch diesmal schlüpfen wir nicht in seine Rolle, sondern übernehmen den Jungspund Lance Casey – der Sohn von Michael Casey aus dem ersten Wing Commander, besser bekannt als »Iceman«. Neben der drastischen Reduzierung der Filmszenen ist auch der Missionsbaum wieder abgesägt, wir spielen die 36 Einsätze stur hintereinander weg, es gibt null Verzweigungen. Auch die bisherigen Multiplechoice-Dialoge wurden gekappt.

Ursprünglich sollen nach Prophecy weitere Serienteile folgen, die Story war bereits darauf abgestimmt – doch Wing Commander 5 ist das letzte Spiel der Erfolgsreihe. Dafür wagt Origin ein Experiment: Im wöchentlichen Rhythmus verschenkt (!) das Studio weitere Episoden, die aus je fünf oder sechs Missionen bestehen, insgesamt umfassen die Häppchen knapp über 50 Einsätze. Das Ungewöhnliche an diesen Secret Ops: Sie werden nur per Download angeboten, waren die Urväter der modernen DLCs! Weil die Mini-Addons wegen der Downloadgröße ganz ohne Filme und anderen Schnickschnack auskommen müssen, sind sie jeweils nur rund ein Megabyte groß. Trotzdem gibt es eine Hürde: Man braucht das (ebenfalls kostenlose) Hauptprogramm Secret Ops, und das ist stolze 65 MB groß, mit Sprachausgabe sogar 115 MB. Was wir heute müde belächeln, bedeutet im August 1998 zehn bis zwölf Stunden Downloadzeit, bei einer üblichen 28.8er Modem-Verbindung – denn

## Abgeschossen!

Ein Shooter, ein Multiplayer-Actionspiel, ein riesiges MMO: Diese drei Wing-Commander-Spiele waren schon in Arbeit, sind aber nie erschienen.

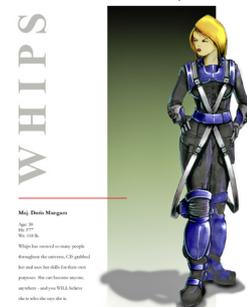
### Hazardous Duty

Ein Shooter, in dem wir mit einem KI-Kumpel Kilrathi-Basen und Piratenstützpunkte stürmen! Multiplayer mit 16 Kämpfern, »auch über Internet«! 1997 arbeitet Origin an Hazardous Duty, das frapierend an Quake erinnert – auch weil es auf der Quake-1-Engine läuft. Publisher EA lehnt allerdings dankend ab. Und das, obwohl die Origin-Truppe ihren Shooter angeblich so gerne im Büro spielt! Die schlechte Qualität unseres Bildes liegt übrigens daran, dass ein Demolevel des Spiels erst vor kurzem wiederentdeckt wurde – auf einer 19 Jahre alten Videokassette.



### Shadow Force

Nach den 1998er Secret-Ops-Downloadhäppchen soll die Serie eigentlich weitergehen – mit der Shadow Force. Der actionlastige Titel soll den Krieg gegen die Kilrathi wiederbeleben, und wir hätten unser Mutterschiff selber in die Missionsgebiete schicken können: den Angriffskreuzer »Cerberus«. Das auch solo spielbare Multiplayerspiel, das zwischendurch auch Strike Team und Multi-Commander hieß, wurde von EA England schon erworben, aber nicht weit entwickelt: Außer einem 71-seitigem Design Document und ein paar Artworks gab es nix zu sehen.



### Privateer Online

Nach Prophecy startete Origin mehrere Versuche, beim Mutterschiff EA ein neues Privateer durchzuboxen. Trotz schlagkräftiger Argumente (»Die Wing Commanders haben sich doppelt so gut verkauft wie alle Ultimas!«) bleibt es aber beim Versuch. Am weitesten in der Planung fortgeschritten ist damals Privateer Online, das mit 60 Sternsystemen und über 200 Stationen starten soll. 2.000 Spieler sollen auf einem Server antreten können, jeder als Pilot, der Gilden beitreten, schmuggeln, handeln und kämpfen kann, um so im Rang aufzusteigen. Schiffe, so der Plan, lassen sich modular zusammenbauen – mit Schilden, Waffen, Antrieb und so weiter soll es 500.000 Kombinationen geben. Privateer Online schafft es im Mai 1998 sogar auf die Titelseite der Computer Games Strategy Plus. Doch kurz danach wird auch dieses Spiel eingestellt. Verflöcht schade, das hätte ein Knaller werden können!





Am Set der Tiger's Claw im Wing-Commander-Kinofilm. Im Hintergrund die Hangarluke.



Freddie Prinze junior ist der neue Mark Hamill: Der B-Movie-Star spielt Christopher Blair.



Und so sieht die zum Rapier-Jäger aufgemotzte Lightning im Film aus.

28.8 steht damals für KILOBit pro Sekunde, nicht MEGAbit wie heute. GameStar-Leser haben es allerdings leichter, denn das Programm liegt auf unserer Heft-CD. Während es Origin nach eigener Aussage vor allem darum geht, sich mit den geschenkten Missionen bei den treuen Fans zu bedanken, will Publisher EA schon mal testen, wie das Internet denn so als Vertriebsplattform taugt. Ironie der Geschichte: Knapp 13 Jahre später tauft EA seine Onlineplattform »Origin«.

**Wing Commander: Der Film**

Während Origin am letzten Teil der Serie schraubt, dreht Chris Roberts ab – und zwar

**Wing Commander (Kinofilm)**

**Kinostart:** USA: 12. März 1999

**Kinostart Deutschland:** 23. Dezember 1999



- Stärkstes Schauspielschiff:** ..... Lightning .....(britische Luftwaffe)
- Länge:** ..... 16,84 m
- Höchstgeschwindigkeit:** ..... 2.450 km/h
- Beschleunigung:** ..... gähn!
- Geschütze:** ..... 4 30mm-Maschinenkanonen
- Raketen:** ..... 2 »Firestreak«, ..... 2 »Red Top«, ..... 48 un gelenkte Raketen Kaliber 50mm

Der Abfangjäger English Electric Lightning (nicht zu verwechseln mit der berühmten amerikanischen Doppelleitwerk-Jagdmaschine Lightning P-38 aus dem Zweiten Weltkrieg) startete 1954 als Prototyp. Der Jet, der im Film zu einer »Rapier« umgebaut wurde, flog ab 1959 in der Royal Air Force, später auch für Kuwait und Saudi-Arabien. Und über Deutschland: Das 19. und 92. Squadron waren in Geilenkirchen und Gütersloh stationiert.

seinen Kinofilm. »Wing Commander« ist nach dem Spiel sein zweiter großer Traum, den er sich erfüllt, für rund 24 Millionen Dollar Produktionskosten. Roberts ist Drehbuchautor und Regisseur in Personalunion, außerdem hat er einen Cameo-Auftritt als Broadsword-Rettungspilot. Aus Kostengründen dreht er einen Teil des Films in Luxemburg, als Raumjäger-Requisiten verwendet er auf futuristisch getrimmte britische Düsenjäger. Dabei haben die Abfangjäger des Typs »English Electric Lightning« da schon teils 40 Jahre auf dem Buckel, denn sie flogen bereits seit 1959 (!) in der Royal Air Force. Dementsprechend ähnelt kein einziges Schiff im Film den berühmten Vorbildern aus der Spielserie.

Doch es kommt noch schlimmer: Wenn die Jäger von der Tiger's Claw starten, sacken sie am Ende der Startbahn kurz nach unten weg, wie auf einem schwimmenden Flugzeugträger – im All würden sie mangels Schwerkraft aber ohne Absacker starten. Und es kommt noch schlimmer: Als die Crew ein Jägerwrack vom Träger schiebt, fällt es glatt nach UNTEN. Dazu gesellen sich weitere Physikaussetzer: Während sich die Tiger's Claw in einer Szene vor ihren Kilrathi-Verfolgern versteckt, sollen alle an Bord mucksmäuschenstill sein – dabei könnten sie sogar eine Technoparty feiern, denn im All wird Schall ja nicht übertragen. Da fällt schon fast nicht mehr auf, dass in einer anderen Szene eine terranische Kampfgruppe laut Dialog im Orbit der Venus lauert, aber stattdessen der Mars zu sehen ist. Selbst bei Kleinigkeiten patzt der Film, da werden Namen falsch geschrieben (Admiral »Towlyn« statt Tolwyn, Angel »Deveraux« statt Devereaux), Christopher Blair hat plötzlich einen anderen Dienstgrad, ein

Computeralarm warnt vor dem »Breach« einer Station, also einem Verschluss – gemeint ist aber ein »Breach«, also ein Hüllenbruch.

**Nackte Katzen**

Aber auch jenseits solcher Stirnklatschfehler kommt der Film nicht gut weg: Für Normalbesucher ist er zu profan, und die Wing-Commander-Fans ärgern sich nicht nur über die komischen Schiffe, sondern auch die Kilrathi, die jetzt aussehen wie eine Mischung aus Alien, Oger und rasierter Hauskatze – wenn sie überhaupt mal zu sehen sind. Dazu kommen mäßige Schauspieler, so wird Christopher Blair von Freddie Prinze junior gespielt, der kurz zuvor mit dem Horrorfilm »Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast« halbwegs bekannt geworden ist. Bei Wing Commander weiß er wohl bis heute nicht, was er im Sommer 1998 getan hat.

Dementsprechend floppt der Film völlig, an den US-Kinokassen fährt er gerade mal 11,5 Millionen Dollar ein, also nur rund ein Drittel der Kosten. Und da sind diejenigen Ticketkäufer schon mitgerechnet, die das Kino bereits vor dem Filmstart wieder verlassen: Weil »Wing Commander« nämlich einer der wenigen Filme ist, vor denen der Trailer von »Star Wars: Episode 1« zu sehen ist, kaufen viele Besucher ihre Karte nur deswegen. Böse Zungen behaupten, dass auch das Brad-Pitt-Drama »Rendezvous mit Joe Black« so viele Karten verkaufte, weil viele Männer nur wegen des »Krieg der Sterne«-Trailers in den Frauenschwarmfilm schwärmen. Apropos Star Wars: Mark Hamill ist im Wing-Commander-Film nicht mehr zu sehen, sondern nur zu hören – als Stimme von Bordcomputer »Marvin«.



Rasierter Tiger mit Grünstich: Die Kino-Kilrathi haben null Ähnlichkeit mit den felleigen Kampfkatzen der Spiele.



Muss auch mal sein: Abhängen auf der Tiger's Claw.

## Wing Commander ohne PC

Jenseits der PC- und Konsolenspiele unternahm Wing Commander auch Ausflüge in andere Bereiche.



Die Romane

Von 1992 bis 1999 veröffentlichten zwei Verlage neun offizielle Romane zu den Spielen und dem Kinofilm. Den Anfang macht im Dezember 1992 das Buch »Freedom Flight«. Weil Wing Commander auch in Deutschland schwer angesagt ist, bringt Bastei-Lübbe ab 1994 Übersetzungen von sieben der Werke heraus – ansonsten schaffen es die Originalromane nur ins Tschechische. 1999 kommen gleich drei Bücher in den Handel, dann endet die Romankarriere. Vorerst – denn am 10. August 2011 (!) erscheint mit »Pilgrim Truth« ein reiner Online-Nachzügler ohne deutsche Übersetzung. Hat Autor Peter Telep das 2012 enthüllte Star Citizen vorausgeahnt?



Das Trading Card Game

Im August 1995, ein knappes Jahr nach Wing Commander 3, wirft die Firma Mag Force 7 das Sammelkartenspiel »Wing Commander Customizable Card Game« unter die Fans – schließlich ist damals Magic: The Gathering der Renner. Die limitierte Auflage von schlappen 12 Millionen Stück verteilt sich auf 300 Karten. Es gibt sechs rote Decks für die Kilrathi, sechs blaue für die Terranier sowie 36 Booster-Packs mit Karten beider Parteien. Ein Deck kostet 8,95 US-Dollar, ein Booster 2,95. Spielziel der rund zehnminütigen Partien: den feindlichen Träger mit Torpedokarten vernichten oder den feindlichen Pool an Power Points auf Null bringen.



Die TV-Serie

Auf dem Fernsehsender USA Network laufen vom 21. September bis 21. Dezember 1996 13 Folgen der Zeichentrickserie »Wing Commander Academy«. Die hat nichts mit dem gleichnamigen, öden Missionsgenerator zu tun, sondern zeigt die Abenteuer der Akademiekadetten Blair und »Maniac« vor dem ersten Wing Commander. Die Tiger's Claw fliegt auch rum, außerdem viele bekannte Figuren wie der Vorgesetzte Tolwyn und weitere spätere Begleiter. Fies-schönes Statement eines US-Journalisten über die Serie: »Im Gegensatz zum Kinofilm hatte Chris Roberts kaum etwas mit der Serie zu tun. Und im Gegensatz zum Kinofilm war das Ergebnis fantastisch.«

## Stoffmangel im All

Nach Prophecy und dem Ende der Wing-Commander-Serie rutscht das Genre der Weltraumspiele langsam in die Krise. Okay, zwischen 1999 und 2006 erscheinen noch sehr gute Titel, darunter X-Wing Alliance, Free-space 2, Tachyon, Independence War 2, diverse Star-Trek-Spiele und natürlich Chris Roberts' Starlancer. Sein Freelancer soll das Genre eigentlich wiederbeleben, doch im Dezember 2000 kauft Microsoft Digital Anvil, kurz darauf verlässt Roberts das Studio, erst drei Jahre später wird Freelancer fertig. Aber dessen Verkaufszahlen – und die all der anderen guten Spiele – bleiben weit unter dem Überflieger Wing Commander 3. Nach 2006

gibt's für Weltraum-Fans kaum noch Nachschub, geschweige denn guten. Roberts gibt den damals aufstrebenden Konsolen die Schuld am Genretod: »Während mein Freelancer noch in der Entwicklung war, konzentrierte sich [der Publisher] Microsoft immer stärker auf die Xbox, weg vom PC. Wenn du dich aber auf den PC beschränkst und dich deshalb kein Multiplattform-Publisher unterstützt, wird es schwer, so ein Spiel zu finanzieren. Vielleicht gäbe es heutzutage mehr Weltraumspiele, wenn ich damals eines für die Konsolen gemacht hätte.« Selbstbewusst war er schon immer, aber im Kern hat er natürlich Recht. Und ein bisschen profitiert er ja auch davon, denn wer weiß: Wenn das

Genre weiter Oberwasser gehabt hätte, wären vielleicht noch bessere Weltraumspiele gefolgt, die uns deutlich vor Augen geführt hätten, was Wing Commander im Grunde war, ein auf Hollywood-Hochglanz gebürstetes Navigationspunktakklapperspiel. Doch dafür lieber wir's ja!

## Wing Commander in gigantisch

Und nicht nur wir, wie sich 2012 zeigt: Nachdem Roberts bei großen Publishern mit seiner Idee abgeblitzt ist, mit ihnen ein neues Riesenweltraumspiel zu entwickeln, tritt er selber den Kickstarter. Mit der gleichnamigen Kampagne nimmt er für sein Über-Spiel Star Citizen 2.134.374 US-Dollar ein – doch das ist nur der Anfang. Denn das Crowdfunding läuft auf seiner Webseite »Roberts Space Industries« weiter, und mittlerweile sind aus den netten zwei Millionen unfassbare 111.903.085 Dollar geworden, bezahlt von über 1,3 Millionen Fans, Stand 13. April 2016 um 14:07 Uhr. Warum wir auch die Uhrzeit nennen? Weil im Fünfundertakt Hunderte Dollar dazukommen! Doch das viele Geld ist nicht das einzige, das Chris Roberts so toll findet an Star Citizen: »Es gibt so viele Leute, die Wing Commander immer noch lieben. Und eines der schönsten Dinge an Star Citizen ist, dass ich immer wieder Fans treffe, die mir erzählen, wie sie Wing Commander jetzt mit ihren Kindern spielen, oder dass sie wegen Wing Commander Pilot geworden sind.« Ob wir 25 Jahre nach dem Start von Star Citizen wieder so eine Erfolgsgeschichte wie hier erzählen können? Immerhin haben wir dann das Jahr 2042 ... oder 2043... oder 2044... ★



Das Fan-Projekt Wing Commander Saga (Gratis-Download auf Wcsaga.com) schickt uns in Gefechte, die parallel zur Handlung von Wing Commander 3 toben. Das aufwendig produzierte Spiel wird seit seinem Release 2012 zwar nicht mehr weiterentwickelt – aber auf Wcsaga.org finden Sie eine aktuelle deutsche Conversion der Mod, Wing Commander Saga Plus: Darkest Dawn.