

## Interview mit Ben Lesnick

DER GRÖSSTE  
FAN DER WELT

Ben »Banditloaf« Lesnick, 35, hat seine Leidenschaft zum Beruf gemacht. Offiziell ist er für die Star-Citizen-Community verantwortlich. Inoffiziell arbeitet der größte Fan aller Zeiten als Schatzjäger und Lordsiegelbewahrer des Wing-Commander-Universums: Er betreibt die Archivseite WCNews.com, die alles rund ums Thema sammelt. Und ja, das Tattoo, das aus seinem Hemdkragen blitzt, besteht aus Kilrathi-Zeichen. Von Martin Deppe

**GameStar:** Ben, du bist der Mann, der alles über Star Citizen weiss. Wie bist du an diesen Job gekommen?

**Ben Lesnick:** Ich sage immer, dass ich der Ringo der Cloud-Imperium-Games-Beatles bin: Ich habe großes Glück, mit einer so talentierten Truppe zu arbeiten zu können. Vor Jahren habe ich über meine Wing-Commander-Webseite mit Chris Roberts Kontakt aufgenommen, als er am Kinofilm arbeitete. Er hat mich dann immer mit Informationen versorgt, die er an die Community weitergeben wollte – er hat verstanden, dass seine Hardcore-Fans entscheidend sind! Wir haben dann immer wieder mal darüber geredet, was er gerade macht, und uns alle paar Jahre getroffen. Er sprach stets davon, wie gerne er Wing Commander zurückbringen würde. Vor Interviews und Pitches für ein neues Spiel oder eine Fernsehserie hat er mit mir das alte Material durchstöbert.

**Du warst also von Anfang an bei Star Citizen dabei?**

Ja, im Prinzip schon. Anfang 2012 hat Chris mich gefragt, ob ich eine Community auf-

bauen will – als Vorbereitung auf Star Citizen (das damals noch »Space Trader« hieß). Ich habe zugesagt, und als das Spiel gleich durchgestartet ist, hat er mir einen Job angeboten! Ich bin dann für das erste Projektjahr nach Austin umgezogen, wo wir das erste Studio aus dem Boden gestampft haben. Dann haben Chris und seine Partnerin Sandi Gardiner mich gefragt, ob ich nach Los Angeles kommen will, damit wir enger zusammenarbeiten können. Das ist jetzt zwei Jahre her.

**Wie sieht dein typischer Arbeitstag aus?**

Wie ich es nie erwartet hätte! Ich mache alles, vom Schreiben übers Moderieren von Videos bis zum Raumschiff-Designen. Als wir angefangen haben, noch ohne Angestellte, habe ich beim generellen Konzept helfen, bei Planeten, Schiffen, Konzernen und ihren Hintergrundgeschichten. Mittlerweile teilt sich meine Arbeit auf Schreiben, Marketing und die Entwicklung von Schiffskonzepten auf. Darum arbeite ich mit unserer Marketingchefin Sandi Gardiner an langfristigen Plänen, mit meinen Kollegen Jared Huckaby und Tyler Witkin daran, dass die Community

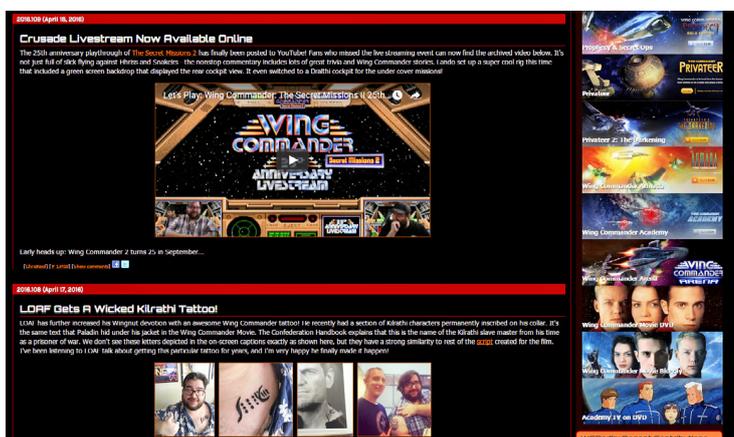
glücklich bleibt, und mit Chris und dem Designteam am Entwickeln neuer Schiffe. Heute haben wir zum Beispiel das Design eines neuen Planeten-Rovers angestoßen.

**Warum fasziniert Wing Commander so viele Menschen?**

Da gibt es mehrere Gründe. Der offensichtlichste ist, dass mit dem Spiel viel Nostalgie verbunden ist. Die PC-Starts von Wing Commander und Wing Commander 3 waren richtige Events. Dadurch hast du heute neben unsterblichen Fans wie mir, die die Serie lieben, eine Menge Spieler, die sich zumindest gerne daran erinnern. Es ist cool, mit Star-Citizen-Unterstützern zu reden: Viele von ihnen sind älter und waren damals schon Wing-Commander-Fans, aber viele gehören auch schon zur nächsten Generation. Das sind Kinder, die damit aufgewachsen sind, wie ihr Vater von der Serie geschwärmt hat.

**Wieso ist die Serie zeitlos?**

Ich denke, dass sie sich gut gehalten hat. Wing Commander 3 sieht vielleicht weniger beeindruckend aus als 1994, aber es macht immer noch den gleichen Spaß, sich hinter



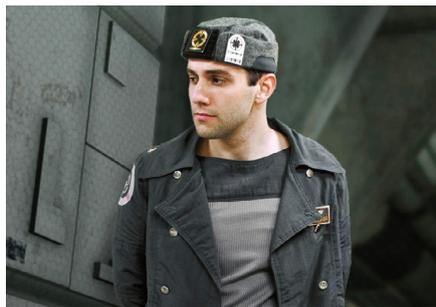
Bens Webseite WCNews.com ist wie ein riesiges Wing-Commander-Museum voller Kuriositäten. Sie sammelt alles, von Designdokumenten über verschollen geglaubte Konzeptzeichnungen bis hin zu russischen Romanversionen.



Ein Highschool-Lehrer dreht mit seinen Schülern einen neuen Wing-Commander-Film. Und das Modell der Tiger's Claw sieht schon fast besser aus als 1999 im Kino.



Vor kurzem hat Ben diese seltene Anzeige aufgestöbert: Wing Commander The Secret Missions erschien als letzter Teil für SNES.



Die ulkige Kinofilm-Uniform von Freddie Prinze junior hat eine Filmausstatterfirma für Cosplayer nachgeschneidert.



Heute arbeitet Ben Lesnick an Star Citizen mit, als Community-Verantwortlicher, aber auch beim Design der Geschichte und der Schiffe.

den Steuerknüppel eines Raumjägers zu klemmen. Und es ist mehr als nur Spaß: Es spricht die universelle Fantasie an, als Luke Skywalker durch den Todessterngraben zu rasen. Das gilt auch 20 Jahre später. Denn Wing Commander baut immer noch ein Universum auf und lässt dich ein Teil der Story sein – auch ohne 4K-Auflösung. Außerdem hat es die Industrie massiv beeinflusst und die Messlatte höher gelegt, besonders bei der Immersion und filmhaften Erzählweise. Wing Commander hat auch verändert, wer Spiele spielt und wie sie entstehen. Vorher hast du ein Spiel mit einem sehr kleinen Team und winzigen Budget gekauft – und dann an eine Hobby-Zielgruppe verkauft; an dieselben Leute, die Dungeons-&Dragons-Regelbücher und Warhammer-Tabletop-Figuren kauften. Bei Wing Commander hat Chris gesagt: Wir können ein Spiel wie einen Film aufziehen, ein größeres Budget bekommen und einen Produktionsprozess einführen. So können wir die Leute auf die Plattform ziehen. Das hat er alles umgesetzt – und genau so werden Spiele heute gemacht!

**Erstaunlich, wie WCNews.com heute noch täglich über so eine alte Serie berichtet. Wie kommt ihr auf Themen wie »die grässlichsten Kilrathi-Frisuren«?**

Unsere Philosophie lautet: Wie können wir mehr Wing Commander reinbringen? Wir versuchen, Wing Commander so zu behandeln,



Hut ab: Dieses toll bemalte Modell einer Privateer-Tarsus stammt aus einem ... 3D-Drucker!

wie Informationen heute vermittelt werden. Zum Beispiel mit lustigen Listenartikeln, die daran erinnern, wie viele verrückte Kilrathi-Artworks es damals gab. Meine liebsten Updates sind diejenigen, die heute einen Blick auf etwas »Offizielles« werfen, das wir vorher noch nie gesehen haben. Wenn uns Origin-Mitarbeiter Geschichten von damals erzählen oder wir verlorengegangene Artikel wiederfinden. Es mag verrückt klingen, aber ich bin wirklich aufgeregt, wenn ich auf eine Zeitschriften-Werbeanzeige stoße, die ich noch nie gesehen habe, oder auf das nie veröffentlichte Foto eines Entwickler-T-Shirts. Beides haben wir tatsächlich gerade gefunden: eine Anzeige für Wing Commander: Secret Missions auf dem SNES, und das Team-Shirt für Wing Commander Academy.

**Wie sieht der typische Besucher von WC News aus? Lass mich raten: Er ist männlich, über 40, aber immer noch ein kleiner Junge?** (grinst) Hey, wir sind alle wunderschön und ewig jung! Aber es stimmt genau, die meisten User sind Männer, die damals Teenager waren – und wir fühlen uns doch alle immer noch so. Alle meine engsten Freunde (außerhalb von Star Citizen) sind Leute, die ich in der Wing-Commander-Community getroffen habe. Es war spannend zu sehen, wie jeder aufwächst, einen Job bekommt, heiratet und Kinder kriegt – aber immer noch diese Leidenschaft für das Universum hat. Ich dachte immer, ich sei der Letzte, der aufgibt ... aber jetzt bin ich selber verheiratet und mache ein Videospiel!



Ben Lesnick sucht bis heute nach der verschollenen SNES-Version von Wing Commander 2.

**Gibt es etwas, das du noch für dein Wing-Commander-Archiv vermisst?**

Oh ja! Vor rund zehn Jahren habe ich eine Liste der »Heilige Grale« aufgestellt – ungefähr zehn Wing-Commander-Dinge, die ich aufspüren und retten wollte. Da wären etwa die ursprüngliche Schnitfassung, der »Original Cut«, des Wing-Commander-Films, die unveröffentlichte DVD-Version von Wing Commander Prophecy sowie »Pilgrim Truth«, der unveröffentlichte Roman ... und ich bin stolz, dass wir all das inzwischen aufgefunden gemacht haben. Bis auf eines: Vor 1994 wurden Konsolenversionen von Origin-Spielen üblicherweise von externen Firmen entwickelt. Wing Commander und das Addon The Secret Missions für den Super Nintendo wurden zum Beispiel von Mindscape portiert. 1994 hat Origin dann ein internes Team an SNES- und Genesis-Titel gesetzt. Sie haben Ultima 7, Savage Empire und ein Spiel namens Metal Morph portiert – sowie Wing Commander 2. Um es noch konfuser zu machen: Wing Commander 2 ist eigentlich das dritte Wing-Commander-Spiel auf dem SNES ... weil vorher das erste Wing Commander und Secret Missions als separate Module erschienen sind. Deshalb wissen die meisten Leute nicht, dass Wing Commander 2 nie für SNES erschienen ist: Sie nehmen an, dass Secret Missions der zweite Teil war.

**Und Wing Commander 2?**

Unglücklicherweise ging der Lebenszyklus des SNES seinem Ende zu, die Verkaufszahlen stürzten im Weihnachtsgeschäft 1994 unter die Erwartungen. Und obwohl Wing Commander 2 fertig, getestet und bereit für die Serienproduktion war, wurde es nie veröffentlicht. Aber es wurden fertige Master nach Japan geschickt, um sie dort zu vervielfältigen, und an Fachjournalisten, die das Spiel testen wollten. Es sind auch Testberichte darüber erschienen, aber die Originale wurden seitdem nie mehr gesehen. Also ist die SNES-Version von Wing Commander 2 der letzte Heilige Gral. Trotz meiner Gespräche mit den Leuten, die es gemacht haben, habe ich keins aufspüren können. Aber es muss irgendwo da draußen eines geben! ★