



Briefing: Auf der Pilotenliege gibt's letzte Drehanweisungen

dient der "Power Animator" von Alias, welcher auch bei Rare, Interplay und Crystal Dynamix das Sagen hat. Der Vorteil der Software ist es, neben einem wesentlich komfortableren Arbeiten alle computergenerierten Szenen sehr realitätsnah darstellen zu können. So muten die *Wing Commander 3*-Filmszenen nicht wie die der übrigen "Interactive Movies" an, sondern machen erstmals einen wirklich professionellen Eindruck. Da läuft zum Beispiel eine gefilmte Wachmannschaft durch den gerenderten Hangar und wird in der Nähe imaginärer Lichtquellen stärker beleuchtet oder wirft realitätgetreue Schatten auf den computergenerierten Fußboden. Doch nicht nur für die Filmszenen wird an Silicon-Graphics-Maschinen gerechnet.



Die Stars: Mark Hamill (oben), der über-gelaufene Kilrathi und Malcolm McDowell



Oben seht Ihr den SGI-Server plus Onyx Reality Engine und links wird ein Kilrathi-Schauspieler luftgekühlt



Animier mich: Die Muppets-Macher steuern die Lippenbewegungen der Katzen extern

Das Spiel

Revolutionäre Techniken setzt Chris Roberts nicht nur für die Zwischensequenzen ein: *Wing Commander 3* wird der erste SVGA-"Wing Commander" werden. Die ersten Bilder aus den Flugsequenzen ließen uns natürlich die Augen übergehen. "Solche Bilder gab's ja schon in den *Privateer-Previews*", beruhigten wir uns, denn an einen Weltraumkampf in dieser hohen



Die Wand voller Zeichnungen: Ein kleiner Ausschnitt des aktuellen Story-Boards



Einsatzbesprechung: Chris Roberts verteilt die Missions-Befehle



Ginger lebt: Die beliebte Porno-Queen zeigt auch für *Wing Commander 3*, was sie kann

Auflösung, inklusive der wunderschönen Flieger, glaubt wohl keiner. Die anfallenden Rechenprobleme waren dabei allerdings das kleinere Problem. Alle Flugobjekte sind normalerweise häßliche Polygongurken, die allerdings mit einem vorher gerendertem Texture belegt werden. Dies gaukelt uns eine in Echtzeit gerenderte Simulation auf beeindruckende Weise vor und so fielen Volker und Knut die Augen raus, als sie in den geheimen Entwicklungslabors erste Runden drehten (beide Redakteure haben sie inzwischen übrigens wiedergefunden). So flogen die beiden *POWER PLAYER* durch (!) die Gänge riesiger Mutterschiffe oder gegen eine stattliche Anzahl neuer Kilrathi-Raumer. Feindliches Abwehrfeuer auf den Riesenraumschiffen war nicht einfach "da", sondern ging von ansehnlichen Geschütztürmen aus, die unserem Flieger behende folgten. Wesentlich mehr Probleme als das Berechnen der Bilder (ein "normaler" 486er soll reichen) beschert Origin das sehr langsame Bus-Grafikkarten-System unserer PCs. Ohne VESA-Local- oder PCI-Bus und der dazugehörigen Karte fliegt sich der neue *Wing Commander* sehr ruckelig. Zum Glück hat Origin einige Hotkeys belegt, mit der sich jederzeit die Grafikauflösung von 640 x 480 auf 320 x 200 zurückdrehen läßt. Trotzdem muß für *Wing Commander 3* ein 486er mit Double-Speed-CD-Laufwerk her. Wer die Systemanforderungen noch nicht erfüllen kann, hat noch bis Weihnachten genug Zeit zum Sparen – wir halten Euch zwischendurch ganz sicher auf dem laufenden.

kn