



# WING COMMANDER 3

Miez, miez, miez: In der Haut der Kilrathis stecken Schauspieler, die Gesichter werden jedoch animiert



thi, die Sternenflotte und das Leben der unschuldigen Menschheit. Doch dort hört die Geschichte auch schon auf, denn *Wing Commander 3* ist der erste "echte" interaktive Film, in dem Ihr das Storyboard selbst strickt. Nun, dies gab's ansatzweise schon in vorhergegangenen *Wing Commandern*, doch in Teil 3 holte sich Roberts Verstärkung aus dem sagenumwobenen Hollywood.

## ... Action!

Die Namensliste der *Wing Commander 3*-Akteure liest sich wie eine Kinozeitschrift: Mark "Luke Skywalker" Hamill schlüpft in die Rolle des Blair, Malcolm McDowell ("Uhrwerk Orange") spielt seinen Chef Tolwyn und John Rhys-Davies ("Indiana Jones 1-3") einen Kumpel. Doch

auch das andere Geschlecht dürfte (besonders der Männerwelt) nicht unbekannt sein: Ginger Lynn Allen hat schon in "Young Guns 2", "Skin Deep" und anderen, etwas erotischeren Streifen Haut gezeigt (Ginger ist eine der bekanntesten Pornodarstellerinnen) und Jennifer MacDonald dürfte ein Begriff sein.

Chris Roberts ließ sich vorab das 300 seitige Wing3-Script von Hollywood-Profis schreiben, versammelte alsdann eine ganze Reihe Schauspieler in Californien, engagierte ein Spezialistenteam (die "Muppets"-Macher) für die Animation der Kilrathi-Puppengesichter und filmte fünf Wochen ohne Pause am

Set. So wird *Wing Commander 3* keine "Zwischensequenzen" im eigentlichen Sinne besitzen, sondern zwischen den Missionen einen Film abspielen, der sogar interaktiv sein soll. Je nachdem wie Ihr Euch in Schlüsselsituationen entscheidet, verändert sich die Handlung. Kein Wunder also, daß im Endeffekt über zwei Stunden Film auf den zwei CD-ROMs lagern, um alle eventuellen Situationen mit genug Celluloid zu versorgen.

## Silicon Hollywood

Gefilmt wurde in Hollywood vor eher sporadischer Kulisse. So wurden lediglich die Schauspieler und einige Möbelstücke von den Kameras beäugt. Sämtliche Hintergründe wurden in Austin computergeneriert. So wurde im Studio vor bekanntem "Blue Screen" gedreht und das Blau im Origin-Hauptquartier durch gerenderte Hintergründe ersetzt. An mehreren mit Beta-Videorecordern gekoppelten Apple-Macs, die einen "normalen" Schnittplatz simulieren, sitzen die Schnittmeister, um die Filmsequenzen mit den berechneten Bildern für den Hintergrund zu verbinden. Als Datenauffang dient übrigens das Origin-eigene Netzwerk, welches das größte private seiner Art in Texas ist (60 GByte online!). Während alle Origin-Produkte bislang allein mit 3D-Studio-Animationen versetzt waren, rendert man für die *Wing Commander 3*-Filme ausschließlich auf Silicon Graphics Computern. Als Software

