



Klappe... uund Action!

VOM BILDSCHIRM AUF DIE LEINWAND

2005 und 2006 werden zahlreiche Spiele-Adaptionen im Kino zu sehen sein. Lesen Sie hier, warum immer mehr Regisseure bei ihren Projekten auf Computerspiele zurückgreifen.

Eine verlassene Forschungsstation auf dem Mars: Der spärlich bewaffnete Marine tastet sich einen nur durch flackerndes Rotlicht erhellten Flur entlang, die Taschenlampe im Anschlag, den Puls auf 180. Ein leckgeschlagenes Dampfrohr zischt

in der Dunkelheit. Schweißperlen auf der Stirn, zögerliche Schritte. Da knallt ein Lüftungsgitter von der Decke, ein Imp springt dem Marine ins Gesicht – und wir überschütten uns erschrocken mit Popcorn. Popcorn beim Computerspielen? Nein, aber beim Film gucken. Denn am 4. August 2005 soll der Grusel-Shooter **Doom 3** als Horrorstreifen ins Kino kommen und Zuschauer ähnlich schocken wie die Spielvorlage. Es wird nicht die letzte Filmumsetzung eines Computerspiels sein. **Far Cry**, **Halo**, **Splinter Cell** – von all diesen Spielen sind bereits die Filmrechte verkauft und Produktionen angekündigt. Entdeckt Hollywood Spiele-Szenarios als Kulturgut? In den nächsten Jahren verstärkt sich ein Trend, der bisher eher für Enttäuschungen gesorgt hat.

Der schmale Grat

Vor vier Jahren drängten Computerspiele erstmals mit Nachdruck ins Kino. Den pro-

minenten Anfang machte Regisseur Simon West (**Con Air**) mit **Lara Croft – Tomb Raider**. Dem Vorbild wie aus der Bluse geschnitten, ballerte sich Angelina Jolie durch exotische Kulissen und eine von der Spielreihe unabhängige Story. Trotz mäßiger Kritiken war der Actionfilm ein finanzieller Erfolg und zog 2003 eine recht umsatzstarke Fortsetzung nach sich. Constantin-Chef Bernd Eichinger wagte sich 2002 an die Produktion des Horror-Abenteuers **Resident Evil**. Nicht zuletzt wegen der riesigen Fangemeinde engagierte Eichinger den Regisseur und bekennenden **Resident Evil**-Fan Paul Anderson für die Dreharbeiten in Berlin und Potsdam. Der Film wurde in den USA zu einem der erfolgreichsten deutschen Filme aller Zeiten – auf einer Höhe mit **Das Boot** und **Die Unendliche Geschichte**. Ende 2004 folgte die Fortsetzung **Resident Evil: Apocalypse**. Mehr Action, weniger Horror, war die Devise. Obwohl die-



Im Horrorfilm **Doom** sollen The Rock (Mitte) und Karl Urban (zweiter von rechts) gegen Zombies statt Höllenmonster antreten.

ser Film insgesamt deutlich näher an der Spielvorlage war (zum ersten Mal tauchen die Charaktere Jill Valentine und Carlos Oliviera auf), blieben hohe Zuschauerzahlen aus. Dass ein bekannter Spielname nicht zwangsläufig zum Erfolg führt, zeigen andere Filme. 2001 wagte sich mit Square eine Spielefirma ins Kino-Metier, das Trickfilm-Epos **Final Fantasy** entstand komplett im Computer. Der Streifen borgte sich Namen und Stil der besonders in Japan beliebten Rollenspiel-Vorlage, führte aber eigene Charaktere und Storyelemente

»Action funktioniert im Kino immer.«

wieder rein. Aktuellstes Beispiel ist **Alone in the Dark**, ein Horrorthriller von Regisseur Uwe Boll (**House of the Dead**). Auch diese Umsetzung ließen die Zuschauer sprichwörtlich im Dunkeln stehen. Einspielergebnis: 6 Millionen Dollar, bei 20 Millionen Dollar Produktionskosten.

Hüpfend und prügelnd zum Erfolg?

Die Idee, Computerspiele zu verfilmen, reicht zurück bis weit vor **Tomb Raider**, **Resident Evil** und Konsorten. So hauchte die Actionkomödie **Mario Bros.** schon 1993 den legendären Konsolen-Klempnern Mario und Luigi Leben ein. Der mit Bob Hoskins, Dennis Hopper und Lance Hendriksen hochkarätig besetzte Film orientierte sich mit seiner Knallbonbon-Optik stark an Nintendos Jump&Run-Klassiker. Ein Erfolg blieb dem Streifen trotz des großen Namens verwehrt; zu abstrakt waren die Charaktere, zu plump die Story. Ein Jahr später versuchten sich die Studios an ähnlich bekannten Spielhallen-Prügelspielen:

Street Fighter (1994) mit Jean-Claude van Damme, **Double Dragon** (1994) und **Mortal Kombat** (1995) mit **Highlander** Christopher Lambert bekamen weltweit katastrophale Beurteilungen und spielten (bis auf **Mortal Kombat**) die eh geringen Produktionskosten nur knapp wieder ein. Daraufhin mieden Regisseure jahrelang Computerspiele wie der Teufel das Weihwasser. Erst 1999 versuchte sich Designer Chris Roberts an einem Science-Fiction-Film zum Weltraumspiel **Wing Commander**. Der wurde von Kritikern und Fans in der Luft zerrissen, was den Regisseur nicht daran hinderte, mit Darsteller Mark Hamill (Luke Skywalker aus **Star Wars**) gleich drei Fortsetzungen zu drehen. Die schafften es aber nur bis in die Videotheken.

Comic-Helden öffneten die Pforten

Nach den zahlreichen Flops in den 90er-Jahren setzte mit den **Tomb Raider**- und **Resident Evil**-Filmen die Renaissance der Spieleumsetzungen ein. Hauptgrund waren nicht etwa die Filme selbst, sondern die Übermacht an Superhelden, die das Kino zur gleichen Zeit heimsuchten: **Spider-Man**, **X-Men**, **Hulk**, **Blade** – nach den Terroranschlägen vom 11. September 2001 wollten die Zuschauer übergroße Helden, die mächtige Schurken besiegen und die Welt retten. »Computerspiele passen in dasselbe Schema, da sie meist ähnliche Themen behandeln«, meint Regisseur Dr. Uwe Boll, der Macher von **Alone in the Dark**. Logisch, dass Lara Croft gegen die Illuminaten oder Milla Jovovich als Alice im Kampf gegen eine Zombie-Invasion zu beliebten Figuren im Kino wurden. Und da es heute, vier Jahre später, mit anhaltendem Superhelden-Hunger der Zuschauer kaum mehr populäre Comics gibt, die noch nicht verfilmt wur-



Die Verfilmung von Alien vs. Predator basiert neben den Actionspielen hauptsächlich auf der Comic-Reihe.

SPIELEUMSETZUNGEN IM KINOJAHR 2005 / 2006

Alone in the Dark

Detektiv Edward Carnby (Christian Slater), Archäologin Aline Cedrac (Tara Reid) und Agent Burke (Stephen Dorff) kämpfen gegen Monster, die einem 10.000 Jahre alten Artefakt entsprungen zu sein scheinen. Anders als der letzte Teil der Gruselspiel-Reihe setzt der Film auf harte Action und viele Ballereien. Uwe Boll (**House of the Dead**) drehte den Streifen für 20 Mio. Dollar.



Kinostart: 24. Februar 2005



Doom

Actionregisseur Andrzej Bartkowiak (**Thirteen Days**) arbeitet derzeit am Schnitt und den Effekten zum in Prag gedrehten Horrorthriller. In den Hauptrollen kämpfen sich Karl Urban (Eomer aus **Der Herr der Ringe**), Dwayne »The Rock« Johnson und Rosamund Pike (Stirb an einem anderen Tag)

durch Zombie-Horden. Zombies? Ja, denn laut Gerüchten entfallen für den Film die Höllenviecher der Spielvorlage.

Kinostart: 4. August 2005

Spy Hunter

Mit einer Mischung aus Knight Rider und Triple X adaptiert Star-Regisseur John Woo die eher durchschnittliche Action-Spielreihe zum abgedrehten Agentenfilm. Hauptdarsteller »The Rock« nimmt den Kampf gegen eine Organisation auf, die die Welt erobern will. Sein Multifunktionsauto G-6155 Interceptor kann sich in ein Boot oder ein Motorrad verwandeln.



Kinostart: Herbst 2005



Silent Hill

Der Gruselfilm Silent Hill wird von den Fans mit besonderer Vorfreude erwartet. Denn für das Projekt zeichnet mit dem französischen Regisseur Christophe Gans ein Kenner des Genres verantwortlich. Drehbuchautor Roger Avary schrieb schon für Quentin Tarantino. Zur Geschichte: Eine Mutter samt

Tochter verschlägt es auf der Suche nach dem verschwundenen Vater in die verlassene Geisterstadt Silent Hill.

Kinostart: Sommer 2006

Halo

Microsoft kümmert sich offenbar selbst um die Verfilmung ihres Verkaufsschlagers Halo: Für eine Million Dollar engagierte der Konzern den Drehbuchautoren Alex Garland, der schon die Skripte zu 28 Days later und The Beach verfasste. Über erste Infos darüber, wer den Actionfilm drehen soll und wer vor der Kamera steht, schweigt sich Microsoft jedoch aus. Auch zum geplanten Budget oder zur Story ist bisher nichts bekannt.

Kinostart: unbekannt



Prince of Persia

Kein geringerer als Hollywoods erfolgreichster Produzent Jerry Bruckheimer (**Con Air**, **The Rock**) plant die Verfilmung des Orient-Hits. Jordan Mechner, Schöpfer der bekannten Spielreihe, schreibt am Buch mit. Disney übernimmt wie bei **Fluch der Karibik** den Verleih. Gerüchten zufolge soll Bruckheimers Stammregisseur Michael Bay (**Bad Boys**, **Armageddon**) die Regie übernehmen.

Kinostart: unbekannt



Jerry Bruckheimer liebt es exotisch. Nach Fluch der Karibik plant der Produzent einen Film zum Spiel Prince of Persia.



Spielhallen-Prügelspiele wie Street Fighter waren in den 90er-Jahren für Kinofilme besonders beliebt.



Spiele-Verfilmungen wie Alone in the Dark setzen auf bekannte Darsteller wie Christian Slater und Tara Reid.

den, rückt die erfolgreiche Plattform Computerspiel immer mehr ins Interesse der Produktionsfirmen. »Da gibt es noch sehr viele ungenutzte Perlen«, schwärmt Boll.

Die Freiheit namens Action

Nahezu alle Filmumsetzungen von Spielen basieren auf actionorientierten Titeln. Klar, Sportspiele wie **Fifa 2005** oder **GTR** eignen sich kaum für einen abendfüllenden Kinofilm. Aber was ist mit handlungs- und charakterlastigen Rollenspielen wie **Gothic 2** oder Adventures wie **Runaway?**

»In Computerspielen wie bei Filmen ist Action sehr gefragt, besonders in Europa und den USA«, sagt ein Experte des Publishers Ubisoft. Uwe Boll gefallen zudem die Möglichkeiten des Actionkinos: »Als Regisseur hat man bei Actionspielen weitaus größere Freiheiten in der Charakterentwicklung. Figuren und Story sind im Gegensatz zu Rollenspielen oder Adventures nicht so ausgearbeitet oder in ein Schema gepresst«. Und dass Charaktere im Verlauf

der Geschichte wachsen, gehört in Spielen weitgehend zur Ausnahme. Ein Beispiel: In den ersten **Tomb Raider**-Teilen bestanden Laras Aufgaben nur aus Ballem, Hüpfen und Umlegen von Schaltern. Um die Figur fürs Kino interessanter zu gestalten, vertiefte Simon West ihren Archäologen-Beruf und entwickelte eine Geschichte um den verstorbenen Vater – mit Erfolg.

Die Umsetzung der »Spiel-Dramatik« auf kinotaugliche »Film-Dramatik« stößt allerdings selten auf Gegenliebe. Vielen enttäuschten Fans entfremden die Regisseure ihre Helden teils so stark, dass sie im Film nur noch anhand ihres Namens wieder zu erkennen sind.

»Man könnte meinen, dass solche Filme nur gemacht werden, um aus der Lizenz noch mehr Geld machen. Da fast jeder Computerspieler schon mal etwas von **Doom** gehört hat, werden sich auch viele den

Film anschauen«, meint zum Beispiel GameStar-Leser Benjamin Peifer.

Drehbücher statt Programmzeilen

Filmproduzenten sind im Grunde nicht verpflichtet, bei Verfilmungen mit den Entwicklern des Spiels zusammen zu arbeiten. Der Grund ist einfach: Die Lizenz des Spiels liegt beim Käufer, also der Produktionsfirma, und damit auch das Recht an der cineastischen Umsetzung. Den Spieleschöpfern räumen sie nur selten das Privileg ein, Drehbücher vor Produktions-

beginn noch einmal gelesen zu dürfen. Allerdings arbeiten immer mehr Produzenten und Regisseure mit den Entwicklern zusammen, um eine möglichst

»Spiele werden durch Filme zur größeren Unterhaltungsform.«

spielgerechte Umsetzung des Titels auf der Leinwand zu garantieren. »Bei **Far Cry** etwa hat Crytek eigene, tolle Vorschläge ins Skript mit eingebracht«, erzählt Uwe Boll.

INTERVIEW MIT UWE BOLL



Uwe Boll (rechts) mit Schauspieler Christian Slater am Set von Alone in the Dark.

ter auszubauen. So erfährt der Zuschauer bei *Alone in the Dark* deutlich mehr über die Helden als in der Vorlage. Das vertieft die Geschichte, und die Fans bekommen mehr Futter. Allerdings ist es wichtig, den Film auch für diejenigen zugänglich zu machen, die das Spiel nicht kennen.

GameStar Arbeiten Sie mit den Entwicklern zusammen?

Uwe Boll Je nach Projekt mehr oder weniger eng. Bei *House of the Dead* war das Drehbuch von Sega längst abgesegnet, bevor ich zum Projekt stieß. Allerdings waren einige Spieldesigner extra aus Tokio angereist, um die Dreharbeiten zu beobachten. Bei *Alone in the Dark* hingegen ließ Atari meinen Autoren zwar freie Hand, wollte aber das Buch anschließend absegnen.

Auch für *Far Cry* hat Crytek die Bücher abgenommen und sogar zahlreiche Vorschläge mit eingebracht.

GameStar Ist Ihnen der Name des Spiels wichtiger als etwa der Inhalt?

Uwe Boll Das spielt natürlich immer mit. Keiner möchte ein Spiel verfilmen, das nur sehr wenige Fans hat und kein Verkaufsschlager ist.

GameStar Warum dienen ausschließlich action-orientierte Spiele als Vorlage für Filmumsetzungen?

Uwe Boll Actionspiele bieten interessante Charaktere, die man im Gegensatz zu den ausdefinierten Figuren in Rollenspielen oder Adventures flexibler weiterentwickeln kann, da die Charakteristika dieser Figuren in dem Genre meist nur angedeutet sind. Und

nicht zuletzt liegt es daran, dass Action im Kino immer funktioniert.

GameStar Warum besitzen diese Art von Filmen keinen Aspekt des Computerspiels an sich?

Uwe Boll Bei *House of the Dead* habe ich das sogar versucht, in dem ich beispielsweise öfter aus dem Blick der Zombies gefilmt oder Spielesausschnitte in den Film geschnitten habe. Dafür wäre ich beinahe gelyncht worden. Es funktioniert einfach nicht, da der Fan beim Spiel selber handelt, im Film aber nur passiv zuschaut.

GameStar Ihre nächsten Projekte?

Uwe Boll Neben dem Film zu *Far Cry* gehe ich als nächstes Microsofts Action-Rollenspiel *Dungeon Siege* an. Das wird ein richtig episches Projekt.

Beim geplanten **Prince of Persia**-Film soll Jordan Mechner, Schöpfer der Spielreihe, am Buch mitschreiben. Und für die Verfilmung von **Halo** hat Microsoft für eine Million Dollar eigens Alex Garland engagiert, Drehbuchautor von **28 Days later** und **The Beach**, um mit den Erfindern des Spiels eine Geschichte zu entwickeln.

Darüber wird geredet

Von der Zusammenarbeit profitieren neben den Produktionsfirmen besonders die Publisher. »Ein großer Kinofilm erweitert unsere Zielgruppe, indem es unser Produkt aus der Nische ›Computerspiel‹ hebt und massentauglich macht. Spiele werden dadurch zur größeren Unterhaltungsform. Die Publisher begreifen zunehmend, dass die unterschiedlichen Medien immer mehr zusammen wachsen und darin die Zukunft ihrer eigenen Existenz liegt«, heißt es etwa von Ubisoft. Mit anderen Worten: Ein steigender Bekanntheitsgrad des Spiels verspricht höhere Einnahmen. Denn die über den Film entstandene Mund-zu-Mund-Propaganda beschert den Firmen im besten Fall neue Spiele-Käufer. Da sich die **Splinter Cell**-Spiele trotz ausgezeichneter Wertungen nur mäßig verkauft haben, liegt es in Ubisofts Interesse, dass die Firma Paramount eine Verfilmung des Schleich-Shooters angekündigt hat.

Ist der Ruf erst ruiniert...

Die Vergangenheit hat allerdings gezeigt, dass der erhoffte Popularitätsschub leicht ins Gegenteil umschlägt. **Alone in the Dark** und **House of the Dead**, beides Filme von Uwe Boll, wurden von Lesern der weltgrößten Filmdatenbank imdb.com zu den 40 schlechtesten Filmen aller Zeiten gewählt, wobei **Alone in the Dark** sogar in kürzester Zeit auf Platz 16 der Flopliste schoss. Enttäuschte Fans hackten zudem die Internetseiten von Bolls Filmen und bitten den Regisseur auf Spottseiten wie uwe-boll.com, das Filmemachen doch bitte sein zu lassen. Ist der Film miserabel gemacht, wirkt das auch ein schlechtes Licht auf die Spielvorlage. »Da Filme einer breiteren Öff-

OPTIK-CHECK SPIEL VS. FILM



Resident Evil: Zwar orientieren sich die Schauplätze des Films nur ansatzweise an denen des Spiels, Zombies gibt's trotzdem zu genüge. Schuld ist ein gefährlicher Virus, den der machtgierige Umbrella-Konzern illegal entwickelt hat.



Alien vs. Predator: Eigentlich darauf aus, seinen Erzfeind, die Aliens, zu vernichten, jagt der Predator auch bewaffnete und somit gefährliche Menschen. Im Spiel wie im Film benutzt er dazu High-Tech-Waffen wie seinen Schulterlaser.

fentlichkeit zugänglich sind, führen minderwertige Umsetzungen meist dazu, dass sich die ohnehin schon negative allgemeine Meinung über Spiele noch verstärkt«, meint Leser André Schuder. Nach den polemischen Medienattacken gegen id Software's Shooter **Doom 3** darf man deshalb besonders auf den Film gespannt sein. »Viele Produktionsfirmen sind nur auf schnellen Profit aus und vergessen die eigentlichen Werte des Spiels. Würden Regisseure, Publisher und Entwickler noch enger zusammenarbeiten, kämen bessere Filme dabei heraus, die letztlich auch dem Spiel gerecht würden. Das hilft nicht nur den Kinozuschauern und den Spielefans, sondern auch allen beteiligten Firmen«, sagt ein Ubisoft-Insider.

Was kommt?

Ob sich die stärkere Zusammenarbeit zwischen Filmproduzenten und Entwicklern auszahlt, wird sich früh genug zeigen. Denn für die nächsten zwei Jahre sind viele Umsetzungen angekündigt. Auch Uwe Boll will weitere Spiele verfilmen. Immerhin ist seine Boll KG im Besitz unzähliger Lizenzen. Sein größtes Projekt wird neben

Far Cry Microsofts Action-Rollenspiel **Dun-geon Siege**, das er mit 40 Millionen Dollar noch in diesem Jahr produziert – ein vergleichsweise bescheidener Einsatz, wenn man bedenkt, wie hoch die Messlatte in Sachen Fantasy nach Peter Jacksons **Herr der Ringe**-Trilogie liegt. Doch Uwe Boll ist überzeugt: »Das wird richtig episch«.

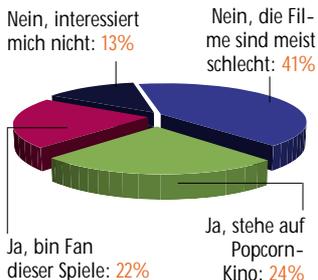
Der mit Sicherheit meist erwartete Film neben **Doom** ist **Silent Hill**. Christophe Gans, Regisseur des französischen Mystery-Streifens **Pakt der Wölfe**, zeichnet für das Projekt verantwortlich und genießt das Vertrauen der Spiele-Fans. Kein

»Viele Produktionsfirmen sind nur auf schnellen Profit aus und vergessen die Werte des Spiels.«

Wunder, denn Gans scheint nach seinen bisherigen Filmen (unter anderem auch **Crying Freeman**) der Richtige zu sein, den subtilen Horror der **Silent Hill**-Reihe wirkungsvoll auf die Leinwand zu bringen. Es bleibt also abzuwarten, ob Spieler künftig das bekommen, was sie beim Gang ins Kino erhoffen: einen gut gemachten, unterhaltsamen Film, der den Charakteren der geliebten Vorlage gerecht wird. Ein Werk, das die Story sowie das Setting wahr und das Gefühl hinterlässt, dass Film und Spiel eine gelungene Einheit bilden. Spiel-Film ab!

SCHLECHTER RUF

»Sehen Sie sich Spieleumsetzungen im Kino an?«



ERGEBNIS: Über die Hälfte unserer Leser hält die meisten Umsetzungen für miserabel oder interessiert sich generell nicht dafür. Immerhin 22 Prozent schauen sich als Fan der Spiele immer auch den Film an.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 11.629 Teilnehmer

DM