Far Cry Der Film

Der Ausdruck »a far cry from« bedeutet »weit entfernt von«. Wie passend: Der Kinofilm zum Shooter Far Cry startet zwar am 2. Oktober, ist aber trotzdem weit entfernt – nämlich von Qualität.

Das erste gesprochene Wort lautet »Shit«. In den folgenden 90 Minuten gibt sich der Kinofilm **Far Cry** alle Mühe, diesem Auftakt gerecht zu werden – Grund genug für uns, Sie vor der Leinwand-Version des Shooters zu warnen, die am 2. Oktober ins Kino kommt. Großes erwarten wir eh nicht, als wir während der Games Convention die englische Fassung sehen. Eigentlich hatten wir nicht mal Mittelmäßiges erwartet, als im Februar 2004 (einen Monat vor dem Verkaufsstart des Spiels!) der Name des Produzenten und Regisseurs aus dem Magazin »Hollywood Reporter« sickerte: Uwe Boll, jene laut dem **Transformers**-Drehleiter Michael Bay »traurige Gestalt«, die seit ihrem Debüt **House of the Dead** von 2003 Spiel um Spiel ins Kino knüppelte – und dabei den Begriff »Qualität« mied wie **Gothic 3** den Begriff »bugfrei«.

Klar, dank ihrer plumpen Dialoge und billigen Effekte kann man Bolls Werken einen gewissen »trashy« Müllcharme zusprechen, zumal es dem Produzenten regelmäßig gelingt, prominente Darsteller zu verpflichten. Für die Heldenrolle in **Far Cry** angelte er den deutschen Hollywood-Beau Til Schweiger. Doch heben bekannte Gesichter auch die Filmqualität? Haha! Hahaha! Wir denken nicht im Traum daran, diese Frage mit einer Antwort zu würdigen.

Vereinfachtes Simpelspiel

Dass literarischer Tiefgang nicht gerade zu den herausragenden Stärken des Shooters **Far Cry** zählte, dürfte bekannt sein. Das Handlungstelegramm: Bootskapitän Jack schippert Journalistin Valerie zu Tropeninsel STOP Valerie wird entführt STOP Jack ballert auf Söldner und Mutanten STOP Jack rettet Valerie STOP Jack besiegt Mutantenschöpfer Dr. Krieger. Doch die Drehbuchautoren schaffen es, diese Simpelstory noch zu vereinfachen. Denn dem Leinwand-Abklatsch fehlt das Überraschungselement des Spiels: Doyle, der Jack als Helfer anfunkt, sich aber später als Verräter entpuppt.

Til Schweiger übernimmt natürlich die Rolle des Kapitäns und Ex-Soldaten Jack Carver, der mehrfach als Deutscher bezeichnet wird. Als Deutscher! Namens Jack Carver! Ist klar. Jack befördert die Journalistin Valerie (Emmanuelle Vaugier, Spielern bekannt aus **Need for Speed: Carbon**), auf eine Tropeninsel, wo ... halt! Keine Tropeninsel, sondern ein Eiland vor der kanadischen Küste. Wir verstehen schon, dort waren die Dreharbeiten billiger. Ergo liegt das Genlabor des Mutantenforschers Dr. Krieger (verkörpert vom Trash-Star Udo Kier) nicht unter einem Vulkan, sondern in einer Holzfabrik. Einer Holzfabrik! Warum forscht der Mutantenpapa nicht gleich im Frittierstübchen der örtlichen Pommesbude? Paradiesstrände und Dschungel entfallen eh, Uwe Bolls **Far Cry** bietet Wald, Flüsse, Dreck und noch mehr Wald.

Mutanten und Nervkröten

Und die Schauspieler! Während Til Schweiger als Exsoldatenbootskapitän noch halbwegs gut rüberkommt, unterbietet sich der Rest der Riege eifrig gegenseitig. Als Dr. Kriegers Söldnerchefin Tchernov versprüht Natalia Avelon (**Das wilde Leben**) weniger Charisma als das Gipsmodell eines russischen Flakpanzers; Emmanuelle Vaugier alias Valerie spult zwei Gesichtsausdrücke ab: entsetzt und nichts. Udo Kier schöpft immerhin aus seinem vollen Mimikfundus, glotzt also stets eindringlich böse. Überdies intoniert er wunderbare Nazi-Wissenschaftler-Sätze wie »Hie känn fait harda änd longa senn änni jumen souldscha«. Auch der deutsche Mucki-Golem Ralf Moeller (**Gladiator**) reizt sein schauspielerisches Talent aus: Als Obermutant Max muss er glotzen, schweigen und prügeln, manchmal alles gleichzeitig.

Die übrigen Darsteller krebsen auf Laienniveau herum, also springen wir gleich zur unerträglichsten Rolle: Chris Coppola, der auch in Bolls **Postal**-Film auftrat, mimt den molligen Essenslieferanten Emilio, der gemeinsam mit Jack in die Fänge Kriegers gerät. Und dessen Aufgabe sich darauf beschränkt, in den schrillsten Tonlagen über Rückenweh zu klagen. So bläht sich Emilio zur Premium-Nervkröte auf, vergleichbar mit Jar Jar Bings aus **Star Wars: Episode 1**: Wenn man eine einzige Figur von der Leinwand radieren dürfte, würde man ohne Denkpause diesen Quengelkasper tilgen.

Action wie bei RTL

Okay, wir wollen nicht übertreiben: **Far Cry** ist ein Actionfilm, und wenn's darin ordentlich kracht, sind lahme Schauplätze und Jammerclowns verziehen. Tatsächlich entfaltet der Boll-Streifen in dieser Hinsicht einen gewissen Unterhaltungswert. So gibt's zwei nette Verfolgungsjagden per Jeep und per Boot. Computereffekte fehlen, doch immerhin erreichen die Detonationen das erträgliche Niveau von **Alarm für Cobra 11** – jener RTL-Serie, in der pausenlos russische Autoschieber samt ihrer Sattelschlepper quer über die A4 explodieren.

Jack stellt den Bösewicht **Dr. Krieger**; einen echten Endkampf zwischen den beiden bleibt der Far-Cry-Film allerdings schuldig.

Oho, Pyrotechnik! Jack und **Emilio** hechten in Deckung. Gleich wird der »witzige« Begleiter wieder über Rückenschmerzen klagen.

Gemeinsam mit **Valerie** demonstriert Jack den guten alten »Ich verkleide mich als Soldat und du mimst meine Gefangene«-Trick.

Michael Bay bezeichnete Boll im April 2008 als »traurige Gestalt«, nachdem dieser ihn als »geistig behindert« abgekanzelt hatte.

Mit der **Schrotflinte** bahnt sich Jack Carver seinen Weg durch den Schauplatz der Entscheidungsschlacht: die, man sehe und staune, Holzfabrik!

Eines verbindet **Far Cry** allerdings mit aufwändiger produziertem Hollywood-Kino à la **Stirb langsam 4**: Auf Kinderkram wie Logik darf man das Knallgeschehen nicht abklopfen. Zum Finale der Jeep-Hatz etwa feuert Valerie ein Greifseil durchs Autodach – und den verdächtig dünnen Boden des Hubschraubers, der darüber kreist. Wobei der Heli nicht wie ein Militärvehikel aussieht, sondern wie die Elch-Beobachtungs-Flugschüssel des Naturparks von nebenan. Egal, der Hubschrauber trägt den entflammten (!) Jeep am Seil über eine Klippe. Dabei sieht man abwechselnd, wie Jack und Valerie im Fahrzeuginneren kreischen, und wie ein leerer Jeep in der Außenansicht ausbrennt. Okay, kleiner Anschlussfehler, kann passieren. Schließlich plumpst die Karre ins Meer, die Helden tauchen heraus. Zugleich zerkracht über ihnen der Heli auf der Wasseroberfläche. Und löst sich in Staub auf: Keine Trümmer stürzen herab, lediglich der Rotor gluckert an Jack und Valerie vorbei. Logisch ist die Szene nicht, aber der Höhepunkt des Films – leider schon zur Hälfte der gesamten Laufzeit.

Endkampf ums Holz

Zum Auftakt zerlegt ein Krieger'scher Mutant zehn Laiendarsteller (Söldner), spontaner Zuschauergedanke: »Die haben's hinter sich.« Bei Gewaltakten schaut die Kamera weg – aber nur, falls für die Blutdarstellung Computereffekte nötig wären. Die waren wohl zu teuer. Wenn etwa der Anfangs-Mutant den letzten Söldner durch einen Gitterzaun matscht, illustriert **Far Cry** lediglich das Ergebnis in Form einer arg verunstalteten Soldatenpuppe. Technisch weniger aufwändige Szenen fallen drastischer aus: Als gegen Filmende Tschernovs Messer nähere Bekanntschaft mit einem Hals macht, kann nicht genug Kunstblut spritzen.

Apropos Ende: Die letzte Schlacht steigt in der Holzfabrik. Ein Mutantenheer nach Vorbild des Spiels fehlt, stattdessen kämpfen schätzungsweise acht kreidebleiche Kahlkopf-Superkrieger gegen ein paar (böse) Söldner und (gute) Soldaten. Jack mischt mit, indem er Mutant um Mutant ins Auge schießt: Nur dort (sowie am Mund) sind die mehlhäutigen Muskelglatzen verwundbar, ein Treffer befördert sie ins Statistengrab. Einzig Ralf »Obermonster« Moeller überlebt die Wunde lange genug, um noch Tschernov auszuknocken. Das nimmt dem Abschluss jegliche Dramatik. Schließlich erwarten wir einen Endkampf zwischen Jack und Krieger. Doch der Bootskapitän flüchtet einfach! Krieger wird von seinen Geschöpfen eingekreist und – Abblende. Gähn! Verzeihen Sie bitte, dass wir Ihnen das Ende verraten haben, aber so spannend ist's auch nicht, oder?

Zur Erinnerung: So sehen **Jack und Valerie** im Spiel aus. Das Hawaiihemd reißt sich Til Schweiger übrigens schon kurz nach Filmbeginn vom Leib.

Triumph der Gähntechnik

Sollten wir den Eindruck erweckt haben, **Far Cry** sei ein tempo- und actionreiches Abenteuer: Pardon, das wollten wir nicht! Zwischen den erträglichen Szenen lauert nämlich so viel Leerlauf, dass Sie nebenher dutzendfach schweinische Kreaturen in **Spore** basteln können. Zum Beispiel schippert Jack anfangs in einer witzig gemeinten, aber schnarchigen Szene mit zwei Touristen auf Walbeobachtungs-Tour. Gut, das mag noch als »So langweilig ist Jacks Beruf«-Abschnitt durchgehen. Doch kurz darauf schreiten Krieger und sein Generalsboss durch gefühlte 20.000 Türen, bevor sie endlich das Labor betreten. Und das sind nur zwei der vielen Szenen, die **Far Cry** Tempo kosten. Zumal selbst die für eine Actionorgie elementaren Gags selten zünden. Eigentlich nie.

Den Peinlichkeitsgipfel erklimmt aber die Liebesszene zwischen Jack und Valerie, für die der Drehbuchautor seine Aufgabe wohl an seinen zwölfjährigen Bruder weitergereicht hat – denn naiver geht's nicht! Nach dem Helikopter-Absturz schleppen sich Jack und Valerie in eine Hütte, schälen sich aus den nassen Klamotten und frieren. Also schlägt der Ex-Soldat eine Umarmung vor, um Körperwärme zu sparen. So führt eines zum anderen, also zum Kuss und zur Liebesnacht. Til Schweiger, der Drehbücher zu Liebeskomödien wie **Keinohrhasen** schreibt, muss sich dabei gefühlt haben wie Schiller bei einer Aufführung des Theaterkurses an der Volkshochschule Bitterfeld.

Mag einer Müll?

Trotz seiner Schwächen ist **Far Cry** keineswegs der schwächste Streifen von Uwe Boll, um diese »Ehre« ringen unter anderem **Bloodrayne** sowie **House of the Dead**. Als guten Film darf man **Far Cry** aber auch nicht bezeichnen; Boll-Werke bleiben Bollwerke der Müllunterhaltung. Wer das mag, darf sich am 2. Oktober in die Kinos wagen. Alle anderen sollten Dr. Kriegers Mutanteninsel weiträumig umschiffen. GR

Fünf Fragen an ...

Uwe Boll, Produzent & Regisseur

GameStar: Herr Boll, Sie inszenieren sich gerne als Kämpfer, zum Beispiel als Sie gegen Ihre größten Kritiker boxten. Wofür kämpft Uwe Boll?

Boll: Jeder Filmemacher weiß, wie schwer es ist, ein Kinoprojekt in Gang zu bringen. Daher sollte man ihn immer respektieren – egal, ob sein Film nun gut oder schlecht ausfällt.

Hat der Film zu Far Cry auch eine Schwäche?

Man kann natürlich immer etwas verbessern. Aber insgesamt haben wir das Drehbuch sehr gut umgesetzt. Und Til Schweiger ist ein toller Hauptdarsteller.

Der Shooter Far Cry spielt auf einer Tropeninsel. Hätten Sie nicht auch lieber im Dschungel gedreht?

Auf den Inseln vor Kanada wächst doch Urwald! Außerdem konnten wir die Verfolgungsjagden dort kontrolliert drehen – das wäre im Dschungel nicht möglich.

Warum glauben Sie, dass die Far-Cry-Fans ihr Spiel im Film wieder erkennen, obwohl die Handlung nicht exakt der Vorlage entspricht? Zum Beispiel hat Jack Caver im Film einen witzigen Begleiter, im Spiel hingegen einen mysteriös-verrräterischen Auftraggeber ...

Das ist aber der einzige Unterschied, ansonsten steckt doch die komplette Carver-Krieger-Story drin!

Haben Ubisoft oder Crytek am Film mitgewirkt?

Ich hatte die Filmrechte von den Yerli-Brüdern *[Crytek-Chefs]* gekauft, bevor Ubisoft die Marke erwarb. Gemeinsam mit Crytek habe ich dann auch am Drehbuch gefeilt. Ubisoft unterstützt das Projekt nicht. Die waren wohl sauer, dass Crytek die Lizenzgebühr eingestrichen hat.

Til Schweiger, Hauptdarsteller

GameStar: Uwe Boll wird für seine Filme viel kritisiert. Wie hast du die Zusammenarbeit mit ihm erlebt?

Schweiger: Ich kann nur das Beste über Uwe sagen. Er ist ehrlich, geradlinig und hat einen schwarzen Humor. Außerdem kümmert er sich liebevoll um sein Team, am Set herrscht eine tolle Stimmung. Uwe ist eben ein entspannter Typ, der zugleich genau weiß, was er will.

Far Cry ist dein erster Film zu einem Spiel. Unterscheidet sich die Arbeit daran von anderen Projekten?

Nein, weil ich ausblende, dass es um eine Software-Verfilmung geht. Es waren allerdings Dreharbeiten, die viel Spaß gemacht haben. Ich kenne auch Filme, bei denen man schon nach zwei Wochen merkt: »Das wird nix.«

Zum Beispiel?

Dazu sage ich nichts. Das wäre unfair gegenüber den Leuten, die an diesen Projekten mitgearbeitet haben.

Hättest du lieber in einem Tropenparadies gedreht?

Nein, dort ist es heiß und schwül. (*lacht*)

Du spielst einen Deutschen – namens Jack Carver.

Der Name ist doch egal. Der Held heißt im Film eben wie im Spiel. Wenn wir ihn Bodo Schmidt genannt hätten, würde das nicht passen. Um einen Amerikaner zu spielen, müsste ich außerdem den amerikanischen Akzent perfekt beherrschen. Und dem ist nicht so.

In Kanada und Nordeuropa gibt es insgesamt rund zwei Millionen Elche, daher gelten die Vierbeiner nicht als bedrohte Tierart.