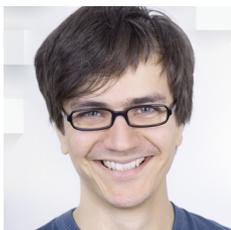


Warcraft: The Beginning

DER TEUERSTE FANFILM ALLER ZEITEN

Die Kinokritik zu *Warcraft: The Beginning* fällt Michael Graf schwer. Er hat nämlich das Gefühl, zwei unterschiedliche Filme gesehen zu haben.



Der Autor

Als Azeroth-Veteran jagte Michael schon 1994 im allerersten *Warcraft* Orcs und Menschen aufeinander, bis heute geistert er gelegentlich durch *World of Warcraft* – sei's nur, um im Orc-Startgebiet ein paar Stunden Wartezeit und wilde Eber totzuschlagen.

Ich soll eine Kritik über den *Warcraft*-Kinofilm schreiben, aber irgendwie ... kann ich das nicht. Ich kann nicht eindeutig sagen, ob mir dieser Film gefallen hat. Oh, ich kann sagen, dass ich gerne eine Fortsetzung sehen würde. Aber mir will nicht in den Kopf, warum. Denn eigentlich habe ich sogar zwei *Warcraft*-Filme in einem gesehen. Der eine ist der wohl teuerste Fanfilm aller Zeiten, ein mit geradezu verschwenderischer Detailliebe produziertes, bildgewaltiges Epos, dem ich als *Warcraft*-Fan in jeder Sekunde anmerke, dass es seinen Machern eine Herzensangelegenheit war, Azeroth auf die Leinwand zu hieven. Es war auch eine schwere Geburt, die über zehnjährige Produktionszeit inklusive Drehbuch-Neustart und Regisseurswechsel macht *The Beginning* fast zum Duke Nukem Forever der Filmbranche. Man muss froh sein, dass es überhaupt noch fertig geworden ist.

Der zweite Film, das zweite Gesicht von *Warcraft: The Beginning*, ist ein klassischer Fantasy-Film. Und ... nun, kürzlich sagte eine Freundin, die keine Ahnung von *Warcraft* hat, zu mir: »Ach, das ist doch bestimmt nur so ein Herr der Ringe für Arme.« Ich hätte sie am liebsten an Ort und Stelle in ein Schaf verwandelt! Das ist keine x-beliebige Fantasy, das ist *Warcraft*! Das vielleicht ein ganz kleines bisschen von *Warhammer* abgekupferte und

dennoch tollste Fantasy-Universum der verdammten Spielegeschichte, in dem ich mehr unvergessliche Stunden verbracht habe als Tolkien in Neuseeland. Der war da nämlich nie! Jetzt habe ich *Warcraft: The Beginning* gesehen. »Und«, fragt die Freundin, »ist das wirklich kein Herr der Ringe für Arme?« Ich ... es ... ich möchte diese Frage an dieser Stelle nicht beantworten.

Es ist *Warcraft*!

Warcraft: The Beginning ist immer dann ein guter, ein ganz zaubernder Film, wenn es einfach *Warcraft* ist. Wenn ich als Azeroth-Verehrer der ersten Stunde Dinge auf der Leinwand entdecke, die ich aus den Spielen kenne. Und davon gibt's so viele, dass ich im Kinodunkel immer wieder in mein bestes Fangrinsen ver falle. Vom gurgelnden Murloc im Flüsschen bis zum Anklang des Sturmwind-Musikthemas beim ersten Ausblick auf die Metropole. Vom stilecht-überzogenen Design der Waffen und Rüstungen bis zur schwebenden Magierstadt Dalaran – die im ersten Orc-Krieg noch gar nicht schweben dürfte, aber egal, schaut cool aus. Sogar der Greif landet exakt an derselben Stelle im Wall von Sturmwind wie in *World of Warcraft*.

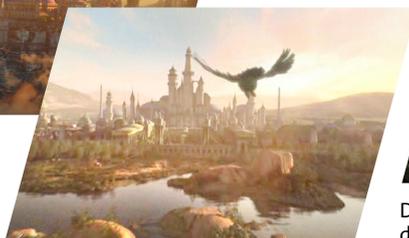
Ja, mit seinen grandiosen Panoramen, Kostümen und Kulissen fängt *Warcraft: The Beginning* den Look der Spiele und der legendären Blizzard-Rendersequenzen hervorragend ein. Und auch die von menschlichen Schauspielern verkörperten und



Zaubern sieht im Film super aus, hier greift Khadgar zum Teleport.



Warcraft: The Beginning fängt den Look der Blizzard-Rendersequenzen perfekt ein, hier der Anflug auf die Magierstadt Dalaran. Das kleine Bild zeigt eine ähnliche Szene aus *Warcraft* 3.



Die computergenerierten Orcs zählen zu den glaubwürdigsten Charakteren. Klingt komisch, ist aber so.



dann digital vergrößerten sowie ... orcifizierten Orcs sehen klasse aus, von den Lederschürzen bis zu den abgeschabten Eckzähnen. Nur Kämpfe zwischen Menschen und Orcs wirken teils seltsam träge. Da stehen die Soldaten König Wrynn einfach da, stochern wie Anfänger mit der Klinge herum oder lassen sich plattklopfen. Man merkt, dass die Choreographie nicht immer hinhaut, vielleicht, weil die Digital-Orcs so viel größer sind als Menschen. Gefechte Orc gegen Orc wuchten dafür wunderbar. Besonders gelungen ist zudem das Zaubern: Coole Gesten, flammende Augen – Magie kommt herrlich mächtig rüber.

Vereinfacht? Egal!

Die Story von Warcraft: The Beginning folgt grob dem ersten Warcraft-Strategiespiel, die Orcs strömen durchs Dunkle Portal ins Menschenreich Azeroth. Wenn ich »grob« sage, dann meine ich allerdings auch grob: Wer sich mit den Warcraft-Hintergründen auskennt, merkt schnell, dass sich der Regisseur und Drehbuch-Mitautor Dunan Jones vieles zurechtgezurr hat. Es ist nicht immer ganz korrekt, welcher Charakter nun genau wann welchen anderen trifft, oder wer wen aus welchem Grund umbringt. Und die Dämonen der Brennenden Legion, die eigentlich schon im ersten Warcraft heimlich die Strippen zogen, treten gleich gar nicht auf, sie werden reduziert auf das »Fel« – eine körperlose, neongrüne Magiesuppe, die die Orcs verdirbt.

Letzter sind dafür – anders, als im ursprünglichen, von Blizzard abgelehnten Drehbuch vorgesehen – keine tumben Killermaschinen, sondern Charaktere mit eigenen Gedanken und Hoffnungen. Nicht den komplexesten, aber immerhin. Wer World of Warcraft auf Hordeseite gespielt hat, mag sich in den klobigen, aber ehrenhaften Hammerschwinger und Wolfsreitern durchaus wiederfinden. Zumal The Beginning zwar nicht die ausgefeilteste Fantasy-Geschichte aller Zeiten erzählt, wohl aber eine gefällige. Mich stört auch nicht, dass die Story und die Charakter-Biographien vereinfacht werden. Denn erstens ist die War-

craft-Lore inzwischen absurd komplex – wenn ein Film dieses Kuddelmuddel komplett abbilden wollte, müsste man jedem Kinobesucher ein Lexikon in die Hand drücken. Zweitens kann ich das im Film gezeigte Azeroth als »Cinematic Universe« akzeptieren. Es wurde an Hollywood-Bedürfnisse angepasst, aber nicht ganz auf links gedreht. The Beginning ist immer noch unerkennbar Warcraft. Peter Jackson hat beim Herrn der Ringe ja auch einiges umgeschneidert. Klar, es mag Warcraft-Experten geben, denen die Abweichungen aufstoßen. Für »normale« Warcraft-Fans ist der Film aber genießbar, die Handlung stimmig.

Und für Warcraft-Neulinge oder gar solche, die das Universum gar nicht kennen? Da wird's knifflig, denn The Beginning erklärt trotz seiner Vereinfachungen zu wenig. Warum gibt es grüne und braune Orcs? Was ist Eisenschmiede, das am Anfang auftaucht? Warum hocken in der Orc-Welt Draenor blaue Wesen in Käfigen? Wer sind die Typen, die König Wrynn zum Bündnis überreden will? Wer das Universum nicht kennt, versteht oft nur Bahnhof. Natürlich kann man Warcraft als »normalen« Fantasy-Film begreifen. Aber dann verliert der Streifen viel von seinem Reiz.

Lasst den Mund zu!

Weniger reizvoll wird der Warcraft-Film auch immer dann, wenn jemand den Mund aufmacht. Klingt gemein, ist aber so Die Dialoge sind überwiegend platter als ein Menschensoldat nach der



Ein Kameraflug übers umkämpfte Azeroth lässt WoW-Fanherzen höher schlagen. Hier der Blick aufs von Orcs überrannte Seenhain.



Einige Szenen mussten in der Kinofassung entfallen, etwa diese Orcs im Schnee. Duncan Jones hat bereits zugegeben, dass es einen Director's Cut geben wird – der 40 Minuten länger ist.



Die Filmhandlung folgt grob dem ersten Warcraft-Strategiespiels.

fachgerechten Kriegshammermassage. In der ersten Filmhälfte fällt das weniger auf, weil noch der Oho-Effekt der tollen Kulissen überwiegt, aber spätestens im letzten Drittel wächst der Drang zum Augenrollen. Etwa, wenn Anduin Lothar (Travis Fimmel) nach einem heftigen Kampf lapidar anmerkt, er müsse »jetzt gehen«. Kennt noch jemand den »Ich muss weg!«-Mann aus TV Total? Der diabolische Orc-Schamane Gul'Dan hingegen verwendet den enorm un-orcschamanischen Ausdruck »Wie bereits gesagt« oder grummelt: »Dann können wir die ganze Horde durchholen.« Fun Fact: Als »durchholen« bezeichnen Seefahrer das Anziehen schlaffer Taue. Und wie schlaffe Taue hätten auch die Warcraft-Gespräche noch Spannung vertragen können.

Auch dramaturgisch wäre mehr dringewesen, in der ersten Hälfte zieht sich der Film, weil sehr viel gereist wird. Okay, das gleichen die schicken Landschaftsaufnahmen aus (Greifenflug!). Unberührt lässt mich dafür eine über mehrere Minuten ausgerollte Sterbeszenen etwa in der Filmmitte. Denn der dahinscheidende Charakter interessiert mich zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht; noch dazu ist sein Ableben belanglos für die Handlung. Oje, und dann kurz danach diese aufgesetzte Liebeszene, die eines Til-Schweiger-Tatorts würdig wäre! Oder jenes uralte Artefakt, das etwas tut, was es seit Menschengedenken nicht mehr getan hat, und der zuständige Charakter quittiert die Frage, was das denn nun bedeute, trocken mit: »Ich weiß nicht. Das hat es noch nie getan.« An dieser Stelle bitte ein »Nein! Doch! Ooooh!« à la Louis de Funès vorstellen.

Clever auch, als ein Charakter angesichts einer herannahenden Schlacht seinen Helm abnimmt. Ja, abnimmt, nicht aufsetzt. Sieht wohl besser aus. Gut, ich akzeptiere das – vermutlich hat er die Kopfbedeckung im Optionsmenü abgeschaltet, der Rüstungswert bleibt. Richtig lachen muss ich kurz vor Schluss, als zwei Charaktere mitten im Gefecht ein Herzschmerzgespräch führen, während um sie herum die Schlachttteilnehmer brav Abstand halten und sich in Zeitlupe gegenseitig die Schädel spalten. In! Zeitlupe! Wie in Twilight! Wenigstens Twilight für Männer, mit Schädelspalten, dennoch: Muss es derart kitschig sein? Da muss man ja schon froh sein, dass niemand singt.

Ein Fimmel für Orcs

Last but not least: die Schauspieler. Und ich sag's mal so: Mit einem Oscar wird's eng. Der Fähigste ist der »Vikings«-Star Travis Fimmel, der als Anduin Lothar eine brauchbare Figur und einen noch brauchbareren Schwertschwinger abgibt. Wobei er in »Vikings« noch eindringlicher verzweifelt, metzelt und liebt (in dieser Reihenfolge), aber da kleben ihm ja auch meistens ein paar Eimer Kunstblut im Gesicht, was die Sache einfacher macht. Der Rest der Riege bleibt blass, etwa Ben Foster, der als Obermagier Medivh ein neues Mimikspektrum für sich entdeckt, von »besorgt dreiblicken« bis »beunruhigt starren«. Oder Ben Schnetzer

Zwerge und Elfen treten in The Beginning nur am Rande auf – wir sehen uns dann in der Fortsetzung.



Der Orc-Schamane Gul'Dan öffnet das Dunkle Portal, drückt sich aber manchmal etwas ... ungewöhnlich aus. Zumindest in der deutschen Filmfassung.



Beim ersten Ausblick auf Sturmwind erklingt das aus World of Warcraft bekannte Musikthema.

als Magierlehrling Khadgar, der für Comic Relief sorgen soll, aber der Rolle nicht gewachsen scheint. Klar, alles keine Totalausfälle, ich habe schon Schlimmeres gesehen (etwa den Far-Cry-Film). Nach Fimmel am glaubwürdigsten finde ich dennoch – die Orcs! Also Durotan (Toby Kebbell), Schicksalshammer (Rob Kazinsky), Gul'dan (Daniel Wu). Denn erstens macht's nix, wenn die grober spielen, so sind Orcs eben, das könnte sogar Ralf Möller rüberbringen. Obwohl ... nein. Zweitens passen die monströsen Mischlings aus Ochse und Türsteher perfekt in die Szenerie ein. Niemand im Film ist mehr Warcraft als die Orcs.

Fanfest vs. Fantasy

Wie hat mir Warcraft: The Beginning also gefallen? Gut, schätze ich. Als Warcraft-Fan bin ich nicht etwa verärgert, was Universal und Blizzard aus dem Universum gemacht haben, sondern begeistert, ein Azeroth auf der Leinwand zu erleben, das »echt« aussieht. So, wie ich es kenne. Wie es sein muss. Klar, die Story, die schauspielerische Leistung, die Dialoge – das könnte alles besser sein. Aber es trägt eben zum eingangs geschilderten Eindruck bei: The Beginning wirkt wie der teuerste Fanfilm aller Zeiten. Unbeholfen in Erzählung und Dramaturgie, wie Fanfilme eben oft sind, aber seinem Universum so treu, wie es geht. Und in diesem Fall gepolstert mit einem enormen Budget.

Als Herr-der-Ringe-Konkurrent, als klassischer Fantasy-Film setzt The Beginning, freundlich gesagt, keine Maßstäbe. Es ist wuchtig, bildgewaltig – aber platt. Und wissen Sie was? Ich würde trotzdem gerne eine Fortsetzung sehen, um noch mehr auf der Leinwand zu erleben, was ich aus Warcraft kenne. Zwerge und Elfen etwa absolvieren in The Beginning allenfalls Randauftritte, und hey, da gäb's ja auch noch diese Brennende Legion! Und all die Charaktere, die noch kommen könnten! Jaine, Grom, Sylvanas, Kael'Thas! Einen Fingerzeig darauf gibt schon das Blizzard-Logo am Filmbeginn. Es besteht aus Eis. Und in diesem Eis ist eine Figur eingeschlossen. Kollege Redinger auf dem Nebensitz und ich flüsterten gleichzeitig: »Arthas!« Im Film kommt der nicht vor. Aber ich möchte ihn sehen. Jetzt. Wer das nachvollziehen kann: Bitte Warcraft: The Beginning anschauen! Wer es nicht nachvollziehen kann: Es gibt bessere Filme. ★



Warum gibt es eigentlich grüne und braune Orcs? Und warum sind selbst die vom »Fel« verdorbenen Grünhäute an einen Ehrenkodex gebunden? Der Film erklärt das nur ansatzweise.