Film und Spiel

Jens Sommerfeld am Dienstag, dem 8. März 2016

Filme sind toll. Und Videospiele auch. In einer Zeit, in der Videospiele zu Filmstoff werden, kann man sich wohlfühlen. Lara Crofts Tomb Raider, Final Fantasy, Hitman, Max Payne, Need For Speed und Resident Evil sind hier nur einige Beispiele.

Das erste Videospiel, aus dem ein Realfilm wurde, war übrigens Super Mario Bros. im Jahre 1993. Doch das war nicht immer so und war damals (wir sprechen hier über die 1980er Jahre) umgekehrt. Zuerst kam der Film…

Filme und Videospiele sind schon miteinander verbunden, seitdem es Videospiele gibt. Nicht nur, das Arcade-Automaten in Spielfilmen vorkamen, nein, es gibt sogar Filme, die das Thema Film und Videogame direkt verknüpfen. So geht es in dem Film THE LAST STARFIGHTER von 1984 um einen Jungen, der bei einem Videospiel den Highscore knackt und nicht weiß, das er damit als einziger Erdenbürger in der Lage ist, das Universum zu retten (so fühlten wir damals im Übrigen alle).

Videospiele gibt es seit den 1970er Jahren. Zumindest in der Arcade. Später kamen die Games auch nach Hause. Das Atari VCS 2600 ist sicher die bekannteste Spielekonsole der damaligen Zeit. Nolan Bushnell und sein Team brachten die Konsole 1977 mit neun

verschiedenen Spielen auf den Markt. Und der Erfolg war groß. Schnell wurden weitere Spiele auf den Markt gebracht. 1980 war ein außerordentlich erfolgreiches Jahr für Atari, als Spiele wie Outlaw, Space Invaders, Breakout und Adventure in den Handel kamen.

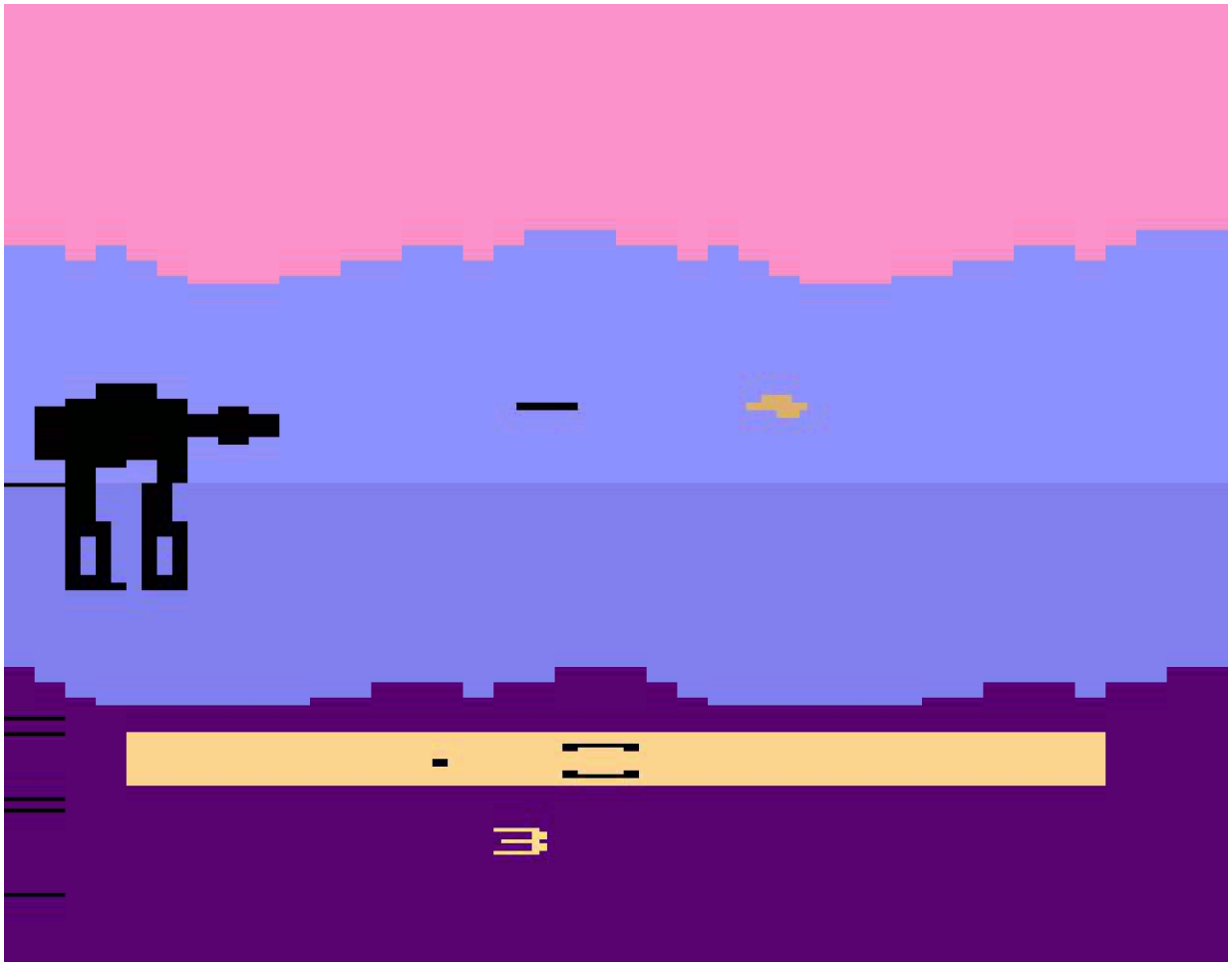
Vier ehemalige Atari-Programmierer gründeten bereits 1979 eine Firma, die Geschichte geschrieben hat: Activision. Die Games waren der Hammer. Alles war neu – die Spielkonzepte, das Gameplay, das Feeling und die Ideen. Activision hat ebenfalls einige Filmtitel „vervideospielt“.

Die Leinwand „vervideospielt“

In den ersten Jahren (wir reden hier über die Jahre ab 1980) gab es einige Filme, zu denen auch ein Pendant als Game auf den Markt kam, oftmals sogar zeitgleich. Die ersten Titel waren Raiders Of The Lost Ark (in Deutschland als Indiana Jones bekannt) und E.T., beide auf dem Atari 2600. Es folgten einige Star Wars-Titel (hier empfehle ich den Artikel von Guido Frank) und Namen wie Rambo, Ghostbusters, Airwolf, Buck Rogers, Aliens, Terminator (jaja) und Wargames. Und das war nur die Spitze des Eisbergs (Titanic gab es auch).

Natürlich waren wir als Jugendliche begeistert, als wir den Film im Kino sahen und dann zu Hause alles nachspielen konnten. Die Fantasie ergänzte die fehlenden Dinge. Selbst wenn wir den Film noch nicht gesehen hatten, spielten wir ihn nach. Alles war möglich.

Aber betrachten wir das dennoch einmal aus heutiger Sicht. War damals wirklich alles so real und toll? Um es schon mal vorweg zu sagen: Ja, das war es, auch, wenn wir das heute sicher nicht mit denselben Augen sehen. Fantasie war hier das Stichwort.



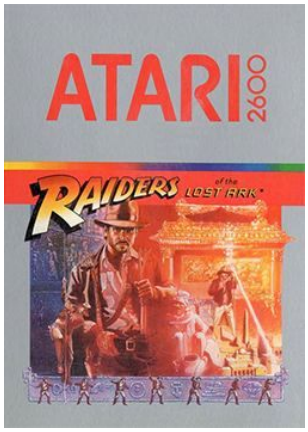
Das Ding rechts in der Mitte ist unser Snowspeeder. (Bild: Parker)

Das Spiel Raiders Of The Lost Ark ist an den Film angelehnt, die Grafik recht simpel. Jedoch

beflügelte es alle, die den Film gesehen hatten. (Bild: Atari)

Spiel und Film wurden seit den 1980er Jahren immer häufiger als Duo-Gespann veröffentlicht. Filmtitel kamen meist gleichzeitig auch als Spiel auf den Markt. In einigen Fällen waren die Computerspiele auch genauso bekannt wie der Film. Das gab den Kids die Möglichkeit, den Film im Kino zu schauen und dann interaktiv als Spiel nach zu erleben. Die Eltern waren davon oft nicht begeistert, mussten sie doch zweimal zahlen.

Die adaptierten Spiele waren direkt an einen Film angelehnt – oft auch nur an eine bestimmte Szene. Andere wiederum spiegelten eher das Spielgeschehen in allgemeiner Weise wieder. Wenn wir uns zum Beispiel das Atari VCS-Spiel The Empire Strikes Back genauer ansehen, so ist die Handlung recht simpel. Kleiner Snowspeeder kämpft gegen eine Übermacht an Walkern – und kann nicht gewinnen. Diese Sequenz im Film war für viele (mich eingeschlossen) sicher die beeindruckendste in der ganzen Star Wars-Trilogie. Und im Film haben (zumindest in dieser Szene) die Imperialen Kampftruppen tatsächlich einen Teilsieg errungen.



Das Cover sagt deutlich, dass sich der Spieler wie im Film fühlen soll. (Bild: Parker)

Als ein weiteres Beispiel sei hier Raiders Of The Lost Ark von Atari für das Atari VCS genannt, dessen Spielgeschehen das gleiche Ziel verfolgt wie der Film, das Szenario jedoch nicht direkt im Film vorkommt. Es geht hier eher um Shoot and Kill. Erst später (mit der ersten PlayStation) wurden Filmsequenzen eingefügt oder mit echten Schauspielern neue Spielszenen gedreht und in das Spiel eingefügt. Oft waren die Spiele eher an den Figuren orientiert als an der Filmhandlung.

Moni Eichiner hat in ihrem Artikel Das Labor des Grauens einen damals komplett neuen Ansatz von Spiel vorgestellt. „Man bewegt sich eher in einer Art Film“ schreibt sie in ihrem Text. In den 1990er Jahren und insbesondere mit Konsolen wie der PlayStation wurden Filmsequenzen in Filmen verwendet. Diese waren oft Teil der Handlung und bereiteten den Spieler gerade in Kriegsspielen auf die Missionen vor. Stichwort: „Briefing“. Ich weiß nicht, in wie vielen Actionfilmen und Videospielen ein „Briefing“ vorkommt – gefühlt sind es aber tausende.

Als Jugendlicher in einer Zeit zu leben, in der das Kino erstmals richtig eindrucksvoll wurde und Special Effects erst richtig aufkamen (von Stanley Kubricks 2001: ODYSSEE IM WELTRAUM hatten wir damals zumeist noch nichts gehört), gab uns jeder Film etwas besonderes mit, sogar Filme mit Bud Spencer und Terence Hill.

Die amerikanischen Movies TERMINATOR (ach was), BUCK ROGERS, WARGAMES, INDIANA JONES, STAR TREK und KAMPFSTERN GALACTICA sowie natürlich STAR WARS haben viele begeistert und das Merchandising war zum Teil riesig. Ich erinnere mich, diverse Star Wars-Figuren von Kenner besessen zu haben. Leider sind die im Laufe der Zeit verschütt gegangen. Luke Skywalker hatte ich sogar doppelt und einer war noch Originalverpackt. Ich könnte mich in den Hintern beißen, wenn ich es denn könnte. Nun ja, es kommt ja alles wieder und ich kann mir nun eine neue Figur besorgen, muss diese aber nun leider selbst bezahlen.

Es wurde viel gespielt. Mit LEGO ebenso wie mit Figuren aus Plastik und eben Videogames. Der Zauber, der damals all diese Dinge umgab, regte unsere Fantasie an. Wir wollten das nachspielen, oder träumten davon, einmal in einem Film mitzuspielen. Und sei es nur als Ewok.

In Hollywoods Nachbarschaft

In den 1980er Jahren waren auf Filme basierende Games die meistverkauften Computerspiele. Schon früh setzte sich der Trend durch, Blockbuster als Spiel herauszubringen. Viele der Firmen, die solche Spiele herstellten, saßen in der Nähe von Hollywood.

Auch Charaktere wurden als Thema behandelt – wie zum Beispiel bei Batman, Spiderman und James Bond. Neue Spiele wie Doom (1990er) waren ähnlich einer entfesselten Kameraführung spielbar, wobei die meisten Filme von damals nur maximal 180 Grad-Schwenks zeigten. Auch wurden häufig Videosequenzen in Spiele eingebaut. Erst später entstanden dann Filme, die auf einem Computerspiel basierten, wie zum Beispiel Tomb Raider (Lara Croft) und Resident Evil.

Die damaligen Möglichkeiten der Computer und Konsolen waren im Vergleich zu heutiger Technik recht bescheiden. Allerdings gaben sie uns die Freiheit, uns in unserem Kopf die Dinge, die darum herum waren, vorzustellen und zu ergänzen. So einfach die Darstellung auch war, das Kopfkino war groß. In der heutigen Zeit kann das nur ein Buch. Die Spiele sind heutzutage oft sehr aufgeblasen und zeigen die Welt in einem großen Realismus. Bei Simulationen ist das natürlich vorteilhaft, spielt aber für den Spielspaß keine Rolle. Ein Rennen im Atari 2600 Spiel Dragster von der Firma Activision dauerte nur etwa sechs bis acht Sekunden. Allerdings waren diese Sekunden so intensiv, das man es immer und immer wieder spielen wollte, um sich zu verbessern.

Ein Videospiel konnte niemals den ganzen Film ersetzen, aber das war auch gar nicht das Ziel. Ein Spiel war ja interaktiv und man selbst fühlte sich als Protagonist in einer Handlung, die den Film sogar erweiterte. Somit hatte man erstmalig die Möglichkeit, ein Held zu sein und das Geschehen zumindest ansatzweise zu beeinflussen. Das echte Leben sah anders aus, aber zum Teil konnte man auch hier vieles mit Fantasie erreichen. So wurde eine Telefonzelle zum Raumschiff und das Fahrrad fuhr mit Lichtgeschwindigkeit. Heute schaffe ich auf dem Fahrrad gerade mal ein PS. Ist halt kein Bonanza-Rad oder BMX.

Filme haben schon immer einiges bewirkt. Sie regen zum Nachdenken an, geben einem ein gutes Gefühl oder schockieren. Jeder interpretiert andere Dinge hinein. So war es

auch bei den Videospielen. Während die ältere Generation Spiele oft generell ablehnte, war es für viele junge Menschen ein Weg in eine neue Welt, auch wenn im Laufe der Zeit der Realismus die Fantasie verdrängte, so blieb doch immer noch ein kleines bisschen Fantasie übrig.

Deshalb lest ihr auch diesen Artikel. Denn ihr seid ein Teil dieser fantastischen Welt, die wir uns selbst programmieren.

Dieser Beitrag könnte Dich auch interessieren:

- Über Retrografie

Dieser Beitrag wurde publiziert am Dienstag, dem 8. März 2016 um 18:26 Uhr in der Kategorie: Medien & Literatur. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.

Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

https://www.videospielgeschichten.de