

# ALBTRÄUME AUF DER LEINWAND

Michael Schock möchte Spiele nicht im Kino sehen.



Foto: Vivien Gross

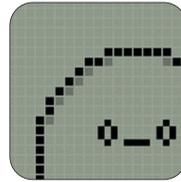
Oh, wir wähnten uns in Sicherheit. Der Trend war schon fast verschwunden, doch nun lebt er wieder auf. Wappnet euch, die Pläne für die nächste Gameverfilmung sind so sinnvoll, dagegen wirkt Kim Jong-un wie ein zufällig sehr modisch frasierter und voll orientierter Diktator der Herzen. „Tetris - the Movie“! Noch lacht ihr, aber das ist kein Scherz. Es ist ein wenig wie in der „Simpsons“-Folge, in der ein seelenloser Stahlbolzen zum Helden der Stadt mutiert. Dabei ist es bitterer Fakt, dass selbst mit halbwegs interessanten Stories ausgestattete Spiele blöde Filme ergeben. Es gibt keine, keine einzige

Videospielverfilmung, die jemals wirklich soweit etwas gerissen hätte, dass man sagen kann: Ja, es war sinnvoll, das zu verfilmen. Im Idealfall gehen sie in Ordnung und vergrätzen einem das Spiel nicht, siehe vielleicht „Silent Hill“ oder mit ganz viel Wohlwollen eine der „Tomb Raider“- oder „Resident Evil“-Episoden. Dabei zeigten Spiele wie „Uncharted“, „Heavy Rain“ oder „The Last of us“ einen gegenteiligen Trend auf, der viel sinnvoller ist: Spiele mit so guter Story, interessanten Charakteren und hochkarätiger Produktion, dass sie als spielbare Filme durchgehen. Aber nun kündigen die Macher der „Mortal Kombat“-Movies einen Streifen zur russischen Klötzchenstaperei an. Was mag uns erwarten? Morgan Freeman als Stimme aus dem Off, Dwayne Johnson als sympathisches, aber dickschädeliges Quadrat, das sich mit dem schlacksigen Willem Dafoe in der Rolle des Stabs anfreundet, um die Lücke zu füllen, die Scarlett Johansson, alias umgedrehtes L, hinterlassen hat? So in etwa? Herje, war denn „Schiffe versenken“, auch bekannt als „Battleship“, nicht genug? Das soll bitte aufhören!

## SCHÖNHEIT

Der Kunstblog pixelry.io begeistert fast täglich mit grandiosen Mischwerken aus Game- und Nerdkultur, die man sich manchmal auch als

Drucke bestellen und nach Hause liefern lassen kann. Eine großartige Onlinegalerie.



## GESUNDHEIT

Bah, diese ganzen blöden bunten Appspiele, alles Humbug! Macht doch, was ihr wollt, ich pflege derweil mein Tamagotchi - dank „Hatchi“ stilecht in pixeliger 8-Bit-Schwarz-weiß-Grafik. Nimm das, 21. Jahrhundert!

## MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN



Foto: Warner Bros. Interactive Entertainment



Erschienen für PlayStation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360 und PC

Das ist unfair! Die Musikkollegen dürfen meist mit knallbunten Alt-J-Fotos oder flashigen Caribou-Albumcovern bebildern, und hier wird es schon wieder düster. Aber es ist ja nun auch Herbst, und da passt „Mittelerde: Mordors Schatten“ hervorragend ins vernebelte Bild der Natur. Wettere

ich nebenan auch über Filme zu Spielen, hier mal ein Spiel zu ... nun ja, keinem Film und keinem Buch, aber irgendwie zu einem Franchise? Tolkien würde sich im Grabe umdrehen, auch wenn diese „Herr der Ringe“-Verwurstung zu den wenigen insgesamt gelungenen Titeln zum Fantasyepos gehört. In der eigenständigen Story übernehmt ihr die Rolle von Talion, einem Krieger Gondors, der von Saurons Truppen samt Familie dahingemetzelt wird. Doch dank des Ringschmieds und Elbenkönigs Celebrimbor darf er mit neuem, rachelüsterem Leben beschenkt zurückkehren. Ihr tut euch in einer offenen Welt um (siehe „Red Dead Redemption“), attackiert böse Schergen mit spektakulären Moves (siehe „Assassin's Creed“) und schwingt euch unerkannt über Häuserdächer (siehe die neuen „Batman“-Teile). Klingt zusammengeklaut, macht aber trotz oft dämlicher Gegner und manchmal trister Außenwelt irgendwie doch Laune.