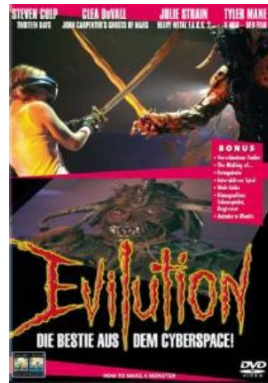


B-Moviebewertung



| imdb |

Name: Evolution

Land: VSA

Originaltitel: How to make a monster

Jahr: 2001 **FSK:** 16

Genre: Horror

hoch

gering

Unterhaltungswert:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pornofaktor:	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gewaltdarstellung:	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gewaltverherrlichung:	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Niveau:	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sexismus:	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Professionalität:	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Realismus:	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Handlung: Ein kleines Software-Unternehmen möchte ein Horror-Computerspiel entwickeln, welches die "Abgründe des Bösen" zeigen soll. Die erste Beta wird also an Grundschulern getestet (äh, wie bitte...?!), die sich darüber aber kaputt lachen. Also werden sämtliche Entwickler gefeuert und drei Nerds eingestellt (a. klassischer Nerd mit Minderwertigkeitskomplexen; b. vorbestrafter Waffen-Narr - "programmiert zum Töten"; c. smarter und paranoider Experte für künstliche Intelligenz). Diese haben vier Wochen Zeit das Spiel fertig zu entwickeln, wobei mithilfe eines versprochenen Bonus von einer Million Dollar Anreize gemacht werden, eher wenig kollaborativ zu arbeiten. Nachdem man also den Code der entlassenen Entwickler geknackt hat (diese haben bei Ausführung des Programms eine Hand mit ausgestrecktem Mittelfinger hinterlassen und den Code verschlüsselt), macht man sich daran, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen und hauptsächlich an drei Baustellen zu arbeiten: Sound (der Nerd), Waffen (der Waffennarr) und KI (der KI-Experte). Mord und Totschlag kann eigentlich nur die nette Praktikantin verhindern, die nicht selten den Eindruck hinterlässt, die größte Kompetenz in dem Laden zu haben. Da auch noch eine attraktive Heldin ins Spiel eingebaut werden soll, engagiert man eine

junge Dame, die zwecks Motion Capturing nackt in einem Exoskelett auf und nieder hüpf und mit einem Schwert herumfuchtelt. Dummerweise schlägt hierbei der Blitz ein, was katastrophale Folgen hat, die sich allerdings erst nach einem Reboot so langsam zeigen - das Spiel programmiert sich selbst um und kontrolliert, das Exoskelett, das sich wiederum an den Waffen des Waffen-Narrs bedient und aus Körperteilen der Mitarbeiter nach und nach das erwünschte gruselige Monster zusammenbaut - während das Gebäude des Entwickler-Studios hermetisch verriegelt ist! Effektiv bleibt es also wieder mal an der Praktikantin hängen, die ganz große Katastrophe zu verhindern.

Auffällige Fehler (technisch): Dem Publikum ist nichts aufgefallen.

Auffällige Fehler (inhaltlich-logisch): Zitat: "Ich will Vorzugsaktien und nicht diesen stimmrechtslosen Schrott, den ihr den Fonds andreht!" - entweder hat da jemand nicht verstanden, dass letzteres genau die Definition von Vorzugsaktien ist oder es handelt sich hier um einen Übersetzungsfehler.

Ausgewachsener Mann kann im Lüftungsschacht problemlos aufrecht stehen? Damit so ein Lüftungsschacht nötig ist, dürfte der Mainframe noch etwas leistungstärker sein...

Auffällige Fehler ("wissenschaftlich", z.B.: historisch, physikalisch, usw.): Im Mainframe ist ein "3D Board" verbaut (vermutlich ist ein 3D-Beschleuniger o.ä. gemeint - das ein Beschleuniger im Mainframe eher mittelpraktisch ist, da dieser üblicherweise den Endkunden eines Videospiele nicht zur Verfügung steht, sei mal dahingestellt).

Die Flammen breiten sich bei einer Explosion extrem langsam aus (etwa Schrittgeschwindigkeit). Und nein, das ist kein Zeitlupeneffekt. Für eine Explosion ist anschließend auch eher wenig wirklich kaputt.

Motion Capture wird durchgeführt, indem eine nackte Frau in ein Exo-Skelett gesteckt wird. Wenngleich das technisch wohl denkbar wäre, scheint dieser Weg ineffizient zu sein und dürfte eher nicht dazu dienen, Bewegungen besonders natürlich aussehend zu digitalisieren. "Das Spiel programmiert sich von selbst" - aufgrund des (hardwarebasierten!) KI-Chips.

Was für ein Bild vermittelt der Film? Der Film trifft selbst die Aussage, man müsse im Geschäftsleben "töten oder getötet werden"; man müsse also ein "Arschloch" sein, um Erfolg zu haben. In der Runde wurde lange - ohne echten Konsens - diskutiert, ob diese Aussage nur titulierte wird oder auch durch die Handlung vollständig gedeckt ist.

Bemerkungen: An manchen Stellen im Film wird - eher erfolglos - versucht eine Techie-Atmosphäre aufzubauen, Zitat: "Wenn ich 5 Gigs über eine T9-Leitung verschicken will, wie verschlüsse und komprimiere ich sie am besten?"

Passend zum Klischee stirbt der einzige Dunkelhäutige im Film als erstes.

Durch den Blitzeinschlag / Kurzschluss wird die "Logik des Spiels umgekehrt". Der Computer steuert jetzt das Motion Capturing-Exoskelett, nicht umgekehrt. Ebenso spielt

jetzt der Computer das Spiel...

Zitate:

"Hier geht es nicht darum, dass wir streiten. Wir töten uns!"

"Nett zu sein ist ein Luxus in der Geschäftswelt, den man sich nicht leisten kann."

"Das Leben ist viel zu kurz, um nett zu sein."

Der Sound für das Spiel wird auf der Toilette eingespielt: "Hier ist die Akustik besser!"

"Ich habe nur versucht nett zu sein." - "Tun Sie das nicht." - "Was denn?" - "Nett sein."

Text des News-Eintrags: Bei der Entwicklung eines besonders grusligen Computerspiels geht so einiges schief - die Tester lachen; die daraufhin neu eingestellten Programmierer sind Psychopathen, die von der Praktikantin gehindert werden müssen, sich gegenseitig umzubringen und dann schlägt auch noch der Blitz ein und dreht die Programmierung des Spiels um, so dass nun der Computer das Spiel spielt und mithilfe des Exoskeletts, das für Motion Capturing verwendet wird, das Monster des Computerspiels die Programmierer jagt. Was soll man da schon sagen? Ein Film, bei dem man lernen kann, wie man Projektmanagement nicht betreiben sollte und wo man staunen kann, welche Special Effects man 2001 mit niedrigem Budget schon hinbekommen konnte. Dieser Film ist - weitestgehend - ein B-Movie, wie er sein sollte: das Hirn wird kaum beansprucht und er unterhält sehr gut. Wem das Setting zusagt, dem kann man diesen Film durchaus empfehlen.