



OFFLINE

DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL

PRESSEHEFT



präsentiert

OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL

PRESSEHEFT

Regie: Florian Schnell
Drehbuch: Jan Cronauer & Florian Schnell

Verleih:
Little Dream Entertainment
verleih@littledream-entertainment.com
Tel.: 0221 - 16 870 393

Pressebetreuung:
Tina Schnittger
presse@littledream-entertainment.com

Film booking:
barnsteiner-film
Britta Wilkening-Barnsteiner
britta.wilkening@barnsteiner-film.de
Tel: 04353 - 99 80 – 176

Auszeichnungen:
Best Youth Film / CineKid Festival
LEO 2016 – Bester Kinder- und Jugendfilm / FilmKunstFest Schwerin
Best Features Film Category 8+ / LUCAS - Internationales Filmfestival für junge Filmfans
Best Features Film Category 13+ / Cine a la Vista 2016

Kinostart:
23. FEBRUAR 2017



<https://www.facebook.com/offlinderfilm/?fref=ts>

www.littledream-entertainment.com



MALA EMDE

MORITZ JAHN

INHALT

- Geschichte
- Projekt
- Regiekommentar
- Regisseur
- Cast
- Team
- Game
- Band
- Über die Rat Pack Filmproduktion
- Über Little Dream Entertainment
- Fakten
- Kontakt



OFFLINE

DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL

Die meiste Zeit seines Lebens ist der siebzehnjährige Jan (Moritz Jahn) gar nicht Jan, sondern der wagemutige Krieger FENRIS und einer der besten im Fantasy-Game „Schlacht um Utgard“. Er bereitet sich gerade auf das anstehende Online-Turnier die „Ragnarök“ vor, als er auf einmal aus dem Spiel geworfen wird und panisch begreift, dass er gehackt wurde. Damit beginnt für ihn die größte Quest seines Lebens – in der echten Welt! Auf seiner turbulenten Reise, um seine digitale Identität zurück zu bekommen, trifft er auf viele analoge Hindernisse, schrecklich reale Gegner und die durchgeknallte Karo (Mala Emde)...ein Mädchen!

OFFLINE – DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL wurde der Film von der Rat Pack GmbH produziert, die schon für Filme wie FACK JU GÖHTE und TÜRKISCH FÜR ANFÄNGER verantwortlich zeichnete. Der Film ist schon jetzt ein absoluter Kulturfilm für Gamer: Der aufwendige Mix aus Realfilm und digitaler Animation spiegelt die Lebenswelt zwischen virtueller und tatsächlicher Realität perfekt wieder und konnte dank Auftritten auf zahlreichen Festivals bereits eine große Fan-Schar für sich gewinnen. Zudem bietet der Film den Eltern von jugendlichen Gamern die Möglichkeit, in die Lebenswelt ihrer Sprösslinge einzutauchen und diese endlich zu verstehen. Aber auch Jugendliche und junge Erwachsene, die nicht in der Welt des Online-Gamings zuhause sind, wird die freche und rasant erzählte Komödie gut unterhalten.



Gamen ist in unserer Gesellschaft angekommen und längst keine kleine Subkultur mehr. Immer mehr Menschen verbringen immer mehr Zeit vor einem Bildschirm und begeben sich dabei in virtuellen Welten. Es ist kein Geheimnis, dass Games Film als Leitmedium sukzessive ablösen. Dies sollte als Thema dringend aufgegriffen und behandelt werden. Games werden immer mehr zu einem wichtigen Bestandteil unseres Kulturgutes und dürfen als solcher nicht länger unbeachtet bleiben. Dies würde die Kluft zwischen den Generationen noch mehr vergrößern und den produktiven Austausch zunehmend einschränken.

Games spiegeln die aktuelle Lebenswelt von Teenagern wieder, die Grenzen zwischen real und virtuell verwischen immer mehr. Besonders bei jungen Menschen verbinden sich analoge und virtuelle Identität im Zuge der Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsfindung, was sich maßgeblich auf die Sozialisation auswirkt und somit auch auf die allgemeine Gesellschaftsbildung.

Offline – Das Leben ist kein Bonuslevel, stellt in seiner Machart ein Pionierprojekt dar, in welchem mit Mitteln des Computerspiels in Spielfilmform erzählt wird. Der Film entstand als ein transmediales Experiment in enger Zusammenarbeit mit der deutschen Computerspielfirma Piranha Bytes. Das fiktive Game „Schlacht um Utgard“ entstand aus der Welt des Games „Risen 3“ von Piranha Bytes und wurde in dieser Form durch viel Eigeninitiative, Begeisterung und nur geringen finanziellen Mitteln geschaffen.



Ziel des Filmes ist es nicht mit pädagogischem Zeigefinger, sondern mit viel Spaß und Lust für die richtige Balance zwischen realer und virtueller Welt zu plädieren. Die junge Hauptzielgruppe soll sich sowohl ernst genommen, als auch unterhalten fühlen. Gewaltdarstellung werden vermieden, Grausamkeit wird nicht verherrlicht, es gibt weder explizit sexuelle Darstellungen, noch wird im Film geraucht oder Alkoholkonsum glorifiziert. Stattdessen gibt es helle, verspielte und offensichtlich digital-unechte Effekte. Die wichtigen Gegner und Kämpfe sind bewusst in der Fantasiewelt angesiedelt. Natur und direktes Erleben werden mit positiven Erlebnissen verknüpft und stellen wichtige Bestandteile dar. Der Elterngeneration und den „Nicht-Gamern“ hingegen verschafft der Film einen besonderen und einzigartigen Einblick in diese Sparte und erklärt emotionale Zusammenhänge. Die klassische Initiationsreise in Rollenspiel-Games verhält sich deckungsgleich zu alten Ritualen die Kinder zu Erwachsenen machen – nur eben virtuell.



Die abenteuerliche Reise des Jungen, der aus dem Online-Game herausgeworfen wird, wo er als virtueller Krieger ein Held sein kann, und sich jetzt der knallharten Realität und sich selbst stellen muss, hat viel mit meiner persönlichen Geschichte zu tun und versucht ohne pädagogischen Zeigefinger, dafür aber mit großem Spaß, für das Gleichgewicht zwischen digitaler Welt und analoger Wirklichkeit zu plädieren.

Um bei diesem transmedialen Projekt die Vermischung zwischen Game und Film spannend erlebbar zu machen, sind wir einen weiten Weg gegangen, den es so noch nicht gegeben hat: Nämlich den Film in direkter und intensiver Zusammenarbeit mit einer deutschen Computerspielfirma zu gestalten. Dieser Prozess war nicht einfach und hat allen Departments viel Idealismus und Forschergeist abverlangt. Heute bin ich einfach nur dankbar, dass es uns am Ende gelungen ist, beide Welten auf der Leinwand zu einem tollen Abenteuer zusammenzuführen. Dabei ist es mir wichtig, dass auch „Nicht-Gamer“ einen Einblick in diese immer wichtiger werdende Kultur bekommen, die nach ganz eigenen Regeln und Prämissen funktioniert, dass sie die Motivation der Protagonisten emotional nachvollziehen können und dabei vielleicht auch ein bisschen mehr Verständnis für die Generation 3.0 entwickeln.

Deshalb würde es mich unfassbar freuen, wenn dieses Herzensprojekt, an dem ich über drei Jahre gearbeitet habe, möglichst viele, diverse Zuschauer erreicht und dazu animiert, sich mit uns auf die turbulente „Quest“ zwischen virtueller und realer Welt zu wagen!



Florian Schnell



Florian Schnell

Geboren 1984, studierte er zunächst an der Universität Hildesheim „Szenische Künste“ danach an der Filmakademie Baden-Württemberg Spielfilm-Regie. In den letzten Jahren wurden seine Filme, die durch kreative Mischformen von Animation und Realfilm hervorstechen, mit zahlreichen nationalen und internationalen Preisen ausgezeichnet.

2015 „OFFLINE“ I 90 min Kino Komödie I SWR I ARTE I BR I MFG I Rat Pack Filmproduktion
„Im Schatten Europas.“ I 60 min Dokumentarfilm Postproduktion

2012 „Mia und der Minotaurus“ I Mittellang I SWR I BR I Matthias Film

- nominiert für „bester mittellanger Film Max Ophüls Preis
- „Bester Kinder Film“ und Produzentenpreis Sehsüchte, Potsdam
- „Goldener Spatz“ für bester Kurzfilm/Serie/Reihe in Erfurt
- wurde auf über 30 nationalen und internationalen Festivals aufgeführt

2011 „Frisch gestrichen“ I Kurzfilm

2010 „Meinungsmeer“ I Real-/Animationsfilm I SWR I Arte
Nominiert Europäischen Wettbewerb Unlimited 2010

„German Short Films 2011“ - AG Kurzfilm

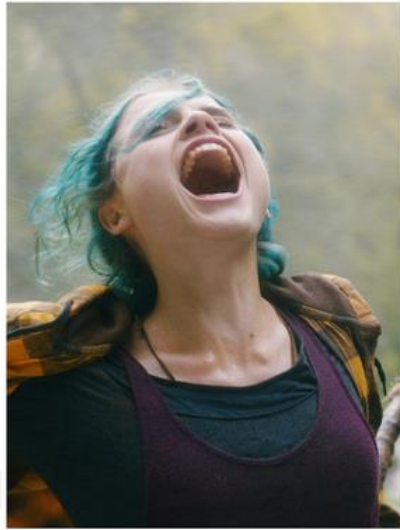
2009 „HYBRIS“ I Real-/Animationsfilm I BR
über 40 internationalen Festival
Deutscher Nachwuchsfilmpreis: Up and coming Hannover
Deutscher Jugendvideopreis 2010/Ludwigsburg



JAN – Moritz Jahn



KARO – Mala Emde



DENIZ – Ugur Ekeroglu



LOKI – Hannes Wegener



HEIMDALL – Marc Zwinz



BEN – David Schütter



DANIELE RIZZO

SARAZAR

Regie:	Florian Schnell
Drehbuch:	Jan Cronauer & Florian Schnell
Executive Producer:	Christian Becker
Producer:	Benjamin Munz, Anne Büttner, Marc Junker
Casting:	Manolya Mutlu
Bildgestaltung:	Dominik Berg
Szenenbild:	Johanna John
Kostüm:	Tanja Gierich & Ulé Barcelos
Maske:	Hanna Riehm
Montage:	Matthias Scharfi
VFX-Supervisor:	Andreas Dahn
Supervisor Bild:	Peter Hacker
Game Cutscenes:	Claudia Kien
Game Supervision:	Björn Pankratz
Designkonzept:	Etienne Spengler
Motion Design:	Christian Schwarzendahl, Patrick Poelchau, Christian Buntrock, Tobias Gallé
Originalton, Mischung, Post Supervision & Sounddesign:	Marvin H. Keil
Musik:	Marius Kirsten & Renée Abe
Mit Songs von:	Otto Normal
Produktionsleitung:	Peter Schiller
Herstellungsleitung:	Oliver Nommsen
Kaufmännische Leitung:	Kristina Strohm, Norbert Hermannstädter
In Koproduktion mit: Associate Producer:	Karl Filmproduktion Ewerhard Engels
In Koproduktion mit: Direktor:	Filmakademie Baden – Württemberg Prof. Thomas Schadt
Leitender Dozent:	Prof. Nico Hoffmann
Herstellungsleitung:	Thomas Lechner
Redaktion:	Stefanie Groß (SWR), Barbara Häbe (Arte), Cornelius Conrad (BR)



Für die detailreichen und filmischen Spielsequenzen unseres fiktiven Spiels „Schlacht um Utgard“ haben wir die Firma **Piranha Bytes** als Partner gewinnen können. Anhand des von ihnen entwickelten Spiels „Risen 3“ haben wir in langer und intensiver Zusammenarbeit die Spielelemente für den Film erstellt. Dies war nur möglich durch viel Eigeninitiative und Begeisterung, vor allem auch auf Seiten des Entwicklerteams der Piranha Bytes. Die Verquickung von Spielinhalten aus einem real existierendem Computergame und Spielfilmelementen ist ein transmediales Experiment und hat es so noch nicht gegeben.

Damit stellt die Machart des Filmes ein absolutes Novum dar und hat Pioniercharakter. Piranha Bytes sind ein im Ruhrgebiet beheimatetes Entwicklungsstudio. Hier wurden die erfolgreiche GOTHIC® PC-Rollenspielerie (Publisher: Shoebox und JoWood) sowie die Titel RISEN®, Risen 2: Dark Waters und Risen 3: Titan Lords (Publisher: Deep Silver) entwickelt. Derzeit arbeitet das Team am Titel ELEX.

Das Team in seiner heutigen Form wurde 2002 von Mitarbeitern und dem Management der Piranha Bytes Software GmbH gegründet. Piranha Bytes Software GmbH selbst entstand im Jahre 1997. Im Jahre 2001 erschien der erste Teil der GOTHIC Serie. Gesellschafter sind ausschließlich Mitarbeiter, viele Teammitglieder sind beteiligt. Die aktuelle (2015) Personalstärke beträgt ca. 25 Personen, von denen seit 2002 alle bis auf eine ausschließlich mit der aktiven Entwicklung (als Designer, Programmierer, Grafiker, Skriptler...) befasst sind.

www.pluto13.de



Für einige Tracks im Film konnten wir die talentierte und aufstrebende Band **Otto Normal** gewinnen. Der Song „Next Level“ wurde von Otto Normal eigens für den Film als Titelsong produziert. Genau wie im Film vermischen sich im Track Game und Realität und erzählt dabei verspielt und mit viel Humor in zahlreichen Game-Metaphern, versteht dabei das Leben als Game und die Liebe als gemeinsame Real Life Quest. Damit trifft der Song genau den Nerv des Filmes, sowie seiner jungen Zielgruppe. Mit der Band wurde zum Song „Next Level“ zudem ein Videoclip hergestellt, welcher als Bestandteil des Filmabspans aus einer wilden Collage von Filmausschnitten, Motion - Designs und der Bandperformance dem Zuschauer präsentiert wird.

Otto Normal

Vocals: Peter Stöcklin
Rhodes: Lukas Oberascher
Piano: Patrick Heil
Gitarre: Sebastian Scheipers
Bass: Emanuel Teschke
Drums: Anthony Greminger

www.otto-normal.com
www.repositrecords.com



Rat Pack

FILMPRODUKTION

Die RAT PACK FILMPRODUKTION GmbH ist ein Filmproduktionsunternehmen, das sowohl die Bereiche Kinofilm als auch TV-Movies und internationale Event-Produktionen bedient. Der Gründungsgesellschafter und Geschäftsführer Christian Becker verfügt bereits seit seinem Studium an der Münchner Hochschule für Fernsehen und Film (HFF) über beste Kontakte zu jungen Regie- und Drehbuchtalenten. In seiner Eigenschaft als ehemaliger Gesellschafter/ Geschäftsführer der INDIGO FILMPRODUKTION GmbH und der BECKER & HÄBERLE FILMPRODUKTION GmbH hat er diese Kontaktfelder über die letzten sieben Jahre ausgebaut und eine hochmotivierte Truppe kreativer Kräfte zusammengestellt.

www.ratpack-film.de

FILME (Auszug)

Bang Boom Bang

Die Welle

Die Vorstadtkrokodile 1-3

Türkisch für Anfänger

Der Wixxer

Wickie und die starken

Männer

Wir sind die Nacht

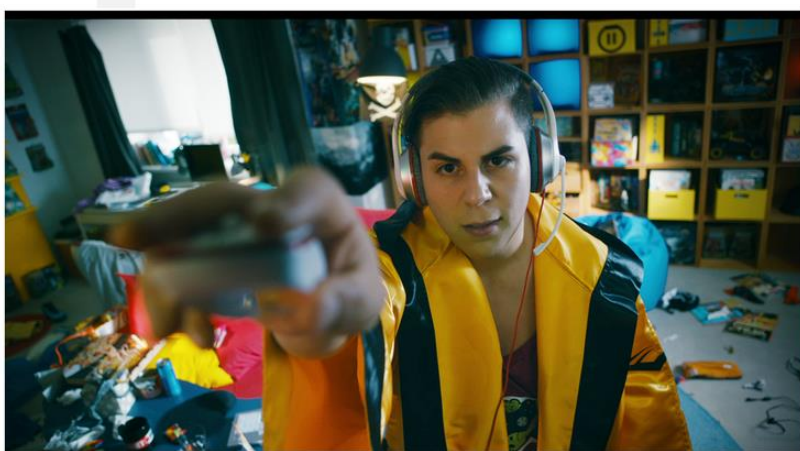
Jerry Cotton

Hui Buh das Schlossgespenst

Das Haus der Krokodile

Mara und der Feuerbringer

Fack ju Göhte



OFFLINE

DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL

Little Dream Entertainment GmbH wurde von Ali Samadi Ahadi und Frank Geiger im Jahr 2014 mit Sitz in Köln gegründet. Die beiden Gründer und Geschäftsführer arbeiten eng als Regisseur-Producer-Team zusammen und begleiten ihre Projekte mit persönlicher Leidenschaft von der ersten Idee bis zur Auswertung. Seit 2016 hat das Unternehmen sein Wirkungsfeld ausgeweitet und ist unter der Leitung von Faraz Schuster neben der Produktionsfirma auch als Filmverleih tätig.

Little Dream Entertainment steht für Unterhaltung auf hohem Niveau und sucht die Auseinandersetzung mit allen Genres und Formaten. Bei der Entwicklung der Produktionen behandeln Little Dream global relevante Themen in bewegenden Spiel- und spannenden Dokumentarfilmen für ein deutsches wie auch ein weltweites Publikum

Bei dem neu gegründeten Verleih liegt der Fokus auf innovativen deutschsprachigen Genrefilmen sowie internationalen Produktionen mit einem breiten Themenspektrum von Arthouse über Family Entertainment bis hin zu Mainstream. Das Ziel von Little Dream Entertainment ist es dabei, eine faire Partnerschaft mit den Filmproduzenten aufzubauen und auch kleinen Projekten eine optimale Betreuung und Vermarktung mit großem Mitspracherecht der Filmschaffenden zu bieten.

www.littledream-entertainment.com



Titel:	Offline –Das Leben ist kein Bonuslevel
Kinostart:	23. Februar 2017
Länge:	87 Minuten
Format:	HD 1:1,85 stereo 5.1 Surround
Genre:	Jugendfilm, Komödie, Abenteuerfilm
Drehorte:	Region Stuttgart
Dreh:	Herbst 2014
Fertigstellung:	Anfang 2016
Themen:	Virtuelle Identität vs. Realität im Zeitalter 3.0 Internetsucht digitale Welten und Naturerlebnis Erwachsenwerden Erste Liebe und Freundschaft
Zielgruppe:	Kinder und Jugendliche, Familie, Game-Interessierte
Verleih:	Little Dream Entertainment GmbH
Produktion:	Rat Pack Filmproduktion GmbH
Koproduktion:	SWR Arte BR Filmakademie Baden – Württemberg Karl Filmproduktion
In Zusammenarbeit mit:	Piranha Bytes
Gefördert durch:	Medien- und Filmgesellschaft Baden - Württemberg





KONTAKT

Verleih:

Little Dream Entertainment
verleih@littledream-entertainment.com
Tel.: 0221 - 16 870 393

Presse:

Tina Schnittger
presse@littledream-entertainment.com
0157 85902925

Film booking:

barnsteiner-film
Britta Wilkening-Barnsteiner
britta.wilkening@barnsteiner-film.de
Tel: 04353 - 99 80 – 176



OFFLINE
DAS LEBEN IST KEIN BONUSLEVEL