

Inhalt

Vorwort	9
1. Einleitung	11
1.1 Motivation	13
1.2 Untersuchungsgegenstand	14
1.3 Fragestellung	18
1.4 Wissenschaftliche Methoden	18
2. Theoretischer Unterbau I – Mediengeschichtliche Entwicklung	20
2.1 Mediengeschichte: Film	20
2.2 Mediengeschichte: Videospiele	26
2.3 Genres in Film und Videospiel	34
3. Theoretischer Unterbau II – Ästhetik von Computerspielen	36
3.1 Regelwerk	37
3.2 Geschichte/Storytelling	40
3.3 Interaktivität/Immersion	46
3.4 Audiovision	50
4. Theoretischer Unterbau III – Adaptionstheorie	54
4.1 Basis der Adaptionstheorie: Übersetzungsstrategien	55
4.2 Audiovisuelle Vermittlung von Emotionen	57
4.3 Narration	60
	5

5. Analyse der Medienbeispiele	62
5.1 SUPER MARIO BROS. (1985)	62
5.1.1 Das Videospiel	62
5.1.2 Der Film	63
5.1.3 Analyse anhand des Ästhetik-Modells	68
5.1.4 Anwendung des Adoptionsmodells	73
5.1.5 Ergebnis	78
5.2 RESIDENT EVIL (1996)	78
5.2.1 Das Videospiel	79
5.2.2 Der Film	83
5.2.3 Analyse anhand des Ästhetik-Modells	87
5.2.4 Anwendung des Adoptionsmodells	95
5.2.5 Auswirkung auf Sequels der Resident Evil-Reihe	102
5.2.6 Ergebnis	103
5.3 SILENT HILL (1999)	104
5.3.1 Das Videospiel	105
5.3.2 Der Film	108
5.3.3 Analyse anhand des Ästhetik-Modells	115
5.3.4 Anwendung des Adoptionsmodells	124
5.3.5 Auswirkung auf Sequels der Silent Hill-Reihe	132
5.3.6 Ergebnis	134
5.4 MAX PAYNE (2001)	135
5.4.1 Das Videospiel	136
5.4.2 Der Film	137
5.4.3 Analyse anhand des Ästhetik-Modells	142
5.4.4 Anwendung des Adoptionsmodells	148
5.4.5 Ergebnis	156
5.5 POSTAL (2003)	156
5.5.1 Das Videospiel	157
5.5.2 Der Film	158
5.5.3 Analyse anhand des Ästhetik-Modells	161
5.5.4 Anwendung des Adoptionsmodells	166
5.5.5 Ergebnis	177
6. Vermischung von Film und Videospiel	178
6.1 THE LAST OF Us (2013)	179
6.1.1 Analyse anhand des Ästhetik-Modells	187
6.1.2 Filmwissenschaftliche Perspektive	195
6.1.3 Ergebnis	202

6.2 BEYOND: Two SOULS (2013)	203
6.2.1 Analyse anhand des Ästhetik-Modells	210
6.2.2 Filmwissenschaftliche Perspektive	217
6.2.3 Ergebnis	221
7. Schlussbetrachtung	223
7.1 Konklusion	223
7.2 Ausblick	227
Quellenverzeichnis	231
Monografien und Sammelbände	231
Aufsätze in Sammelbänden	231
Aufsätze in Fachjournals und Zeitschriften	233
Sonstiges	233
Internet	233
Bildnachweise	235
Anhang	237
Sequenzprotokolle I: Filme	237
SUPER MARIO BROS.	237
RESIDENT EVIL	241
SILENT HILL	245
MAX PAYNE	249
POSTAL	252
THE LAST OF US	256
BEYOND: TWO SOULS	259
Sequenzprotokolle II: Spiele	264
SUPER MARIO BROS.	264
RESIDENT EVIL	267
SILENT HILL	270
MAX PAYNE	273
POSTAL 2	276
THE LAST OF US	278
BEYOND: TWO SOULS	281