

# Inhalt

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

<b>5. Analyse der Medienbeispiele</b>	<b>62</b>
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 Adaptionmodells	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 Adaptionmodells	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 Adaptionmodells	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 Adaptionmodells	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 Adaptionmodells	166
5.5.5 Ergebnis	177
<b>6. Vermischung von Film und Videospiel</b>	<b>178</b>
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
<b>7.</b>	<b>Schlussbetrachtung</b>	<b>223</b>
7.1	Konklusion	223
7.2	Ausblick	227
	<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>231</b>
	Monografien und Sammelbände	231
	Aufsätze in Sammelbänden	231
	Aufsätze in Fachjournalen und Zeitschriften	233
	Sonstiges	233
	Internet	233
	Bildnachweise	235
	<b>Anhang</b>	<b>237</b>
	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