

Videospielverfilmungen: Von legendären Flops zu packenden Hits!

Kleine Zeitung beleuchtet die Entwicklung von Videospieladaptionen, von frühen Flops bis zu aktuellen Erfolgen wie "The Last of Us".



Vereinigte Staaten - Videospieladaptionen haben in den letzten Jahren erheblich an Bedeutung gewonnen. Das belegen die geplanten Fortsetzungen erfolgreicher Projekte wie der zweiten Staffel der HBO-Serie „The Last of Us“. Diese Serie, die auf dem gleichnamigen Videospiel basiert und in einer postapokalyptischen Welt spielt, wurde mit 24 Emmy-Nominierungen gefeiert, was einen bedeutenden Schritt für die Wahrnehmung von Videospielverfilmungen im Mainstream darstellt. [kleinezeitung.at] berichtet, dass die erste Staffel 2023 bereits 30,4 Millionen Zuschauer erreichte, das höchste Zuschauerinteresse seit „Game of Thrones“.

Die Rückkehr zu solchen Erzählungen hebt sich stark von den

fehlgeschlagenen Adaptionen der 90er Jahre ab, wie etwa dem „Super Mario Bros.“ Film von 1993, der als einer der größten Flops gilt. Jochen Koubek, Professor für Digitale Medien, erläutert, dass frühere Filme oft mangelhaft in der Narration und der Anpassung an das Filmmedium waren. Diese Filme versuchten, das Gameplay von Videospielen nachzuahmen, was nicht funktionierte. Stattdessen sind aktuelle Adaptionen „einigermaßen ausgereift“ und nutzen die erzählerischen Stärken des Mediums.

Der Aufstieg des Mediums

Die Adaption von „The Last of Us“ hat gezeigt, dass Videospiele bedeutende Geschichten und Charakterentwicklungen bieten können. Die Entwicklung hin zu mehr Qualität in Produktionen wird auch durch die gesteigerte Investition in hochwertige Spieladaptionen in der Filmindustrie gefördert. Neil Druckmann, der Entwickler des Spiels, spielte eine entscheidende Rolle in der Verfilmung und stellt sicher, dass die inhaltlichen Essenzen erhalten bleiben.

Die Filmindustrie zeigt sich zunehmend offen für Videospieladaptionen, was eine signifikante Abkehr von der früheren Praxis darstellt, diese als reinen Cash-Grab zu betrachten. Das steigende Interesse könnte auch zukünftige Projekte wie den „Minecraft“ Film und die bereits angekündigte zweite Staffel von „Fallout“ beeinflussen, die beide auf den Erfolg ihrer Vorgänger setzen.

Erfolgreiche Beispiele und zukünftige Entwicklungen

Historisch gesehen, zeigen einige der erfolgreichsten Videospilverfilmungen beeindruckende Einspielergebnisse. Der „Super Mario Bros. Film“ (2023) erzielte beispielsweise ein Einspielergebnis von 1,36 Milliarden USD und ist somit einer der erfolgreichsten Filme in dieser Kategorie. Auch der geplante

„Minecraft“ Film mausert sich mit einem Budget von 150 Millionen USD und einer erwarteten Rückkehr von 2,1, was durchaus vielversprechend aussieht. [wikipedia.org]

Zusätzlich scheint es einen Aufwärtstrend für neue Vertretungen in diesem Genre zu geben. Filme wie „Five Nights at Freddy’s“ und „Sonic the Hedgehog 3“ zeigen, dass die Beziehung zwischen der Spiele- und der Filmindustrie sich stärkt, wobei beide Sektoren von den Erfolgen der jeweils anderen Seite profitieren. Die laufenden Entwicklungen deuten darauf hin, dass sich die Branche weiterhin auf einen vielversprechenden Weg befindet und Videospielderfilmungen langfristig als ernstzunehmende Kunstform anerkannt werden könnten.

Details	
Vorfall	Sonstiges
Ort	Vereinigte Staaten
Quellen	<ul style="list-style-type: none">• www.kleinezeitung.at• collider.com• de.wikipedia.org

Besuchen Sie uns auf: die-nachrichten.at