

Es ist das Thema, an dem man aktuell nicht drumherum kommt, künstliche Intelligenz. Doch wie verändert KI unser Leben? Welche Risiken und Chancen birgt sie? Genau damit beschäftigt sich KI-Verstehen, der neue Podcast von Deutschlandfunk. Es ändert sich ja tatsächlich etwas. Ja, das ist extrem beeindruckend, finde ich schon auch, aber trotzdem bleibt's dabei. Diese KI hat nicht die Fähigkeit, den Sinn dahinter zu erkennen. Was sie da sagt, sind alles nur Rechnungen aus diesem riesigen Datenberg. KI-Verstehen, jeden Donnerstag neu in der kostenlosen DLF-Audio-Take-App und überall, wo es Podcasts gibt. Genießt die pure Entspannung an den schönsten Orten der Welt. Unterlebt die grenzenlose Vielfalt an Bord. Alle Infos im Reisebüro und auf aida.de Der Super Mario Film bricht gerade sämtliche Rekorde an der Kinokasse. Das Last of Us Finale lockt über 8 Millionen Leute vor die Fernseher und sämtliche andere Geräte. Die League of Legends Serie Arkane, die verzeichnet 100% of Rotten Tomato. Man könnte meinen, dass es gerade keine bessere Zeit gibt, eine Videospieldverfilmung oder Videospiele sehr rauszubringen. Als jetzt, zeitgleich, der große Kino-Gigant Marvel, zeigt einen kleinen Abberstrend. Wir haben Schwächen gesehen bei den letzten Endman-Filmen und einigen anderen Sachen. Da ist die Frage, sind Videospieldumsetzungen vielleicht das neue Marvel? Das ist eine These, die ich heute besprechen, mit zwei Experten, die ich mir eingeladen habe. Nämlich einmal, wir haben uns hier geeinigt auf Resting-Namen, in der linken Ecke von euch aus. Slayer the Slayer Jankowski, unsere Chefredakteure von MeinMMU. Die hat nämlich diese These erst mal aufgestellt in der Kolumne für MeinMMU, die ihr auch nachlesen könnt. Und in der digital uns zugeschalteten rechten Ecke haben wir Sebastian, die blonde Gefahr Gachikov. Ja, vielen Dank. Klingt nach einem guten Wrestling-Namen. Ja, willst du die Anfang-Layer, willst du noch mal deine These vielleicht ein bisschen für unser Zuschauer draußen äußern? Was war die Idee der Kolumne für die Emotion unterhalten? Ja, also ich fand es sehr witzig, auf jeden Fall, als unser Stream-Organisator Daniel, der jetzt ja auch schon ein paar Mal zu moderieren saß, auf mich zu kam und meinte, ja, wir planen da so einen Talk mit Videospieldverfilmungen und auf dem Kino, weil die sind da ja ganz gut und du hast ja so eine Kolumne geschrieben, so willst du dann nicht direkt in den Talk mit rein? Ja, können wir machen. Und die Idee der Kolumne, die ist entstanden vor einer Weile, als der Super Mario-Film auch so gut lief, weil ich hatte dann eben die Rekordzahlen gesehen. Und dann habe ich einfach mal so ein bisschen drüber nachgedacht, was bei den Videospieldverfilmungen so in den letzten Jahren los war, dass sie halt insgesamt viel steiler gegangen sind. Du hast ja die ganzen Zahlen auch vorgelesen jetzt gerade. Also mit Arcane, das ist ja auch Wahnsinn, was für einen viralen Effekt das einfach hatte, was für einen wahnsinnigen Erfolg das hat.

Auch auf Social Media, wie relevant das die ganze Zeit war.
Auch Super Mario Bros., also als ich mein TikTok geöffnet habe,
mein TikTok war den ganzen Tag quasi nur noch voll mit Jack Black und dem Song Peaches
und auch unglaublich viral gegangen das Ganze.
Und bei Marvel ist ja so seit 2019 eigentlich nur noch ein Abwärtstrend zu beobachten.
Also er ist jetzt nicht irgendwie super radikal,
dass auf einmal so eine Kurve komplett einbrechen würde,
aber langsam und stetig sinkt das Ganze.
Und dann habe ich über Marvel eine Weile nachgedacht,
habe dann auch so dieses ganze Thema Superheldenvertieg mir durch den Kopf gehen lassen.
Und wir hatten eher kürzlich mit James Gunn's Guardians of the Galaxy
nochmal wieder so ein Erfolgs-Hit, aber das ist halt eher James Gunn
und nicht unbedingt Marvel.
Ja, und so ist dann einfach die Idee entstanden, da mal eine Kolumne drüber zu schreiben
und das Ganze auch zu dröseln, wie das eigentlich zustande kommt.
Das ist jetzt ein nördiges Thema wieder.
Also wir hatten ja erst quasi die Comicbuch-Nerds,
wo dann die ganzen Comicbücher verfilmt wurden und ein wahnsinniger Erfolg war.
Dann hatten wir halt so dieses Klischee von den Videospiele-Nerds,
die im Keller sitzen und wo jetzt einfach ein Mainstream-Hit nach dem anderen rauskommt.
Und das habe ich so ein bisschen miteinander verglichen.
Und ja, die Kolumne ist auch provokativ betitelt, mit quasi Videospiele lösen jetzt Marvel ab.
Aber die Idee von der Kolumne war halt auch, Diskussionen einfach auszulösen.
Und anscheinend hat es geklappt, denn ein paar Wochen später kann man die Einladung zu Last
doch mal drüber diskutieren.
Ja, wir können es aber wirklich mal gerne unter dieser Theose auch besprechen,
weil ich kann mal hier noch ein paar Zahlen dran geben, die ich mir rausgesucht hatte.
Mario, der Mario-Film hat am ersten Wochenende alleine 377 Millionen Dollar weltweit gemacht
und gilt als erfolgreichste Animationsfilm aller Zeiten bis zu dem Zeitpunkt.
Und zeitgleich hat der damals aktuelle oder kurz vorher aktuelle Marvel-Film
Ant-Man Quantumania müsste das gewesen sein, im Vergleich zu seinem Startwochenende
immer noch gut Geld eingenommen, aber darauf 80% Einnahmen-Einbußen weggenommen.
Also man könnte schon verargumentieren, dass es so ein bisschen so einen Abschwangen gibt.
Ich weiß nicht, vielleicht geben wir da direkt zu dir rüber, Sebastian.
Wie ist es denn, um das Marvel-Kino bestellt, im Vergleich,
wenn wir sagen, wir feiern bei den Videospieleserien und Filmen ein Rekord nach dem anderen
und allgemein positive Geschichten, wie würdest du sagen, ist der aktuelle Status-Kur von Marvel?
Naja, also ich meine, das Thema der Superhelden-Fatigue wird ja schon häufiger irgendwie jetzt in
den Mund genommen,
kann Marvel irgendwie gerade nicht mehr so richtig auf so einen grünen Zweig kommen.
Wir haben Phase 4 ja alle irgendwie miterlebt und es war ein furchtbares hin und her
auch von wildem herum experimentieren, was jetzt versucht wird,
halt im Nachhinein als der große Plan irgendwie gerechtfertigt zu werden.
Und ja, es ist halt schwierig so.

Also Marvel ist glaube ich einfach an so einen Punkt angekommen.

Die ganzen Figuren, mit denen das MCU groß geworden ist, sind jetzt halt alle verstorben.

Sie sind weg oder man hat sie irgendwie ausgetauscht.

Und da ist für mich einfach gerade noch nicht so richtig dieser Punkt da zu sehen,

okay, was ist jetzt wirklich die Strategie, außer dass man halt ständig irgendwie sagt,

Multiverse, Multiverse, Multiverse und das erklärt sich am Ende schon irgendwie alles.

Und die richtigen Identifikationsfiguren fehlen jetzt gerade so,

weil früher hattest du halt diese Gruppe rund um die Avengers

und mittlerweile wissen wir irgendwie noch gar nicht so richtig,

wer sind denn jetzt so die nächsten Avengers?

Das muss sich irgendwie dann halt erst noch in Phase 5 und 6 irgendwie mal so ein bisschen etablieren,

was das jetzt hier eigentlich am Ende alles noch werten soll.

Ich glaube, was da auch eine große Rolle spielt, ist diese Superheldenvertik, diese Müdigkeit nach Endgame.

Weil da dieses große First war, dieses erste Mal, wir schlüssen wir in den großen Crossover Comics alle Helden gegeneinander anpreisend und es gibt diesen riesengroßen Endkampf.

Und danach war dieses Kapitel zu Ende erzählt und sie haben noch nicht so richtig.

Manchmal hat man das Gefühl, haben sie noch nicht wieder neue Fahrt aufnehmen können für eben dieses zweite Kapitel, was danach jetzt in sich soweit ankommen soll.

Und auf der anderen Seite, deswegen kann man ja vielleicht wirklich diese These vertreten und sich überlegen, ob das ein bisschen ablöst.

Das Videospielekino werden Videospielefilme auf einmal viel besser.

Ich hatte witzigerweise, als ich hier über unseren Talk hier gepostet habe,

auf Instagram hat mich einer meiner Ex-Kollegen angeschrieben,

und meinte, hey, ist das denn wirklich so?

Weil die besten Videospielefilme, die ich im Kopf habe, waren alle nicht so gut.

Und wir können jetzt wieder die schlechteren Varianten nennen,

die es da alle so gab, auch aus der jüngeren Vergangenheit von Far Cry,

Mittel, Schweiger bis hin zu dem Assassin's Creed-Film oder sonstigen Geschichten.

Aber tatsächlich, in der jüngeren Vergangenheit, der Sonic the Hedgehog-Film,

beide Teile, waren tierisch erfolgreich.

In Mario Film haben wir schon gesagt, Detective Pikachu,

wenn man so was mit reinnehmen will, und das waren auch mehr und mehr gute Filme.

Ich weiß nicht, Leia, kannst du dir das überlegen, woher dieser Switch kommt,

dass auf einmal Videospielefilme auch gut sein können,

und nicht mehr nur Uwe Boll B-Kino sind?

Ja, ganz oft ist natürlich die Antwort Geld, um es ganz groß zusammenzufassen.

Denn ich denke, es wurde einfach jahrelang unterschätzt,

welches Potential dahinter steckt.

Also, das ist ja ähnlich wie auch bei Comics, also so dieses Nerdige und so.

Das ist ja sehr lange unter dem Klischee gelaufen.

Das sind halt so ein paar Nerds, die sitzen da irgendwo im Keller, spielen Dungeons & Dragons

und haben ja sonst auch sonst nicht irgendwie groß was anderes zu tun,

als im Keller zu sitzen und komische Spiele spielen.
Und Leute, die halt Entscheidungen getroffen haben,
über welche Filme werden produziert,
und was machen wir, die haben es halt nicht richtig ernst genommen
und haben auch die Fanbase dahinter nicht verstanden.
Und du hast so diese ganzen Uwe Boll Klassiker, sage ich mal, die wir alle glaube ich kennen,
und auch so was wie die ersten Spielverfilmungen,
der erste Super Mario Bros. oder auch so was wie Resident Evil.
Die sind ja, haben ja nichts mit dem Source Material so richtig zu tun gehabt.
Es gab natürlich immer mal so ein paar Ausnahmen,
sagen wir auch mal so was wie Lara Croft oder so,
das ist auch so der erste Film, auch einer, der mir zum Beispiel ganz gut gefällt.
Ich finde persönlich auch die Resident Evil Filme nicht ganz so schlecht,
wie sie gerne dargestellt werden.
Aber dieses Potential wird halt einfach immer verschenkt.
Und ich denke mit dem Punkt, wo auch die Leute mit auch in diese Industrien reingerutscht sind
unter anderem,
weil so wie wir auch mit den Spielen aufgewachsen sind,
also so wie wir mit Nintendo und allen drum und dran,
haben wir auch einfach als ein besseres Verständnis.
Und man versteht halt auch, was für eine Kaufkraft dahinter steht.
Also wir sind ja als Gamer, Gamerin oder Film Nerds
oder so, wir sind ja so passioniert hinter diesen Marken.
Ich habe auch so viele Kollegen und Kollegen,
die einfach auch Tattoos von Videospiele und so haben.
Und das heißt ja schon was, wenn man sich Marken unter die Haut sticht,
wenn man so sehr davon überzeugt ist.
Und das ist denke ich einfach das, was sich da so gewandelt hat.
Ich finde auch diese Wechselwirkung, die wird besser verstanden.
Ich hatte mir selber auch nochmal was notiert,
und zwar zu der Last of Us Serie, finde ich ist ein sehr schönes Beispiel.
Also Last of Us war ja jetzt quasi in den letzten 12 Jahren
die zweiterfolgreichste Serie auf HBO,
bzw. hat den zweiterfolgreichsten Serienstart.
Da haben halt 4,7 Millionen direkt zum Auftakt eingeschaltet.
Nur House of the Dragon war stärker.
Und das, was dann aber interessant ist,
dass dann auch sofort mit der Serie die Videospiele
wahnsinnig in den Verkäufen angezogen sind.
Also da hatten wir dann, ich habe es mir rausgeschrieben,
in Großbritannien wurde es erhoben,
da gab es eine Steigung von 238 Prozent für die Verkäufe des Spiels.
Und vor dieser Remastered Version sogar 322 Prozent.
Und das Kapiere, die einfach immer mehr, wie stark das alles ineinander zahnt.

Also wir auf meinem EMU haben ja vor Kurzem auch angefangen,
jetzt unter dem Begriff Entertainment,
also Filme und Serien mit auf der Webseite aufzunehmen,
weil diese Übergänge immer mehr ineinander zahn und fließen.
Und ich sage mal, Sebastian ist für mich halt auch ein super Beispiel.
Sebastian ist halt auch Filmstaats
und macht halt hauptsächlich klar Film- und Serien-Content.
Aber wer Sebastian auf Instagram verfolgt,
sieht halt auch, dass er ständig halt auch am Videospiele gespielt ist
und da halt auch passioniert drin steckt.
Also wer halt Spiele markt,
markt in der Regel halt auch nördige Stories oder keine Ahnung.
Es ist halt einfach,
dass diese Wechselwirkung mittlerweile besser genutzt wird
und mehr Geld da reingesteckt wird, um mehr Geld rauszuholen.
Cyberpunk übrigens genau wieder derselbe Fall.
Da war als Agil Anas rauskam,
die Animationsserie für Netflix dazu,
gingen auf einmal auch die Verkaufszahlen von Cyberpunk 2077 hoch,
wie noch nie zuvor.
Und ich glaube, Sie haben sogar zeitgleich einen Sale klugweise wieder getimet,
so wie es natürlich beim Remake auch der Fall gewesen ist.
Ich glaube, das, was Lea schon angemerkt hat,
so ein bisschen dieser Punkt der Verschmelzung,
das trifft ja auf beide Seiten zu.
Also zum einen auf Konsumentenseite sage ich jetzt mal so,
dass wir, die wir halt gerne viel Filme gucken und Serien gucken,
halt auch viel mehr jetzt durch Spiele noch abgefangen werden.
Aber auf der anderen Seite merkt man ja auch gerade an den Beispielen,
die wir jetzt hier tatsächlich auch als die guten Beispiele erwähnen,
wie The Last of Us, wie jetzt den Super Mario Brothers Film,
dass da jetzt halt auch wirklich die Spieleentwickler selbst
viel mehr in der Produktion des Films mit involviert sind.
Weil, ich meine, Nintendo hat damals in den,
was war das, 90er-Jahren oder 80er-Jahren,
als der andere Film da kam,
diese Rechte halt einfach abgegeben und gesagt,
okay, macht halt irgendein Film,
das wird uns schon als Nintendo nicht groß weh tun,
egal was ihr da macht.
Und wenn es erfolgreich wird, gut,
dann können wir das filmtechnisch weiter ausbauen.
Wenn es nicht erfolgreich wird, gut, dann tut uns das auch nicht weh.
Hat ihn ja auch nicht weh getan,

dass der Film dann irgendwie so katastrophal geflobbt ist.
Und jetzt siehst du ja aber überall, okay,
da steht Northie Doctor hinter,
wenn da anschaltet Film kommt, wenn Last of Us kommt
und da steht Nintendo hinter,
wenn halt jetzt irgendwie der Mario-Film kommt
und Sega ist da irgendwie mit involviert,
wenn Sonic mit reinkommt.
Und das ist ja dann auch wirklich was,
wo die jetzt auch verstanden haben,
okay, wir müssen so ein bisschen mehr darauf achten,
dass tatsächlich das, was die Fans am Spiel lieben,
irgendwo auch in der Serie oder im Film auftaucht.
Und das ist ja, glaube ich, das, was früher nicht gemacht wurde,
was Lea mit dem Geld ja so gut angesprochen hat.
Früher haben die sich gesagt, okay, das ist ein krasser Name,
weil wir wissen, die Spieler haben sich so und so häufig verkauft.
Wir klatschen da jetzt einfach Resident Evil drauf.
Und gut, in den ersten beiden Filmen
ist vielleicht auch noch so ein bisschen was von Resident Evil
den Spielen mit drin.
Und danach, dein Paul W. Asenderson gesagt,
ich mach da jetzt mein eigenes Ding draus.
Ich mag die Filme auch irgendwo so als guilty pleasure.
Aber wenn man sie jetzt natürlich als reiner Gamer irgendwie so betrachtet,
ist das schon so ein bisschen gruselig, was da manchmal so entstanden ist.
Aber dadurch, dass die Studios jetzt ja einfach auch viel mehr im Ohr sind.
Also früher, wenn du mich jetzt gefragt hättest, okay,
wer ist der Entwickler sowieso?
Sorry, also ich hab das Spiel vielleicht gekannt,
aber ich hab den Entwickler, die Leute dahinter nie benennen können.
Und mittlerweile ist ja gerade so jemand wie Neil Druckmann,
der ist ja mittlerweile so eine Persönlichkeit geworden.
So, das hätt's vor zehn Jahren gar nicht gegeben,
dass du tatsächlich irgendwie benennen kannst,
wer die Person hinter einem Spiel ist.
Gerade den Vergleich können wir vielleicht gerne mal kurz machen.
Für die Regie, ich hab's glaube ich rausgesucht,
den alten Super Mario Trailer von 93 müsste der gewesen sein.
Zeigt den gerne mal an diese Stelle.
Wenn ihr es als Podcast hört, macht vielleicht mal kurz Pause
und sucht auch YouTube den alten Super Mario Bros. für den Trailer,
der nämlich von der reinen Ästhetik her
so absolut gar nichts mit Mario zu tun hat,

der aus Yoshi einen wirklichen, kleinen digitalen Raptor macht und sonstige, ähm, ja, sonstige Missita, an die da so zustande kommen. Und dann im Vergleich dazu, in dem Film, wo wir jetzt tatsächlich beteiligt worden waren, nämlich der neue, moderne Mario, wenn wir da sehen, wir grad den, den, die Cooper Cup, alles so eine dystopische, dystopische Welt. Das hat irgendwie so ein bisschen Mad Max auf Super Mario gemacht. Ja, genau. Ja, als Trash funktioniert das. Also, wenn man es wirklich einfach als reinen Trash-Film betrachtet, dann kann man das schon Spaß machen. Absolut, ja. Bei Nintendo geht es eigentlich sogar noch einen Schritt weiter. Also, das war, ich hab jetzt heute, hab ich noch mal ganz kurz recherchiert, wann das noch mal passiert ist, weil der Studio-Chef von Illumination Studios, also Illumination Studios, die stecken auch hinter zum Beispiel den Minions und ich einfach unverbesserlich und die haben jetzt den Mario-Film umgesetzt. Und der, der Studio-Chef, also der Chris, jetzt kann ich meine eigene Schrift nicht lesen, typisch Meledandrie, glaube ich, wenn ich es richtig geschrieben hab. Ein sehr gutem Handschreiben, nicht. Der ist aber auf jeden Fall jetzt im Vorstand von Nintendo und das jetzt seit zwei Jahren. Da war er schon sehr stark auch an dem Mario-Film beteiligt, also an dem jetzigen Super Mario Bros., der halt auch so erfolgreich war. Ich fand den übrigens auch super. Ich hab herzlich gelacht im Kino, hab sehr viel Spaß mit dem Film gehabt, also wirklich eine tolle Umsetzung, vor allem für mich auch wegen Jack Black als Bowser, aber da bin ich nicht alleine mit. Das heißt, im Endeffekt ist Nintendo jetzt sogar mehr oder weniger selbst im Filmstudio geworden, wenn sie halt den Typen bei sich im Vorstand sitzen haben, der für dieses Studio verantwortlich ist. Und auch ein Zelda steht auf jeden Fall in den Startlöchern,

da verdichten sich die Gerüchte halt immer mehr und mehr.
Und warum ich damals auch diese These aufgestellt habe zu Marvel,
ist, da stecken ja quasi auch eine Art Multiversen,
anfangs Strichen drin.
Es wurde ja auch am Ende von dem Super Mario Bros. Animationsfilm,
wurde es ja auch angedeutet, so nach dem Motto, da kommt noch mehr.
Und da steckt ja auch schon drin.
Da stecken die Donkey Kong Crew, steckt damit drin in dem Film.
Die können auch ihren eigenen Film bekommen.
Dann haben wir einen Kirby-Kan-Eigend-Film bekommen.
Dann kannst meinetwegen noch irgendwie über Yoshi,
die sind ja ja im Hintergrund auch rumgelaufen.
Also, das kann halt alles auch noch so viel erweitert werden,
wie es halt damals quasi auch bei einem Marvel gemacht wurde.
Gerade in der Nintendo-Welt steckt halt so viel mit drin.
Und wo auch schon Crossover einfach da sind.
Also, deswegen war für mich der Vergleich einfach zu Marvel aus, der naheliegend.
Ja, ich finde, man muss halt nur aufpassen,
gerade dieses Universenbildern, das haben wir ja bei Marvels großer Konkurrenz DC gesehen.
Also, das muss halt schon irgendwie gut geplant sein
und nicht so wie DC so gefühlt so, okay, wir haben jetzt ein paar Filme
und wir versuchen jetzt nachträglich dann noch irgendwie das alles so ein bisschen gerade zurück.
Also, wenn sie da tatsächlich jetzt auch so ein großes Universum aufbauen,
finde ich, wäre es halt schon irgendwie gut, da halt wirklich dann das auch zu spüren,
dass es irgendwo alles eine Welt ist.
Und der Mario-Film hat es ja wirklich gut vorbereitet.
Alles, was Lea gesagt hat, Luigi's Mansion,
da kannst du ja auch noch mit reinpacken.
Und ich will unbedingt ein Mario-Film haben und so was alles.
Also, da ist ja durchaus Potenzial drin,
aber da steckt natürlich die gleiche Gefahr dann drin wie bei Marvel.
Dass es dann irgendwann halt auch wieder irgendwie zu viel wird.
Und das bringt mich tatsächlich nochmal zu diesem Punkt,
den wir am Anfang so ein bisschen übersprungen hatten, nämlich diese ganze Thematik.
Sind wir jetzt superheldenmüde oder nicht so?
Weil das ist ja dann später auch was, was man bei Videospiele dann vielleicht irgendwie anfragen
muss,
weil wir haben jetzt bei den Videospiele gute Beispiele gebracht, die halt erfolgreich sind,
aber wir haben ähnliche Sachen halt auch immer noch im Comic-Bereich.
Also, The Batman war ein riesengroßer Erfolg.
Aktuell haben wir gerade Spider-Man Across the Spider-Verse,
der alle Rekorde irgendwie bricht und wahrscheinlich einer der erfolgreichsten Animationsfilme des
Jahres wird.
Und Guardians of the Galaxy ist jetzt natürlich auch nochmal wieder was gewesen, was die Leute

angesprochen hat.

Das sind jetzt für mich dann aber auch, weil wir ja vorhin so ein bisschen über Marvel gesprochen haben,

auch alles so Beispiele, das sind für mich nicht vordergründig, also gerade Guardians ist so ein Ding, das ist für mich vordergründig kein Marvel-Film, sondern ein James Gunn-Film.

Genauso wie der The Batman-Film, für mich irgendwie jetzt nicht zwingend so ein DC-Film ist, sondern es ist halt wirklich erstmal ein Mad Reefs-Film.

Und The Across the Spider-Verse spielt ja noch mal in einer ganz, ganz anderen Liga.

Also, wer ihn noch nicht gesehen hat, guckt ihn euch an, das ist großartig.

Und da merkt man, finde ich halt auch, dass Marvel könnte dagegen ansteuern,

wenn sie halt mal so ein bisschen von dieser Formelhaftigkeit wegkommen würden

und es einfach mal auch zulassen könnten, dass die Regisseure, die Männer und Frauen hinter der Kamera

tatsächlich auch ihren Stil mal irgendwie durchblicken lassen können

und nicht halt immer nur okay, wir haben irgendein leuchtendes Objekt,

das bedroht die Erde, das bedroht das ganze All

und wir haben jetzt ein paar Superhelden, die dagegen ankämpfen müssen,

sondern das da halt wirklich gute Geschichten rauskommen

und da sind wir dann halt jetzt wieder bei dem Bogen so ein bisschen zu den Spielen.

Die werden ja auch immer sinniastischer und immer narrativer auch,

das bietet sich dann natürlich an, die zu verfilmen.

Gleichzeitig, und ich weiß, da können wir vielleicht am Ende noch mal sprechen,

ich bin ja ein großer Fan von den Last of Us Spielen.

Die Serie hat mich halt zum Beispiel nicht so abgeholt, wie ich es mir dann gewünscht habe.

Also, ich gönne' ihr alle Erfolge und ich hoffe auch, dass wir eine zweite Staffel bekommen

und so was alles, aber die Videospiele sind jetzt gerade so in den Anfängen

vielleicht das neue Marvel in den Kinos zu werden,

weil ich meine, wir reden jetzt hier auch schon seit von Videospieldverfilmungen

aus den 90er Jahren bis jetzt, also ich meine, sie sind ja immer schon irgendwo da gewesen,

nur jetzt gibt man sich halt das erste Mal tatsächlich so ein bisschen mehr Mühe

und da kann jetzt wirklich halt was draus werden

und es könnte das neue Marvel werden,

aber sie müssen halt auch dann irgendwo ein bisschen aufpassen,

weil Spieler sind immer noch irgendwo immersiv,

da bin ich selber halt am Controller und steure das Abenteuer irgendwie so ein bisschen mit

und bei Serien und Filmen bin ich dann halt immer passiv so mit dabei

und das finde ich es immer so, der Punkt, der mich dann auch immer so ein bisschen skeptisch

macht, okay, kann Verfilmung XY dann auch was werden?

Das ist sowieso auch eine Frage, die ich so ein bisschen mir aufgeschrieben hatte

mit unter anderem, sind Videospiele als Medium

vielleicht gerade besonders schwer zu umzusetzen als Film,

je nachdem aus den verschiedenen Richtigen.

Wir haben natürlich sehr, sehr storygetriebene Spiele,

wir haben auch Spiele, die ganz bewusst auf den Zineasmus gehen

und wir jetzt anschauen, wie die ganzen David Cage Geschichten, ein Heavy Rain, ein Beyond Two Souls und so weiter, Detroit. Wir haben aber auch dann die Spieleumsetzungen, die bisher erfolgreich waren, Mario, Sonic, das sind alles Spiele, die von sich aus keine starke Story mit reinbringen, Mario ist im Pilzkönig gleich unterwegs, versucht Prinzessin Pete zu retten und hüpfert von Pilz zu Pilz, so das war es. Sonic hat ein ähnliches Ding nur mit ein bisschen mehr Naturbotschaft, da kann man natürlich freier mit umgehen und auf der anderen Seite wird es dann wieder schlimm, wenn es zu frei wird und die 90er anrufen und aus Mario Blade Runner machen. Ja, also am stärksten war tatsächlich auch die Last of Us Serie, wenn sie sich am stärksten von der Vorlage gelöst hatte, weil es gab auch ein paar Episoden dazwischen, die waren schon sehr anders gehalten, als es dann letztendlich im Spiel war und da hat es auch mit am allerbesten funktioniert. Ich glaube bei Last of Us ist es halt vor allem so schwierig, weil dieses Gameplay-Element vom Perspektivenwechsel, was du mit einem Spiel hast, das ist halt so stark auch für das Storytelling, warum das Spiel auch so stark bei dir ankommt. Und so was wird auch unglaublich schwer immer umzusetzen sein. Also wenn wirklich dieses Gameplay, das Immersive, dass du eine Entscheidung treffen musst oder gezwungen wirst, eine Entscheidung zu treffen oder eine bestimmte Aktion auszuführen, wie es halt bei Last of Us eher der Fall ist, das wirst du so nicht einfach kopieren können. Aber wenn du jetzt dich von den Vorlagen löst und trotzdem einfach gute Storywriter dahinter setzt, Arcane ist da auch so ein fantastisches Beispiel. League of Legends ist auch ein Spiel, das nur auf Gameplay basiert. Das hat keine Story irgendwie im Spiel integriert. Es gibt aber trotzdem sehr viel Lore. Es gab immer auch zu den, es gibt ja 5 Champions, also du spielst ja in Teams 5 gegen 5, wo so vom Grundspiel her mit Champions und die haben alle so ihre eigene Geschichte. Und auch da gibt es ein Worldbuilding und so. Und damit sind sie jetzt einfach so frei, alles damit zu machen und zu erzählen, was du willst. Und ich glaube, Spiele, wie es teilweise auch schon mit Comics gemacht wurden, haben halt einfach so reiches Source Material, was in so unterschiedliche Richtungen auch gehen kann. Und auch bei Last of Us, auch da wäre es möglich, das Universum über eine Serie auch noch mal weiter zu spinnen. Also geh halt von den Protagonisten, von der Protagonistin weg und such dir einfach irgendjemand anders.

Such dir jemand anders und erzähle eine Geschichte wie die Person, diese Apokalypse sag ich mal erlebt.
Und dann hast du halt auch schon wieder kreativen Spielraum.
Also man kann da einfach mit den Welten, die entstanden sind, über die letzten Jahre kannst du schon einfach viel mit anstellen.
Da ist es, glaube ich, nur bei den Videospielen tatsächlich schwierig.
Genau halt dieser Punkt, den du gerade angesprochen hast, Lea, dass halt sie kommen halt alle mit wahnsinnig viel Loas.
Und ich sehe das ja auch an mir und ich sehe das ja auch so an anderen so.
Weich da einmal einen Schritt von ab.
Dann hast du schon wieder irgendwie das Problem, dass du so eine Welle von wütenden Kommentaren irgendwie drunter bekommst, aber da und da ist es ja anders.
Also, dass ich auch was Lea hat gesagt, finde ich halt eigentlich so den spannendsten Punkt, dass du wirklich so Games hast, die gar keine so richtige Story haben.
Und da dann halt irgendwie so was Eigenes mit Rheinspins, damit wir halt wirklich an dem Punkt sind, Adaption muss nicht immer bedeuten, es ist eins zu eins das Umgesetz, was du schon gesehen hast, sondern es erlaubt sich Freiheiten.
Und das haben wir bei The Last of Us wirklich gut gesehen.
Die Sachen, wo sie sich Freiheiten erlaubt haben, sind mit die besten Momente der gesamten Serie gewesen.
Das ist, glaube ich, gerade bei Videospielen dann wirklich die große Schwierigkeit am Ende auch.
Wie findest du diese Balance zwischen ich hole Gamer ab und ich hole Leute ab, die noch nie was von dieser Welt gehört haben?
Arcane ist für mich das beste Beispiel.
Also, ich kenne League of Legends, ich kenne das vom Namen her noch nie gezoomt, vielleicht irgendwo mal ein Trailer gesehen oder so.
Ich bin dann irgendwann auf diesen ganzen Hype mit aufgestiegen, als es hieß, ah, diese Netflix, ah, du musst gucken, beste Serie überhaupt.
Ich so, ja, Leute, jetzt bleibt da mal ruhig mit eurem Arcane.
So toll kann das doch gar nicht sein.
Und dann guckst du dir das an und denkst, okay, wow, erst mal dieser Zeichenstil, dann diese ganze Art und Weise, wie diese Geschichte halt wirklich auf so eine emotionale Schwesternbeziehung irgendwie runtergebrochen wird und diese Fantasy-Welt und bist einfach sofort drin.
Und wie gesagt, ich kann jetzt nur als jemand sprechen, der sich mit dieser Welt vorher überhaupt nicht auskannte, aber sie ist unglaublich reich, vielfältig, aufregend, wunderschön anzuschauen.
Und das macht Spaß.
Wenn das die Zukunft von Videospieldverfilmung ist, dann sag' ich Marvel gerne auf Wiedersehen und guck mir mehr davon an.

Ich würde dann sogar, was diese Adoption angeht, weitergehen und sagen, gerade deswegen, das mag der Grund sein dafür, dass Last of Us als Serie besser funktioniert, wenn sie sich von der Vorlage entfernen. Bei Last of Us natürlich trotz allem, obwohl das ein grandioses Videospiel ist, was ein richtiger Meilenstein in der ganzen Erzählkunst von Spielen ist, wenn man es runterbricht auf die reine Geschichte, die da platziert wird, dann sind das Dinge, die vorher natürlich auch schon anders und zu genüge in anderen Filmen so erzählt worden sind. The Road, Book of Eli, von mir aus sogar Mad Max, solche Themen tauchen natürlich immer wieder auf. Und das Last of Us Videospiel gewinnt dadurch, dass es diese bekannte, post-apokalyptischen Motive spielbar macht. Und dass ich am Ende natürlich, jetzt mein Winger im ersten Teil, mit Joel diese Entscheidung treffe, wie ich dieses Ending ausspiele und so weiter und so fort. Und deswegen muss natürlich dann eine Serie schlechter sein, wenn sie denkt, es reicht einfach nur das nochmal nachzuerzählen, was Last of Us als Geschichte erzählt. Weil dann fehlt eben die Spielkomponente. Deswegen brauchen sie auf jeden Fall irgendeine Art von Ersatzmittel, was wieder eingeflochten wird, um eben aus dieser Erzählung mehr zu machen. Also das ist, das ist aber eine sehr Beschwierigkeit, wenn ich ein Buch adaptiere. Auch da kann man natürlich, wer weiß, im Kino gibt es nichts Schimmeres, als mit dem da zu sitzen, der die Buchvorlage gelesen hat. Das wollte ich nämlich vorhin auch sagen, dass diese Diskussion hast du immer, wenn du irgendetwas adaptierst. Aber im Comic oder im Buch ist das ganz anders. Ja, dann liest halt das Buch und guckt dir nicht den Film an. Wenn es dich so sehr stört, von der Vorlage abzuweichen. Ich würde aber noch mal ganz gerne auf was eingehen, was Sebastian vorhin auch noch mal zu Marvel gesagt hatte, was vielleicht gerade auch noch mal so einen Unterschied macht. Und das ist diese Formel. Da sind sie sich nämlich irgendwann selbst im Weg gewesen. Und das ist auch was, das würde ich zum Beispiel nicht sehen, wollen wir jetzt auch dieses Mario oder Nintendo-Universum uns noch mal näher angucken. Und hey, da gibt es doch auch Möglichkeiten, diese Figur kann mit der interagieren und was weiß ich was. Weil bei Marvel war halt auch oder ist auch ein ganz großes Problem, auch für mich mittlerweile,

dass wenn du nicht alles siehst, dann hast du halt auch ein Problem.
Weil die Sachen nehmen dann so viel Bezug teilweise aufeinander
und dann verpasste manchmal irgendwas.
Und das finde ich halt auch problematisch gerade an Marvel,
dass man einfach so dieses FOMO, also Four of Missing Out,
ist irgendwann so groß, dass du dann auch sagst,
ja, nee, dann gucke ich es vielleicht lieber gar nicht mehr,
weil sonst muss ich ja alles sehen und das ist dann irgendwann überfordernd.
Wenn du auch dann auch auf einmal anfangen musst, so viel nachzuholen.
Ich meine, wir sind halt alles Leute, wir gucken das halt gerne,
wir stecken da gerne viele Stunden rein.
Aber so der Mainstream, der hat vielleicht nicht Bock,
wirklich jeden einzelnen Film und jede einzelne Serie zu gucken.
Das finde ich halt schwierig.
Ich hoffe, dass so was halt dann nicht irgendwann passiert,
auch mit Videospielderfilmungen,
dass du irgendwann nicht mehr mitkommst, wenn du nicht alles gesehen hast.
Und ein zweiter Faktor ist für mich, warum ich persönlich auch glaube,
warum die Videospielderfilmungen gerade so erfolgreich sind,
ist, das Source Material ist halt sehr reich, teilweise sehr düster.
Du wirst mit schwierigen Entscheidungen konfrontiert,
auch als Spieler und Spielerinnen, weil es das auch einfach spannender macht.
Und da hat Marvel halt für mich in letzter Zeit, gab es auch wenig.
Also harte Konsequenzen wurden rückgängig gemacht,
Tode haben eigentlich nichts gezählt,
weil es gab einen Gegenstand oder einen Multiversum,
so kamen die Personen dann wieder zurück.
Und ich finde, sie haben irgendwann aufgehört,
im Publikum auch einfach mal was zuzutrauen.
Also auch schwere moralische Geschichten, wie es ein Arkane zum Beispiel hat,
super schwierige Themen stecken da drin.
Also da hast du halt auch Szenen, wo ich damals überrascht war,
da wird ein Kind im Gefecht, wird halt umgebracht.
Und du siehst halt die Leiche, also das Kind fällt dort um, du bist da.
Und so was, damit wirst du konfrontiert als Zuschauer.
Sogar so was wie der Mario Bros. Film,
jetzt ist es halt ein Animationsfilm, auch für Kinder.
Aber so eine Figur wie Bowser, die ist halt auch schon schwierig,
weil du hast halt so dieses Macho Hafte, das Stalker Hafte,
was er halt teilweise hat.
Das wurde auch kritisiert zum Teil.
Das ist im Social Media hochgekommen,
ja hier wird ja toxische Männlichkeit bzw. toxische Schildkrötigkeit,
wird hier jetzt irgendwie gelebt.

Und das ist auch mutig, so eine Figur einfach zu nehmen
und die so lebendig zu gestalten
und irgendwie aber auch gleichzeitig als sympathische Figur.
Also ich, da steckt halt auch so viel in diesen Videospieldvorlagen,
dass du auch was hast, womit du das Publikum auch wieder herausforderst.
Und das hat zum Beispiel James Gunn jetzt mit den Guardians,
finde ich auch wieder sehr gut bewiesen.
Heavy Stuff ist da drin.
Also wirklich Heavy Stuff, der erwachsene Männer zum Wein bringt
und erwachsene Frauen natürlich auch.
Und das braucht es halt auch einfach wieder mehr.
Traut doch den Leuten einfach wieder ein bisschen mehr was zu.
Also auch emotional.
Danke, danke.
Das ist wirklich so ein Punkt, das muss man bei Marvel wirklich sagen.
Und ich meine, dieses Problem hatte Marvel ja schon in der Comicphase.
Also wie häufig, die sich da dann auch irgendwie rebooten mussten,
weil die Leute einfach nicht mehr durchgeblickt haben.
Ich meine, wenn du Secret Invasion als Comic irgendwie lesen möchtest,
was ja jetzt demnächst als Serie kommt,
du musst halt irgendwie noch tausend Vorgeschichten wissen,
was ist da bei Captain America passiert, was ist da bei Nick Fury passiert,
was ist bei Spider-Man los gewesen.
Und das ist halt auch immer so dieses Problem,
wenn du halt wirklich so ein riesengroßes Universum aufbaust.
Und man sieht es ja jetzt auch bei den Marvel-Filmen.
Selbst so Sachen, die in Serien irgendwie aufgebaut werden,
ja, die tauchen dann irgendwie auch mal kurz in einem Film auf.
Und wenn du es halt nicht weißt, dann bist du eigentlich eher verwirrt,
aber der Film greift es auch nicht richtig auf,
weil auch die Filmmacher und die Serienmacher,
das ist halt ja auch alles nicht irgendwie ein kleines Handy,
eine Person, die das alles jetzt irgendwie schreibt
und dann wirklich auch weiß, wie sich das irgendwie am Ende
alles miteinander verbindet.
Und ja, dieser Punkt Marvel traut sich nichts mehr,
das bin ich vollkommen bei dir leer.
Also Guardians, ich habe den jetzt dreimal gesehen,
jedes Mal einfach nur männliche Drehen geweint.
Und das ist halt echt so dieser Punkt.
Du hast keine Fallhühner mehr, du hast keinen Onkel Ben mehr,
der stirbt oder irgendwie sowas,
sondern ja, du weißt irgendwo,
können wir sie aus einem Multiversum Person X

dann halt einfach wieder rausholen.
Und ich habe auch so ein bisschen das Gefühl,
Marvel hat irgendwie vergessen,
dass die Leute, die Marvel seit Anfang an gucken,
die sind jetzt 10, 12, 13 Jahre älter geworden,
die sind jetzt halt auch erwachsener geworden.
Und natürlich ist das Maushaus irgendwo immer noch
so ein bisschen so mit dem Stempel,
okay, Unterhaltung für die ganze Familie,
aber trotzdem, so finde ich, muss darunter jetzt nicht
dieses ganze Genre irgendwie leiden
und es leidet ja wirklich darunter,
weil die Leute gehen in diese Filme und denken sich,
naja, gut, also das ist jetzt ein hartes Thema,
aber zum Beispiel sowas,
der Tod von Chadwick Boseman,
der ja dann quasi ja als Black Panther aufgetreten ist,
das wird dann in Black Panther 2 verarbeitet so.
Aber das ist ja, so fies das jetzt klingt,
für Marvel von außen draufgedrückt worden,
quasi gezwungenermaßen,
weil sie ja natürlich das so nie geplant hatten,
aber das sind dann auf einmal dann wieder, da merkst du denn,
okay, wow, das reißt dich mit, das zieht dich mit.
Wir haben das erste Mal eine Schauspielerin aus einem Marvel-Film,
die für den Oscar nominiert wird,
weil sie in diesem Film dann mitspielt.
Und wir haben ja, wie gesagt, auch schon andere Beispiele erwähnt,
wie The Batman oder auch Logan,
du merkst ja, die Filme, die mal so ein bisschen
aus dieser Formel heraustreten, die können was.
Und bei Videospiele, um jetzt mal wieder den Bogen dazu zu finden,
da haben wir jetzt gerade noch so ein bisschen das Glück,
wir haben noch nicht so die Formel für das Universum oder irgendwie so.
Wir stehen ja jetzt wirklich, auch wenn wir schon über 20, 30 Jahre
Videospieleverfilmung Geschichte irgendwie reden,
jetzt so an so einem Neuanfang,
weil Videospiele auch wirklich überall angekommen sind
und du als Gamer jetzt nicht mehr dem Klischee verfällst,
ich hock bei Mutti im Keller,
sondern sitzt auch irgendwie schön zu Hause
und das kann jetzt hier halt wirklich gut ausgebaut werden.
Also von daher bin gespannt,
in welche Richtung das am Ende alles noch gehen wird.

Wollen wir an der Stelle jetzt mal wirklich ganz kulturpestimistisch werden, weil ich hatte mich mit all diesen Verquickungen, die wir angesprochen hatten, erinnert gefühlt an bestimmten Essaytext von einem Filmkritiker, wo es darum geht, dass wir mittlerweile kein Kino mehr haben, mit diesem ganzen Marvel-Sachen, sondern nur noch einen Strom, eine große Flut an Content, weil sich all diese Medien, die wir auch besprechen, Filme, Serien, Spiele dann ja genauso, immer mehr annähern. Insofern, als dass wir mit Marvel eigentlich ein großes Serien-Universum fast schon haben, das sind zwei Stimmen, die 3 Stimmen, die Serien folgen, die du halt, wo du halt jetzt Kino gehen musst, um sie zu schauen, das damals die Kritik war, okay, interessant. Endgame, das große Staffel-Finale, da hat genau der 22. Marvel-Film gewesen, die normale Season Order, die ein Network bestellen würde bei einem Writers-Team für eine Fernseh-Serie. Und dann hast du natürlich auch in dem Moment, wo das alles wie eine Serie funktionieren muss, fast schon klassische Serienkonventionen, wie sie in den 80er, 90er Jahren noch gang und gäbe waren, dass natürlich dann die Figuren wieder zurückkehren müssen, dass wir nie zu dark werden dürfen, dass keiner dauerhaft sterben darf, so all diese Sachen, die vielleicht auch aufgerüttelt wurden im Fernsehen, durch dann Sopranos, Breaking Bad und wie sie alle heißen, das Quality TV, wie es manchmal so genannt wird. Und das ist natürlich dann auch die implizite Drohung, die so ein bisschen wird drinsteckt, werden Videospiele das neue Marvel, ist das das nächste geliebte Grundmedium, die nächste geliebte Vorlage, die wir in einem Marketing-Komplex verwandeln, der nur noch dazu da ist, Content zu schaffen und wo die Angst vor dem Spoiler und dieses Konzultier, wer stirbt in diesem Film, wichtiger wird als die eigentliche coole narrative Handlung. Also was hier so beschreibt mit Galaxy oder Onkel Van der Stipp, dann sind das ja fast schon Filme, die trotz der Marvel-Maschinerie gute für sichstehende Geschichte erzählen und nicht wegen. Videospiele sind auch Marketing. Wenn wir jetzt ganz pessimistisch werden wollen, du brauchst, das um Dinge verkaufen zu können.

Und natürlich kann man das auch schön gestalten.
Es gibt eine Netflix-Serie,
also eine Reihe, eine Dokumentationsreihe,
die kann ich sehr empfehlen.
Die heißt The Toys That Made Us.
Also die Spielzeuge, die aus uns das gemacht haben,
wer wir heute sind.
Und das ist auch, wenn man sich für das ganze Thema Marketing
auch ein Stück interessiert,
ist das eine unglaublich interessante Dokureihe,
sich anzugucken.
Da hast du dann eben das, was du also ich zum Beispiel aus den 90ern
kenne, eine Barbie, Michael Pony,
also das, womit ich halt auch natürlich jetzt so als Mädchen gerade auch gespielt habe,
früher aber genauso auch so was wie Ninja Turtles,
sehe ich gerade.
Das ist da genauso mitbei.
Und ein ganz wichtiger Punkt, um diese Dinge verkaufen zu können,
ist immer, wir brauchen eine Serie,
wir brauchen einen Comic.
Das ist im Konzept.
Wenn du in der Spielzeugentwicklung mit drin bist,
ist das ganz, ganz, ganz tief verankert,
dass du das einfach brauchst,
um das Spielzeug verkaufen zu können.
Und ähnlich ist es ja auch bei Videospiele oder Filmen oder so.
Es hört ja nicht auf nur an der Kinokasse
oder dass du das Spiel gekauft hast.
Nein, Sebastian hat ja gerade noch am Anfang des Talks
seine Halgtasse hochgehalten,
trägt gerade das T-Shirt.
Ich habe die Tattoos schon angesprochen.
Gibt es natürlich auch.
Also dieses, wir sind dann vielleicht auch nochmal
Litversäule unterwegs.
Und das gehört ja alles mit dazu,
dass du halt einfach konsumierst
und zum Konsumieren dann einfach noch stärker angeregt wirst.
Und dafür braucht es aber auch etwas, was dich bewegt.
Also auch wenn du dieses Marvel Cinematic Universe
hat ja auch nur so gut funktioniert,
weil es die Leute bewegt hat.
Und dann ist es halt auf dem Schulhof ein Thema geworden.
Dann haben halt Leute oder auch Kinder auf dem Schulhof Bock gehabt,

irgendwie Sachen zum Marvel und sowas zu kaufen.
Und wenn wir jetzt an die noch kleineren denken,
es gibt ja auch schon,
also auch wenn du im Kindergarten oder was weiß ich,
was unterwegs bist,
dann hast du meine Nichten zum Beispiel.
Wir haben Frozen noch nie gesehen,
weil sie dafür noch zu klein waren,
aber haben da schon einen Elsa-Kleid gehabt.
Und die Paw Patrol, genauso gibt es in der Serie.
Ja, meine Nichten, haben auch überall
Paw Patrol-Station zu Hause rumstehen und so.
Also ja, es ist halt Teil der Wahrheit,
dass es darum geht, so was zu verkaufen,
Leute zum Konsumieren bewegen.
Aber auf der anderen Seite brauchst du halt natürlich auch das Geld,
um eben diese Geschichten irgendwie gestalten zu können.
Und auch Regisseure, Regisseurin, Storywriters
und so müssen ja auch von irgendwas leben.
Und das gehört halt alles einfach mit dazu.
Und wenn du es dann tatsächlich noch so ein bisschen versuchst,
filmhistorisch irgendwie dir anzuschauen,
ist das ja was, was wir schon so Ewigkeiten
einfach im Kino erleben, so, ne?
Ich meine, früher waren es die Musicals.
Dann gab es 10.000 Musicals,
bis keiner die mehr sehen wollte.
Dann gab es Western, bis keiner die mehr sehen wollte.
Und das ist jetzt halt einfach so dieser Punkt,
als Marvel anfang, die hatten ja auch wahnsinnige Schwierigkeiten.
In den 90er Jahren irgendwie nichts hat bei Marvel funktioniert,
was sie irgendwie machen wollten.
Die haben TV-Zeug versucht, Filme versucht,
alles hat nicht funktioniert, bis denn so mit den 2000er Jahren,
dann so mit den X-Men und mit Spider-Man
so die ersten großen Erfolge kamen.
Und als es dann hieß, okay, wir bauen jetzt hier so ein Universum
und hier ist ein Film und der baut auf dem nächsten Film auf.
Und dann kommen die Avengers.
Und das war ja so gesehen ja auch wirklich so,
das kanntest du ja gar nicht so, ne?
Und jetzt ist halt einfach wirklich denn so ein bisschen dieser Punkt gekommen.
Okay, wir haben es halt jetzt wirklich alles gesehen
und es kommt halt auch nicht irgendwie groß viel Neues dazu,

weil sie sich irgendwo auch nicht so richtig trauen.
Also guckt man so ein bisschen so, na okay, was ist denn das nächste,
was halt vielleicht irgendwie so interessant werden könnte?
Ich habe jetzt was über 20, 30 Marvel-Filme gesehen
und Serie noch mit dazu.
Es gibt selten noch irgendwie was, was mich denn halt wirklich überrascht.
Und dann sucht man sich quasi irgendwo so ein bisschen das nächste,
um halt vielleicht da dann wieder irgendwie das zu finden,
was dich auch an Filmserien und einfach an Geschichten begeistert,
an diesen Figuren.
Und da sind wir halt wieder bei dem Punkt, den Lea schon hatte,
dass bei Marvel einfach an dann auch so diese ganzen Konsequenzen fehlen,
dass so die Dramatik einfach fehlt.
Das, was James Gunn jetzt halt in Guardians of the Galaxy 3 noch macht,
da bist du halt immer krall zu dich in deinen Sitz fest und denkst,
oh mein Gott, wo führt das hier alles noch hin?
Aber du weißt bei dem Rest von Marvel immer so,
na ja, eigentlich sind wir alle auf der sicheren Seite.
Und wir wollen ja auch vom Gucken, vom Sehen her
irgendwo ein bisschen rausgefordert werden
und da sind jetzt so die Videospielderfilme,
gerade im Wall jetzt auch eine größere Qualitätskontrolle einfach durch die Entwickler da ist,
eine sichere Marke, weil man, klar, du kennst auch die Story schon so ein bisschen,
weißt du im groben Ohr, das erwartet mich
und kannst dann halt schauen, in welche Richtung gehen Sie mit der Geschichte
und das ist dann glaube ich auch einfach so ein bisschen das,
weswegen man sich denn mehr so diesen Videospielderfilmen auch annähert.
Das heißt, wir dürfen uns eigentlich gar nicht freuen,
dass wir so im Mainstream ankommen, weil das nur der erste Schritt ist,
bis zu Marvel-Difizierung, der bis zu großen Umgang.
Nein, aber was macht denn einen guten Videospielderfilm dann aus?
Was sind denn die Art von Videospielderfilmen, die wir uns freuen in Zukunft,
wenn es mehr von denen gäbe?
Ich denke, es ist halt ein grober Fehler in solchen Kategorien zu denken,
also das ist jetzt Marvel, das ist eine Videospielderfilmung oder so,
weil warum verschmilzt das alles mehr,
weil Menschen einfach Spaß an Geschichten haben.
Das Storytelling funktioniert auf so viele unterschiedliche Arten und Weisen
und das ist ja auch, was ich am Anfang auch gesagt habe,
warum sitzt Sebastian in diesem Talk, weil er Spiele und Bücher und Filme liebt.
Für mich gilt das gleiche.
Ich arbeite bei einer Videospielderseite, aber ich habe ein Letterbox,
ich beschäftige mich seit ich ein kleines Kind bin,
ich bin einfach mit Stories und Storytelling

und der journalistische Job, den ich mache, hat auch was mit Storytelling zu tun. Marketing ist Storytelling, wie gesagt, Journalismus, Storytelling, alles irgendwie immer hat was mit Geschichten zu tun und das, was wir halt brauchen, sind einfach gute Geschichten. Und da ist es egal, ob es jetzt irgendwie in Videospieldkategorie ist oder in Marvelkategorie, das ist, was die Leute anzieht. Einfach coole Geschichten, die sich teilen lassen, über die man sich gerne austauschen will und das, was Sebastian sagt, dieses Herausfordernde ist da einfach so wichtig, damit du auch was zum Austauschen diskutieren hast. Also auch die Guardians of the Galaxy, die wir jetzt angesprochen haben. Auch da, mein ganzer TikTok war einfach wochenlang nur voll damit mit diesen Tiergeschichten, ich will ja jetzt ja nichts spoilern, aber dass da irgendwie Tiere in Rolle spielen und es sehr emotional da wird, das wissen wir auch schon aus den Trailern und das war alles voll von Leuten, die einfach nur gesagt haben, wie sehr sie einfach geheult haben und das hat dann auch wieder Wellen geschlagen, weil einfach eine gute, interessante Geschichte dahinter steckt. Punkt. Punkt. Nee, das stimmt und ich finde halt auch, also wenn man jetzt so fragt, okay, was macht eine gute Videospieldverfilmung aus, also am Ende des Tages liegt es halt auch immer so ein bisschen im Auge des Betrachters, weil ich gehöre zu denen, ich mag auch den alten Super Mario Brothers Film einfach, weil er so herrlicher Trash ist und irgendwie komplett durch die Decke geht. Ich bin auch einer derjenigen, ich mochte zum Beispiel auch den Prince of Persia Film und hab halt auch damals früher alle Games rauf und runter gezockt und so und ich glaube am Ende, was halt so diese ganzen Videospield-Sachen irgendwie machen sollten ist, du brauchst halt einfach gute Leute vor und hinter der Kamera und man muss, glaube ich, auch gerade so auf der Fan-Seite vielleicht auch wirklich denn mal sagen, wir lassen mal so ein paar Änderungen zu. Wir sehen jetzt hier gerade nochmal den Prince of Persia Film Jake Gyllenhaal. Wie gesagt, ich finde den toll so. Der hatte wirklich ein paar schöne so Parkourmomente und auch so die Action Sequenzen so, das hat mir irgendwie tatsächlich echt was gegeben so damals, als ich hier im Kino geguckt habe. Und das ist, glaube ich, einfach so dieser Punkt, dass so auf der einen Seite halt es irgendwie schafft, wirklich Gamer abzuholen und auf der anderen Seite halt Leute, die es gar nicht kennen, weil ich kenne total viele Menschen, die Last of Us wirklich nur als Serie gesehen haben und da auch halt voll drin aufgegangen sind. Und ja, die Geschichten müssen sie halt einfach gut übertragen werden

auf dieses neue Medium quasi von der Spielekonsole, vom PC halt rüber auf die große Leinwand oder auf dem kleinen PC, wenn du es beim Streaming guckst oder sowas, um da dann halt irgendwie auch zu funktionieren.

Und was ich halt nach wie vor mal finde, sich wirklich auch mal vielleicht trauen zu sagen, okay, Adaption ist nicht unbedingt immer eins zu eins, sondern vielleicht auch mal so die leeren Plätze

ausloten, die im Spiel vielleicht irgendwo zu kurz gekommen sind.

Wir haben jetzt schon so viel über Last of Us gesprochen, diese ganze Frank- und Bill-Geschichte.

Das war ja irgendwie, im Spiel ist das halt irgendwie so eine kleine Randnotiz,

weil du irgendwo dann diesen Brief findest und diese Leiche

und dann baut sich daraus irgendwie diese Geschichte zusammen

und der Last of Us nimmt sich da halt irgendwie die Zeit, zu sagen, okay,

wir bauen die Geschichte dieser beiden Männer auf in der Apokalypse,

wie sie da so durchgegangen sind.

Und da hatten wir ja vorhin auch schon drüber gesprochen, dass halt diese Momente sind,

wo der Last of Us dann noch sogar das Spiel übertrumpft,

einfach weil sie sich halt auch ein bisschen was Neues trauen.

Und das ist, glaube ich, für mich dann auch immer so der Punkt so.

Bleibt der Seele des Spiels treu, aber überträgt es halt irgendwo auch so ein bisschen

auf dieses Medium-Film oder Serie, damit wirklich alle dann auch irgendwie gut

damit was anfangen können?

Ich glaube, das ist gerade das Coole ein.

Ich denke, das denkt man ja auch bei den meisten Buchverfilmungen.

Wie viele interessante und tolle Filme gibt es,

wo wahrscheinlich das wenigste, wie es dort im Publikum im Kopf haben,

ja, das passiert eigentlich auf dem Buch.

Und in dem Zeitpunkt, wo man das vergessen kann,

wäre es toll, wenn das für die Videospiele genauso funktionieren würde.

Und gerade, was du gerade gesagt hast, Sebastian,

mit diesem, die Dinge umsetzen, die das Videospiele vielleicht nicht so konnte,

denn wenn ich sage, die Schwierigkeit bei Last of Us ist es,

dass das sehr viel von seiner Interaktivität geworden hat,

gilt das natürlich auch für die umgekehrten Fall.

Weil es natürlich Sachen gibt, die ein Film vielleicht intensiver in die Themen erzählen kann,

als die Spielnarration das kann, weil die halt zwangseufig Gameplay hat.

Es gibt ja auch ein Grund, warum es in Last of Us der Serie so weit ist.

Ich habe jetzt nicht alles geschaut und die erste Folge,

aber es gab, glaube ich, keine Szene, wo Eddie 20 Minuten lang

nur von einem Zombie rumschleicht und darauf achten muss,

das Game-Over zu kriegen, ne?

Ja, und immer wieder respawnen muss,

weil diese Klicker einfach so gruselig sind

und man dann irgendwie anfängt, schlechter zu spielen,

weil sie einfach auch komische Geräusche machen.

Nee, das hat es nicht gegeben.

Nee, deswegen.

Was glaubt ihr denn? Wie sieht die Zukunft des Videospiefilms aus?

Kriegen wir solche Art von Videospiefilmen?

Oder müssen wir das große...

Kommt das große Nintendo-Universse?

Das ist für mich jeden Fall.

Also, das steht für mich einfach schon fest.

Also, wer den Nintendo-Film bis zum Ende guckt,
der weiß, dass da auch noch so nach den End Credits

eine Andeutung kommt, die sehr deutlich macht,

dass es da noch mehr geben wird mit einer bestimmten Figur,

auf die ich mich auch sehr freue, weil sie ist einfach die Beste

und die nehme ich auch immer an Mario Kart und so.

Und die Zelda-Verfilmungen, die steht, sage ich mal,
auch zu 99,9999% fest.

Also, das würde mich jetzt doch sehr wundern,
wenn die nicht kommen würde.

Ich gehe davon aus, dass es einfach...

einfach immer stärker ineinander zahnt wird.

Wir hatten ja zum Zeitpunkt der Aufnahme,

war ja gestern, dass da mal Gamefest,

da stand auf einmal Nicolas Cage auf der Bühne,

weil er halt in Dead by Daylight auf einmal ein Charakter ist.

Hatten das ja schon mit Cyberpunk und Keanu Reeves und so.

Und ja, oder meinetwegen auch Magic the Gathering

hat jetzt die Erweiterung von Herr der Ringe.

Also, diese ganzen Nerduniversen, die verstehen einfach,

dass wir das alles ziemlich cool finden

und dass wir das alles irgendwie auch konsumieren wollen.

Und wenn wir...

Ja, natürlich habe ich mir auch schon von Magic the Gathering

das Herr der Ringe-Set angeguckt

und gedacht, äh, ist da auch mal ein Commander.

Könnt schon nice sein.

Also, es ist...

Ja, also, alles andere würde mich jetzt sehr überraschen.

Vor allem nach den Mega-Erfolgen, die es jetzt die ganze Zeit gab.

Ja, und vor allem, ich glaube, wir müssen da auch gar nicht mal

so krass in Universen denken.

Klar, Nintendo wird da jetzt Donkey Kong.

Und wer alles noch kommt,

das kann man irgendwie so ausbauen.

Aber wir haben ja noch so viele andere Spielwelten,

einfach so, die jetzt nicht zwingend
denn auch irgendwelche großen Universen aufbauen
oder sowas.

Aber ich überlege sowas, so ein Ellen Wake Control-Universum
als Serie gemacht oder so,
um endlich mal irgendwie so ein Nachfolger
von Fringe und AKDX zu haben.

Da hätte ich tatsächlich schon irgendwie dann, glaube ich,
auch wieder so ein bisschen Bock drauf.

Und ich glaube einfach, wir haben mittlerweile
so viele geile Spiele, die man jetzt einfach auch umsetzen kann.

Und ich finde, weil wir jetzt auch so viel über Arcane gesprochen haben,
das ist, glaube ich, auch so ein Punkt,
wo auch die Zuschauer langsam so ein bisschen mal
daran gehen müssen.

Animation ist nicht immer gleich Scheiße
und Animation ist nicht immer gleich nur was für Kinder.

Bestes Beispiel, wir haben auch schon über
Across the Spider-Verse gesprochen.

Und wir hatten ja auch die netflixische Castlevania,
diese Netflix-Serie, die ja auch so ein bisschen
diesen Anime-Style hatte.

Und das sind ja dann auch wirklich Geschichten gewesen,
wo man ja noch viel mehr so den Spielen gerecht werden kann.

Weil wir sehen jetzt gerade hier so ein bisschen was von
Across the Spider-Verse, was hier ja einfach auch
grafisch umgesetzt werden kann.

Im Animationsbereich hast du ja nicht so diese Grenzen,
die dir quasi Live-Action vorgibt.

Und dadurch kannst du damit viel mehr noch machen.

Und das ist ja dann auch für Filmstudios wahrscheinlich
dann noch mal das größere Vergnügen da
wirklich auch ein bisschen frei zu drehen.

Und dem Spiel dann irgendwo vielleicht dann auch noch gerechtet zu werden,
weil du auch bestimmte Spielmechaniken vielleicht besser
im Animationsbereich umsetzen kannst, als du es
meinen Wegen jetzt mit Live-Action machen könntest.

Wo es dann vielleicht im Live-Action dann auch irgendwo
albern aussieht, wenn Michael Fassbender in Assassin's Creed
irgendwie vom Glockenturm springt und unten im Heuhaufen landet.

Und das sind dann, wo ich mir echt auch wünschen würde,
dass wir wirklich mehr sowas wie Across the Spider-Verse bekommen,
dass wir mehr sowas wie Arcane bekommen.

Castlevania, das sage ich klar auch so ein bisschen

als Anime-Fan und als Zeichentrick-Fan und Animationsfan so.
Aber das sind halt auch einfach gute Wege,
die man jetzt ausschöpfen kann.
Und gerade der Erfolg von Across the Spider-Verse
zeigt ja wirklich auch, okay, die Leute sind gewillt,
sowas zu sehen, weil es verrückt ist, es ist bunt,
es ist schrill, es ist super kreativ.
Und bei dem Film haben wir es dann zum Beispiel auch wieder,
worüber wir von schon gesprochen haben.
Da sind echte Konsequenzen mit drin.
Da sind wirklich harte Themen, die da auch irgendwie aufgegriffen werden.
Und das ist halt wirklich, das ist zwar irgendwie alles schön bunt,
aber es ist halt auch wirklich irgendwo hart an der Realität
bestimmter Sachen.
Und das finde ich dann wieder auch sehr, sehr aufregend.
Und das steckt halt für Videospielderfilmung
unglaublich viel Potenzial drin,
ohne dass wir jetzt gleich alles in den Universen packen müssen.
Aber ich glaube schon, dass wir definitiv noch
sehr, sehr viele, auch sehr, sehr gute Videospielderfilmungen
in Zukunft bekommen werden.
Ja, das ist ja spannend, was du gerade mit außen schon gesagt hast,
dass selbst in einem Mario-Film schon so ein bisschen
wild zu sehen ist, das Ärzte anzugehen.
Weil ich auch gerade zum Beispiel gedacht habe,
die müssen die Lücke füllen.
Okay, welches Privatleben haben Mario und Luigi eigentlich?
Und die Antwort, die sie finden ist,
ja, die leben mit ihrer Familie noch daheim
und arbeiten, haben jetzt gerade ihre eigene Klemmerbüro gegründet
und kriegen keine Kunden rein, so was auch so
überraschend albern erwachsen ist
in dieser chronigen kleinen Mario-Welt.
Lea, hast du Videospiele, die du gerne als Serien
oder als Filmung gesetzt sehen würdest?
Ja, und ich komme jetzt wieder mit dem Spiel um die Ecke,
was sehr wenig Leute kennen.
Ich habe da gestern nämlich über die Frage,
als wir das vorgeschrieben hatten, habe ich ein bisschen über nachgedacht.
Und dieses Spiel-Libregie-Bitte spielt ein Trailer ein,
wenn ihr es findet, heißt Abydia.
Und Abydia ist so ein Side-Scroller,
den ich damals auf Mamiya gespielt habe.
Und das hat eigentlich eine ziemlich abgefahrene Story.

Und zwar ist da, es gibt so ein Anime-Intro,
ist auch ein deutsches Studio, das das übrigens gemacht hat.
Und du bist ein Mann,
dessen Frau von einem bösen Zauberer vergiftet wird.
Und das logische, was du halt machst,
ist dich erstmal in eine Hornisse verwandeln
und dich als Hornisse durch die Welt kämpfen,
als Should'em Up Side-Scrolling Shooter.
Should'em Up, ja, Side-Scrolling Shooter,
alles doppelt und dreifach, egal.
Auf jeden Fall ein Side-Scrolling Shooter ab.
Und ja, da sieht man gerade sehr schön
für die Leute, die nur zuhören, ihr könnt es nicht sehen.
Das soll ich dann auf YouTube einmal den Trailer angucken.
Und es ist halt so bizarr und abgefahren.
Und ich finde halt dieses ganze Insektenthema,
fand ich halt als Kids schon damals,
echt ziemlich, ziemlich cool.
Und die Welten, durch die du dann halt fliegst,
die werden auch immer verrückter.
Also du fängst halt ganz normal an irgendwo in einem Garten,
wo du dann gegen Maulwurf kämpfst,
sondern kommt ein Gottesamt-Beterin.
Und irgendwann bist du dann halt auch in so einem Sumpf.
Und es endet aber darin,
dass du irgendwie in so einer industriellen Stadt bist,
wo dann Mutanten von allen Seiten kommen und du dich da halt,
wie gesagt, als Hornisse durchschießen musst.
Und ich glaube, das könnte eine ziemlich kreative
und lustige Verfilmung werden.
Frag mich nicht, wie es aussieht
und was man dann so als Hornisse erlebt
und wie das dann irgendwie mit den Magiern so enden müsste.
Es wäre auch eine herausfordernde Adoption, glaube ich.
Ja, das würde ich gerne sehen.
Aber da sind wir ja dann auch wieder bei dem Punkt,
den wir schon angesprochen haben.
Wenn ich überlege, war nicht auch mal irgendwie
ein Minecraft-Film angekündigt.
Da fragst du dich ja dann auch so,
okay, wie wollt ihr das?
Irgendwie so dann als Film machen oder sowas.
Und da sind wir dann halt wieder dabei,
dass man das wahrscheinlich denn wirklich schön

irgendwie als Spielwiese benutzen kann.
Und ich meine sowas wie der Lego Movie
hat ja zum Beispiel auch gezeigt,
wie man halt irgendwie aus Lego Baustein
da irgendwie einen lustigen Film machen kann.
Und das sind dann, glaube ich, einfach,
dann gibt es so viel, was man wirklich
auf unterhaltsame Art und Weise umsetzen kann.
Ich warte ja ehrlich gesagt immer noch
ein bisschen auf meinen Monkey Island-Fan.
Als großer Monkey Island-Fan.
Oh, ja, oh, ja bitte.
Hätte ich total Bock irgendwie so Monkey Island 1
und 2 irgendwie mal so richtig.
Ich meine...
Wen würdest du da als Guybrush sehen?
Wem haben wir denn jetzt gerade
der Guybrush spielen müsste?
Moment mal was.
Jetzt gerade niemanden.
Da war das damals nicht die Kritik bei Fluchter Karibik,
dass das angeblich so viel bei Monkey Island geklaut hat?
Ja, ja, genau.
Das ist ja auch für mich so, wo ich sage,
okay, ja gut, Fluchter Karibik 1 war ja irgendwo
schon so ein bisschen auch so, okay,
wir haben halt den geiste Piraten,
der heißt jetzt hier Barbossa und nicht mal Lechac
und ja, irgendwo hast du ja auch eine Elaine,
dann da so mit drin und so.
Aber wirklich so dieses Guybrush 3-Wood kommt da an.
Ich möchte Pirat werden.
Und jetzt muss ich erstmal 3 Aufgaben lösen.
Und oh nein, jetzt wird die Gouverneurin entführt
und jetzt muss ich sie jagen, finden
und muss nach Monkey Island kommen.
Und dann aber bitte auch genauso schräg und bescheuert
und lustig wie dieses Spiel halt so.
Also du kochst dann in der Kombüse vom Schiff halt
irgend so ein Zeug zusammen
und auf einmal bist du von Monkey Island und so was.
Da hätte ich...
Das ist so ein Kindheitstraum,
irgendwie seitlich weiß,

okay, Videospiele können auch verfilmt werden.
Ich will einen richtigen Monkey Island Film haben.
Das ist ja echt schön.
Ich habe gerade auch noch gedacht,
es ist ja auch nochmal eine andere Herangehensweise.
Tetris gab es ja jetzt auch als Film.
Es gab Tetris als Film?
Ja, und zwar weil die Hintergrundgeschichte von...
Das wusste ich auch schon vorher,
ich hatte das irgendwann schon mal gelesen.
Bei Tetris ist eine unfassbar spannende Hintergrundgeschichte,
wie dieses Spiel entstanden ist
und was für eine Bedeutung es hatte.
Ich wollte gerade fragen,
wer den Elstein gespielt hat.
Aber gut, ja.
Was da halt auch für finanzielle Machtkämpfe
hintergesteckt haben,
um an Tetris zu kommen.
Also es war quasi Russland gegen Nintendo
für die Rechte an Tetris,
weil es halt ein russischer Entwickler gemacht hat,
so hobbymäßig hat er Tetris entwickelt.
Und dann ist das aber einfach so ein Megaerfolg gewesen,
dass alle dran wollten an dieses Spielkonzept Tetris.
Und Tetris war natürlich auch in den 90ern riesig auf dem Gameboy.
Das hat auch wirklich alle Personen,
die auch nicht so richtig was mit Gaming am Hut hatten,
wie viele Mütter mir, also Mütter,
die jetzt auch schon meine Muttergeneration sind,
quasi erzählt haben,
ja Tetris habe ich damals auch gespielt.
Da waren so alle süchtig nach, ähnlich wie halt,
oder man muss natürlich mal ein bisschen aufpassen
mit dem Begriff süchtig,
aber halt einfach konnten es kaum mehr zur Seite legen.
Und da haben sie wie gesagt einfach die Entschädigungsgeschichte
davon verfilmt, weil die so spannend ist.
Also das ist natürlich auch noch ein Ansatzding.
Es gibt mit, wie ist ein Spiel entstanden,
auch eine Art von Videospieldverfilmung.
Gab es ja ein paar in der Richtung,
aber natürlich wäre das ein toller Nebeneffekt,
wenn wir sowas mehr hätten.

Es gibt zum Beispiel, glaube ich,
der ist der King of Kong oder so,
diese Geschichte über die Arcade-Szene in den 80er Jahren,
wie da der Aufstieg ist.

Wir hatten Indie Game the Movie,
in dem man auf Steam ziehen kann,
der sehr toll ist, diese 3-4 verschiedene Indie-Spiele
und deren Schaffer so vorstellt,
den Meatball-Macher, den Entwickler hinter Face und so weiter.
Und so fort.

Das ist natürlich, ich meine, das ist alles,
was wir beschrieben haben, auch wirklich ein Nebeneffekt,
dadurch, dass Videospiele als Medium an sich
mehr im Mainstream-Antkommen breiter verbreitet sind.

Dadurch natürlich genau wie Bücher
vielleicht im selben Standort, das können wir auch umsetzen.
Lena, darf ich dir jetzt mal deinen Moderator ein Job kurz klauen
und euch mal jetzt eine Frage stellen.

Was ist denn für euch so eine richtig gute,
oder eine gute Videospieldverfilmung,
wo ihr sagt, okay, da hatte ich richtig Bock drauf.

Und das ist tatsächlich auch irgendwo
eine gute Umsetzung gewesen, die kann ich empfehlen,
weil wir reden jetzt so viel über Videospieldverfilmung
und alle Beispiele, die wir, finde ich, bisher hatten,
sind halt wirklich der jüngeren Geschichte einfach dessen geschuldet,
weil wir so viel Mist einfach auch hatten,
was halt wirklich nie so funktioniert.

Aber was ist so vielleicht so eine Videospieldverfilmung,
wo ihr wirklich sagt, okay, vielleicht auch nicht hundertprozentig perfekt,
aber hat schon irgendwo wirklich viel Spaß gemacht?

Dann gebe ich die Lena den Vorrang,
weil dir wurde jetzt dein Moderationsjob entzogen.

Lena, jetzt bist du unser Gast, erzähl doch mal.

Nein, aber ich finde tatsächlich,
die einfach sind jetzt aber auch aus der jüngeren Vergangenheit tatsächlich,
ich finde zum Beispiel, dass der Sonic-Film,
der natürlich kein perfekter, supertotter Film geworden ist,
oder die beiden Teile, wir können ja eins und zwei nehmen,
doch eine überraschend herzblutvolle Umsetzung,
diese Sonic-Universum, da war es so ein familienfreundlichen,
vielgut Film zu machen, wo irgendwie Sonic und Tails,
ich habe gerade vor allem den zweiten im Kopf,
weil ich den am ehesten noch gesehen habe,

hier Sonic und Tails zu nehmen,
die irgendwie hier als Freundes zusammenwachsen
und Sonic wächst als Finde-Kind bei seinem,
bei einer Art Ziehvater auf.
Das finde ich überraschend lieb vor umgesetzt
und auch schon so viel schöner gemacht,
als das düstere Mario-Universum,
was diesem Charakter in irgendeiner Art und Weise gerecht wird.
Das ist das erste, was mir eingefallen ist.
Und bei Sonic finde ich es halt auch schön,
so tatsächlich dieser Diskurs dann auch mit den Fans.
Weil ich meine, ihr erinnert euch wahrscheinlich alle
noch an die erste Version von dem Film Sonic,
der ja wirklich so als dieser Trailer rauskam,
wo sich alle erst mal tierisch erschreckt haben,
wie Gruselichte irgendwie aussieht
und dass das dann ja wirklich auch nochmal umgearbeitet wurde.
Und ich mag den total, ich finde den auch wirklich sehr, sehr schön.
Und das finde ich ist ja auch wieder so ein Beispiel in die Richtung zu sagen,
okay, was machst du aus so einem Jump and Run Spiel,
wo so ein kleiner blauer Eagle irgendwie da loopings schlägt
und dringe einsammelt.
Und da haben sie in dem ersten Film zumindest ja wirklich
nur so Versatzstücke genommen mit Dr. Robotnik und sowas alles
und da aber erst mal so eine eigene Geschichte draus gemacht.
Und jetzt fangen sie halt an mit Teil 2,
dann dieses Universum, dann sind wir wieder da,
das so ein bisschen auszubauen, aber ja, den mochte ich auch.
Und das nimmst du dran, Lea.
Nur einmal kurz noch, weil das, das nimmt es auch an,
wie sagt man es auf Deutsch, on its own terms so ein bisschen.
Wenn ich sowas nachdenke, auch wenn wir es verglichen haben
mit dem 1993er Mario, der geht zuhin
und es gab ja auch mal sogar Gespräche mit Nintendo,
wo die Frage war, hier wollt ihr ja nicht irgendwie drüber gucken,
nee, nee, passt schon.
Und dann sagt man so, ja, okay, Mario, das ist ein Kinderfilm,
das kriegen wir nicht verkauft, wir brauchen größeres Publikum,
danach bin ich jetzt böse und dark und edgy,
so was vielleicht im 1990er ankommen mit dem Mario-Dizenz.
Und der Sonic-Film geht halt hin und sagt,
wir nehmen exakt dieses bisschen alberne Cartoon-Universum
mit Sonic und all seinen Tierfreunden
und machen diesen netten Kinderfamilien-Spaßfilmen draus,

der auch dann Jim Carrey hat in der Rolle seines Lebens als Dr. Robotnik, Dr. Eggman, wie auch immer man die nennen möchte und halt wirklich auch diesen absoluten Cartoonbösewicht so vor der Leidenschaftsspiel, das macht diesen Film so toll.

Ja, ich nenne dann einfach mal zwei Sachen.

Eins ist ein bisschen gecheatet, das andere hatten wir halt heute schon, deswegen nehme ich zwei Sachen.

Arcane ist für mich wirklich Perfektion an Videospieldverfilmung, denn im Gegensatz zu dir, Sebastian, gehöre ich zu den Menschen, die quasi ihr Studium in League of Legends gelebt haben.

Also ich habe mehrere Tausend Stunden einfach in League of Legends stecken und habe fünf Jahre eigentlich auch nichts anderes gespielt als das mit ab und an mal hier so ein paar Ausnahmen für mal so ein Storyspiel zwischen schieben.

Das habe ich wirklich sehr hart gegrindet und gehöre aber auch zu den Menschen, die immer die Lore Texte gelesen haben, die es ja mittlerweile so nicht mehr auf der Seite gibt wie früher.

Das heißt, ich habe mich schon damit beschäftigt, wie das Universum aufgebaut ist, was hinter den Charakteren steckt, wer mit wem befreundet ist, wer mit wem befeindet ist und das haben sie wirklich alles in Arcane richtig gut umgesetzt, dass du ein paar Easter Eggs, sage ich mal, auch entdeckt hast als jemand, der die Spiele spielt

und dann halt mit dem Finger drauf zeigen konnte, hier Leonardo DiCaprio meme, ha, das kenne ich und wo du dich dann auch gut gefühlt hast und sie haben die Lore so gut umgesetzt und ich gehöre da auch zu den Menschen, die wirklich allen damit auf den Sack gegangen sind, damit guckst ihr an, guckst ihr an, glaubt mir, es ist gut, guckst ihr an.

Und dann waren immer alle zum Glück hinterher, nee, war echt ganz schön gut, gut, dass du es mir empfohlen hast.

Und auch da, ich bin selber auch ein ganz großer Fan von Animationen, Zeichenträg, Anime und so und so das Künstlerische dahinter,

finde ich wirklich ganz großartig, was sie daraus gemacht haben.

Aber weil wir halt so viel darüber geredet haben und hier cheat ich auch ein bisschen, sage ich einfach mal, der erste Pokémon-Film,

weil Pokémon ist natürlich auch ursprünglich einer Videospieldserie oder als Pokémon Rot und Blau angefangen und es gab natürlich auch schon den Anime,

worauf dann auch der Kinofilm basiert,
deswegen ist es ein bisschen gecheated.
Aber ich guck den auch regelmäßig.
Ich finde den bis heute immer noch ziemlich, ziemlich gut.
Und auch so ernst.
Da passieren Sachen am Schluss,
als ich so elf oder zehn Jahre alt war,
saß ich da und dachte so,
oh mein Gott, die ganze Welt stürzt zusammen
und da sind auch ein paar Zitate drin.
Die finde ich auch bis heute gut.
Also da was da sich dann teilweise mautzie
und Mewtwo raushauen über die Menschheit
und was die Menschheit besser machen kann.
Da sitze ich bis heute und denke ja,
das sind richtig gute Zitate.
Deswegen Pokémon, erster Film-Movie,
auch sehr gute Videospiele-Adaption.
Punkt.
Machen wir an der Stelle nochmal Cross-Pron-Motion,
das habe ich gesehen,
als ich den Feed durchgesehen bin
von eurem Leinwand-Lieber-Podcast.
Der hatte jetzt letztens glaube ich auch nochmal,
das war eine ganze Weile schon,
Pokémon 1, 2 und 3, glaube ich sogar in einem Podcast besprochen,
hier, das ist eine sehr coole letzte Besprechung geworden,
wo, glaube ich, einer eurer Redakteure,
ich habe seinen Namen, wer da gerade vergesst ist,
tut mir leid.
Christoph, das macht uns als Chef-Redakteur genau.
Genau und Christoph erzählt, wie er zu dem Zeitpunkt
zum Pokémon-Film im Kino gearbeitet hat,
dass der rauskam und wie sie irgendwann
hingegangen sind und gesagt haben,
ja also der ist jetzt so erfolgreich
und es kaufen so viele Leute Tickets,
wir canceln jetzt einfach alle anderen Filme,
die wir heute zeigen wollen und zeigen allen Seelen
nur Pokémon.
Jetzt bin ich dran.
Ich sage tatsächlich den Silent Hill-Film
von 2006.
Ich den höre ich auch immer wieder genannt.

Ich habe wirklich
also die Silent Hill-Spiele
schon immer geliebt,
also
da bin ich auch gerne dann irgendwie so ein Schisser
und als es denn hieß, okay, es wird
einen Silent Hill-Film geben
von Christoph Ganz,
ein französischer Regisseur,
dachte ich, wo, wo,
kann das was werden und so
und dann gab es aber dann auch schon
irgendwie die ersten Trailer, wo ich dachte,
okay, geil, also der Soundtrack
ist schon mal quasi das Gleiche
wie das, was man aus den Spielen kennt
und dann
finde ich, haben sie tatsächlich auch echt
gut so die Optik
dieser Stadt irgendwie eingefangen
wenn du dann auch so die ersten
Monster irgendwie zu Gesicht bekommst
und gerade so die Nurses
und Pyramid Head und so was alles
also da merkst du,
die haben sich wirklich viel
für Mühe gegeben, gerade
was das so das Production Design angeht
und so dieses
düstere und ständig,
wir sehen jetzt hier gerade irgendwie
der Asche, Regen, der Feld
und so was alles, klar, die Story
wird zum Ende hin furchtbar
verschwebelt, aber
das passt ja auch irgendwie so ein bisschen
zu den Silent Hill Spielen, die ja dann auch immer
sehr, sehr wir werden
und so was alles, aber
ich finde in der Silent Hill Film
hält sich für mich immer noch wahnsinnig gut
da zu eine Videospieldverfilmung
die da auch
irgendwo so

seinen eigenen Dreh findet, aber
sehr, sehr viele Elemente einfach so auszuspielen
sei es so diese ganzen
Nebelschwaden, wenn du durch die
Straßen rennst, oder wenn du halt
ja, oder
wenn du halt da irgendwie durch die
Korridorrenn in den Schulen
oder in Krankenhäusern
und was weiß ich nicht alles, also
den, ich muss dir mal
wieder gucken, also ich weiß nicht ob du mir
heute immer noch gefällt, aber damals
habe ich den irgendwie dann rauf und runter
geguckt, weil das ist für mich wirklich
eine gute Spieleverfilmung gewesen ist.
Was haltet ihr denn vom gegenteiligen Aspekt?
Das hatten wir kurz einmal angerissen, ich glaube
ich hatte sogar im Vorgespräch mal
den kompletten Hybriden erwähnt, das gab's
vor ein paar Jahren mit Quantum Break
wo Remedy hingelangen ist und gesagt haben
wir machen jetzt ein Spiel, das
in ihren, innen drin noch eine eigene
Serie hat und das Spiel, das wird immer
wieder unterbrochen von Missionen, dann kommt
wieder eine 20 nütige Serienfolge, die auf
die Handlung reagiert, die so geschnitten
ist, wie du dich entschieden hast und
danach geht's wieder mit einem Spielsegment
weiter, aber natürlich fallen da genauso
solche Dinge rein, wie eben all diese
sinjastischen Geschichten, ich weiß gar
Heavy Rain wurde teilweise als Day neue Art
Spielgeschichten zu erzählen, uploadiert
wie ich dir diesen Dingen gegenüber
so ist, ist das Film
erzählen wollen, aber dann
als Videospiele nur Marga rumgesetzt
oder ist das alles
seine eigenen Stärken?
Find ich super, ich bin ein riesiger Fan
von so genannten Walking Simulator Games
What Remains of Addis Finch

ist zum Beispiel ein sehr gutes Beispiel dafür, das ist aber auch so ein Kritiker Liebling, wo ich mich aber auch einfach anschließen muss, weil es macht mir dann trotzdem Spaß weil es eine ganz spezielle Atmosphäre aufbaut, wenn du trotzdem selber klickst und interagierst und du erlebst es trotzdem immer irgendwie immersiver, wenn es ein Videospiel ist und es gibt so viele gute Walking Simulator Games und die finden so dieses Choose Your Own Adventure Ding, das kannst du damit ja auch sehr gut umsetzen, weil du da ja eigentlich dann quasi nur so ein paar Branches aufmachen musst, die dann irgendwas zusammenführen, hast du ja zum Beispiel auch bei dem, ah, verdammt wie heißt es nochmal hm, davon ist Heiko Klinge auch so ein großer Fan, Chef Redaktor von der Game Star, wo du den betrunkenen Kopf spielst und Danke, Discolysium, genau Discolysium, das habe ich gesucht, betrunkenen Kopf hat dann gereicht, das Schlagwort, dass einer es reinrufen konnte. Das ist auch sehr stark darauf aufgebaut, dass du eigentlich gar nicht so krasse und dass du jetzt wer weiß, wie viel Agilität zeigen musst, sondern einfach mehr so, wie möchte ich eigentlich dass diese Geschichte weitererzählt wird und wie reagiere ich dann auf eine entsprechende Situation und dann passiert halt irgendwas, das hat ja auch schon ein bisschen was Filmisches also ja, finde ich ziemlich cool ich bin sehr, sehr, sehr großer Fan davon Also müsste man halt mal sehen, also was du gerade irgendwie angesprochen

hattest, Leonard, dieses
Quantum Break, das ist richtig
so, nach dem Motto
ich spiel jetzt irgendwie erstmal ein bisschen
und dann gucke ich mir irgendwie so 20 Minuten
eine Folge an oder so
das weiß ich nicht
ob das so als Konzept
mich so überzeugen könnte, aber wenn
es irgendjemand gut umsetzt
von mir aus gerne, so diese
interaktiven Sachen
Netflix hat das ja mal so ein bisschen ausprobiert
es gibt ja hier diese
Black Mirror Film Episode
Bender Snatch
und dann hier
Unbreakable Kimmy Schmidt hatte ja
dann auch irgendwie nochmal diesen Special
Film, wo du ja dann auch so
interaktiv damit machen konntest
das waren halt so
kleine Experimente
die dann natürlich auch nur
für zu Hause funktionieren
Stell dir mal vor, du hast so was jetzt in einem Kino
oder du machst halt so
wie viel Prozent aus dem Publikum
haben sich halt das gewünscht
das ist ja wirklich mit Abstimmung
ja?
Ich führe euch ein in die wunderbare Welt des
Kloedophilms
wo Tim Curry mitspielt
und der heißt auf Deutsch, alle Mörder
sind schon da
und er hat mehrere Enden, so typisch
kloedomäßig
und ich habe es nur auf IMDB als Trivia gelesen
vielleicht war das auch nie in irgendeinem Kino
wirklich so, aber die Ansage ist
dass das Publikum ansagen kann, okay wer war's
mit welcher Waffe und sonst was und so nachspielen
sie das entsprechende Ende

dass Tim Curry als Butler dieses Hauses
hingehet und ansagt so, okay
es war der und der mit der Waffe und sonst was
aber so ist es wirklich gewesen
und sie scheiden zwischen vielen verschiedenen
Enden am Schluss hinterher, der ist sehr sehenswert
hat mich sehr unterhalten damals
ist so ein bisschen so eine
Humödie, so eine Umarsch auf
diese Agatha Christi Mörder-Hudanet-Filme
mit so oberflächlichem Kloedonamen
verknüpft, auf Englisch heißt ja auch Klu
und dann haben wir
dann siehst du, dann sind wir wieder
bei Videospiele, also bei Spieleverfilmungen
ich meine, es muss ja nicht immer nur
Videospiele sein, es können ja auch normale Spiele sein
wer kann ja auch nochmal
den umgekehrten Faktor ansprechen
dass es ja auch sehr viele Videospiele gibt
die auch auch Film basieren
beziehungsweise dann auch noch Büchern und Comics
also wie sehr das halt alles auseinander zahnt also
deswegen
welche
Verfilmung die es aktuell gibt
die aber noch kein Videospiele hab
würdet ihr euch dann vielleicht als Videospiele wünschen
um die noch kein Videospiele
hat
ha
Boah, gute Frage
John Wick
John Wick
das wäre so extrem lustig
das wäre ein Fest
aber dann musst du auch das Gameplay so machen
dass sich die Schläge uns auch wirklich wuchtig anfühlen
aber ich meine die John Wick
Filme sind ja eigentlich schon gefühlt
Videospiele
der Typ fällt aus
bei 30 Metern
auf dem Betonboden

oder
wenn wir schon bei so was absurden sind
ich weiß, eine werden nach
Fast & Furious, sorry
gibt mir das als total überdrehten
Driveshooter
keine Ahnung, aber John Wick glaube ich
könnte man richtig geil als Videospiel umsetzen
da kannst du halt auch eine geile Story
irgendwie draus machen
so ein bisschen hinne, continental
als deine Homepage wo du dann irgendwie hingehst
machst du dann halt wirklich
irgendwie was draus
kriegst Keanu noch mal die Möglichkeit
da irgendwie auch als
kann er noch so eine Nebenrolle mal wieder spielen
damit kennt er sich ja jetzt aus
bei Videospielen
also John Wick glaube ich, dass da noch
keine hingekommen ist und gesagt hat
ok, da machen wir jetzt ein Spiel draus
kommt vielleicht noch, wer weiß
und du kannst Bleistifter ausrüsten
das ist ganz wichtig
ich habe gerade gedacht
vielleicht Altered Carbon
also falls es da irgendwie ein Spiel zu
gibt, dann tut es mir leid
ich habe auch nicht alles auf dem Schirm
und auf diesen Teil des Talks waren wir nicht vorbereitet
aber Altered Carbon, da war ich einfach
so enttäuscht von dem
wie sie die Serie weiterentwickelt haben
das Universum finde ich nämlich auch ziemlich cool
und ich glaube das könnte entweder auch so ein bisschen
wie ein cooler Walking Simulator
funktionieren
aber man könnte auch eigentlich ganz geile
einführen mit diesen
ja, mit den Möglichkeiten die man hat
ach, ich finde das Universum einfach cool
und ich fand es schade, ich will es einfach
nochmal anders erleben und dass es besser gemacht wird

dann gerne als Videospiel
ich muss instinktiv an Shining denken
wo man dann aber auch so nachdenkt
das ist ja eigentlich all diese Tricks
die Shining damals gemacht hat mit den ewig langen
Hotelfloor und den Zimmern an dem was passiert
das wurde alles aufgegriffen von so vielen anderen
Horrorspielen, deswegen ist es vielleicht gar nicht mal
so innovativ, weil eben
die Tricks im Videospiel so schön funktionieren
da kannst du halt dafür sorgen, dass der Corridor
auf einmal weiter weggeht
und Jack sich umschaute und auf einmal steht
überall an der Wand, no alcohol, no fun
Jack very dull boy und so weiter, so Wort
vielleicht aber auch
um in dem Animationsding zu bleiben
weil wir das in der Kombination zu sein haben
unten am Fluss, Watership Down
oh mein, oh mein Gott
18 plus
Cannibal Game
das wäre aber echt brutal
es ist immer sehr schwierig
Menschen haben glaube ich größere Probleme
damit irgendwie Tierquälerei zu sehen
sogar noch als wenn ein Kind
oder so dann stirbt
aber Tierquälerei
es gab sogar mal eine Studie dazu
dass
wenn ein Hund oder so stirbt
in einem Film, dass dann die Leute den Film
auch direkt dann mehr abwerten und so was
das ist halt immer ganz schwierig
Stell mal vor, du hast ja wirklich so ein
Watership Down
so ein mega realistisch nur mit Kaninchen
die irgendwie da den zweiten Weltkrieg nachspielen
und du bist mit drin
bist ein boxende Kaninchen
das wäre
also ich würde spielen, aber
einfach aus Neugier

oder diesen einen komischen Film
mit den Katzen
Filidate oder so
der wäre auch ganz abgefahren
im surrealen Kino ist viel drin
noch was man machen könnte
definitiv
aber bei Watership Down
wäre wieder bei dem Punkt
das ist eigentlich ein Buch
wollte es nun mal
klugscheißend hier
angemerkt haben
aber da kann man dann definitiv
da richtig fieses Spiel daraus machen
tja
dann würde ich also diese Stelle für den Podcast
schon mal abmoderieren, es hat mir sehr viel Spaß gemacht
mal schauen
wir haben sowieso besprochen, vielleicht kann man dann auch was für ein Youtube-Kanal draus
machen
ich bin da in Gesprächen
ich bin jetzt schon wieder sehr
befruchtet und angedacht
mit ganz vielen Impulsen
um weiter dieses Thema nachzudecken
das hat mir viel Spaß gemacht
ja, die du
mir auch, danke für die Einladung
dann hört auch nächstes mal wieder zu
bei allen anderen tollen
Summer Game Fest und nicht E3
Podcast die es noch so gibt
bis dahin, ihr bitte an den Geräten
jetzt nicht ausschalten, es geht um die Podcasts zu hören
bis denn
dann mal schauen
wir sehen uns in der Street laughing
bop
kennst du schon Crimetime?
das ist der neue Lieblingstv-Sender
für alle Gremiefans
hier siehst du 24.7
deine liebsten Gremi-Klassiker

und jede Menge Serien und Filmer
von Thriller bis Mystery
also garantiert Spannung pur
CrimeTime ist ab sofort frei empfangbar
Neu auf D-Max. Survival-Abenteurer Fritz Meinecke.
Bin ich ganz ehrlich, du gehst schon ein bisschen auch auf den Sausten.
Stellt sich Extreme Challenges rund um den Globus.
Das ist krank.
All what?
Fritz Meinecke. Facing the Unknown. Die neue Serie.
Immer Freitag zum 20.15. Auf D-Max.