

## Klassiker der Spielegeschichte

Peter Jackson's King Kong:  
The Official Game of the movie  
08. Dezember 2011



# King Kong

Das erste Monster, das in menschlicher Zivilisation Amok läuft



- 1933 King Kong
- 1933 The Son of Kong
- 1949 Mighty Joe Young
- 1962 King Kong vs. Godzilla
- 1967 King Kong Escapes
- 1976 King Kong
- 1986 King Kong Lives
- 1998 Mighty Joe Young
- 2005 King Kong

# King Kong als Mythos

Er ist keine Verfilmung einer Erzählung, die bereits in anderen Medien lebendig geworden war, keine Adaption eines literarischen Stoffes wie Dracula, Frankenstein oder Jekyll/Hyde, keine Variante einer Legende wie der des Wolfsmenschen. Er ist reines Kino.

[...]

Als ausgewiesener Teil der Populärkultur und unbelastet von einer literarischen Vorgeschichte oder tradierten Deutungshoheit ist *King Kong* gewissermaßen ganz in den Händen derer, für die er gemacht ist. Das Publikum eignet sich Kong an, es entwirft aus den Angeboten auf der Leinwand aktiv sein eigenes Geschöpf.

Jan Distelmeyer: King Kong. Ein Klassiker der Deutungsgeschichte.

# Themen



Schöne und Biest / Zivilisation und Natur

Das »Andere« der Zivilisation

Gender

Race (Bedrohung für die weiße Frau)

Sklaverei

Denaturierung

Angstfantasie der Bürgertums

Pessimistischer Sicht auf die wirtschaftliche Depression

Gescheiterte Kulturindustrie

# Themen



Susan Buck-Morss hilariously compared the choice for the Palace of the Soviets with Lenin atop a towering pedestal to King Kong, perched up on the Empire State Building in eponymous movie.

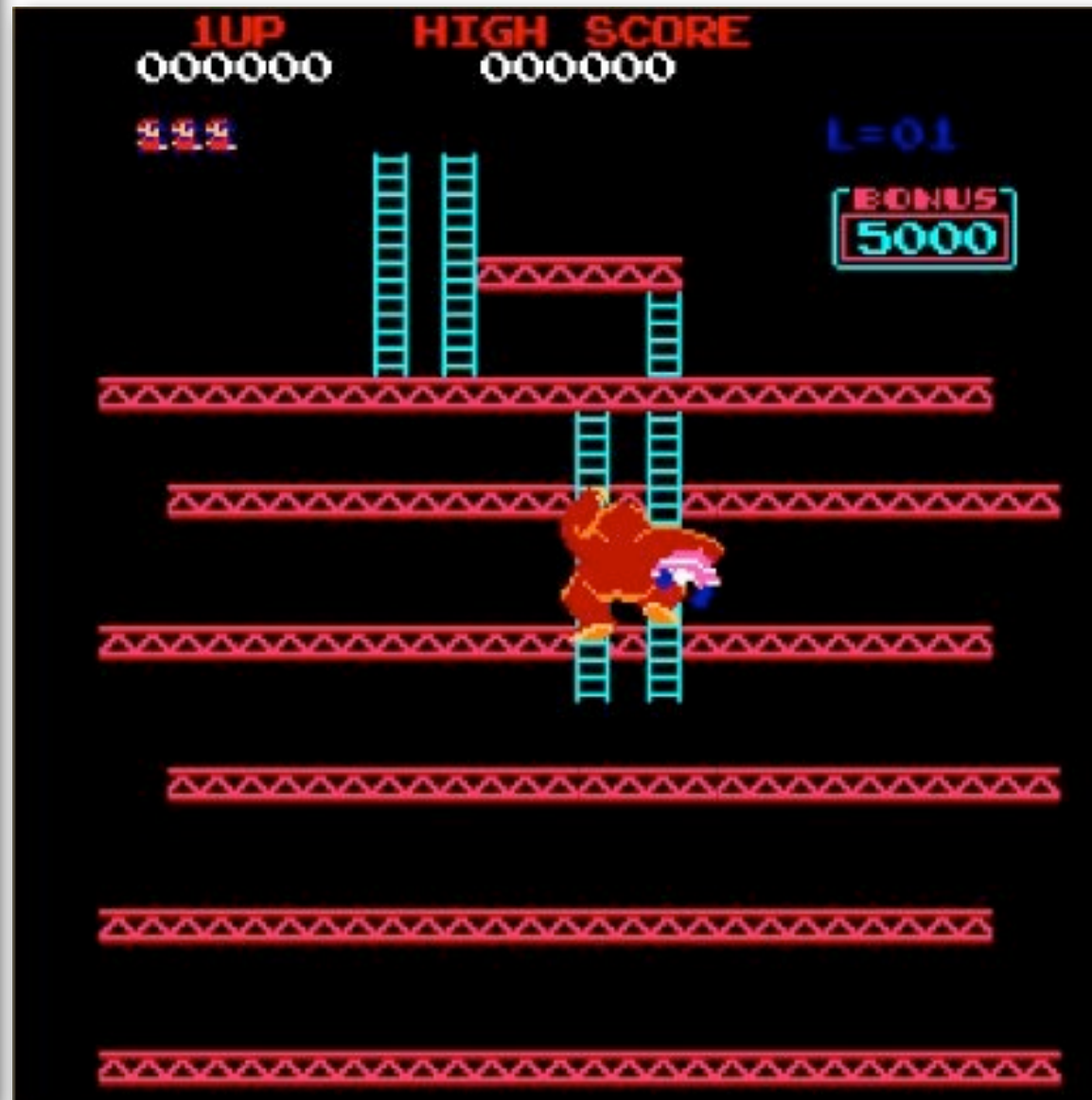
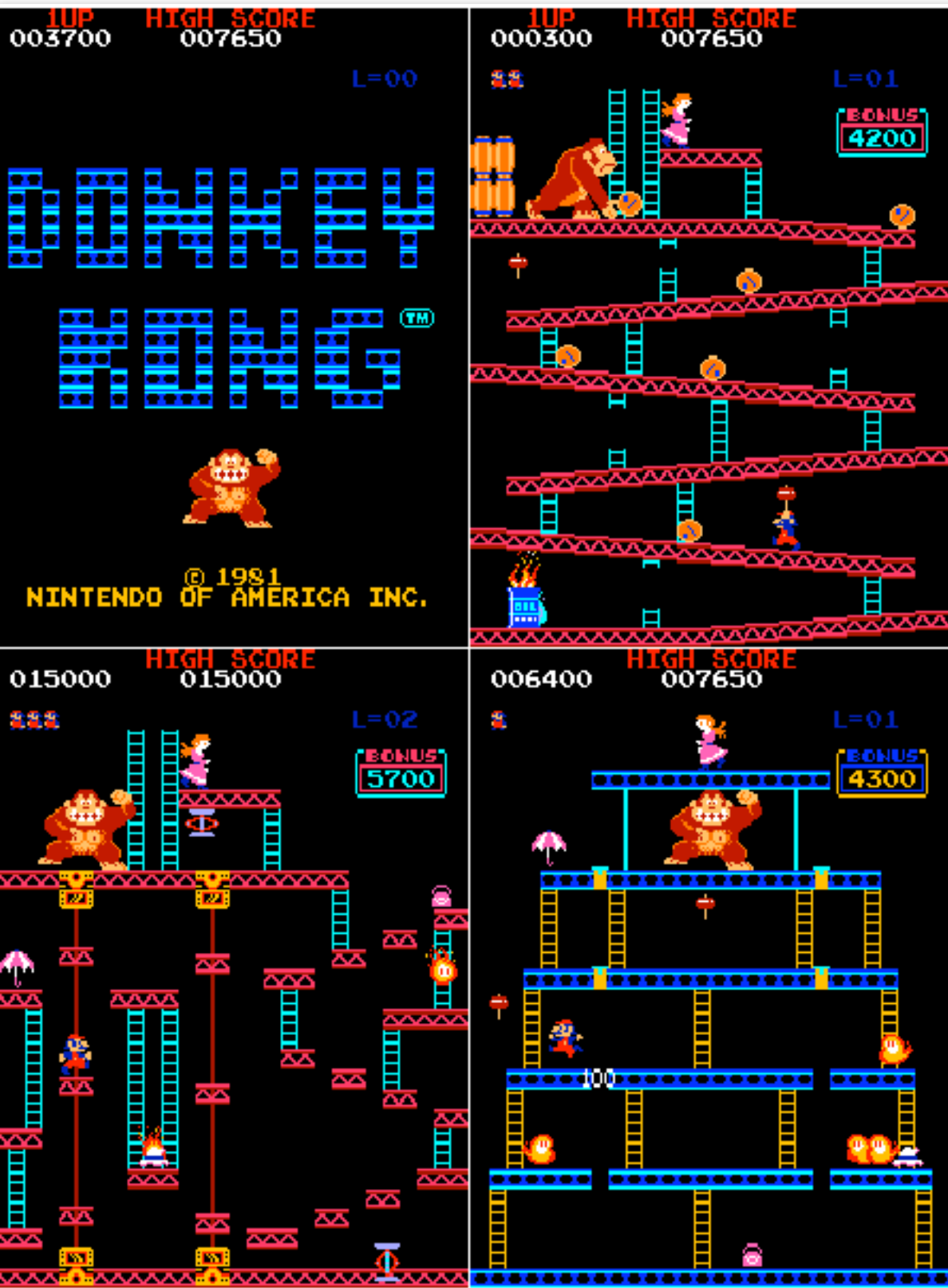


»Wir lieben den alten Knaben Kong, diesen vegetarischen Zen-Knuffel und väterlichen Freund einer jungen Frau in allerlei Krisen. Er gibt uns einen Kinderblick zurück, drei Stunden lang. Aber mit Unschuld hat diese künstlich erzeugte Naivität so wenig zu tun, wie Aufregung mit Angst. Das Märchen hat seine Seele verloren. Das ist nicht Peter Jacksons Verschulden. Er macht nur das Beste daraus. Da wir in unserem Traum-Rechner alles machen können, gibt es nichts Anderes mehr, vor dem wir mythische Angst haben können. Vielleicht versteht man doch, warum in diesem Film so ausgiebig traurig geschaut wird.«

Georg Seeßlen: Kong, und wie er die Welt sah.



# Donkey Kong, 1981



# King Kong 2: Ikari no Megaton Punch

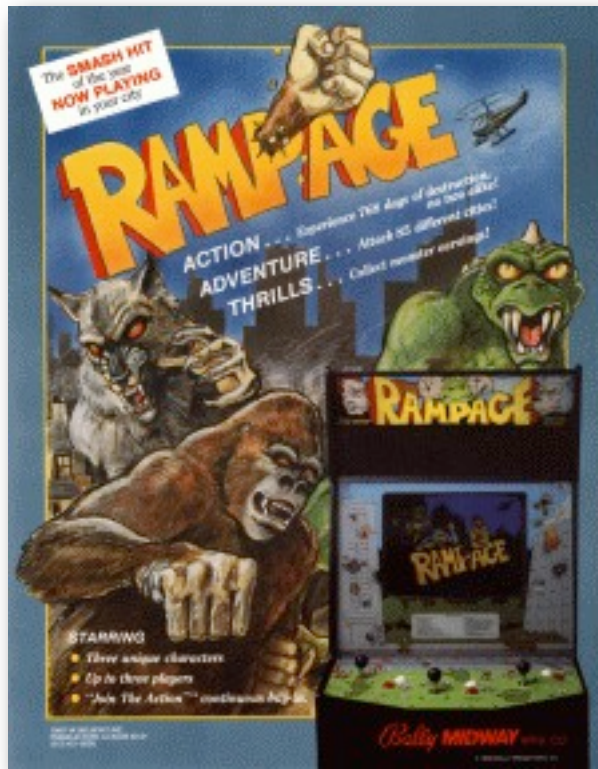


King Kong 2: Ikari no Megaton Punch, 1986 NES

<http://www.youtube.com/watch?v=DNuN9KbgL1Y>



# Rampage



Bally Midway, 1986

# Peter Jackson's King Kong

Ubisoft  
Michel Ancel



# Michel Ancel



1995 Rayman



2003 Beyond Good & Evil

# Spielmerkmale



Thematische und inhaltliche  
Adaption

Atmosphäre

Ökosystem

Enviromental Storytelling

Interaktiver Film

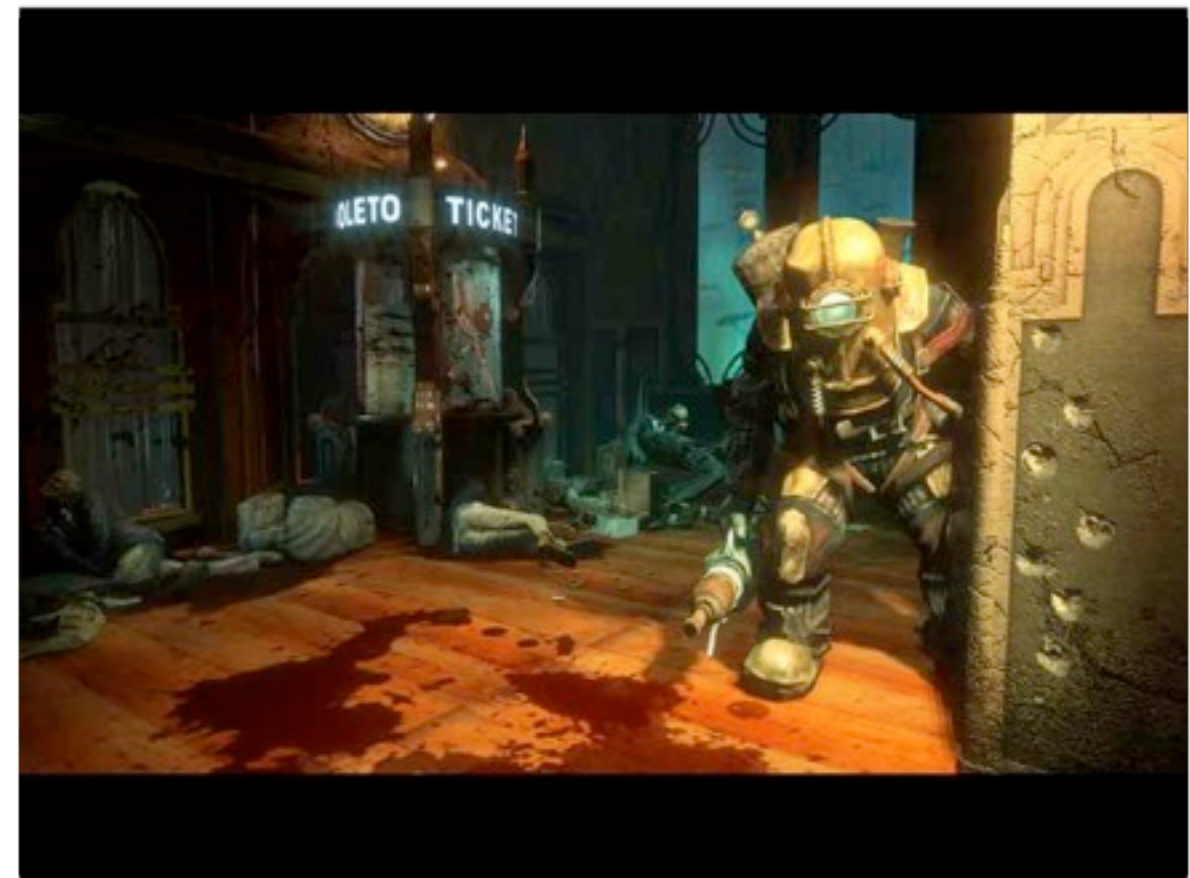
Reduziertes HUD

Postprocessing

# Interaktiver Film



Blade Runner, 1997



Bioshock, 2007

# Environmental Storytelling

»A story is less a temporal structure than a body of information [...] It makes sense to think of game designers less as storytellers than as narrative architects.«

(H. Jenkins)



Myst, 1993



Half Life, 1998