

Christian A. Bachmann

Paperverse

**Zur Einnistung des Papiers
in das (Computer-) Spiel**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

Ch. A. Bachmann: Paperverse

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://www.dnb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2025



Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

in Kooperation mit
Christian A. Bachmann Verlag, Berlin



CH. A. BACHMANN
VERLAG

www.christian-bachmann.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat: Werner Hülsbusch, Glückstadt

Satz: Christian A. Bachmann, Berlin

Titelbild: Lothar Meggendorfer: Vorschlag zum Aufstellen des Buches
Aus der Kinderstube, nach Hildegard Krahé: *Lothar Meggendorfers Spielwelt*.

München: Hugendubel 1983, S. 76

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-209-8

Inhaltsverzeichnis

Vorbemerkung	7
1 Papers, please – ein Themenaufriß	9
2 Kartenspiele I – von Spielkarte und Literatur	29
Vom Text zum Spiel – <i>Uncle Tom's Cabin</i>	29
Vom Spiel zum Text – <i>The Game of Doctor Busby</i>	33
Verfransung – <i>Peter Coddle's Trip to New York</i>	38
3 Kartenspiele II – von Spiel, Literatur und Landkarte	47
<i>Scotland Yard</i>	47
Landkarte und Spiel	52
Karte und Erzählung	62
4 Rollenspiele – von Anziehpuppen, Papiertheatern und Hampelmännern	69
<i>The Egypt Game</i>	69
Papierfiguren und Papiertheater	71
5 Spielbücher – vom Lesen, Navigieren und Cheaten	85
<i>Choose Your Own Adventure Books</i>	88
<i>Consider the Consequences</i>	106
<i>Treasure Hunt</i>	107
<i>Famous Five Adventure Games</i>	111
<i>Fighting Fantasy</i>	114
<i>Escape from a Video Game</i>	116
Papier-Maschinen	118
6 Spielbilderbücher – vom Sehen, Bewegen und Zerstören	125
Visualität	125
Interaktivität	129

Lebendigkeit	133
Räumlichkeit	136
Beweglichkeit	146
Wiederholbarkeit	154
Zerstörbarkeit	158
7 Arkadeautomatenbrettspiele	167
<i>Zaxxon</i> als Arkadespiel	169
<i>Zaxxon</i> als Brettspiel	174
<i>Frogger</i>	180
<i>Turbo</i>	181
<i>Berzerk</i>	182
8 Paperverse – von Games und Papier	185
Papierästhetik	190
Bücher in Spielen I – <i>What Remains of Edith Finch</i>	194
Spiele als Bücher I – <i>Fable</i>	197
Bücher in Spielen II – Spielbilderbücher I	203
Spiele als Bücher II – Spielbilderbücher II	210
Spiele als Bücher III – Spielbilderbuch-Apps	217
Spielbilderbücher zu Videospielen – Spielbilderbücher III	219
Hybridisierung und Pfropfung	227
Bücher in Spielen IV – <i>The Plucky Squire</i>	236
Schluss	241
Quellenverzeichnis	245
Brett- und Kartenspiele	244
Computerspiele	244
Filme	246
Lexikonartikel	247
Literatur	247
Abbildungsverzeichnis	275