

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

vwh 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: Schaltungsdiensst 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 |