

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Spiel – Buch – Spielbuch, oder: hin und wieder zurück

Christian Bachmann am Samstag, dem 28. Januar 2023

Wie kommt man vom Buch zum Computerspiel – und wieder zurück? Als Literaturwissenschaftler und Verleger bin ich umgeben von Papierzeugnissen: Kopien, Comicheften, Satirezeitschriften und eben Büchern aller Art. Eine Videospiegelgeschichte wird allein daraus aber nicht, dafür fehlt offenkundig die wichtigste Zutat.

Medien bestimmen heute unser Leben – aber nicht immer die gleichen: Sie kommen und gehen. Comics hatte ich als Kind gelesen, als Jugendlicher weggelegt und erst im Studium wiederentdeckt und seitdem befolgt. Den Fernseher habe ich um 2010 entnervt einem Gebrauchtwarenhändler vor die Tür gestellt, seinen Platz nahmen und nehmen Streaming-Portale ein.

Games waren und sind jedoch konstante Begleiter: Seit den späten 1980er Jahren mit dem C64 sozialisiert, waren in den 1990ern Pentium 60, Matrox Mystique, Diamond Viper V330 und AMD Athlon wichtige Stationen – bevor eine gewisse Gleichgültigkeit gegenüber der Hardware einsetzte und dafür Spielmechaniken stärker in den Fokus rückten.

Bei Freunden oder auch leihweise wurden Amiga 500, Atari-Heimcomputer, (S)NES,

Gameboy, Game Gear, Game Cube, Playstation, Wii oder auch LCD-Spiele ausprobiert – was Ein- und Ausgabe hatte, konnte nicht entkommen. Die mit diesen und späteren Systemen an- und durchgespielten Games (und Demos) lassen sich rückblickend nicht mehr alle erinnern, geschweige denn aufzählen.

Seit diesem Herbst habe ich die Gelegenheit in einem von der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien geförderten Forschungsprojekt an der Staatsbibliothek zu Berlin Bücher und Spiele zusammenzudenken. Hier, in der Abteilung für Kinder- und Jugendliteratur werden Schätze aus mehreren Jahrhunderten aufbewahrt und der Forschung zugänglich gemacht, darunter zahlreiche Spielbilderbücher mit intrikaten Spielmechaniken.

Spielbilderbücher

Seit dem frühen 19. Jahrhundert unterhalten Spielbilderbücher die Kinder der wachsenden bürgerlichen Gesellschaft. Sie reihen sich ein in eine Vielzahl neuer Medien, die im 19. Jahrhundert entstehen und verbreitet werden. Aus heutiger Sicht erscheinen sie als die ersten interaktiven Bildmedien für Kinder und Jugendliche. Wir denken dabei vielleicht heute zuerst an Pop-up-Bücher (vielleicht auch an Badewannenbücher oder Stoffbücher), die seit den 1930er Jahren entstehen, doch zuerst sind es Bücher mit selbst aufzustellenden Bildern, Bücher mit Drehbildern oder mit Ziehlaschen, die Figuren und Requisiten in Bewegung setzen oder Bilder sich verwandeln lassen. Aufstellbare Bücher konnten ganze Szenerien wie Wohnhaus, Zirkus, Stadt und Garten vor den Augen der Kinder entstehen lassen.

Vermittelt durch den Pädagogen Johann Heinrich Pestalozzi (1746–1827) wurde Anschaulichkeit in der Erziehung zum hochgeschätzten Gut. Bilderbücher konnten dem in besonderem Maße gerecht werden, erreichten sie ihr Zielpublikum doch zuerst über die Augen. Und Spielbilderbücher konnten dies umso mehr, waren sie doch in der Lage, eins ins andere zu überführen, vorher und nachher zu zeigen, oder dreidimensionale Räume aus Papierschichten zu erzeugen – anschaulich – vorzuführen. Unterhalten und Belehren, dem Wahlspruch der Literatur und Pädagogik der Aufklärung, konnten sie so besonders nahekommen. Klappen, ziehen, drehen, drücken – Kinder werden bis heute wie magisch angezogen von den bunten, aufpoppenden Bildern und Papierskulpturen und von den wie lebendig aus den Buchseiten springenden Figuren. Und Erwachsene sind es nicht weniger.

Gibt es eine Beziehung zwischen diesen interaktiven Büchern und den Videospiele von heute? So die Frage, der ich im Rahmen des Forschungsprojekts nachgehen darf. Von drei Aspekten einer Antwort auf diese Frage möchte ich hier erzählen.

Spielbilderbücher in Spielen

Die offenkundigste Antwort auf die Frage, ob es eine Beziehung zwischen Spielbilderbuch und Videospiele gibt, sind Darstellungen solcher Bücher in den Spielen selbst. Sie sind zwar nicht häufig, aber es gibt sie, beispielsweise im 2015 erschienenen dritten Teil der The Room-Serie von Escape-Puzzle-Games der englischen Spieleschmiede Fireproof Games.

Auf der Suche nach dem mysteriösen Null-Element betrete ich die Bibliothek des Grey

Holm-Anwesens, wo mich außer einem Wahrsagerei-Münzautomaten ein seltsamer Apparat erwartet. Er enthält ein Poster des Magiers Simon Grayson, der unter dem Bühnennamen „The Great Khan“ Zauberstücke mithilfe des Null-Elements aufführt, und ein würfelförmiges Artefakt, das ich umwandeln muss, um den Apparat erneut zu öffnen. Ein Pop-up-Theater aus Karton klappt auf, und ich kann es mittels des Monokels und der im dritten Teil neueingeführten Spielmechanik betreten. In seinem inneren finde ich einen Phonographen, den ich mit einer zuvor gefundenen Walze füttere, um das nächste Rätsel zu lösen ...





Das Spielbilderbuch in The Room Three, Fireproof Games 2015.

Zu einer anderen Zeit, an einem anderen Ort, jage ich mit einem alten Freund in It Takes Two (2021) von Hazelight Studios durch das Kinderzimmer der kleinen Rose, wo wir über ein Pop-up- und ein Soundbuch stolpern. Um uns herum wimmelt es von Spielgerät aller Art, von blechernen Aufziehspielzeugen, Videospielgeräten und anderen Spielapparaten. Dass sich darunter zwei Spielbilderbücher finden, lässt mich vermuten, dass die Entwickler sie als den übrigen Spielen und Spielzeugen zumindest verwandte Unterhaltungsmedien betrachten.

Pop-up-Bücher zu Spielen

Umgekehrt führt die Erkundung der Bücher zu den Spielen. Sie bilden zwar nur eine zahlenmäßig kleine Ausnahme unter den Spielbilderbüchern, doch es gibt einige wenige, die sich Games zur Vorlage nehmen. Gleich zwei Pop-up-Bücher sind aus Blizzards Warcraft-Universum hervorgegangen. Der Papieringenieur Simon Arizpe hat 2018 zusammen mit Illustrator Mike Sass zu Blizzards TCG-Dauerbrenner Hearthstone: Heroes of Warcraft (2014) ein Pop-up entwickelt, das unter dem fantasielosen Titel The Hearthstone Pop-Up Book bei Insight Editions in Kalifornien erschienen ist, die u.a. auch Pop-up-Bücher und Sammlereditionen zu anderen IPs wie Harry Potter und Star Wars und selbst von Videospielen inspirierte Kochbücher auflegen. 2019 folgte mit dem ebenso lapidar betitelten The World of Warcraft Pop-Up Book ein Band des renommierten Pop-up-Designers Matthew Reinhart beim Konkurrenzverlag Titan Books in London.





Der Weltenbaum Teldrassil in Matthew Reinharts WoW-Pop-up-Buch.

Reinhart stellt sechs wichtige Orte auf Azeroth dar, darunter Sturmwind, Teldrassil und Ogrimmar. Das Besondere an seinem Buch ist, dass die Seiten nicht wie üblich fest eingebunden sind, sondern sich aus dem Einband herausfalten und zu einer großen Pop-up-Karte ausbreiten lassen. Hinter Klappen und Ziehmechanismen verbergen sich zusätzliche Informationen über die Bewohnerinnen und Bewohner Azeroths, ihre Überzeugungen und Motive. Kleine Details geben den Pop-ups Leben: Die Tore von Eisenschmiede darf ich öffnen und in Teldrassil kann ich mit dem beherzten Zug an einer Lasche Sylvanas Windläufer spielen und den Weltenbaum in Brand setzen.



In Simon Arizpes Pop-up-Buch zu Hearthstone werden die Spielkarten beinahe wirklich.

Ganz anders ist Arizpes Buch aufgebaut, dessen fünf große Pop-ups das Hearthstone-Spielerlebnis nachbilden wollen. Beim Aufschlagen entfaltet sich zuerst die Taverne aus dem Intro, die ich als Diorama aufstellen und mich in meiner Vorstellung am titelgebenden Kaminfeuer aufwärmen kann.

Es folgt die Öffnung der Schatulle, die als Hauptmenü fungiert. Mit leuchtenden Augen begrüßt mich die kleine Maus mit dem roten Halstuch. Danach darf ich ein Boosterpack öffnen und entdecke fünf Karten, die ich von Hand oder mittels Lasche öffne: „Verrückter Bomber“, „Goblinauktionator“, „Manawurm“ und „Südmeerdeckmatrose“ sind solide Basiskarten, wenn auch inzwischen zum Teil veraltet, sprich „wild“. Mit „Leeroy Jenkins“ erhalte ich sogar eine orange Karte! Kann ich Bedarf würfeln?!

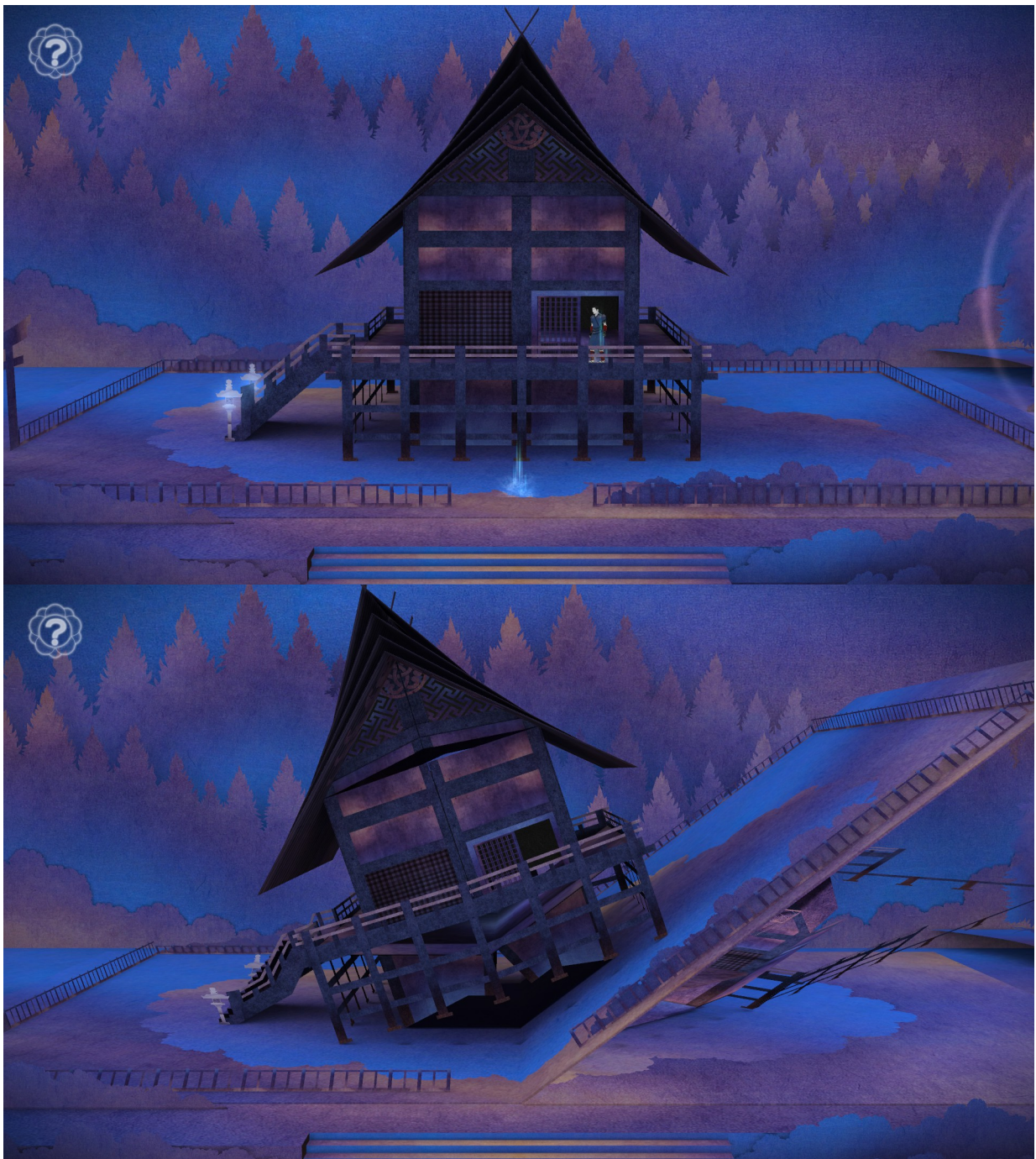
Mit den so ausgepackten, fast schon echten, jedenfalls aus echtem Karton hergestellten Karten darf ich auf der nächsten Seite ein Spiel wagen. Das Ogrimmar-Spielbrett mit seinem großen Zeppelin springt aus der Buchseite hervor. Das Katapult kann ich zwar nicht anklicken, aber mit einem Fingerschnipp bewegt es sich doch. Mein Gegner, ein Priester, hat bereits „Messerjongleur“, „Goblinauktionator“ und Teerkriecher gespielt. Doch mit einem neuerlichen Zug erledigt mein „Wirbelnder Nether“ das Problem. Acht Mana, um Karten im Gegenwert von elf Mana vom Brett zu nehmen, ist ein gutes Geschäft, aber vielleicht etwas langsam. Hoffentlich spielt er jetzt nicht „Ragnaraos“ ...

Pop-up-Spiele

Außer Spielbilderbüchern in Spielen und Pop-up-Büchern zu spielen, gibt es noch Spiele, die sich als Spielbilderbücher präsentieren, insbesondere als Pop-up-Bücher. Spätestens

seit den frühen 1990ern ist eine ganze Reihe von Videospiele wie Bailey's Book House (Edmark, 1993) erschienen, die man als digitale Kinderbücher betrachten kann. Aus dem Hause StoryToys kamen in jüngerer Zeit gleich mehrere Pop-up-Apps zu bekannten Märchen und Sachthemen. Auf dem Bildschirm erscheinen aufgeklappte Bücher, auf denen sich die Figuren und Szenerien scheinbar wie aus Papier entfalten.

Viel weiter geht das Indy-Game Tengami (2014) von Nyamyam. In diesem Plattform-Puzzle-Spiel bewege ich meinen flachen Avatar durch eine japanisch anmutende Papierlandschaft, die die Ästhetik des Pop-up-Buchs nachahmt, Szenerien scheinen aus Papierobjekten zu bestehen, um von einer Szene zur nächsten zu kommen, muss ich sie umblättern, wobei sich die Objekte zusammen- und auseinanderfalten. Rätsel löse ich, indem ich ziehe, blättere, drehe, wobei das Spiel bemüht ist, die tausendfach an Büchern geübten Bewegung von Händen und Fingern auf das Videospiegelinterface zu übertragen.





Tengami, ein Spiel, das als Pop-up-Buch gestaltet ist. Nyamyam, 2014.

Ausblick

Meine Reise von den Spielbilderbüchern zu den Videospiele und wieder zurück hat gerade erst begonnen, am Wegesrand zeigen sich aber schon bedeutende Stationen und markante roadside attractions, die eine genauere Betrachtung erfordern. In der Ausstellung Play it Again. Vom Spielbilderbuch zum Videospiele, die ab April 2023 im Kulturwerk der Staatsbibliothek zu Berlin gezeigt wird, können wir die Aspekte, von denen ich hier erzählt habe, vertiefen und weitere vorstellen.

Welche Rolle spielt zum Beispiel Papier über die Spielbilderbücher hinaus für das Computerspiel? Wie interagiert man mit Papier, wie mit einem Joystick? Über Anregungen und Ideen, Hinweise auf Spiele und Bücher freue ich mich!

Dieser Beitrag könnte dich auch interessieren

- [Es war einmal eine Kiste – THE ROOM](#) von Svila

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 28. Januar 2023 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Medien & Literatur](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>