

KLASSIKER DER SPIELEGESCHICHTE 4

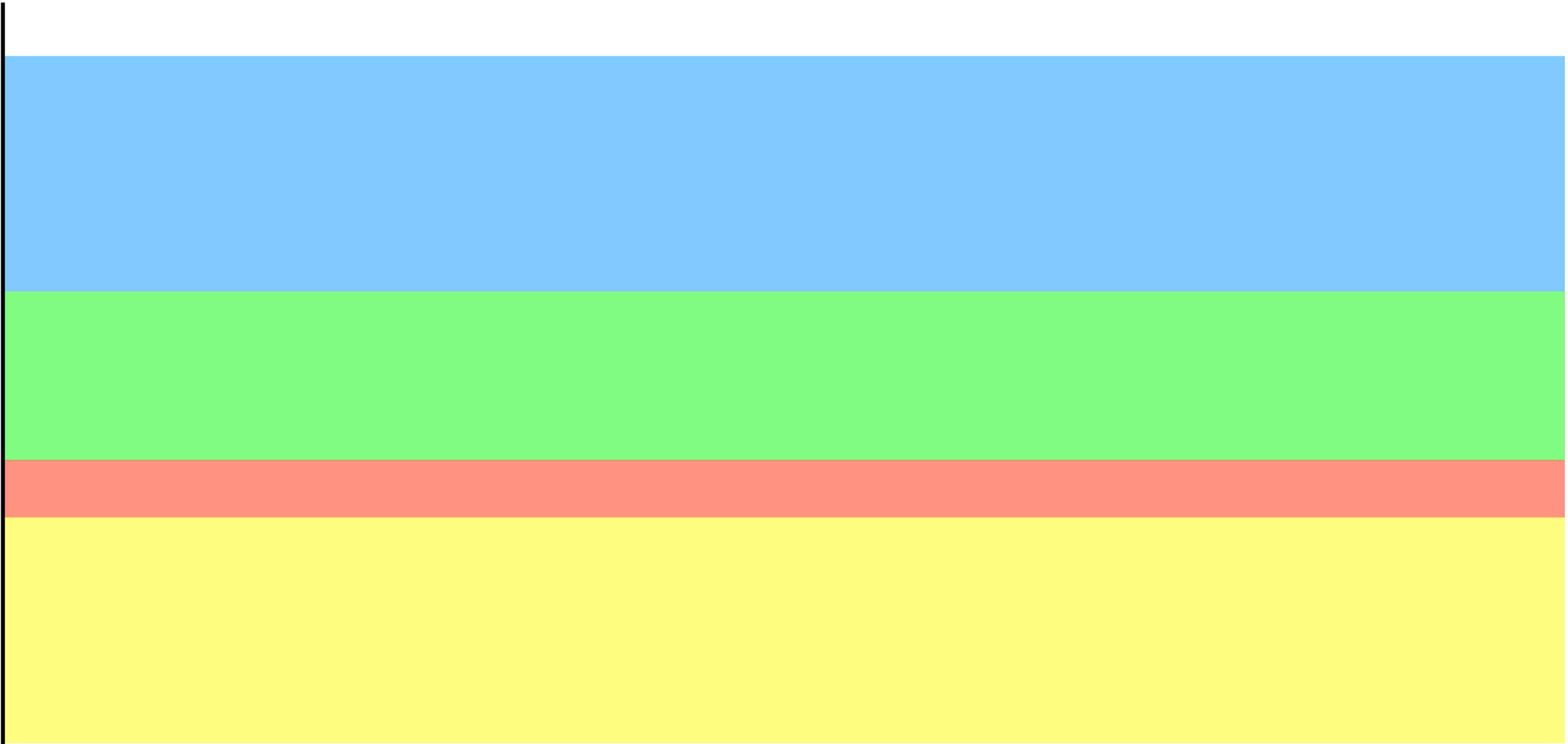
01 RAIDERS OF THE LOST ARK

20. OKTOBER 2011



Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur **Film** **TV** **CrossMedia**



Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

▸ 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen



Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs
- 10.11.2011 - **Neuromancer** (1988) - Adaptationen als Graphikadventures

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs
- 10.11.2011 - **Neuromancer** (1988) - Adaptationen als Graphikadventures
- 17.11.2011 - **Dune 2** (1993) - Adaptationen als Strategiespiele

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs
- 10.11.2011 - **Neuromancer** (1988) - Adaptationen als Graphikadventures
- 17.11.2011 - **Dune 2** (1993) - Adaptationen als Strategiespiele
- 24.11.2011 - **GoldenEye: 007** (1997/2004/2010) - Genreinnovation durch Adaptation einer Filmvorlage

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs
- 10.11.2011 - **Neuromancer** (1988) - Adaptationen als Graphikadventures
- 17.11.2011 - **Dune 2** (1993) - Adaptationen als Strategiespiele
- 24.11.2011 - **GoldenEye: 007** (1997/2004/2010) - Genreinnovation durch Adaptation einer Filmvorlage
- 01.12.2011 - **Chronicles of Riddick** (2004) - Kooperation zwischen Spiel- und Filmschaffenden

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs
- 10.11.2011 - **Neuromancer** (1988) - Adaptationen als Graphikadventures
- 17.11.2011 - **Dune 2** (1993) - Adaptationen als Strategiespiele
- 24.11.2011 - **GoldenEye: 007** (1997/2004/2010) - Genreinnovation durch Adaptation einer Filmvorlage
- 01.12.2011 - **Chronicles of Riddick** (2004) - Kooperation zwischen Spiel- und Filmschaffenden
- 08.12.2011 - **King Kong** (2005) - Weiterentwicklung des 'interaktiven Films' durch Filmstoffadaptation

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs
- 10.11.2011 - **Neuromancer** (1988) - Adaptationen als Graphikadventures
- 17.11.2011 - **Dune 2** (1993) - Adaptationen als Strategiespiele
- 24.11.2011 - **GoldenEye: 007** (1997/2004/2010) - Genreinnovation durch Adaptation einer Filmvorlage
- 01.12.2011 - **Chronicles of Riddick** (2004) - Kooperation zwischen Spiel- und Filmschaffenden
- 08.12.2011 - **King Kong** (2005) - Weiterentwicklung des 'interaktiven Films' durch Filmstoffadaptation
- 15.12.2011 - **Star Trek: The Motion Picture** (1982) - Adaptation von TV-Serien als Computerspiel

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs
- 10.11.2011 - **Neuromancer** (1988) - Adaptationen als Graphikadventures
- 17.11.2011 - **Dune 2** (1993) - Adaptationen als Strategiespiele
- 24.11.2011 - **GoldenEye: 007** (1997/2004/2010) - Genreinnovation durch Adaptation einer Filmvorlage
- 01.12.2011 - **Chronicles of Riddick** (2004) - Kooperation zwischen Spiel- und Filmschaffenden
- 08.12.2011 - **King Kong** (2005) - Weiterentwicklung des 'interaktiven Films' durch Filmstoffadaptation
- 15.12.2011 - **Star Trek: The Motion Picture** (1982) - Adaptation von TV-Serien als Computerspiel
- 12.01.2012 - **Enter the Matrix/ Path of Neo** (2003/2005) - Adaptationen als transmediale Ergänzung

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs
- 10.11.2011 - **Neuromancer** (1988) - Adaptationen als Graphikadventures
- 17.11.2011 - **Dune 2** (1993) - Adaptationen als Strategiespiele
- 24.11.2011 - **GoldenEye: 007** (1997/2004/2010) - Genreinnovation durch Adaptation einer Filmvorlage
- 01.12.2011 - **Chronicles of Riddick** (2004) - Kooperation zwischen Spiel- und Filmschaffenden
- 08.12.2011 - **King Kong** (2005) - Weiterentwicklung des 'interaktiven Films' durch Filmstoffadaptation
- 15.12.2011 - **Star Trek: The Motion Picture** (1982) - Adaptation von TV-Serien als Computerspiel
- 12.01.2012 - **Enter the Matrix/ Path of Neo** (2003/2005) - Adaptationen als transmediale Ergänzung
- 19.01.2012 - **Batman: Arkham Asylum** (2009) - Adaptationen als Open-World-Spiele

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs
- 10.11.2011 - **Neuromancer** (1988) - Adaptationen als Graphikadventures
- 17.11.2011 - **Dune 2** (1993) - Adaptationen als Strategiespiele
- 24.11.2011 - **GoldenEye: 007** (1997/2004/2010) - Genreinnovation durch Adaptation einer Filmvorlage
- 01.12.2011 - **Chronicles of Riddick** (2004) - Kooperation zwischen Spiel- und Filmschaffenden
- 08.12.2011 - **King Kong** (2005) - Weiterentwicklung des 'interaktiven Films' durch Filmstoffadaptation
- 15.12.2011 - **Star Trek: The Motion Picture** (1982) - Adaptation von TV-Serien als Computerspiel
- 12.01.2012 - **Enter the Matrix/ Path of Neo** (2003/2005) - Adaptationen als transmediale Ergänzung
- 19.01.2012 - **Batman: Arkham Asylum** (2009) - Adaptationen als Open-World-Spiele
- 26.01.2011 - **Naruto Ultimate Ninja Storm 2** (2010) - Ansätze der Anime-Adaptation als Spiel

Klassiker der Spielegeschichte 4 - Kursplan

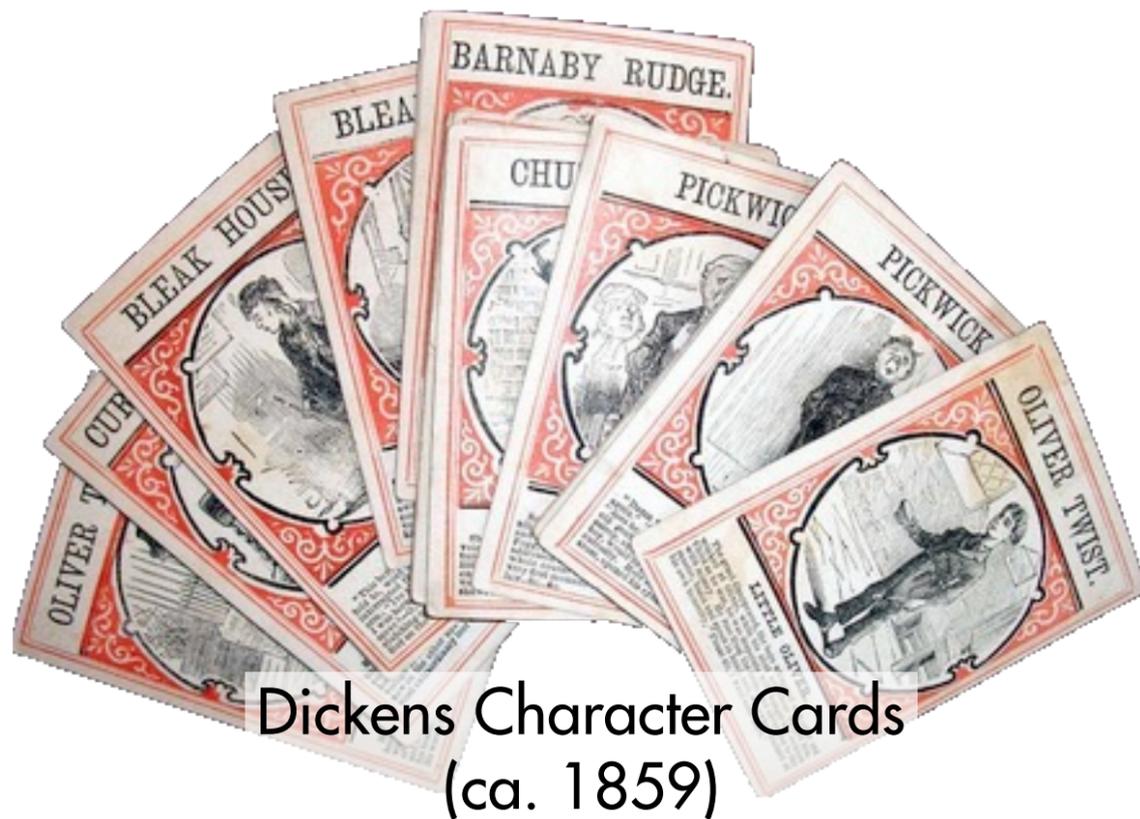
Literatur Film TV CrossMedia

- 20.10.2011 - **Raiders of the Lost Ark** (1982) - Grundlagen der Spiel-Adaptationen
- 27.10.2011 - **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (1984-87) - Literaturadaptation als Interactive Fiction
- 03.11.2012 - **Dante's Inferno** (1986/2010) - Kulturelle Konstrukte als freie IPs
- 10.11.2011 - **Neuromancer** (1988) - Adaptationen als Graphikadventures
- 17.11.2011 - **Dune 2** (1993) - Adaptationen als Strategiespiele
- 24.11.2011 - **GoldenEye: 007** (1997/2004/2010) - Genreinnovation durch Adaptation einer Filmvorlage
- 01.12.2011 - **Chronicles of Riddick** (2004) - Kooperation zwischen Spiel- und Filmschaffenden
- 08.12.2011 - **King Kong** (2005) - Weiterentwicklung des 'interaktiven Films' durch Filmstoffadaptation
- 15.12.2011 - **Star Trek: The Motion Picture** (1982) - Adaptation von TV-Serien als Computerspiel
- 12.01.2012 - **Enter the Matrix/ Path of Neo** (2003/2005) - Adaptationen als transmediale Ergänzung
- 19.01.2012 - **Batman: Arkham Asylum** (2009) - Adaptationen als Open-World-Spiele
- 26.01.2011 - **Naruto Ultimate Ninja Storm 2** (2010) - Ansätze der Anime-Adaptation als Spiel
- 02.02.2012 - **LEGO Pirates of the Caribbean** (2011) - Franchise Remixing

Ausblick: Literatur-Adaptationen als Brettspiel



007 Thunderball - Underwater Battle
(1965)



Dickens Character Cards
(ca. 1859)



Pillars of the Earth
(2006)

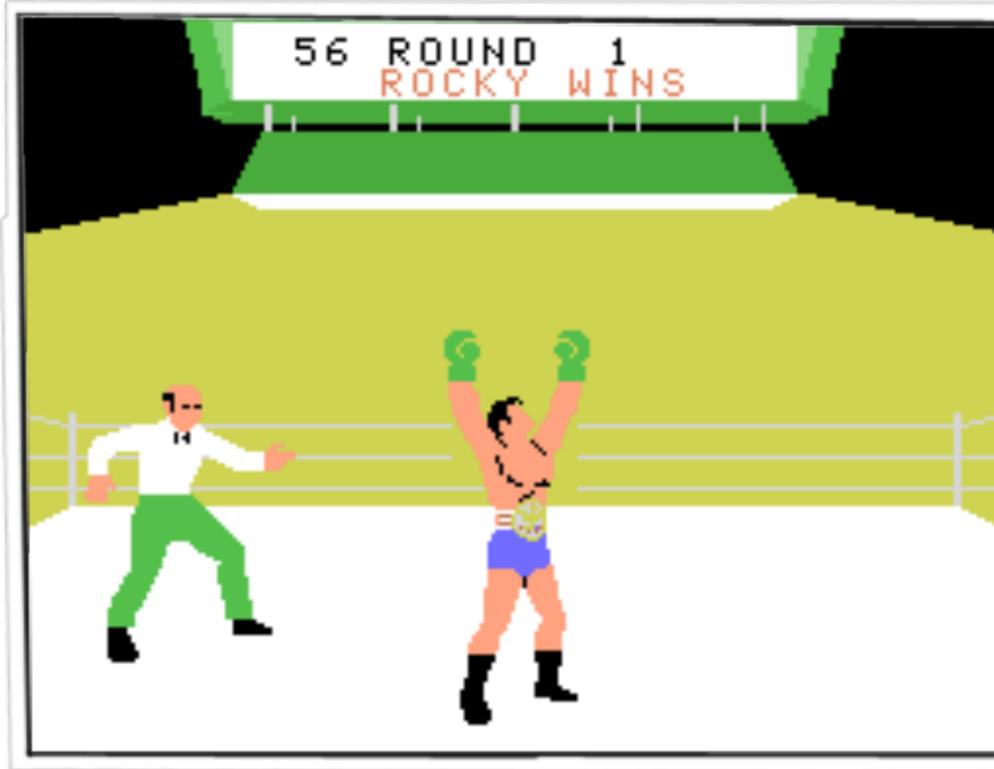
Aspekte von Spiel-Adaptationen

Einige theoretische Aspekte von Adaptation:

- ▶ Die semiotisch motivierte Idee einer universellen Transkodierbarkeit von Erzählung
- ▶ Chatman: Doppelte Zeitlichkeit als Erfordernis für Adaptation
- ▶ Lessing: räumlich und zeitlich strukturierte Künste bzw. Medien
- ▶ additive und subtraktive Adaptationsprozesse
- ▶ Chatman: Beschreibung und subjektive Wahrnehmung als Kategorien von Adaptation
- ▶ Hutcheson: Adaptation re-konstruiert Medienspezifität
- ▶ Hutcheson: Adaptation als Rezeptionsmodus

Einige theoretische Aspekte von Adaptation:

- ▶ Die semiotisch motivierte Idee einer universellen Transkodierbarkeit von Erzählung
- ▶ Chatman: Doppelte Zeitlichkeit als Erfordernis für Adaptation
- ▶ Lessing: räumlich und zeitlich strukturierte Künste bzw. Medien
- ▶ additive und subtraktive Adaptationsprozesse
- ▶ Chatman: Beschreibung und subjektive Wahrnehmung als Kategorien von Adaptation
- ▶ Hutcheson: Adaptation re-konstruiert Medienspezifität
- ▶ Hutcheson: Adaptation als Rezeptionsmodus



Einpassung von
Filminhalten in
etablierte
Spielgenres



Disney's Aladdin
(1993)

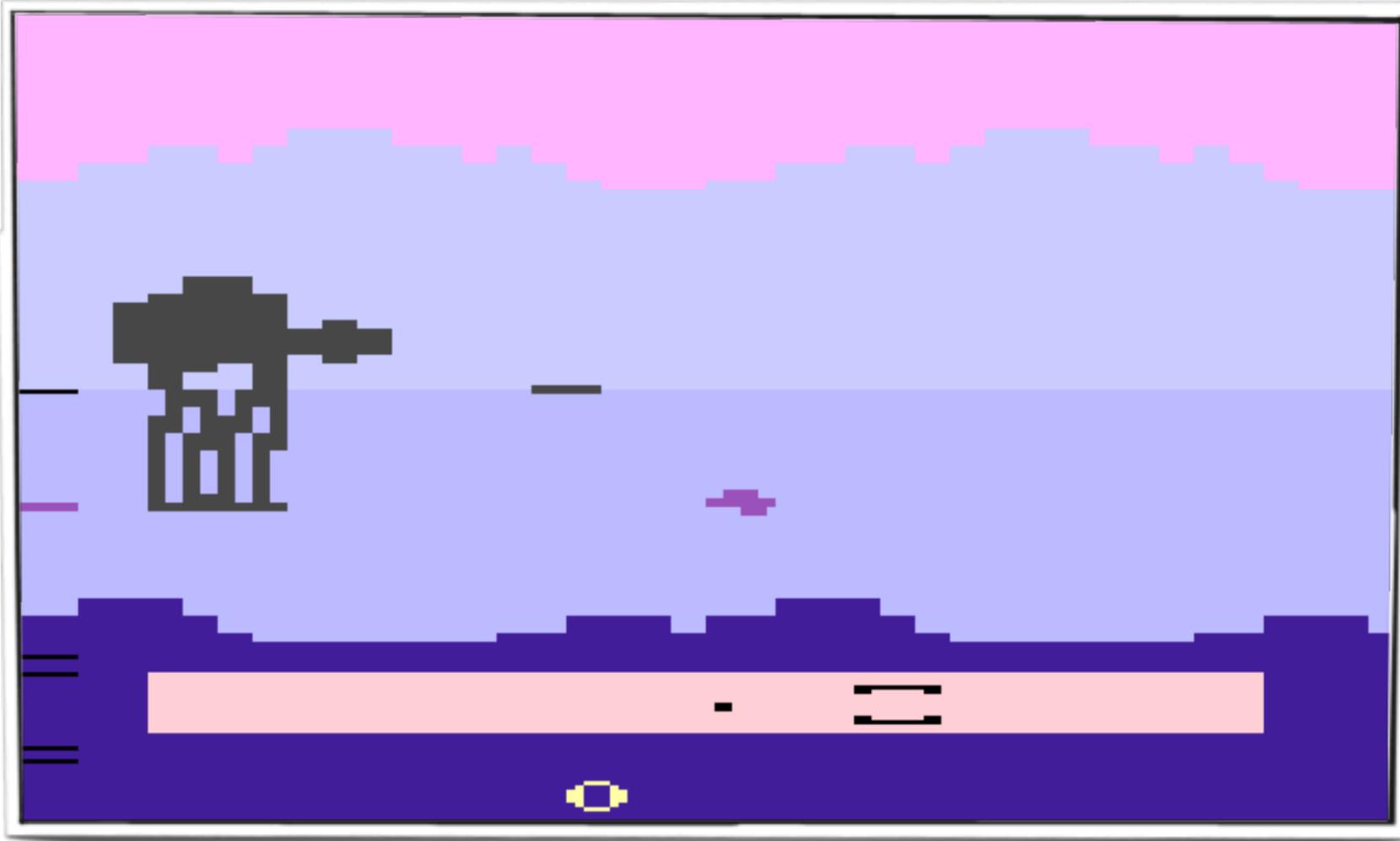
Optimierung von Adaptationsprozessen
durch wiederverwendbare Technologie
- DigiCel für SEGA Mega Drive



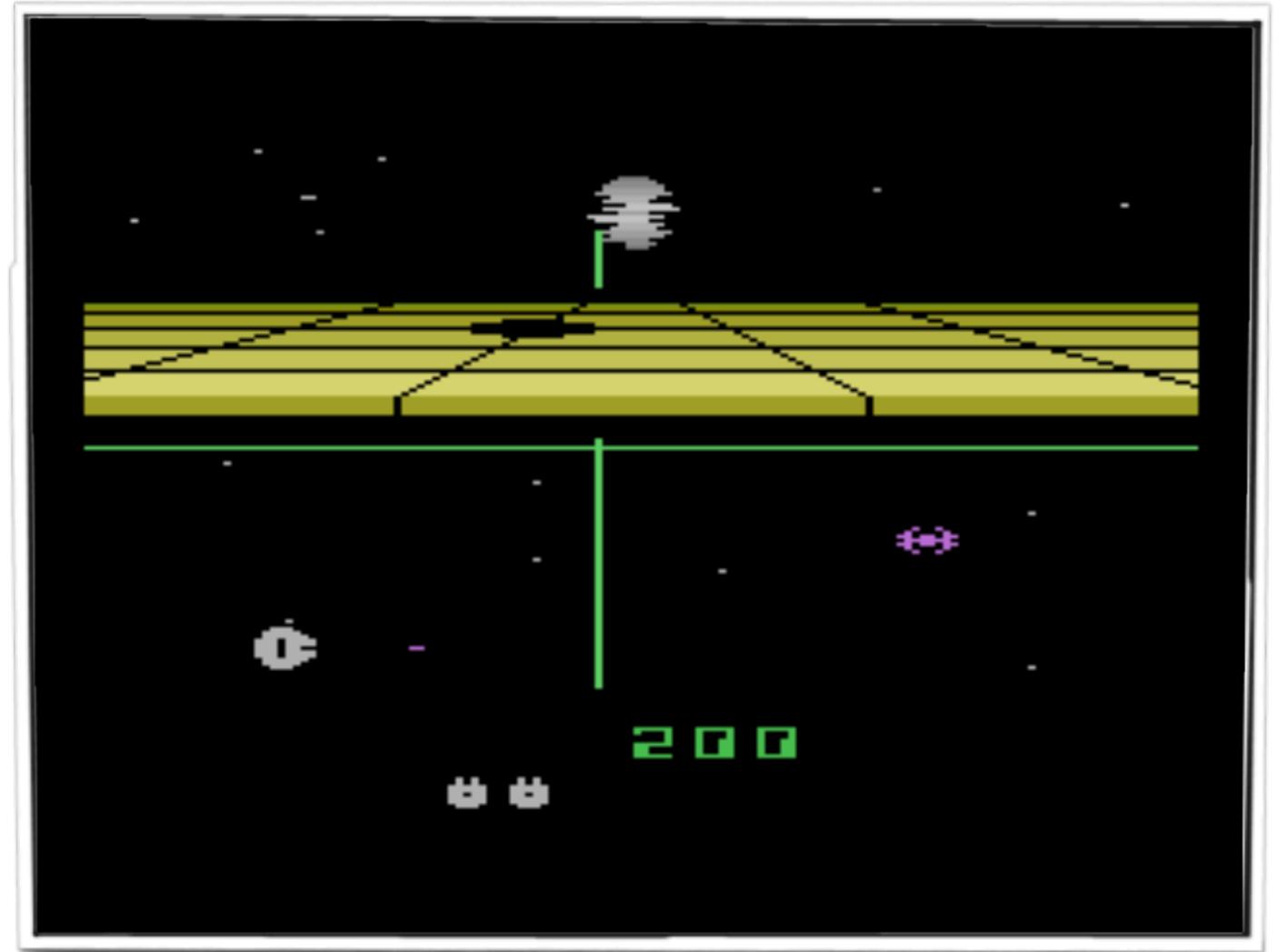
The Lion King
(1994)



The Jungle Book
(1994)



Star Wars: The Empire Strikes Back (1982)



Star Wars: Return of the Jedi - Death Star Battle (1983)

Reduktion einer Vorlage auf eine ikonische Szene



Dune Spice Harvest Expansion (1984)



The Goonies (1985)

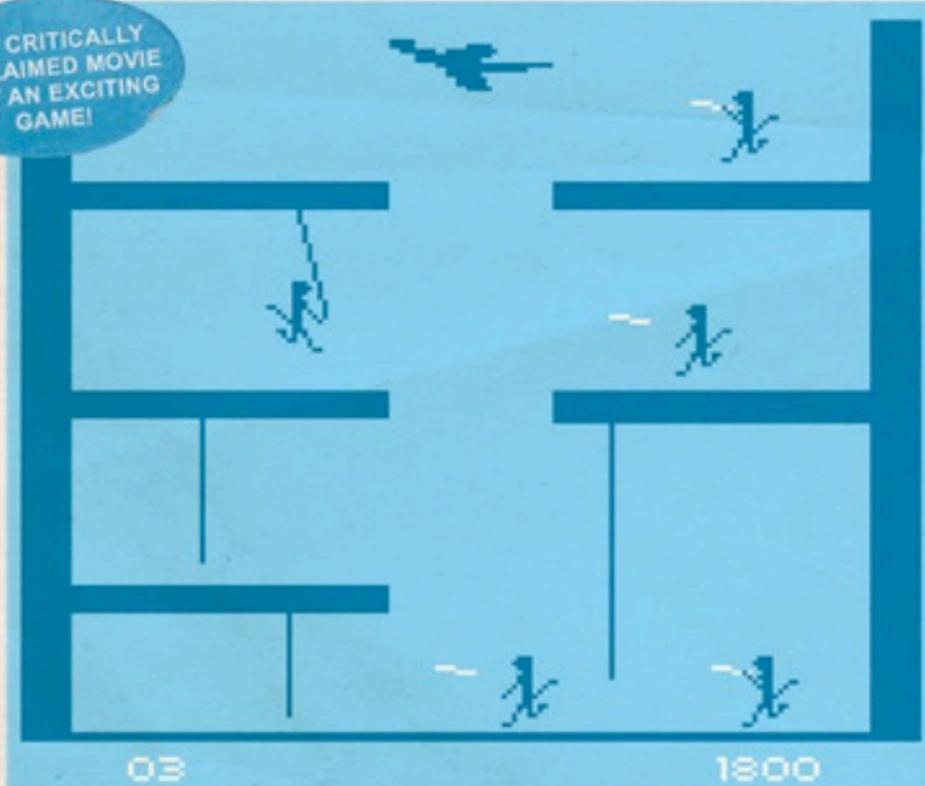
Reduktion einer Vorlage auf ein ikonisches Handlungsmoment

JAMES CAMERON'S
AVATAR™

CVS 2600 VIDEO GAME PROGRAM™

For enjoyment on your Cartridge Video System™

THE CRITICALLY
ACCLAIMED MOVIE
NOW AN EXCITING
GAME!



ONE PLAYER USING JOYSTICK CONTROLLER

GAME 1:
Pandora Rainforest

GAME 3:
Tree of Souls

GAME 2:
Hallelujah Mountains

GAME 4:
Home Tree on Fire

James Cameron's Avatar © 1979 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Audio, visual and programming © 1979 PENNEY DESIGN
Cartridge Video System artwork is a trademark of www.penneydesign.com



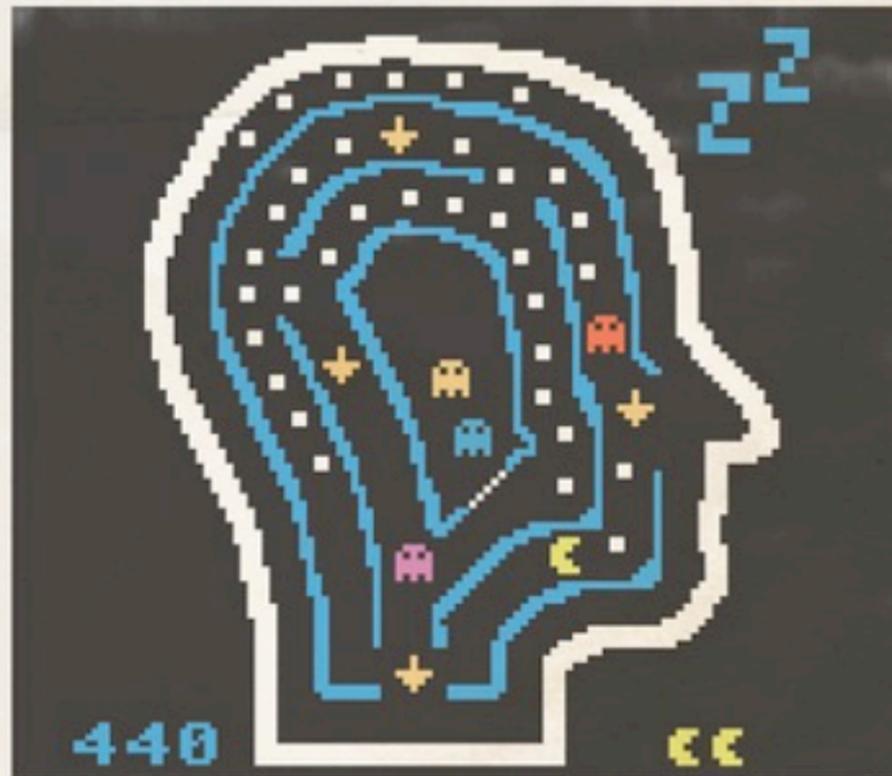
Second hand - Good Condition

INCEPTION™

CVS 2600 VIDEO GAME PROGRAM™

For enjoyment on your Cartridge Video System™

£1



ONE PLAYER USING JOYSTICK CONTROLLER

GAME 1:
Fischer's Dream

GAME 3:
Arthur's Dream

GAME 2:
Eames' Dream

GAME 4:
Yusuf's Dream

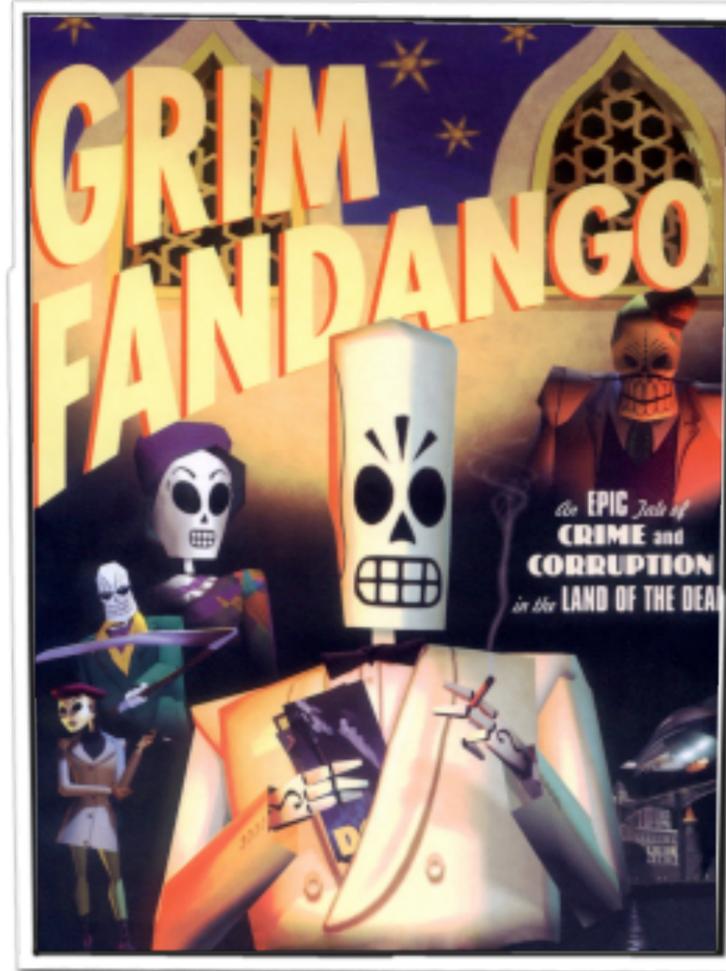
Inception © 1980 Warner Bros. Pictures
Audio, visual and programming © 1980 PENNEY DESIGN
Cartridge Video System artwork is a trademark of www.penneydesign.com



Adaptationen
produzieren ein
jeweils
medienspezifisches
Strukturverständnis
ihrer Vorlage



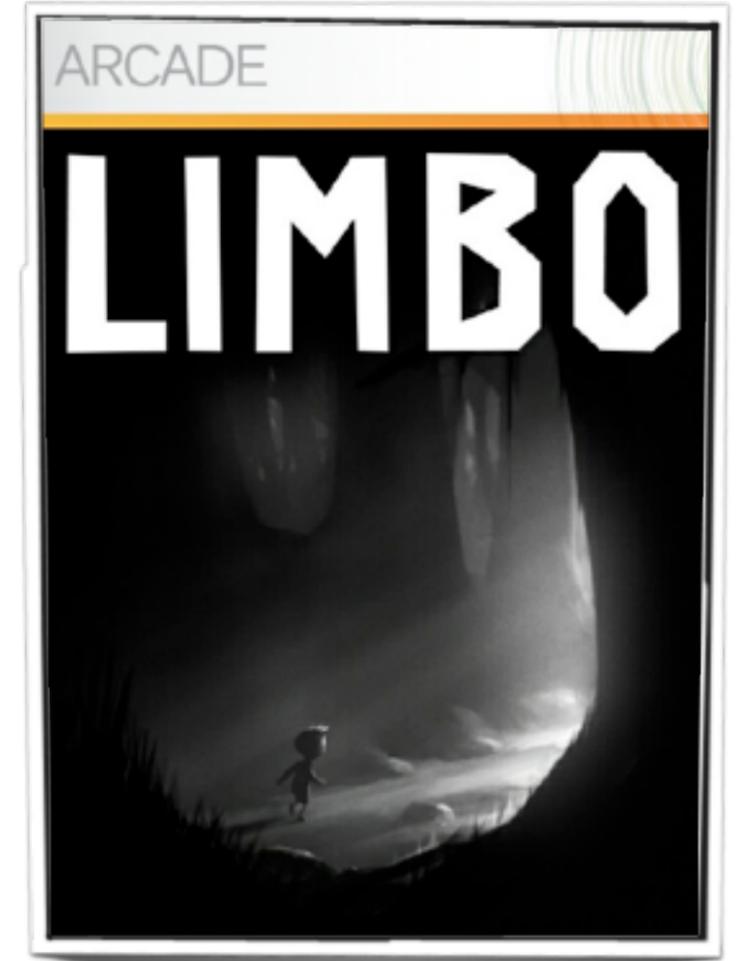
Under a Killing Moon (1994)



Grim Fandango (1998)

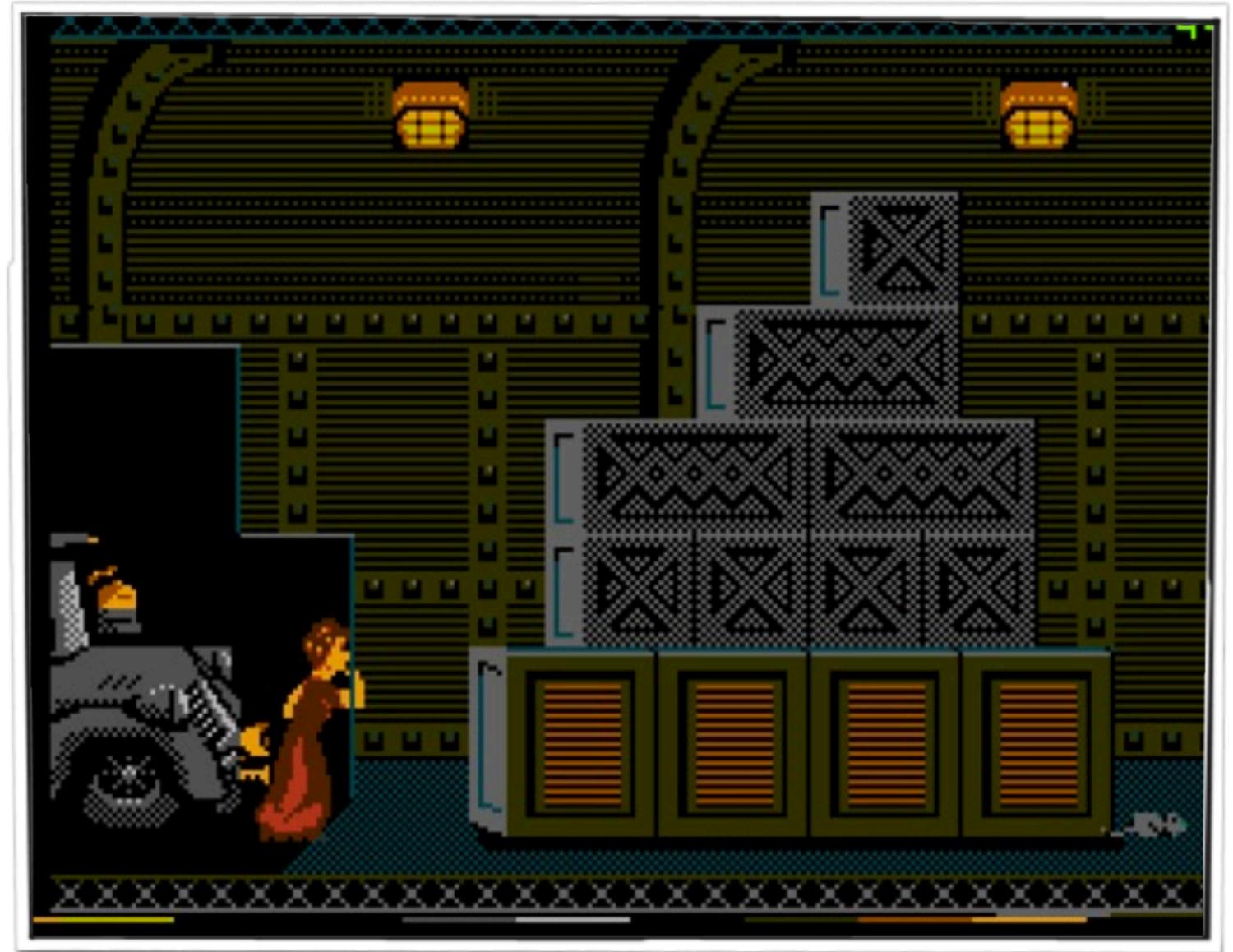


Max Payne 2 (2003)

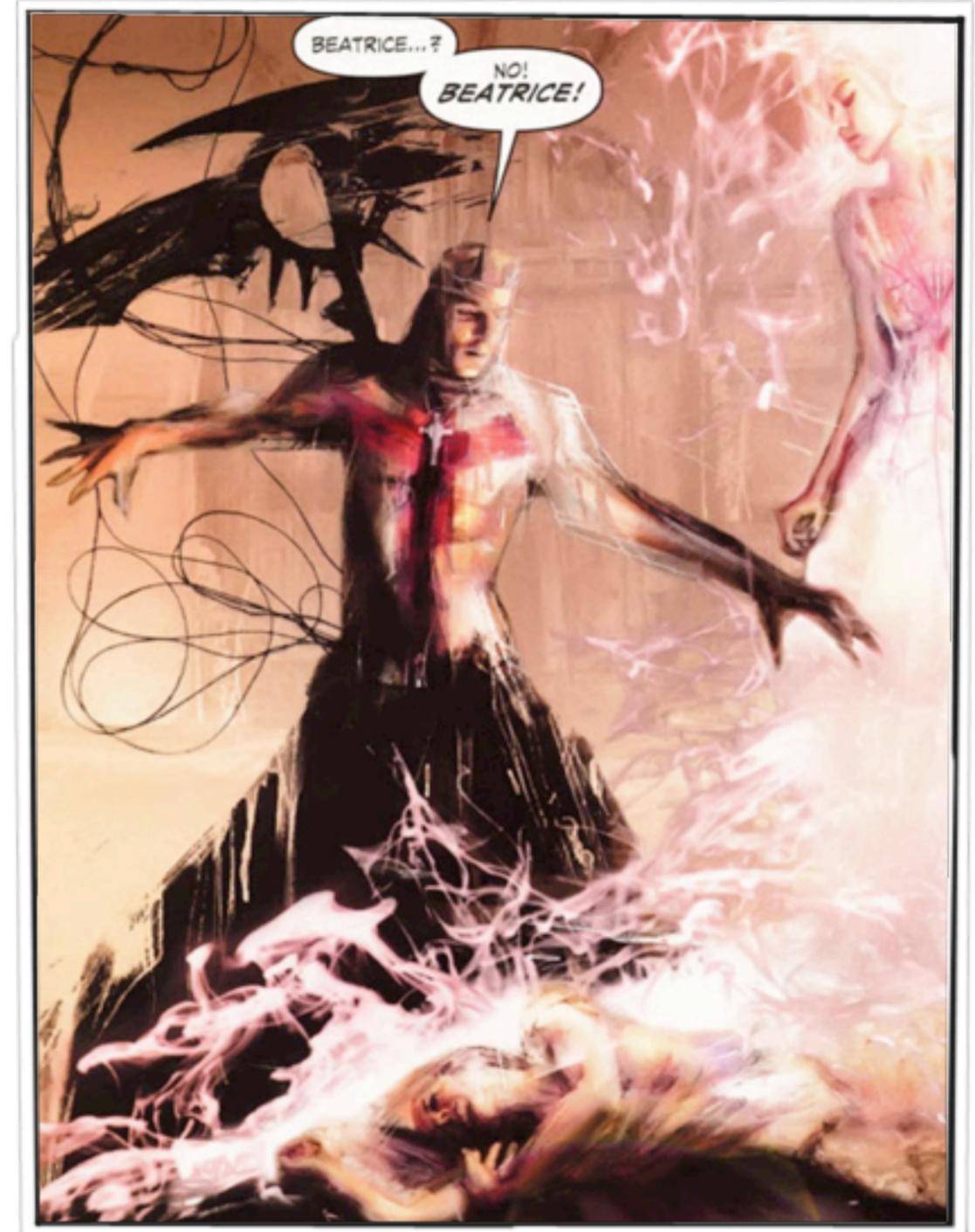
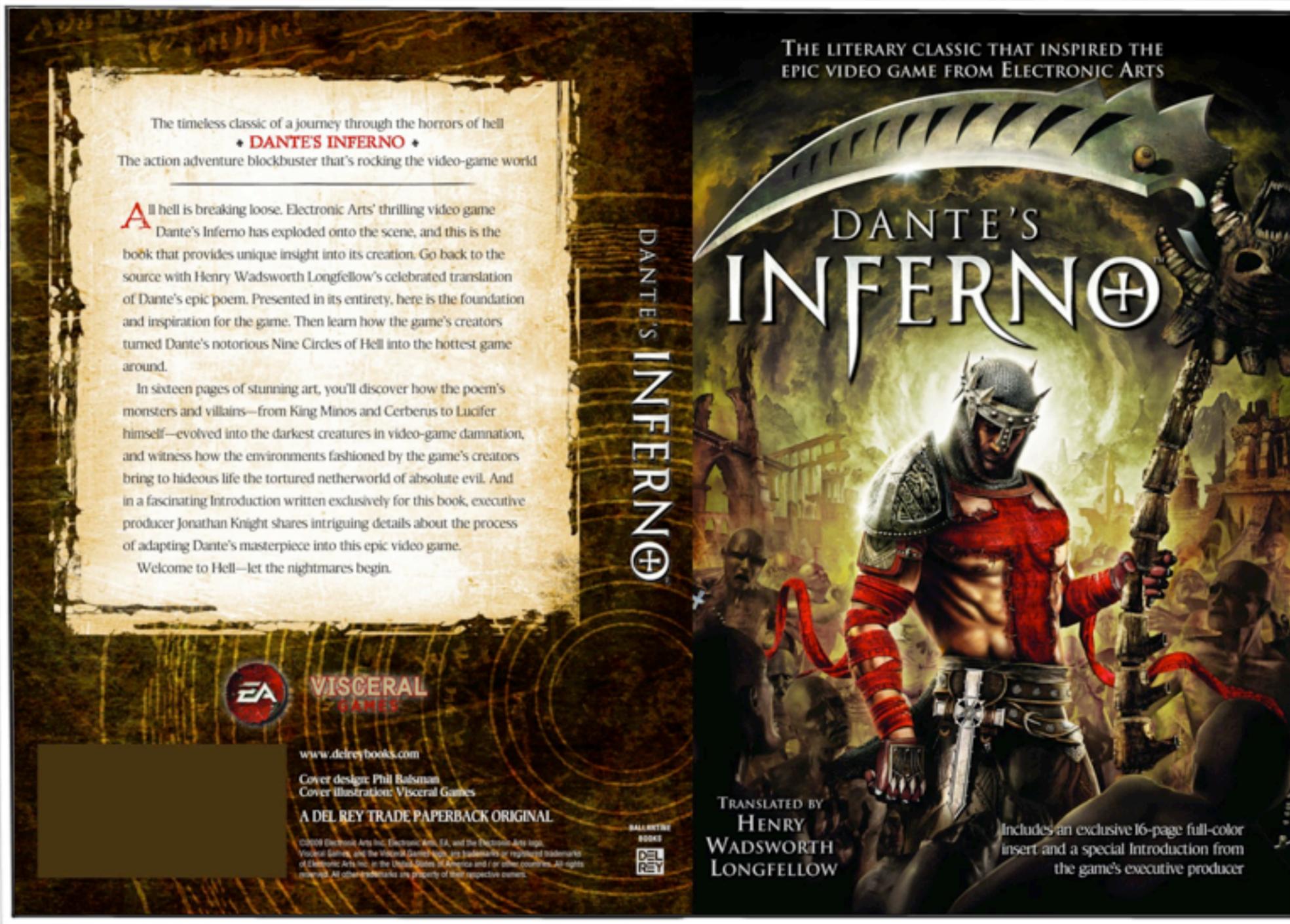


Limbo (2010)

Genre-Adaptation am Beispiel des 'Game Noir'



Bootlegs als kulturübergreifende Adaptationsphänomene



Schachtelung von Adaptationsprozessen



Raiders of the Lost Ark (November 1982)

ENGLISH
 You and Indiana Jones* have a mission: Find the lost Ark of the Covenant. To find the Ark you must travel to ancient Egypt and follow clues that lead to the Well of the Souls. Use Indy's bullwhip and your own ingenuity to get through the journey—and watch out for snakes!

* Trademark of LUCASFILM Ltd. used by ATARI, INC. under license.

ITALIANO
 Voi e Indiana Jones* avete una missione in comune: trovare l'Arca perduta dell'alleanza. Per trovarla devete andare nell'antico Egitto e seguire delle tracce che vi condurranno al Pozzo delle anime. Usate la frusta di Indiana Jones e la vostra inventiva nel compiere il viaggio—e non dimenticate i serpenti!

* Marchio di fabbrica della LUCASFILM LTD. utilizzato da ATARI, INC. con previo permesso.

FRANÇAIS (Les Aventures de L'Arche perdue.)
 Indiana Jones* et vous-mêmes recevez une mission: trouver l'Arche perdue de l'Alliance sacrée. Votre quête de l'Arche vous fera traverser l'Égypte ancienne guidé par des indices qui mènent à la Source des Ames. Usez du puissant fouet de votre ami Indiana et de votre propre ingéniosité pour vivre cette aventure, mais attention aux serpents!

* Marque déposée de LUCASFILM LTD. et utilisée sous licence par ATARI, INC.

DEUTSCH
 Sie und Indiana Jones* haben eine Aufgabe: Finden Sie die verlorene Bundeslade! Um sie zu finden, müssen Sie nach Altägypten reisen und die zum Brunnen der Seelen führenden Zeichen folgen. Verwenden Sie die Peitsche des Indys und Ihre eigene Findigkeit um durchzukommen—und passen Sie auf Schlangen auf!

* Warenzeichen von LUCASFILM, LTD., in Lizenz von ATARI, INC. verwendet.

CHINESE
 你和印地安納·鍾士有一個任務！把失落的“契約方舟”發掘出來，你必須旅行到古埃及，依照線索找到“靈魂之井”。整個旅程就用印地安牛鞭和你的感覺來克服危險——當心蛇呀！

* 洛卡斯影片公司註冊商標，授權“阿塔里”公司使用。

ESPAÑOL
 Usted e Indiana Jones* tienen una misión: Encontrar el Arca perdida de la Alianza. Para encontrar el Arca usted deberá viajar al antiguo Egipto y seguir las pistas que le guiarán a la Fuente de las Almas. Utilice el látigo de Indiana y su propio ingenio para realizar el viaje y—cuidado con las serpientes!

* Marca registrada de LUCASFILM LTD. utilizada bajo licencia por ATARI, INC.
 * ATARI, Marca de ATARI, Inc.

ATARI A Warner Communications Company
 ATARI, INC., International Division
 P.O. Box 427 • Sunnyvale, CA 94086 Made in U.S.A.
 © LUCASFILM LTD. 1982
 P, IM, Indicate Trademarks of ATARI, INC.
 © 1982 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED



E.T. - The Extra-Terrestrial (Dezember 1982)

