



Interactive Storytelling:

Schreiben für Computerspiele

Interview mit Falko Löffler (www.falkoloeffler.de) von Kerstin Brömer

Foto: © Koelnmesse GmbH; Thomas Klerx



gamescom, das weltweit größte Event für Computer- und Videospiele, findet in diesem Jahr vom 22. bis 26. August statt.

Fremde Welten, unbekannte Lebensformen und neue Zivilisationen – all das gibt es nicht nur im Star-Trek-Universum, sondern auch in vielen Computerspielen. Irgendjemand muss sich diese Welten ausdenken, sie mit Figuren bevölkern, eine Storyline entwickeln und die Dialoge schreiben – ein wunderbares Betätigungsfeld für AutorInnen! Doch wie läuft die Arbeit an einem Computerspiel eigentlich genau ab? Wie kommt man an entsprechende Aufträge? Und welche Voraussetzungen muss man dafür mitbringen? All das hat mir Falko Löffler verraten, der seit 20 Jahren in der Computerspielbranche tätig ist und an vielen hochkarätigen Spielen mitgewirkt hat. Daneben schreibt er auch

Romane, Sachbücher, Drehbücher und arbeitet als Übersetzer und Lektor.

Falko, wie können wir uns die Arbeit an einem Computerspiel vorstellen?

Dazu lässt sich keine Regel aufstellen. Es gibt Spiele, die verlangen besonders viel Technologie, da muss vielleicht eine eigene Engine programmiert werden, also die Basistechnologie, die im Hintergrund die Berechnungen durchführt und den Spielverlauf steuert. Bei anderen Spielen muss unglaublich viel Grafik erstellt werden. Die Teamstruktur ist von Projekt zu Projekt anders. Auch die Stellung des Autors ist bei jedem Spiel eine andere.

Vor 15 oder 20 Jahren saßen tatsächlich nur vier Leute an einem Spiel für den Gameboy. Da hat einer programmiert, einer hat die Grafik gemacht, einer hat fürs Story- und Leveldesign gesorgt – das war dann ich –, und es gab noch einen Projektleiter, der das Ganze zusammengeführt und überwacht hat. Das war's. Wir vier haben sechs bis neun Monate zusammengearbeitet und das Spiel war fertig. Bei einem normalen PC-Spiel sind heutzutage in der Regel mindestens 20 bis 30 Leute beteiligt, und das über zwei Jahre hinweg. Hinzu kommen alle, die outgesourct werden: 20 bis 30 Leute schaffen es nicht, für ein großes Computerspiel die gesamte Grafikarbeit zu erledigen, dafür zieht man zusätzlich eine externe Agentur heran. All das muss außerdem koordiniert und später technisch überprüft werden und so weiter.

Hinzu kommt, dass die Entwicklung eines Strategiespiels völlig anders funktioniert als die eines Ego-shooters. Ein Onlinespiel hat wiederum seine ganz eigenen Gesetzmäßigkeiten, ebenso wie ein Free-to-Play-Spiel fürs *iPhone*. Das ist aber auch das Spannende an der Spielebranche: Jedes Spiel, jedes Projekt funktioniert anders.

Möchte man beispielsweise ein Spiel entwerfen, bei dem die Story sehr stark im Vordergrund steht und für das eine komplett neue Spielwelt erfunden werden soll, dann sollte derjenige, der das übernimmt, natürlich sehr früh eingebunden werden – und alle im Team sollten sich früh auf eine Richtung einigen. Was anderes ist es bei einem Ego-shooter, bei dem man sich nicht vornimmt, das Rad neu zu erfinden. Der soll vielleicht einfach nur irgendeine Science-Fiction-Geschichte erzählen und darüber hinaus nichts Besonderes darstellen. Dann kann man theoretisch auch mit der Entwicklung der Engine beginnen und schon Level bauen, bevor man sich überlegt, was genau in der Geschichte passieren wird. Man merkt es dem Endprodukt auf jeden Fall an, wenn die Geschichte auf diese Art nur angetackert wurde. Je früher der Autor also eingebunden wird, desto besser. In der Realität ist es allerdings so, dass viele Teams sich dazu entschließen, die Story erst später schreiben zu lassen, beispielsweise in den letzten drei Monaten, bevor die Texte in die Übersetzung gehen müssen.

Auf welcher Grundlage wird das Honorar berechnet?

Man kann im Prinzip auf drei verschiedene Weisen mit Spielefirmen zusammenarbeiten: Entweder läuft das auf Zeitbasis, also mit einem Stundensatz, oder man vereinbart eine Pauschale für den gesamten Auftrag oder – bei Text – einen Preis pro Wort. Die Wortbasis würde ich nur empfehlen, wenn man reine Textarbeit erledigt, also übersetzt oder lektoriert. Alles andere ist nicht praktikabel. Bei Pauschalen besteht die Gefahr, für Summe X angeheuert zu werden

bei einer geschätzten Arbeitszeit von zwei Wochen, aber dann dauert es vier Wochen. Und plötzlich arbeitet man für den halben Stundensatz. Bei der Stundenbasis wiederum besteht das Risiko, dass die Firma irgendwann sagt: „Unser Budget ist jetzt erschöpft und du musst die Arbeit einstellen.“ Dann muss man quasi mitten im Satz den Griffel fallen lassen ... Im besten Fall wählt man einen Mittelweg. Es ist reine Verhandlungssache. Welcher Stundensatz angemessen ist, muss jeder Freiberufler für sich selbst entscheiden. Zu dessen Berechnung gibt es viele Tipps im Internet.

Du bist ja auch Buchautor. Wo siehst du Parallelen und wo die Hauptunterschiede zwischen dem Schreiben für Computerspiele und dem von Romanen?

Das ist ein Herzenthema von mir: Wie kann man Geschichten in verschiedenen Medien bestmöglich erzählen? Was sind die Stärken eines Buches im Vergleich zu einem Spiel oder zum Film – und natürlich auch umgekehrt?

Wenn ich einen Roman schreibe, muss ich eine einzige große Story entwickeln, die über mehrere Hundert Seiten geht. Bei einem Spiel muss ich zwar auch den großen Storybogen beachten, aber durch die Interaktivität des Spiels wird alles verändert. Plane ich beispielsweise ein Strategiespiel und weiß, es soll 20 Level geben, in denen irgendwelche Mächte gegeneinander kämpfen, dann brauche ich den Storybogen für diesen großen Krieg. Aber ich muss auch darauf achten, welche Figuren ich in dem Spiel habe, die als Individuen agieren. Ich muss mir also die Frage stellen, wo ich da eine Geschichte erzählen kann.

Die Erfahrung aus dem Romaneschreiben kann mir dabei natürlich sehr helfen. Aber Spieleentwicklung ist extrem dynamisch. Aus den 20 Leveln werden vielleicht zehn – oder 30. Und die individuellen Figuren, die im Konzept stehen, werden plötzlich doch nicht umgesetzt. Man muss also bei der Storyentwicklung für Spiele wesentlich flexibler sein. Es kann sein, dass alles umgeschmissen wird, weil das Spiel es verlangt. Einen Roman schreibe ich ausschließlich aus erzählerischen Gründen um, dort kommt kein externer Faktor wie Gameplay oder Grafikumfang hinzu.

Umgekehrt wird bei der Romanentwicklung auch gerne etwas übersehen: Wenn ich einen Roman plote, muss ich ebenfalls viele verschiedene Möglichkeiten gleichzeitig im Kopf haben, wie sich die Geschichte entwickeln könnte. Man trifft ja als Autor strategische Entscheidungen, um das Buch so spannend wie möglich zu machen. Dazu gehört zum Beispiel, wie man eine Figur an einer bestimmten Stelle am besten in die Bredouille bringt. Wenn die eine Fehlentscheidung trifft und an einen bestimmten Ort geht, dann trifft sie dort jemanden Bestimmtes. Würde die Figur aber an einen anderen Ort gehen, würde etwas ganz

Vorlesen für Fortgeschrittene

Ein Rezitationskurs von Michael Rossié

Folge 62: Die Zuschauerzahl

Sie haben oft keinen Einfluss darauf, wie viele Leute zur Lesung kommen. Und es kann ein gutes Gefühl sein, sich klarzumachen, dass man als Autor dafür nicht verantwortlich ist. Vielen Autoren ist es wahn-sinnig peinlich, wenn da nur drei Leute hereinspazieren oder das Kino doch nicht voll geworden ist.

Das sind zwei verschiedene Berufe: Der Mensch mit dem einen Beruf sorgt dafür, dass genügend Zuschauer da sind. Ein anderer sorgt dafür, dass die, die da waren, gut gelaunt nach Hause gehen. Ich übe nur den zweiten Beruf aus. Ich verstehe nichts von Marketing, weiß nicht, wann im Nachbarort Schützenfest ist und wie man die Kleinstdorfer aus ihren Häusern holt. Ich bin derjenige, der die Zuschauer bestens unterhält. Das kann ich gut, manchmal sogar sehr gut. Für die Zuschaueranzahl aber übernehme ich keine Verantwortung.

Falls Sie, als Autorin, das Marketing selbst übernehmen müssen, dann sollten Sie lernen, wie das geht. Für die Lesung aber schlüpfen Sie in Ihre zweite Rolle, die der Autorin. Und dann wird gelesen. Egal wie viele gekommen sind. Den Abend mit zwei Fans an der Bar zu verbringen dauert länger und kommt Sie teurer.

Es ist wichtig, vorher zu wissen, wie viele ungefähr kommen. Dann können Sie entsprechend bestuhlen. Einen Saal zu unterhalten, in dem nur jeder zweite Platz belegt ist, ist eine Herkulesaufgabe. Trotzdem lieben Zuschauer es nicht, umgesetzt zu werden. Wenn Sie also mit wenigen Menschen rechnen, sperren Sie die letzten Reihen, setzen Sie Ordner ein oder legen Sie auf die hinteren Sitze Zettel mit der Aufschrift *Bitte nur benutzen, falls alle Plätze belegt*. Das ist besonders wichtig, wenn bei der Veranstaltung Videoaufnahmen gemacht werden. Wenn die Zuschauer richtig sitzen, kann es im Film sehr voll aussehen, obwohl die Anzahl der Zuschauer überschaubar ist.

Der Regisseur und Comedy-Fachmann Knacki Deuser hat in einem Vortrag erklärt, dass nichts über die gute alte Bierbank geht. Die Zuschauer klatschen mehr, sind beweglicher und haben den absoluten Willen mitgebracht, einen schönen Abend zu erleben.

Jemanden gut zu unterhalten, ist eine Frage der richtigen Vorbereitung!

Michael Rossié: www.sprechertraining.de

anderes passieren und so weiter. Man muss also im Kopf viele verschiedene Versionen jonglieren und sich für eine entscheiden. Spieleentwicklung bedeutet ganz oft, diese verschiedenen Möglichkeiten auch tatsächlich im Spiel umzusetzen, all die verschiedenen Geschichten zu erzählen, die möglich sind. Das heißt aber auch, dass die reine Denkarbeit identisch ist.

Welche Voraussetzungen sollte jemand mitbringen, der gern für Computerspiele schreiben möchte?

Ohne Affinität zu dem Medium geht es nicht. Man sollte also auch selbst spielen. Dadurch kann man sich mit dem Medium vertraut machen, denn ansonsten weiß man nicht, wie die Erzählmechanismen funktionieren. Begeisterung für das Medium ist also das A und O. Aber durch das Spielen an sich wird man nicht automatisch zum Storyteller. Man muss beispielsweise ein Talent dafür entwickeln, Spiele zu abstrahieren. Es reicht nicht, ein Spiel durchzuspielen, sondern man muss schauen, was man als Spieler an welchen Stellen machen kann und was nicht – und welche Überlegungen zu solchen Entscheidungen geführt haben könnten. Es gibt auch Fachmagazine und Fachbücher zu dem Thema, die rückblickend erklären, wie die Entwicklung eines Spiels abgelaufen ist und wie die kreativen Entscheidungen aussahen. So etwas sollte man kennen. Und man muss sich selbst gut organisieren können, gerade als externer Mitarbeiter, und immer mitdenken, das ist absolute Pflicht. Sonst kommt es zu Missverständnissen oder das Spiel entwickelt sich in eine falsche Richtung.

Wie bekommt man am besten einen Fuß in die Tür?

Es gibt nicht den einen richtigen Weg. Inzwischen gibt es mehrere Studiengänge, meistens angedockt in Richtung Mediendesign, die ein Weg sein können, in die Spielebranche zu kommen. Aber die Spielebranche ist sehr durchlässig. Ein hochbegabter Programmierer, der sich alles selbst beigebracht hat, aber keine Uni von innen gesehen hat, hat beste Chancen, in der Spielebranche einen Job zu bekommen. Es gibt allerdings inzwischen eine starke Schere zwischen den großen Firmen, die wenig selbst entwickeln, sondern einfach nur den Vertrieb für die großen Titel übernehmen, und einer unüberschaubaren Menge an kleinen Studios. In den letzten zehn Jahren haben ganz viele Leute diese Mediendesign-Studiengänge besucht, zum Beispiel an der *Games Academy* oder der *Mediendesign Hochschule*, und viele davon haben sich in kleinen Teams zusammengefunden und sind jetzt unabhängige Entwickler. Das heißt, die sitzen mit zwei bis fünf Leuten irgendwo zusammen und versuchen, Publishing-Verträge für das Spiel zu bekommen, das sie entwickeln. Und einen Publishing-Vertrag für ein Spiel zu bekommen, ist ungefähr so schwierig, wie als

kleiner Autor einen tollen Buchvertrag zu bekommen. Oder das Team bringt das Spiel selbst heraus und muss damit die Entwicklung und die Werbung selbst finanzieren, was ein großes Risiko ist. Auch ein Studiengang Gamedesign an einer spezialisierten Hochschule muss nicht automatisch zu einer Festanstellung in der Branche führen. Im Gegenteil, im Jahr 2016 haben viele größere Firmen zahlreiche Leute entlassen. Allein deswegen würde ich momentan niemandem versprechen, dass er mit einem Gamedesign-Studium in Deutschland mit Sicherheit einen Job findet. Allerdings sind die Qualifikationen, die man dort erwirbt, auch in anderen Medienbereichen anwendbar.

Mein persönlicher Werdegang war, etwas sehr Allgemeines zu studieren, nämlich Deutsch und Englisch, und mich in meiner Freizeit auf etwas zu spezialisieren und mich weiterzubilden. Ich vermute, dass das auch heute noch sehr empfehlenswert ist. Einfach weil man sich nicht komplett auf eine einzige Sache einschießt, sodass gar nichts mehr ginge, würde die wegbrechen. Stattdessen wahrt man eine gewisse Flexibilität.

Für sehr sinnvoll halte ich es, zu den Jobbörsen und den relevanten Messen zu gehen, etwa im Rahmen der *gamescom*. Und jedes Jahr im April gibt es in Berlin die *Quo Vadis*, eine Spieleentwicklertagung. In den einzelnen Großstädten finden alle paar Monate lokale Veranstaltungen zum Thema Berufe in der Spielebranche statt. Zudem empfehle ich das *Making Games Magazin*, in dem es eine Jobbörse und eine Praktikumsbörse gibt. Natürlich ist ein Praktikum auch im-

mer ein guter Einstieg. Die Branche tendiert aber dazu, nach einem Praktikum gleich den nächsten Praktikanten zu holen, statt einen Praktikanten fest anzustellen. Da muss man aufpassen, nicht verheizt zu werden.

Worauf sollte man als Freiberufler bei Aufträgen achten?

Nach einigen bösen Erfahrungen achte ich heute darauf, ob es sich um eine seriöse Firma handelt, von der ich wenigstens schon mal gehört habe, und ob die Leute Erfahrung in dem Bereich haben oder Schaum-schläger sind. Leider erkennt man das nicht sofort, aber wenn es immer wieder auf kreativer Ebene problematisch wird oder Zahlungen ausbleiben, sollte man eher früher als später die Reißleine ziehen. Ich achte auch darauf, ob diese Firma schon längere Zeit am Markt ist. Außerdem muss das Projekt natürlich auf meiner Wellenlänge liegen. Es gibt Spielegenres, die mir besser liegen als andere, Erzählgenres genauso. Wenn ich merke, ich könnte den Auftrag zwar erledigen, aber das Spiel ist so gar nicht meins, dann nehme ich den Auftrag auch nicht an. Das würde sonst schiefgehen.

Form und Umfang des Auftrags sollten im Voraus so klar wie möglich definiert sein. Schon in der Vereinbarung beziehungsweise im Vertrag sollte festgeschrieben sein, wie viele Überarbeitungen enthalten sind und was genau der Autor zu liefern hat.

Das Interview führte Kerstin Brömer, www.kerstin-broemer.de, www.literaturjournal.de.



der selfpublisher
Deutschlands
1. Magazin für
Selfpublisher

Ab sofort 4 x jährlich:
 10. März, 10. Juni, 10. September, 10. Dezember

Im Abo für nur 27 Euro (inkl. Versandkosten innerhalb Deutschlands), je Heft 6,90 Euro zzgl. Versand.

Bestellen via www.derselfpublisher.de. **Auch im Bahnhofsbuchhandel.**

• uschtrin •



6 Erfolg ist magnetisch. Und Erfolg ist nicht gleichbedeutend mit Fleiß, aber ohne Fleiß geht auch nichts.



26
Auf Knopfdruck kreativ.
Muttersein schult die
Autorentugenden.



20 Die vielen Projekte der Susanne Kasper



16 Man lächelt und nickt und innen drin ist alles grün und gelb vor Neid?

ARTIKEL UND INTERVIEWS

6 The Winner Takes It All

Oder: Erfolg ist magnetisch. Von Robert Corvus

12 Wie gut lässt sich vom Schreiben leben?

Interviews mit Guido M. Breuer, Robert Corvus, Regina Schleheck, Christoph Dittert, Lucien Deprijck, André Wiesler und Bernhard Hennen

16 Neid unter AutorInnen

Von Shirley Michaela Seul

19 „Heute schon geschrieben?“

Sonderfolge: Liebesbrief an Ihre Hauptfigur
Andrea Maluga „Brief an Johannes“

20 Literaturschock, Social Reading, Clever bloggen, Literaturcamp

Susanne Kasper im Gespräch mit Jasmin Zipperling

26 Writing Mum

Wie Kinder beim Schreiben helfen. Von Daniela Nagel

34 Aphorismen schreiben

Fritz-J. Schaarschuh im Gespräch mit Johannes Krüger

47 Grammatik ganz praktisch

Rein in die Rückblende, raus aus der Rückblende.
Von Astrid Rösel

52 Grundwissen Honorare (Teil 3)

Die Verhandlungsmuskeln stärken. Von Ingrid Werner

56 Verkauft euch nicht unter Wert!

Von Nicole Staudinger, der „Schlagfertigkeitenqueen“

58 Interactive Storytelling

Schreiben für Computerspiele. Falko Löffler im Gespräch mit Kerstin Brömer



58 Eine Storyline entwickeln und Dialoge schreiben – auch Computerspiele brauchen AutorInnen.



52 Warum so viele vor Verhandlungen zurückschrecken, und wie wir unsere Verhandlungsmuskeln stärken.

56 Schlagfertigkeit hängt mit Ihrem Selbstbild zusammen! Machen Sie sich Gedanken über Ihren persönlichen Wert und verhandeln Sie!



30 Daheim bei Nina George, Erfolgsautorin und Aktivistin für die Rechte von AutorInnen.

KOLUMNEN

IN (FAST) JEDEM HEFT

29 Blitztipp für SachbuchautorInnen

Lesungen mit persönlicher Note. Von Dörthe Huth

30 AutorInnen daheim

Diesmal: Nina George

37 Fit fürs Marketing

Martina Troyer: Suchmaschinenoptimierung mit Bildern: Inhalte visualisieren und besser auffindbar machen

39 Textküche mit Gasch & Co.

Folge 30: Der innere Monolog
Textprofi: Nicci Schmieder
Zutatenliste von Bettina Brömme und Beatrix Mannel

46 Kummerecke

60 Rezitationskurs

Von Michael Rossié: Die Zuschauerzahl

50 Pinnwand **NEU**

Termine und mehr

62 Waldscheidt auf hoher See:

Buchpropaganda und ein Sekt mit dem Diktator

64 Kurzmeldungen

66 Ausblick + Impressum





Federwelt

ZEITSCHRIFT FÜR AUTORINNEN UND AUTOREN



Erfolg ist magnetisch

Neid unter AutorInnen

Wann den Brotberuf
aufgeben?

Innere Monologe

Storytelling bei
Computerspielen

Aphorismen

Verhandlungsmuskeln stärken



4 195120 307507

01