

Spiel mir das Spiel vom Tod

Die Verlagsgruppe Bastei Lübbe hat Deutschlands erfolgreichste Computerspielefirma gekauft. Warum nur? Sollen wir Bestseller bald auch spielen? Ein Besuch bei den Kreativunternehmern der Zukunft



Der Nerd als Popstar:
Jan Müller-Michaelis,
genannt Poki Foto Archiv

Es könnte sein, dass Groß Borstel der langweiligste Stadtteil Hamburgs ist. Viel Grün, zwei Kleingartenkolonien, alte Ladenzeilen mit Einzelhandel. Hier sucht man nichts, hier eilt man hindurch. Nur wer jung ist und Videospiele-Fan, geht mit Herzklopfen durch die Ausfallstraßen. In zweiter Reihe versteckt in der Idylle, gleich beim Geschirrerleih, sitzt die Firma Daedalic. 160 junge Männer und Frauen, ihr Produkt: Geschichten. Für iPad oder PC. Im Juni waren Fans in dem flachen Bürogebäude, die Gewinner eines Malwettbewerbs. Die Beste hatte einen Manga zu einem der Spiele dieser Firma gezeichnet, kühl und professionell. Doch als die Schülerin aus Koblenz hier stand, brachte sie keinen Ton raus, und ihre Hände zitterten.

Alles nur, weil sie Poki gesehen hatte. Einen Autor von Videospielen. Jan Müller-Michaelis, wie der Hamburger eigentlich heißt, ist die schillernde Figur der deutschen Branche. Er gilt als genialer Freak, schreibt die Texte seiner Spiele selbst, singt die Songs selbst ein. Sieht aus wie ein echter Nerd. Frei wuchernder Bart, leicht struppige Haare, sanfter Blick. Wenn er etwas erklärt, denkt er lange nach, verliert den Faden, grübelt und sagt Dinge wie: „Wir wollen ja Kultur machen, deswegen ist die Firma nach Daedalus benannt. Ein Ingenieur, der denkt wie ein Erzähler. Ich gebe meinem Sohn Flügel, sage aber dazu, nicht zu nah an die Sonne.“

Das ist also die perfekte Analogie auf das Videospiel? „Daedalus war der erste Game-Designer. Er gab seinem Sohn das Spiel und die Regeln, Ikarus musste dann selbst ausprobieren.“ Die Fans sehen Pokis Bilder im Internet, auf denen er immer nur in Jeans und T-Shirt dasteht, und schreiben in die Kommentare: „Poki ist so sexy.“

Hier geht es um die Frage: Wie wird man ein wahrhaft begehrter Star, im deutschen Kulturbetrieb, im Jahr 2016? Müller-Michaelis gründete die Firma Daedalic Entertainment vor zehn Jahren gemeinsam mit dem Unternehmer Carsten Fichtelmann – ohne Investor, in der Küche einer Wohnung in Hamburg-Wandsbek. Ihre Spiele „Edna bricht aus“, „The Whispered World“ oder „Deponia“ wer-

den Riesenerfolge, das erste ist die Diplomarbeit von Müller-Michaelis. Die Comic-Story einer Frau, die aus einer Irrenanstalt ausbrechen muss, unterstützt von einem sprechenden Plüschhasen. Schriller Unsinn, der offenbar einen Nerv trifft. Daedalic bekommt sechsmal den deutschen Computerspielpreis, zweimal den für das „Beste deutsche Spiel“ des Jahres. Vor zwei Jahren hat die Verlagsgruppe Bastei Lübbe 51 Prozent

Börse kürzlich erst gründlich abgestraft worden für manches davon. Aber während andere deutsche Traditionshäuser ihrem eigenen Niedergang hilflos zusehen, will dieser Verlag überleben. Warum nicht mit Hilfe von Videospielen.

Die Hamburger Spielemacher könnten der ideale Partner sein. Müller-Michaelis denkt genauso intensiv über Narration nach wie ein Roman- oder Drehbuchautor. „Wenn man tief genug schaut,

cken“, sagt Müller-Michaelis alias Poki. „In Deponia, dem Spiel aus der Müll-Welt, geht es versteckt um die Frage, wie lange kannst du weitermachen. Rufus ist ein Stehaufmännchen, und er will das Unmögliche. Wie viel schafft ein Mensch, wann gibt man auf?“ Und: „Ohne einen sehr ernststen Kern wäre eine Geschichte gar nicht lustig.“

Die Spiele der Hamburger sind flächige Szenarien, sozusagen be-

land“ oder „Leisure Suit Larry“ aus den Achtzigern, funktionierten auch über Humor. Eigentlich waren sie Lehrstücke darüber, wie man mit wenig Text und sehr eingeschränkten technischen Möglichkeiten eine lebendige Erzählung erzeugt. Aktuelle Spiele geben sich darin seltsamerweise wesentlich weniger Mühe. „Für die Frage, wie man mit Computerspielen Geschichten erzählen will, waren die Adventures der Achtziger

gen Fans Herzklopfen und rettet nebenbei auch das Geschäft. Und wie. „Deponia“ zum Beispiel, das Meisterstück von Müller-Michaelis, ist eine hochkomplexe Geschichte um einen Egozentriker, der in einer Welt aus Müll lebt und sich auf einen anderen, sauberen Planeten retten will – bis er sich in den Niederungen seiner Halde verliebt und auch an andere zu denken lernen muss. Die Spiele der inzwischen verteilten

kann dann auch mal den (im Roman festgelegten) Tod einer lieb gewonnenen Figur verhindern. Aber auf dem Weg dahin werden Grausamkeiten, Krieg und Hunger das Thema der Erzählung sein. Kein sprechender Hase wird ihr einen überraschenden Schub geben können, wann immer sie ins Stocken gerät. Das Abenteuerspiel müsste nun erwachsen werden.

Floppt „Die Säulen der Erde“ als Spiel, geriete aber womöglich nur Bastei Lübbe in eine tiefe Krise, nicht unbedingt die Spielefirma. Sie produziert derzeit noch viel mehr. Im November erscheint „Silence“, ein atmosphärisches Spiel um zwei Kinder, die sich im Krieg verstecken und in einer mystischen Zwischenwelt landen. Anfang 2017 folgen dann „State of Mind“ und „The Long Journey Home“, zwei Science-Fiction-Spiele. Einmal ist der Transhumanismus das Thema, die Selbstoptimierung mit Technologie, einmal einfach nur die Schönheit des Weltalls.

Jan Müller-Michaelis sitzt in seinem Büro zwischen Verstärkern und Gitarren, gerade hat seine Band „Baumann Bergmann Pokinson“ ihr Debütalbum selbst produziert, sie tritt auf mit den Songs aus seinen Abenteuerspielen. Eine Tour im Sommer war komplett ausverkauft. Es scheint, als könnte der Held der deutschen Games-Szene zwischen diversen Karrieren wählen. Er will aber doch nur die, in der es sich um „Point und Click“ dreht, so nennen Adventure-Fans ihr Genre auch. „Das Spiel ist ein Medium, das viel breiter ist, als es die Musik oder ein Buch oder der Film sein kann. Es kann eben noch viel mehr leisten. Geschichten zu erzählen, so wie ich es will, bedeutet, dass man das Publikum daran teilhaben lässt. Es ist nicht mehr passiv.“

Aus den Verlagskreisen, mit denen er jetzt viel zu tun hat, wurde Müller-Michaelis schon gefragt, ob er nicht einen Roman schreiben wolle. Schließlich ist er der größte Storyteller der deutschen Spieleindustrie. „Woher soll ich die Zeit nehmen“, sagt er dazu. „Auch wenn ich schon Spaß daran hätte. Aber andererseits, warum denn. Das Computerspiel bleibt für mich die Königsklasse der Erzählung.“

THOMAS LINDEMANN



Aus dem Spiel „Die Säulen der Erde“

Abbildung Daedalic

der Firma gekauft. Und heute ist auch absehbar, was das bedeutet: Auf der Frankfurter Buchmesse werden die Spieledesigner nun mit Ken Follett auf der Bühne stehen. Dessen Mittelalter-Bestseller „Die Säulen der Erde“, den in den Neunzigern mehr als vier Millionen Menschen lasen, haben sie gerade in ein Spiel transformiert.

Spiele zu Filmen gab es schon oft, zu jedem Harry Potter wurde eilig auch ein Game zusammengeschustert, „Iron Man“ und „Ghostbusters“ wurden dieses Jahr parallel mit einem Spiel produziert. Spiele zum Roman sind neu. Dass ein Verlagshaus in die digitale Unterhaltungskultur will, ist neu. Die Kölner Bastei Lübbe AG, bei der auch Dan Brown erscheint, probiert zurzeit verschiedene, teils verwirrende Strategien aus, um ihre Zukunft zu sichern, und ist an der

dreht sich jede Geschichte um den nicht auflösbaren Konflikt zwischen Leben und Tod. Du willst leben, aber du musst sterben“, sagt er. Darum gehe es, letztlich, in seinen Spielen. Ernste Themen – das ist genau das, was Ältere, und womöglich auch die meisten Leser klassischer Feuilletons, den Computerspielen grundsätzlich nicht zutrauen. „Ich bin angetreten, das zu ändern“, sagt Müller-Michaelis.

Starke Worte, schließlich macht seine Spielefirma etwas, das nach Comic und Slapstick aussieht. Neben der Sache mit dem Irrenhaus und dem Hasen gibt es noch Spiele um einen Clown, der eine Fantasy-Welt retten soll, und etwas mit einem großmäuligen Kerl, der auf einer Müllkippe lebt und ins All will. „Ich muss meine Gedanken so unterhaltsam wie möglich verpa-

wegte Zeichnungen, in denen man herumklickt und so seine Figur handeln lässt. Der Spaß kommt aus den (oft sehr guten) Dialogen – denn aus dem Rest ist auch nicht viel zu ziehen. In den Vereinigten Staaten, England und Polen werden Videospiele mit den ausgefeiltesten virtuellen Welten produziert, oft teurer als große Kinofilme. Deutschland kann da grundsätzlich nicht mithalten. Außer der Frankfurter Firma Crytek (von der auch schon wieder lange nichts zu hören war) ist hier niemand dazu in der Lage.

So ist der Erfolg von Daedalic aus der Not geboren – und er ist enorm. Müller-Michaelis und seine Mitarbeiter machen Abenteurer-Spiele, „Adventures“. Die galten seit Jahren als veraltet, sind aber leicht herzustellen. Die Vorbilder dieser Spiele, „Monkey Is-

wegweisend. Dieser Prozess blieb damals aber an einem ganz ungünstigen Punkt stecken, weil die Technik zu gut wurde“, sagt Müller-Michaelis. „Alle dachten plötzlich nur noch an Grafik. Darunter leiden die Geschichten bis heute.“

Das ist wahr, und trotzdem wirkt es dreist, heute noch solche Spiele zu produzieren. Denn die Technik ist nun einmal fortgeschritten. Was Daedalic tut, ist, als würde man den VW-Käfer wieder bauen. Es wäre eine Zumutung, wäre da nicht noch der Humor von Poki. Die Spiele sind bevölkert von Figuren wie dem weißhaarigen Ex-Hippie, der die Welt retten wollte, aber an Burn-out gescheitert ist. Und von niedlichen Schnabeltieren oder sprechenden Küken aus der Zukunft, die Witze reißen. Mit diesen blühenden Phantasien gibt Poki seinen jun-

Reihe verkauften sich 2,5 Millionen Mal. Das sind Zahlen, von denen Verlage nur träumen. Selbst wenn man die ersten zehn Plätze der „Spiegel“-Bestsellerliste zusammenrechnet.

Wenn das Spiel zu „Die Säulen der Erde“ nun Anfang 2017 auf den Markt kommt, wird trotzdem überhaupt erst klar werden, wie gut Videogames denn in den klassischen Kulturbetrieb passen. Die Theorie vom Spiel als dem „einzigen Medium, das das Publikum teilhaben lässt“, muss sich dann noch beweisen. Den historischen Roman um den Bau einer Kathedrale in Südengland und das Ringen um Frieden im 12. Jahrhundert haben die Hamburger Spieledesigner in Abschnitte zerstückelt, durch die der Spieler verschiedene Hauptfiguren aus dem Buch steuern wird. Wer klug spielt,

Auktionen, Kunsthandel und Galerien



im Kinsky
Auktionshaus

Schloss Pfannberg

Nachlass Carl Anton
Goess-Saurau und Marie,
geb. Mayr-Melnhof,
Auktion am
18. & 19. Oktober 2016, 14 Uhr

Online Katalog
www.imkinsky.com

Philipp Ferdinand
de Hamilton
Jagdstillleben mit Vögeln,
1738, Rufpreis € 8.000

Auktionshaus
im Kinsky GmbH
Palais Kinsky
1010 Wien, Freyung 4

LEMPERTZ
1798

Einladung zu Auktionseinlieferungen

Moderne Kunst, Zeitgenössische Kunst, Photographie

Asiatische Kunst, Afrikanische und Ozeanische Kunst

Neumarkt 3 50667 Köln T 0221-92 57 290 info@lempertz.com
Berlin T 030-27 87 60 80 München T 089-98 10 77 67

NAGEL
auction.de

737 | KUNST & ANTIQUITÄTEN
12. Oktober 2016

738 | NAGEL COLLECT - 13. OKTOBER 2016
Besichtigung: 7. – 10. Oktober 2016



Geschenkmedaillon Prinzessin Victoria von England
Hermann Julius Wilim, Hofjuwelier Berlin, um 1882
18 kt Gelbgold, L. 6 cm

Online-Katalog: www.auction.de

Nagel Auktionen GmbH & Co. KG | Neckarstraße 189 – 191 | 70190 Stuttgart
Tel.: +49 (0) 711 - 64 969 - 0 | Fax: +49 (0) 711 - 64 969 - 696 | contact@auction.de

Kaufe alte Ikonen, ganze Sammlungen 021 03/88833

Wir kaufen Bücher
aller Gebiete in ganz Deutschland
Antiquariat Michael Zorn, Marburg T. 06421/23220

MÄRKLIN-Eisenbahnen gesucht
alte H0, 0, I, II u. Blechspielzeug, auch defekt, 24 h, ☎ 061 96/42548

VAN HAM
Kunstauktionen | www.van-ham.com

www.uhren-buse.de
Mainz • ☎ 061 31-234015

++ + FAZ./F.A.S. Druckkontrolelement ++ +

VAN HAM
WOC 2016-18

Edvard Munch
Selbstbildnis, 1930, Lithographie.
Schätzpreis 20.000,- (Lot 6836)

Picasso, Le Crâne de Chèvre, 1952.
Aquatinta, SP 7500,- (Lot 6887)

Auktion 98 am
14.-15. Okt. 2016

7236 Lots antiquarische Bücher,
Antiquitäten, Kunst.

KIEFER · Pforzheim
0 72 31-9 23 20 · www.kiefer.de

KIEFER
BUCH- UND KUNSTAUKTIONEN

Kaufe Orientteppiche vor 1930
Dipl.-Ing. H. Jonas, T. 0341/6991928
E-Mail: helmut-jonas@arcor.de

Fluxus gesucht (Bauermeister, Brecht, Filliou, Köpcke. Zuschriften erbeten unter 31061191 - F.A.Z. - 60267 Ffm.

Suche: Francis, Noland, Morris, Hofman, Kline, Frankenthaler u.a. Zuschriften erbeten unter 31062074 - F.A.Z. - 60267 Ffm.

Peter Roehr gesucht. Zuschriften erbeten unter 31061193 - F.A.Z. - 60267 Ffm.

KETTERER KUNST



Heinz Mack · Ohne Titel · 1962 · € 200.000 - 300.000

EINLADUNG
ZUR EINLIEFERUNG

Information zur Auktion: Tel. +49 (0)89 552440 · www.kettererkunst.de

Viele Menschen bezahlen für die Wahrheit mit ihrem Leben. Sie können mit Karte zahlen. Verteidigen Sie das Recht auf freie Berichterstattung. Mit Ihrer Spende.

15 Jahre

REPORTER OHNE GRENZEN
FÜR PRESSEFREIHEIT

Spendenkonto: 566777080
BLZ: 10090000 Berliner Volksbank
www.reporter-ohne-grenzen.de