



Vom Spiel zum Buch

LESEN SIE WEITER

Computerspiele drehen den Spieß um: Sie setzen nicht mehr nur Ideen aus Buch- und Filmgeschäft um. Heute dienen sie selbst als Vorlage für erfolgreiche Romane.

Der Orc hatte seine lange Streitaxt gezogen und wirbelte sie nun, unverständliche Kampfschreie ausstoßend, über seinem Kopf. Der Zwerg Falstad antwortete mit einem kehligen Brüllen und schien seine vorherige Sorge um Elfin Vereesa abgelegt zu haben. Die Freude auf den bevorstehenden Kampf überwog eindeutig!

Sie erwarten nach diesen Zeilen eine neue Erweiterung von **WarCraft 3** oder gar einen Nachfolger? Fehlanzeige. Diese Szene ist ein Auszug aus dem Roman **Der Tag des Drachen**, basierend auf der Strategieserie.

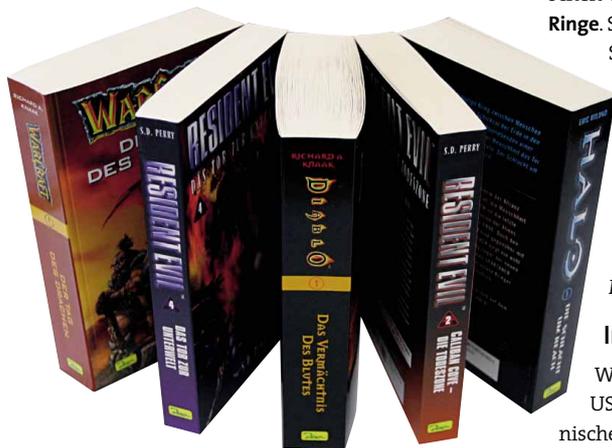
Die Dominanz auf dem Medienmarkt verschiebt sich schleichend: Viele Spiele bedienen sich nicht mehr einer literarischen Vorlage wie **Dune** oder **Der Herr der Ringe**. Stattdessen liefern neu erschaffene Spiel-Universen selbst die Basis für Geschichten in Buchform. Dafür ist **Der Tag des Drachen** nur ein Beispiel von vielen. Allein beim deutschen Verlag Panini Dino sind über 30 Werke aus der Welt der Computerspiele herausgekommen – und bis heute über 270.000 Mal über die Ladentheke gegangen.

Import aus Amerika

Wie so oft kommt der Trend aus den USA. »Irgendwie bin ich auf amerikanische Romane über Computerspielwel-

ten gestoßen«, sagt Jo Löffler, Produzent der Bücher bei Panini Dino. »Ich habe sie gelesen und mich gleich verliebt.« Löffler machte Nägel mit Köpfen. Im März 2002 veröffentlicht der Verlag aus Stuttgart mit **Resident Evil: Die Umbrella Verschwörung** seinen ersten deutschen Spieleroman, übersetzt aus dem Englischen. Er gibt die Ereignisse des ersten Teils der Videospielserie **Resident Evil** in Buchform wieder: Draufgänger Chris Redfield und die Ex-Diebin Jill Valentine gehen mysteriösen Todesfällen in der Nähe eines alten Hauses im Bergstädtchen Raccoon City nach. Das Haus gehört dem gewaltigen Umbrella-Unternehmen, das dort seit Jahren geheime Genforschung betreibt – angeblich zum Wohle der Menschheit.

Die anfängliche Angst Löfflers, mit dem Projekt zu scheitern, war unbegründet. 30.000 Mal hat sich das Buch bis Ende 2004 verkauft. Zum Vergleich: Ein Roman gilt in Deutschland ab 10.000 Exemplaren als Erfolg. Darum schien es nur logisch, weitere





Das Videospiel Resident Evil hat neben Hollywood auch die Autoren von Lizenzgeschichten beeindruckt.

Übersetzungen und mittlerweile auch eigene Romane zu produzieren, etwa zu **Diablo**, **Halo**, **Tomb Raider** und **Sacred**. Jeder Band kostet um die zehn Euro und umfasst zwischen 250 und 400 Seiten Lesestoff.

Blizzard legt vor

Die Romane werden in den seltensten Fällen von den Spieledesignern selbst verfasst. 2000 veröffentlichte etwa der Blizzard-Vordenker Chris Metzen das **WarCraft-Werk Of Blood and Honor** – eine Ausnahme. In der Regel schreiben erfahrene Lohnautoren Geschichten, die mit den Entwicklerstudios abgesprochen und mehr oder weniger stark an die Spiele an-

gelehnt sind – so wie die restlichen Bücher zur **WarCraft**-Reihe. »Blizzard-Spiele wie WarCraft, StarCraft und Diablo liefern einen tollen Hintergrund für Romane, weil es funktionierende und sehr komplexe Fantasy- und Science-Fiction-Welten sind. Die können wir im Buch episch erweitern«, sagt Jo Löffler. So erzählt eines der Bücher die Geschichte des nie veröffentlichten **WarCraft-Adventures**. **Der Lord der Clans** beschreibt die Abenteuer des Orcs Thrall, den Spieler als charismatische Heldenfigur aus **WarCraft 3** kennen. Der Roman setzt zeitlich davor an. Nach der Niederlage der Orcs gegen die Menschen finden die grünhäutigen Grobklötze zu ihren schamanischen Wurzeln zurück. Der junge Orc Thrall, einst Sklave der Menschen, wird zu ihrem neuen Führer: »Ab und zu fiel Thralls Blick auf das immer stärker zerschlissene Wickeltuch mit dem Symbol des weißen Wolfskopfes auf blauem Grund. Dann sah er schnell weg, weil er meinte, dass seine Gedanken diesen Pfad nicht betreten sollten. Was hätte es gebracht? Er hatte genug Bücher gelesen, um zu wissen, dass die Orcs in kleinen Gruppen lebten, von denen jede über ein eigenes Symbol verfügte. Was also hätte er denn tun sollen? Seinem Herren Blackmoore sagen, er wolle kein Sklave mehr sein? Trotzdem es absurd war, ließ ihn der Gedanke nicht mehr los.«

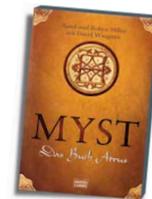
Verliebte Helden

Claudia Kern hat den **WarCraft**-Roman aus dem Englischen übersetzt. Kern ist eine erfahrene Autorin im Bereich der Lizenzgeschichten, sie hat **Perry Rhodan**-Romane veröffentlicht und Sachbücher zu TV-Serien wie **Buffy** und **Star Trek** verfasst. Sie ist sich sicher, dass sie die Atmosphäre des

SPIELE AUF PAPIER

FANTASY-ROMANE

Diablo: Das Vermächtnis des Blutes
Wie das Spiel, so das Buch: Auch hier werden Gräber geplündert. Und das wird dem Söldner Norrec Vizharan zum Verhängnis. Nachdem er sich die frisch gestohlene Rüstung des Blutes übergestülpt hat, verliert er die Kontrolle über sich und verspürt einen unbändigen Durst nach Blut. Ist er einem Dämon verfallen? Der Ausflug in die Diablo-Welt beginnt zäh, baut dann aber Spannung auf.
Umfang: 414 Seiten; Preis: 9,95 €



Myst: Das Buch Atrus
Spieler bekommen mit diesem Roman aus der Buchtrilogie die Vorgeschichte zum ersten Teil von Myst geliefert. Im Mittelpunkt steht der junge Atrus, dessen Vater eigene Welten erschaffen hat und von seinen Geschöpfen verehrt wird. Nun probt der Sohnmann den Aufstand gegen des Vaters Gottesmacht. Gut geschrieben, aber die Geschichte ist – wie auch das Spiel – gewöhnungsbedürftig.
Umfang: 398 Seiten; Preis: 8,90 €

Umfang: 398 Seiten; Preis: 8,90 €

WarCraft: Der Lord der Clans

Die Orcs waren nicht immer blutrünstig. Eigentlich sind sie ein schamanischer Stamm, der mit der Natur im Einklang gelebt hat. Der junge Orc Thrall will sein Volk nach dem verlorenen Krieg gegen die Menschen wieder zu ihren Wurzeln führen. Der Roman der erfahrenen Autorin Christie Golden erzählt die Ereignisse des nie veröffentlichten WarCraft-Adventures. Ein Muss für Fans!
Umfang: 302 Seiten; Preis: 9,95 €



SCIENCE FICTION



Resident Evil: Die Umbrella Verschwörung
Ganz nah am Computer- und Videospiel ist das erste Buch von Resident Evil. Die Geschichte von Chris Redfield und Jill Valentine in der mysteriösen Umbrella-Villa wird auf 280 Seiten nacherzählt – mit allen Details, Charakteren und sogar den Rätseln. Spannende Grusel-Action und gute Dialoge machen den Roman absolut lesenswert.
Umfang: 284 Seiten; Preis: 8,95 €

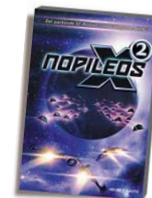
Umfang: 284 Seiten; Preis: 8,95 €

StarCraft: Libertys Kreuzzug

Sehnsucht nach den fiesigen Zerg oder den mächtigen Protoss? Dann ist dieser Roman genau das Richtige. Er erzählt die Geschehnisse der ersten Kampagne der Terraner im Computerspiel aus der Sicht des Reporters Michael Liberty, der beim Überfall unbekannter Aliens auf einen besiedelten Planeten zu tief in Dingen wühlt, die einige Fraktionen lieber geheim halten wollen. Während des Lesens macht sich unweigerlich Nostalgie breit.
Umfang: 236 Seiten; Preis: 9,95 €



X2: Nopileos

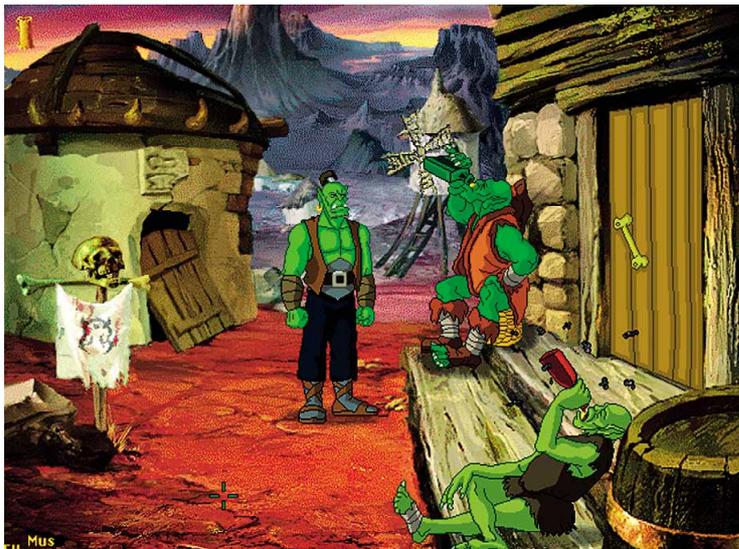


Eine wahre Flut an Emails erhielt Autor Helge Kautz, als er in seinem ersten X-Roman das Echsenwesen Nopileos auf einem Planeten abstürzen ließ. Damit war der Charakter eigentlich von der Bildfläche verschwunden. Aber die Fans wünschten sich eine Rückkehr. Und so taucht der Leser im zweiten Buch in die Abenteuer des Nopileos nach seinem Absturz ab. Solide Science-Fiction-Kost, die man lesen kann, auch ohne X gespielt zu haben.
Umfang: 412 Seiten; Preis: 9,95 €

Umfang: 412 Seiten; Preis: 9,95 €



Jo Löffler, Produzent von Spiele-Romanen, hat klare Qualitätskriterien: »Die Buchautoren müssen die Spiele auch gespielt haben.«



Das Warcraft-Adventure hat es nie in den Handel geschafft. Die Story erzählt jetzt das Buch.



Doom 3: Kann der Ego-Shooter als Vorlage für einen spannenden Roman dienen?

Spiele optimal einfangen und in einem Buch wiedergeben kann: »Ich bin absolut begeisterte Warcraft-Spielerin. Ich habe Nächte durchgespielt. Ich bin sehr lange durch diese faszinierende virtuelle Welt gezogen. Heute habe ich ein Feeling dafür, wie man sie in einem Buch umsetzt.« Spannend sei, was man aus den unterschiedlichen Charakteren des Spiels machen könne. »Du kannst ihnen noch ganz andere Facetten hinzufügen, als die Spieler es aus dem Computerspiel kennen.« So verliebt sich Thrall im Buch zum Beispiel unsterblich in die menschliche Tochter seines Herren, als er noch ein Sklave ist. »Eine Liebesgeschichte zwischen Orc und Mensch gibt es in den Spielen nicht.«

Spiel, Roman, Spiel

Nicht alle Romane bedienen sich der Charaktere aus den Computerspielen; oft nutzen sie nur die Spielwelt, um ihre eigene Geschichte zu erzählen. Ein Beispiel dafür sind die beiden Romane zur Weltraumsimulation **X – Beyond the Frontier** des deutschen Entwicklerteams Egosoft. Der Autor Helge Kautz konnte beim Schreiben nicht auf eine derart umfangreiche Hinter-

grundgeschichte wie in einem Blizzard-Spiel zurückgreifen. »Beim Spielen von X ist mir aufgefallen, dass an vielen Stellen mit einer Geschichte gespart wurde. Ich wollte diese Lücke schließen«, sagt Kautz, der hauptberuflich bei Publisher THQ arbeitet. So ist er auf die Idee zu einem Roman gekommen. Kautz hat viele Stunden mit X zugebracht und sich immer dann Notizen gemacht, wenn die Story Fragen offen ließ. »Irgendwann hatte ich eine ganze Kladde zusammen.« Über den Inhalt hat er lange mit Freunden und Kollegen gesprochen. Dann begann er zu schreiben. Herausgekommen ist das Buch **Farnhams Legende**, das bis auf das Universum nichts mit dem Computerspiel gemein hat. Trotzdem beeinflusste es sogar den Spiel-Nachfolger **X2 – Die Bedrohung**. Einige Städte und das von Aliens genutzte »zuransische« Zeitsystem – von Kautz erdacht – fanden den Weg ins Programm. Auch das Buch wurde bereits fortgesetzt. »Nopileos« ist der Protagonist des gleichnamigen zweiten Romans. Das echsenartige Wesen war im Vorgänger mit seinem Raumschiff abgestürzt und muss sich nun auf einer fremden Welt zurechtfinden. Kautz' Fans danken es ihm. Ein Leser schreibt im Rezensionsteil des Internet-Händlers Amazon über das Science-Fiction-Buch: »Ich bin wirklich begeistert. Es ist ein erfrischend guter und leicht zu lesender Roman.«

Sucht wie bei einer TV-Serie

»Der Erfolg gibt uns recht«, sagt Jo Löffler. »Wenn du dich in ein Spiel richtig eingearbeitet hast und dann die Endsequenz über den Bildschirm flimmert, taucht unvermittelt die Frage auf: Wie geht's weiter? Das ist wie bei einer TV-Serie.« Auch Autorin Claudia Kern macht in diesem Punkt die Faszination der Bücher fest: »Du willst noch tiefer in etwas eintauchen, was dich

ohnein schon weit über 30 oder 40 Stunden beschäftigt hat. Dann ist ein Buch als Fortsetzung doch optimal.«

GameStar-Leser Sven Bösking (23) kann den Profis beipflichten: »Es ist spannend, über das Spiel hinaus etwas über die dort gezeigten Welten zu erfahren. Man wird über kurze Zeit gut unterhalten.« Er hat einige Romane zu **WarCraft** und **StarCraft** gelesen. Allerdings ordnet sie der Fantasy-Liebhaber qualitativ hinter bewährten Serien wie **Das Rad der Zeit** ein. Gut findet er bei den **StarCraft**-Geschichten, dass er bekannte Charaktere aus dem Spiel trifft. »So erkenne ich mein Spiel in dem Buch wieder.« Gestört hat ihn dagegen, dass der Autor versucht, die Spielmechanik im Text umzusetzen. »Dauernd werden irgendwelche Basen infiltriert. Das muss ich nicht unbedingt lesen, das spiele ich lieber.«

Ein Buch zu Doom?

Jo Löffler dagegen möchte das lesbare Spielerlebnis noch weiter forcieren. Derzeit arbeitet er mit seinem Team an der Übersetzung eines Romans über den ersten Teil des Ego-Shooters **Doom**. Wo ist in einer solchen Ballerorgie die Geschichte? »Ein guter Autor kann auch aus dieser Vorlage ein spannendes Buch machen«, versichert Löffler. Der Roman wird aus der Ich-Perspektive erzählt; die düstere Stimmung aus **Doom** soll auch beim Leseerlebnis rüberkommen. »Klar gibt es hier auch Dialoge. Aber das Hauptaugenmerk liegt auf dem eigentlichen Inhalt des Spiels: Hier müssen möglichst viele Gegner zur Strecke gebracht werden.« Fans der Serie können das Buch mit dem Titel **Kneedeep in the Dead** ab dem 18. Februar 2005 bei ihrem Buchhändler abholen. Sie werden entscheiden, ob das Konzept der Computerspiele in Buchform weiterhin erfolgreich sein kann.

Christian Pfeiffer / CS



Science-Fiction-Liebhaber Helge Kautz hat das Universum der deutschen Weltraumsimulation X episch erweitert.