

Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Ich wollte ein Kinderbuch über meine Leidenschaft für Videospiele schreiben ... und habs einfach getan!

Franz Zwerschina · Samstag den 3. September 2022

Wenn mich jemand fragt, woher meine Begeisterung für Videospiele kommt, muss ich nicht lange nachdenken. Die naheliegendste Erklärung liegt in meiner Kindheit. Damals, in den frühen 1990ern, gab es für mich zwei große Hobbys, denen ich auf Gedeih und Verderb ausgeliefert war. Das eine war Fußball, das andere waren Videospiele. Während ich Fußball in jeder freien Minute spielte (wir wohnten direkt neben dem örtlichen Fußballplatz), erschloss sich mir die Welt der Games lange Zeit nur aus der Ferne.



Hierin stecken 5 Jahre harte Arbeit. **Lina Knut** – Schülerin, Gamerin, Weltenretterin (©Franz Zwerschina)

Wo alles begann

Ich erinnere mich an ganzseitige Werbeanzeigen im **Micky Maus Magazin**, die ich minutenlang anstarrte und studierte; versucht, mir auszumalen, wie dieses kunterbunten Grafiken wohl in Bewegung aussehen würden. Ich erinnere mich an eine Broschüre, die immer an der Ladentheke beim hiesigen Elektromarkt auslag und die ich wie eine Kostbarkeit behandelte.

Das etwa A6-große Heftchen war prall gefüllt mit allen PAL-Spielen, die es im Nintendo-Sortiment zu kaufen gab. Mit kurzen Infoboxen zu Genre, Mehrspieler-Möglichkeiten und natürlich den spektakulären Spielecovern.

Vor allem aber erinnere ich mich an diese in größeren Kaufhäusern aufgestellten Spielkonsolen, die hinter dicken Glaswänden eingefasst waren und auf denen monatelang nur ein einziges Spiel in Dauerschleife lief.

Aber was machte das schon, wenn es sich bei besagtem Spiel um **Super Mario Bros. 3** handelte: ein bis heute andächtig verehrter Klassiker der Spielekunst. Ich kostete jede Sekunde vor den dicken Röhrenbildschirmen aus und sendete stille Stoßgebete in den Himmel, dass meine Eltern während des Einkaufs auch nur recht lange Umwege nahmen (oder zufällig Bekannte treffen würden, mit denen sie ausgiebig quatschten), um nur möglichst lange dem Klempner dabei zusehen zu können, wie er Koopas, Gumbas und Hammer-Brüder zerstampfte.





Heute sammle ich vor allem Spiele in OVP (©Franz Zwerschina)

Natürlich freute ich mich, wenn ausnahmsweise mal niemand an den Konsolen stand und ich selbst daddeln konnte. Aber genauso gern guckte ich Anderen beim Zocken zu. Dabei konnte man sich womöglich Tricks anschauen, geheime Cheats (das Wort kannte ich damals noch nicht) oder versteckte Abkürzungen entdecken.

Und was staunte ich, als sich einmal ein älterer Junge in einem der Anfangslevel von SMB.3 auf eine weiße Plattform stellte, dort kurz verharrte, dann plötzlich mit Mario hinten die Grafik-Assets fiel, nur um dann am Ende der Welt eine versteckte Flöte zu finden. Wow! Man konnte also auch Geheimnisse in dem Spiel entdecken. Das gab Videospiele eine völlig neue Dimension, ein mystisches Momentum wenn man so will und war womöglich die Initialzündung für meine immer noch andauernde Videospielebegeisterung.

Noch heute liebe ich es, wenn Kunstwerke in ihrer Interpretation geheimnisvoll bleiben; wenn Erklärungen nur vage angedeutet werden. Deshalb auch meine Begeisterung für J.R.R. Tolkien, der einmal über seinen „Der Herr der Ringe“ schrieb.

“Ein paar Rätsel muss es immer geben, sogar in einem mythischen Zeitalter. Tom Bombadil ist eines.“

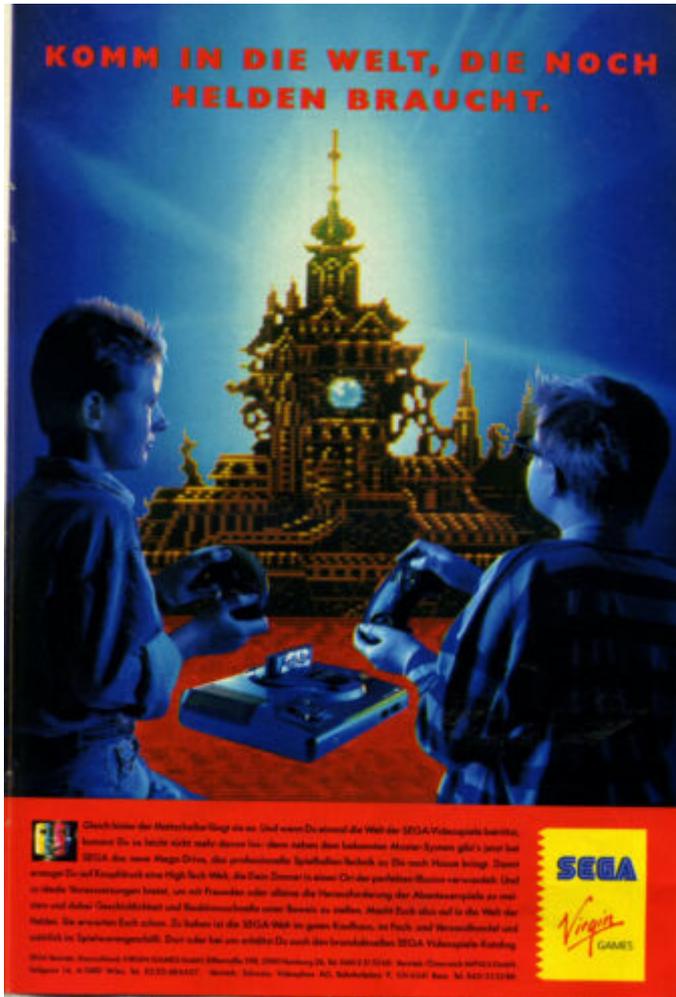
J.R.R. Tolkien (britischer Schriftsteller und Philologe) [1]

Leidenschaft Lesen

Später, als ich das Fußballspielen aufgrund einer ernsten Halswirbelverletzung aufgeben musste, entdeckte ich eine neue Leidenschaft, die bis heute mein Leben bereichert. Das Lesen.

Waren es anfangs ausschließlich Comics (Micky Maus, Asterix, Gespenster Geschichten) und Videospielezeitschriften (Mega Fun, MAN!AC, 64 Power) die ich mir beim örtlichen Trafikanten (Kiosk) besorgte, verschob sich mein Interesse mit zunehmendem Alter zu komplexeren Büchern und Romanen. Ich fing an, gezielt Bücher zu sammeln, mich für Autorinnen und Autoren zu interessieren, las Autobiografien von Jack London, Astrid Lindgren, Jack Kerouac und J.R.R. Tolkien und versuchte hinter das Geheimnis guten Schreibens zu kommen.

Anfangs kopierte ich die Stile von mir verehrten Autoren und hielt es dabei wie der amerikanische Schriftsteller Hunter S. Thompson, der den kompletten Roman *The Great Gatsby* von F. Scott Fitzgerald mit seiner Schreibmaschine abtippte. Nur »um zu verstehen, wie es sich anfühlt, so großartig zu schreiben«.



Auf diese Anzeige (in einem alten Videospieldmagazin) habe ich als Kind gefühlt stundenlang gestarrt!

Dabei waren Büchern für mich nicht bloß zwischen zwei Pappdeckel gepresste Geschichten, sondern Ausdruck einer Lebensphilosophie, einer Weltanschauung.

Wenn ich im Zug eine Person entdeckte, die *Unterwegs*, *Das foucaultsche Pendel* oder *Das Silmarillion* las, fühlte ich mich verstanden in meiner beengenden Welt auf dem Land, die außer Brotjob, Autowahl und Betrinken am Wochenende wenig für mich bereitzuhalten schien. Bei der Lektüre meiner Bücher fühlte ich jenen zarten Stachel des Aufbegehrens, der einem kreativen Aufbruch gern vorangeht.

Gibt es eine richtige Art zu Schreiben?

Damals fing ich an, erste Entwürfe für einen Roman niederzuschreiben. Wenn ich heute daran zurückdenke, erinnere ich mich vor allem an die naive Ernsthaftigkeit, mit der ich bei der Konzeption zu Werke ging. Ich schrieb ohne Plan, exzessiv und benebelt vom Ehrgeiz, etwas „wichtiges“ und „ernsthaftes“ zu schreiben.

„Den großen amerikanischen Roman“, wie mein Jugendfreund Wolfgang immer grinsend sagte. Dazu kam eine gehörige Portion Selbstüberschätzung – ein biederer Cocktail, der jede schöpferische Leichtigkeit verbannte.

Dabei konnte man mir mangelnde Ambition nicht vorwerfen. Von einem Bekannten ließ ich Landkarten meiner fiktiven Welt entwerfen und illustrierte die Kapitel mit Zeichnungen. Ich komponierte einen Soundtrack, der dem Buch beiliegen sollte, was mir aufgrund fehlenden musikalischen Talents aber nur leidlich gelang. Zwei Kapitel des Buches ließ ich außerdem einsprechen – als Appetithappen für potenzielle Verleger sozusagen. Heute sind Hörbücher bzw. Soundtracks zu Büchern Gang und Gebe. Damals vor einer Dekade war die Idee relativ neu.

Um es kurz zu machen: Das Buch erblickte nie das Licht der Welt und liegt heute traurig in einem Koffer im Keller. Jahrelang ärgerte ich mich über die vergebene Liebesmühe, ohne zu wissen, woran ich eigentlich gescheitert war. Mittlerweile weiß ich, dass es dafür gute Gründe gab.

Neben der stoischen Verbissenheit, mit der ich schrieb, war es vor allem fehlendes Handwerk. Es fiel mir enorm schwer, einen Spannungsbogen aufzubauen und zum Kern der Geschichte vorzudringen. Ich feilte stundenlang an einzelnen Wörtern, versuchte mich an langen Naturbeobachtungen (die mich selbst nicht interessierten) und verglich meine Sätze fortwährend mit denen anderer Autoren. Dazu kam meine Schwäche, lebensnahe Figuren zu entwickeln und authentische Dialoge zu schreiben.

In den darauffolgenden Jahren verabschiedete ich mich vom romanhaften Schreiben, wenngleich ich immer noch gerne las und bis heute Bücher sammle. Wann immer ich einen Buchladen betrete, ist mein erster Weg zu den Schreibratgebern, um zu gucken, ob es dazu etwas neues gibt. Bis heute habe ich sicherlich zwei Dutzend didaktischer Schreibfibel in meinem Buchregal, die ich immer mal wieder herausnehme, um darin zu blättern.

Für Mia kaufe ich zwei Handvoll Himbeerzungen, die sie so gern mag. Weil sie mir mit Frau Blume so toll geholfen hat.

Nachdem ich mit meinem Hund Muffin Gassi war, laufe ich mit Mia zum Weiher. Dort spielen wir am liebsten, wenn wir uns zu Hause keine Gruselgeschichten erzählen. Er ist so etwas wie unser geheimer Ort. Weil dort nie jemand vorbeikommt. Außer ganz selten mal ein paar Spaziergänger, die zur Burg hinaufgehen.



Als ich später nach Hause komme, muss ich mir die Nase zuhalten. Leute, ich hoffe ihr habt keinen großen Bruder, der dreimal in der Woche zum Fußballtraining geht. Heute hat dieses **Stinktief** seine muffelnden Socken einfach im Badezimmer liegen lassen.

Der ganze Raum stinkt, als hätte eine ganze Fußballmannschaft ihre alten Socken dort aufgehängt. Aber Lukas sagt bloß: „Wenn ich mal ein berühmter Fußballer bin, sind meine Socken superviel Geld wert!“ *Igitt!*



Eine Buchseite aus “Lina Knut” (©Sandra Pavlovski)

ICH, EINE BERÜHMTE LET'S PLAYERIN?

Am Wochenende darf ich immer länger daddeln, auch wenn Mama es nicht so gern sieht, wenn ich im Pyjama schon am Morgen vor dem PC sitze.

Am Samstag sind aber die meisten Leute der **DaddelClique** online. Gerade als ich anfangen will zu spielen, bekomme ich eine Nachricht. Aber nicht von der DaddelClique. Ich reibe mir die Augen und kann es gar nicht fassen: Studio Buntwelt hat mir geschrieben! Die Entwickler von Aarona!

Hallo, Lina_Furiosa,

uns ist nicht entgangen, dass du unser Spiel „Aarona“ gern und oft spielst. Vielen Dank für deine Unterstützung! Wie du vielleicht weißt, veröffentlichen wir in einem Monat unser neues Add-on „Das Geheimnis des Turms von Izta!“

Wir hier im Team sind zu der Entscheidung gekommen, dass wir dir die Möglichkeit geben wollen, das Add-on noch vor der Veröffentlichung eine Woche lang zu spielen.

Beste Grüße

Jan, Ebru und Dennis von Studio Buntwelt

PS: Wenn du das Add-on innerhalb der sechs Tage durchspielst, darfst du einer Figur im Spiel einen Namen geben.



Eskapismus in seiner schönsten Form

Während also mein literarischer Datendrang vorerst ruhte, streifte ich voller Begeisterung durch die digitalen Welten, deren spielerische Möglichkeiten sich von Jahr zu Jahr rapide weiterentwickelten.

Vom ersten Arbeitslohn kaufte ich mir meine erste eigene Konsole (das Nintendo 64) und war im siebten Himmel. Ich verlor mich in Midways grandiosem Arcade-Racer **San Francisco Rush** (und seinem noch besseren Nachfolger **San Francisco Rush: Extreme Racing**), biss mir bei **Goldeneye 007** die Zähne im 00 Agent-Schwierigkeitsgrad aus und reiste bei **Body Harvest** mit offenem Mund durch die faszinierende Open World.

Ich war der erste in meinem Bekanntenkreis, der sich 1999 eine Dreamcast holte und bei **Marvel vs. Capcom 2**, **Nomad Soul** und „**Shenmue** dem Eskapismus in seiner schönsten Form frönte. Es folgten die für mich wegweisenden **Resident Evil 4** und **Mafia 2**. Das Gangster-Epos ist mit seiner wendungsreichen, dichten Storyline und der sensationellen Optik einer meiner Alltime-Favorites, zu dem ich mindestens einmal im Jahr zurückkehre, um mit Vito Scaletta durch **das grandios designte Empire Bay** zu streifen.

Ich mag narrativ engkorsettierte Spiele wie **Detroit: Become Human**, **Life Is Strange** oder **Uncharted** ebenso wie Survivalabenteuer der Marke **The Forest**, dessen Nachfolger ganz oben auf meiner Most-Wanted-Liste steht. Action-Plattformer und Metroidvanias der Marke **Ori**, **Shovel Knight**, **Infernax** oder **Blasphemous** kann es gar nicht genug geben.

Und dann landete eines Tages **Demon's Souls** in meiner PS3, dieses entrückte, grimmige Meisterwerk eines gewissen Hidetaka Miyazakis. Ihm und seinem Entwicklerteam von From Software gelang, was nur wenigen Künstlern beschieden ist. Die Revolution eines ganzen Genres.

Demon's Souls und (noch mehr) seine geistigen Nachfolgern **Dark Souls 1- 3** mauserten sich durch ihr einzigartiges Worldbuilding, den unkonventionellen Regieentscheidungen (ich sage nur: Vogelnest) und einem genialen – weil extrem fordernden und gleichzeitig fairen – Kampfsystem zu echten Highlights im Gamingkosmos.

*“Dark Souls ist für mich auf jeden Fall das **Spiel des Jahrzehnts**. Warum? Weil es wie so eine Art archaisches Monument gewirkt hat und heute noch nachwirkt. Denn es hat der Spielwelt zum einen den Anspruch zurückgebracht, zum zweiten das Mysterium, zum dritten hat es sich weltweit auf das Spieldesign ausgewirkt, und zwar in allen Bereiche zum guten.”*

Jörg Luibl (deutscher Videospieldredakteur) [2]

Der Klang der Wörter

Warum ich so weit aushole? Weil ich durch die Souls-Reihe das entscheidende Puzzleteil entdeckte, das mir bisher gefehlt hatte, um eine Geschichte abzuschließen.

Es ging nicht darum, jeden Aspekt des Schreibens „perfekt“ zu beherrschen. Richtige Grammatik und Semantik, spannende Dialoge, gründliche Recherche, tiefsinnige Figurenzeichnung, der Umgang mit Cliffhanger, etc. – klar, das alles kann die Qualität einer Geschichte heben, aber vielmehr muss die zugrundeliegende Vision im Vordergrund stehen.

Was macht es schon, wenn ich bei Naturbeschreibungen nach drei Sätzen die Lust verliere? Eben nichts, da ich – und wahrscheinlich viele andere LeserInnen auch – allzu üppige Naturbeschreibungen in Büchern auch gern überlese? Was macht es schon, wenn mich Liebesgeschichten zu 90% nicht interessieren? Eben nichts, weil Geschichten genauso gut funktionieren, wenn es keine Liaison gibt! Und was macht es schon, wenn ich keine Ahnung habe,

wie man wirksame Cliffhanger fürs Ende der Kapitel schreibt? Ebenfalls nichts, da man Kapitel genauso gut ohne offene Enden verbinden kann.

Heute bin ich überzeugt davon, dass der Verzicht auf perfekte Einzelteile ein wesentlicher Bestandteil der Ästhetik meines Schreibstils ist und dass eine funktionierende Schöpfung weit mehr ist als die Summe ihrer Einzelteile.



Brainstormen mit der "echten" Lina Knut (©Franz Zwerschina)

Mir wurde auch bewusst, dass der Rhythmus eines Textes mindestens genauso wichtig war wie sein Inhalt. Die Balance zwischen Rhythmus und Handlung entscheidet am Ende über Sieg oder Niederlage. Beim französischen Schriftsteller Philippe Djian fand ich dieses Leuchtfeuer, das mir die Dunkelheit erhellte. Ich lernte von ihm, wie man gute Autoren erkennt.

Und zwar mir folgendem Experiment: Nimm aufs geradewohl eine Textpassage eines von dir bewunderten Autoren. Und jetzt mach dir den Spaß, einzelne Wörter durch die Synonymfunktion deines Schreibprogramms zu verändern. Streiche Adjektive, packe ein Komma an eine andere Stelle oder verändere die Satzlänge! Es wird dir nicht gelingen, ohne den Rhythmus, den Sprachduktus, kurz: die „Seele“ des Textes empfindlich zu stören. Bei guten Stilisten gibt es kein überflüssiges Wort, keinen willkürlich gesetzten Beistrich und kein beiläufiges Adverb.

“Jeder Satz aus ‘‘Unterwegs’’ k3nnte ganz offensichtlich in eine Partitur umgewandelt werden. Sie besitzen alle ihre eigene melodische Linie. Wenn man sie aneinanderreicht, erh3lt man einen Gesang, der denn Leser zwingt, physisch am Lesen teilzunehmen. Er mu3 sich dem Rhythmus, dem Atemflu3 anpassen. Das ist eine erstaunliche, wunderbare Erfahrung.”

Philippe Djian (franz3sischer Schriftsteller) [3]

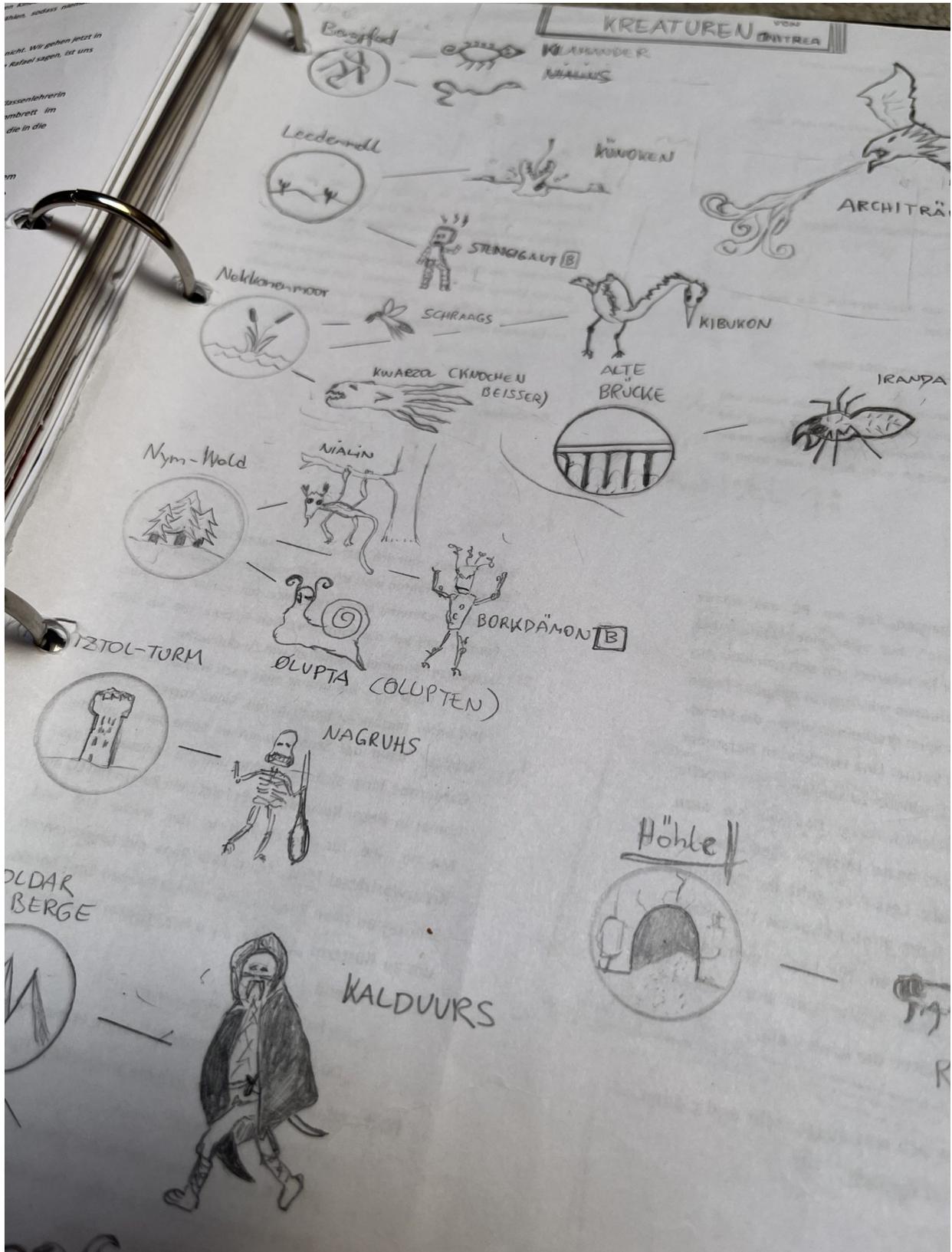
Der Schreibprozess von Lina Knut

Mit diesem Wissen setzte ich mich also an den Tisch und schrieb eine Geschichte, eine Kindergeschichte, wie ich sie selbst als Kind gerne gelesen h3tte. Bereits von Anfang an schwebte mir eine Story f3r Kinder ab ca. 9 Jahren vor.

Die Tochter einer befreundeten Familie bot mir dabei recht anschaulich die Freuden und N3te, die ein M3dchen in diesem Alter besch3ftigen. Schule, Hausaufgaben, Klamotten, Videospiele, beste Freunde, Clique und nat3rlich Gruselgeschichten. Gem33 der Heldenreise, wonach die Helden am Beginn einer Geschichte eine neue Umgebung entdecken, startete ich meine Geschichte am letzten Tag der Sommerferien, also einen Tag, bevor meine kleine Protagonistin in die neue Klasse kommt.

„Heute ist der letzte Tag der Sommerferien. Morgen komme ich in die 5. Klasse. Das hei3t im Klartext: neue Lehrkr3fte, neue F3cher, arbeiten am Computer und nat3rlich mehr Taschengeld.“

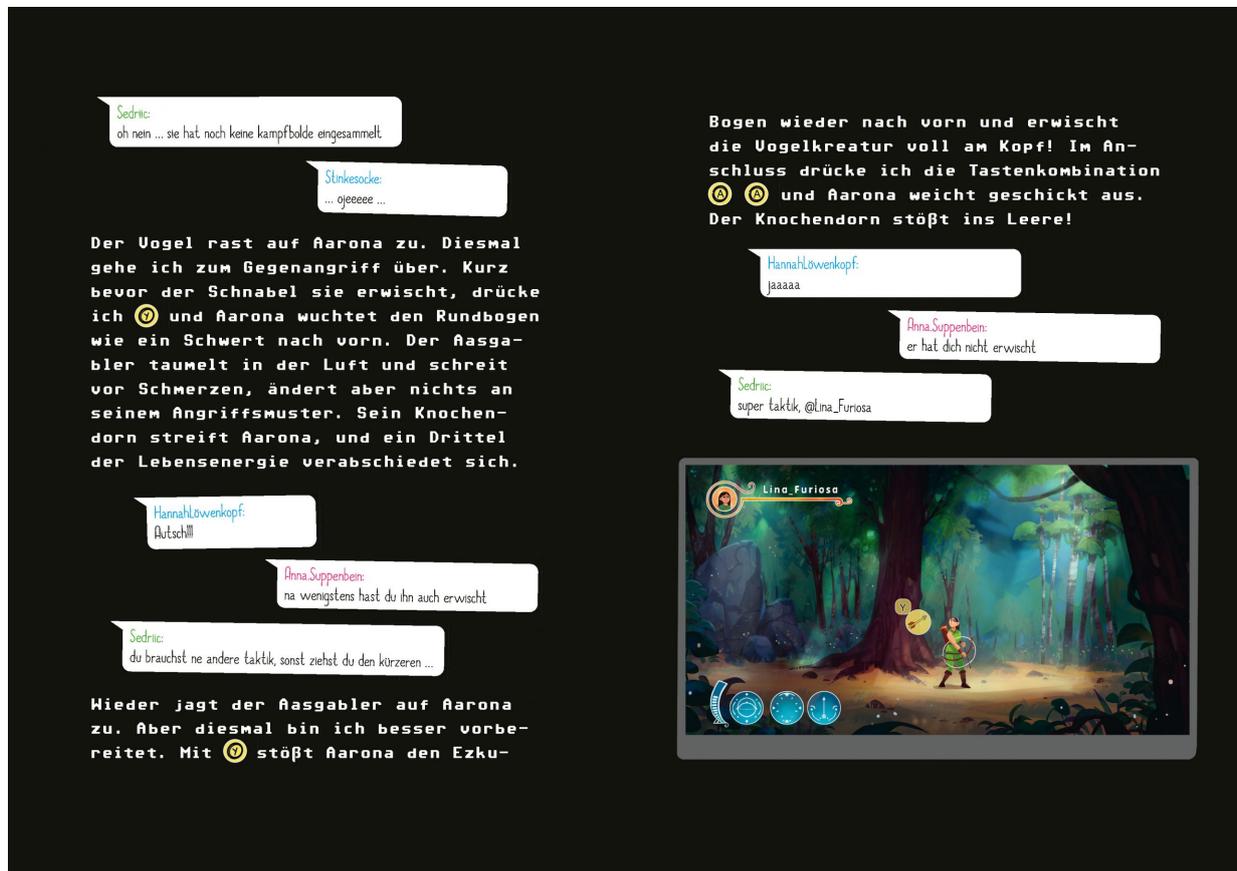
Dabei schrieb ich nicht chronologisch, nein, ich sprang zwischen den Szenen umher wie **Ratchet & Clank** in **Rift Apart** durch die verschiedenen Welten. Wenn ich melancholisch war, k3mmerte ich mich um Linas 3ngste und N3te – etwa wenn sie aufgrund ihres Stottern geh3nselt wurde. War ich nach der Arbeit voller Tatendrang und Energie, schrieb ich die Actionszenen nieder und hatte ich spontan eine Idee f3r ein Monster, schnappte ich mir mein Notizbuch und kritzelte Unholde.



Bestiarium für Lina Knut (©Franz Zwerschina)

Die „Echte-Welt“-Handlung von Lina Knut war rasch umrissen. Ich wollte meine Protagonistin durch die ersten Schulwochen begleiten und dabei Themen wie Freundschaft, Unterricht und das Aufwachsen in einem kleinen Dorf behandeln. Außerdem flocht ich Szenen über Mobbing und Ängste mit ein, Themen, die mir für eine Heranwachsende als wichtig erschienen.

Auf der einen Seite würden die LeserInnen also Lina Knuts Alltag folgen und auf der anderen Seite würde ich Linas Let's Play behandeln, ihre Abenteuer im phantastischen Action-Plattformers „Aarona“, in dem sie mit der titelgebenden Heldin Aarona Rätsel löst, Kämpfe bestreitet und riesige Bossgegner besiegt. Dabei hilft ihr eine kleine, aber eingeschworene Online-Community, die immer wieder durch „Chatprotokolle“ mit den LeserInnen kommuniziert.



Die “Gaming-Seiten” sind im Buch schwarz hinterlegt und durch Chatprotokolle ergänzt. (©Franz Zwerschina, Asifur Rahman)

Die Souls-Reihe hatte es vorgemacht. Das Spiel hatte mit so vielen Gaming-Konventionen gebrochen (die jahrzehntelang als unantastbar galten), dass ich mir keine Sorgen machte, dass mein Konzept ebenfalls aufgehen würde. Wichtig war mir, dass die Welt funktionierte.

Die beiden Geschichten (Linas Heranwachsen bzw. die Let's Play Szenen) mussten sich optisch klar voneinander unterscheiden und dennoch homogen miteinander verzahnt sein. Ich wollte GamerInnen zum Lesen bringen und Leseratten für Videospiele begeistern. Das war die Idee, der USP sozusagen.

Ebenso rasch wie die Prämisse war auch der Name gefunden, der auch der Titel des Buches sein sollte. **Lina**, der Vorname der Tochter meiner Freunde, klang verspielt und modern genug, um junges Lesepublikum anzusprechen. Für den Nachnamen stellte ich mir etwas „altmodisches“ vor,

ein Name, der phonetisch durchaus etwas bieder klingen durfte. Als ich eines Tages spazieren ging, erinnerte ich mich an den Eisbären **Knut**, der in Berlin vor einigen Jahren so populär gewesen war. Sein Name Knut. Also war meine **Lina Knut** geboren.

“Wenn du Schlösser in die Luft gebaut hast, so braucht deine Arbeit nicht umsonst zu sein; dort gehören sie nämlich hin. Und nun gehe daran, die Fundamente unter sie zu bauen.”

Henry David Thoreau (US-Philosoph & Schriftsteller)

Den passenden Verlag finden

Die Suche nach einem passenden Verlag gestaltete sich naturgemäß schwierig. Ohne die Hilfe eines Agenten kommt man an die großen Publikumsverlage kaum ran. Aber genau dort wollte ich mit Lina Knut hin.

Klar, ich hätte das Buch auch im Selfpublishing rausbringen können, aber das schloss ich in diesem Fall kategorisch aus. Meine Ressourcen reichten dafür nicht aus. Mein Buch musste aufwändig gelayoutet und mit grafischen Elementen und Farbbildern bestückt werden. Ich benötigte eine Lektorin, die mit einem scharfen Auge auf meinen Schludrigkeiten schaute und die Geschichte in Form goss. Auch ein Korrektorat war unbedingt notwendig. Außerdem wollte ich Lina Knut in den stationären Buchhandel bringen. Eltern und Kindern sollten das Buch beim Stöbern im Laden finden können.

Natürlich weiß ich, dass große Verlage täglich viele Dutzend Manuskripte bekommen, die ungelesen im Papierkorb landen. Die Verlage machen auch keinen Hehl daraus und so findet man auf deren Homepage oft den Hinweis, dass unverlangt eingesendete Manuskripte nicht gelesen werden.

Von einer Freundin, die bei einem großen Streaming-Anbieter gearbeitet hat, weiß ich außerdem, dass es Publishing-Firmen bewusst ablehnen, Ideen von außen überhaupt auch nur anzugucken. Warum? Um eine mögliche Anschuldigung wegen Ideenklau im Vorhinein zu vermeiden. Dort werden unverlangt eingesendete Ideen, Drehbücher und dergleichen sofort ungelesen gelöscht.



Alternative Cover-Idee (©Franz Zwerschina)

Dennoch versuchte ich mein Glück und schrieb einige Verlage an, die ähnliche Bücher verlegten. Es meldete sich auch wirklich ein deutscher Buchverlag, ein Verlag, der eines der finanziell erfolgreichsten Kinderbücher der letzten drei Jahre verlegt hatte.

Als mich der Geschäftsführer direkt anrief, war er von meiner Idee zu Lina Knut begeistert und wollte das Buch verlegen. Allerdings nur unter der Bedingung, aus Lina einen Jungen machen zu dürfen. „Denn dann“, so der Verleger, „können wir Mädchen und Jungs gleichermaßen ansprechen. Weil Jungs lesen kaum Bücher, in denen ein Mädchen die Hauptrolle spielt, während Mädchen kein Problem damit hätten, wenn sie die Abenteuer eines Jungen erleben.“

Ich musste nicht lange nachdenken und lehnte dankend ab. Ich hatte Lina Knut bewusst als Lina Knut entworfen und dabei blieb es. Der Verleger war überaus freundlich und sagte, er verstehe das voll und ganz, aber dann käme es für ihn halt nicht in Frage. Vielleicht könne man aber mal in Zukunft zusammenarbeiten.

Tatsächlich meldete sich auch noch ein anderer großer Verlag, der ausschließlich YouTuber, Influencerinnen und Personen verlegte, die bereits eine große Followerschaft in den sozialen Medien vorweisen konnten. Auch hier rief mich die Geschäftsführerin direkt an und wir plauderten eine ganze Weile über Lina Knut. Am Ende scheiterte es an meiner fehlenden Reichweite. Aber auch hier verblieben wir, es vielleicht in Zukunft noch einmal zu versuchen.

Man sieht, mit der richtigen Idee kann es also durchaus passieren, dass man auch bei größeren Verlagen offene Türen einrennt. Ich würde es auf jeden Fall wieder so machen.

Meine Zeit bei Ubisoft Berlin

In dieser Zeit lebte und arbeite ich in Berlin. Gerade hatte ich die Arbeitsstelle gewechselt. Eine ehemalige Arbeitskollegin hatte mich als Hausmeister bei ihrer neuen Firma empfohlen. Ubisoft Berlin.

Als ambitionierter Gamer kannte ich das französische Unternehmen natürlich aus Spielen wie **Assassins Creed**, der **Far Cry**-Reihe und **Rayman**. Sofort fing es in meinem Kopf zu arbeiten an. Was, wenn ich meine Lina Knut bei Ubisoft pitchte? Das Spiel zum Buch „Aarona“ ließe sich perfekt als Videospiele im Stile von z.B. **Child of Light** umsetzen.

Natürlich war es naiv zu glauben, dass Ubisoft einfach aus Jux ein Game zu meiner Marke machen würden. Deshalb folgte ich einer anderen Strategie. Ich wusste, dass Ubisoft auch Bücher und Brettspiele zu ihren bekannten Marken herausbringt. So erscheinen etwa Romane zu Assassins Creed und Far Cry bei Panini. Und die Brettspiele von **Die Siedler** erscheinen über den Kosmos Verlag.

Was also, wenn ich Lina Knut als multimediales Franchise etabliere? Romane, Comics, Brettspiele, Sammelkarten, Tonie-Figürchen, Hörbücher, Notizbücher, etc.. Bei Erfolg der Marke könne man dann auch später über ein Videospiel nachdenken. Heute erscheinen mit die Gedankengänge utopisch, die Aussicht auf Erfolg minimal. Und trotzdem. Was machte es schon. Fragen kostet schließlich nichts. Ich würde es heute wieder exakt genauso machen.



Bei meiner Arbeit bei UBISOFT Berlin, hier neben Bayek von Siwa (©Franz Zwerschina)

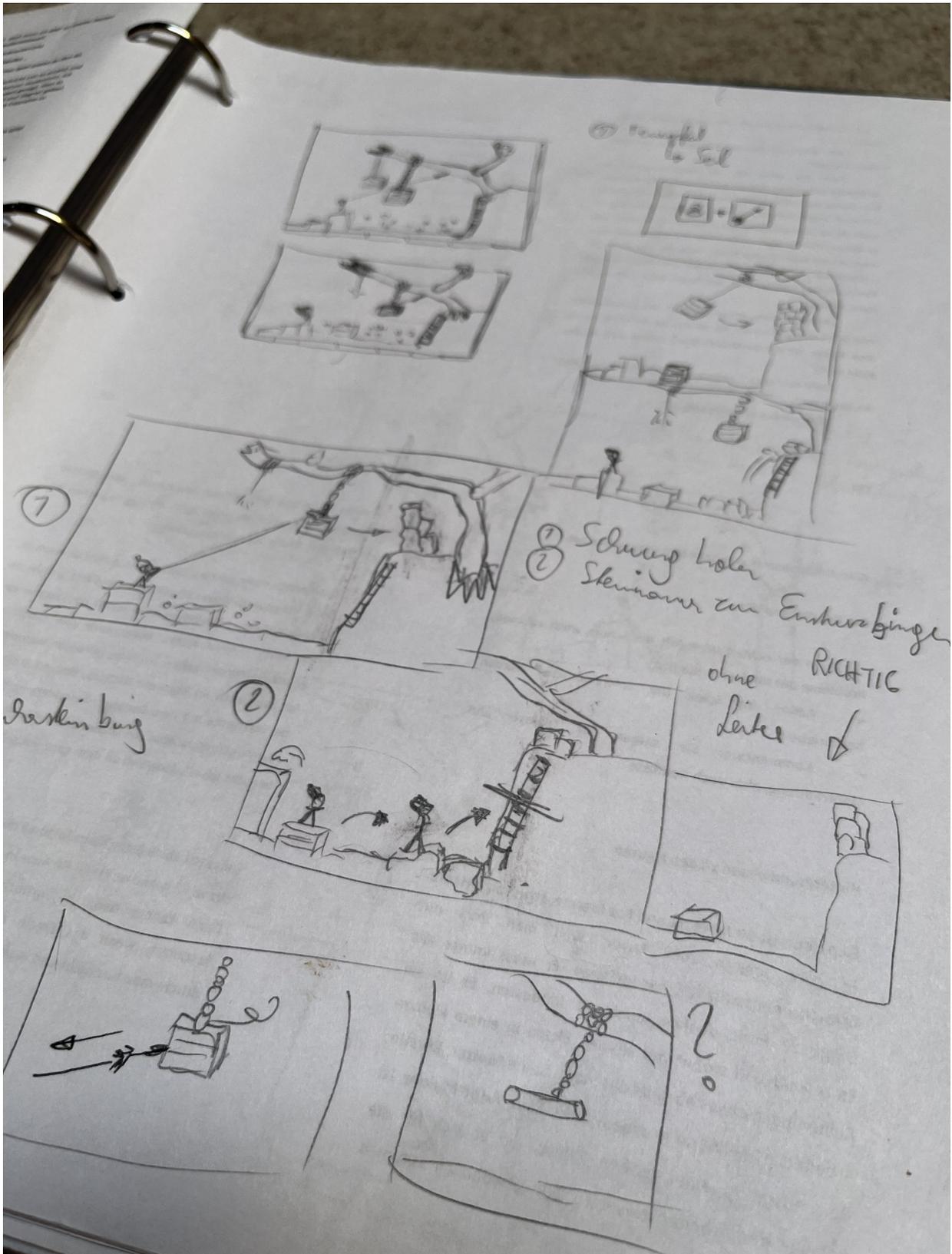
Ich bereitete also den großen Lina Knut Pitch vor. Unterstützt von meinem Chef Alex, der meine Idee mit ansteckender Begeisterung teilte, verfasste ich einen 7-seitigen Pitch, nahm ein Erklärvideo auf und ließ das ganze sogar von einem französischen Nativespeaker einsprechen – schließlich war der CEO von Ubisoft Yves Guillemot Franzose.

Es dauerte eine Weile, bis wir uns peu a peu von einer Email zur nächsten in die höheren Etagen von Ubisoft schrieben. Wir bekamen viel Zuspruch und man riet uns ausdrücklich, es mit dem Pitch an höchster Stelle zu versuchen.

Die Idee eines Let's Play -Romans mit einer jungen Protagonistin, die Videogames zockt, kam super an. Alex verfasste also die großartigste Email, die ich je gelesen habe. Sie strotzte vor Begeisterung für das Projekt und er fand auch die richtigen Worte, um den wirtschaftlichen Aspekt

einer neuen Franchise gut zu argumentieren.

Und dann warteten wir. Und warteten. Eine Antwort kam nie. Womöglich hat Yves Guillemot die Email nie zu Gesicht bekommen. Wer weiß das schon!?! Ich war aber nicht enttäuscht, ich konnte mir nur sehr vage ausmalen, wie voll das Emailfach eines CEOs sein mochte, der eine großen Softwarefirma mit über 20.000 Mitarbeitern und einem Jahresumsatz von € 2,125 Milliarden (Stand: 31. März, 2022) führt. Wenigstens ein Mitarbeiter versprach mir, meine Idee beim Kosmos Verlag vorzustellen – unabhängig von Ubisoft und einer Vermarktung über das Gaming-Unternehmen. Er könne aber nichts versprechen.



Skizzen für ein Rätsel, das Aarona im Spiel lösen muss (©Franz Zwerschina)

Die Matratzengruft

In den darauf folgenden Monaten feilte ich weiter am Buch. Während es in Sachen Worldbuilding und Fortschritt richtig gut lief, musste ich mich privat neu arrangieren. Aufgrund von massiver

Lärmbelästigung (über mein WG-Zimmer zogen zwei junge Männer ein, die jede Nacht laut Musik hörten) verließ ich meine Wohnung in Berlin Wedding quasi Hals über Kopf.

In Berlin eine ruhige Wohnung zu finden ist schon schwierig genug; mit dem Einkommen eines in Teilzeit arbeitenden Hausmeisters nahezu unmöglich. Während also Lina Knut im Buch allen Problemen trotzte, fand ich mich im echten Leben auf der Straße wieder.

Kurzerhand nistete ich mich bei meinem alten Chef ein, für den ich immer noch hin und wieder kleinere Hausmeister-Arbeiten verrichtete. Ich zog in dort in ein kleines Büro, das gerade leer stand. Dort gab es Strom für den Laptop, eine Toilette und ein Plätzchen, wo ich meine Schlafmatte ausrollen konnte.

Wenn geneigte Leserin und Leser die Abwesenheit von Dusche und Küche anführen – nun, ich hatte beides nicht. Also duschte ich bei Ubisoft, frühmorgens, wenn ich als Hausmeister als einer der ersten im Büro war. Zusätzlich sorgte der Essensautomat in der Dachetage für die nächsten 5 Monate für mein leibliches Wohl. Im Nachhinein kann ich mich über dieses "Hausen" nicht beschweren. Immerhin hatte ich ein Dach über den Kopf und den Glauben an meine Geschichte. Damit kommt man ziemlich weit.

Klappentext zu Lina Knut: Lina ist beim Zocken am PC ganz in ihrem Element. Jedes ihrer Let's-Play-Videos zum Computerspiel „Aarona“ wird von ihrer kleinen, eingeschworenen Online-Community sehnsüchtig erwartet. Als Lina ausgewählt wird, als erstes Mädchen das Add-On zu spielen, will sie ihren Fans natürlich das beste Let's Play aller Zeiten bieten. Doch Linas virtuelle Karriere lässt ihr kaum noch Zeit für ihre beste Freundin Mia. Lina muss erkennen, dass wahre Freundschaft kein Spiel ist ...



Die Matratzengruft, meine Heimat für sechs Monate (©Franz Zwerschina)

Wenn abends die letzten Mitarbeiter das Firmengelände verließen und das Haupttor krachend ins Schloss fiel, zog ich die Gardinen in meiner verlassenen Matratzengruft zu und knipste die kleine Tischlampe an. Und dort schrieb ich.

In stiller Weltabgewandtheit, demütig und mit jener Begeisterung eines schöpferischen Menschen, der an den Erfolg seiner Geschichte glaubt. Nicht naiv und voller falscher, eitler Flausen im Kopf, sondern mit einem über die Jahre aufgebauten Schreib-Handwerk und der Überzeugung, hier etwas zu schaffen, dass Kinder begeistern kann. Wenn ich nicht weiter wusste, genehmigte ich mir ein kleines Glas Gin Tonic, um meine Phantasie neu zu entflammen. Wenn ich irgendwo stockte, legte ich Mike Oldfield auf und die elegischen Töne des Meisters beflügelten meine Fantasie.

Ich hatte mein Ziel klar vor Augen. Lina Knut durch ein fantastisches Let's Play zu begleiten und ihr nebenbei eine kleine Lektion mit auf die Reise zu geben. „Freundschaft ist wichtiger als Videospiele.“

Robert Schneider, dessen Erstlingswerk „Schlafes Bruder“ in über 30 Sprachen übersetzt wurde, erzählt in einem Interview, wie er das Buch mit 29 Jahren „in einem fortwährendem Rausch von drei Monaten“ nieder

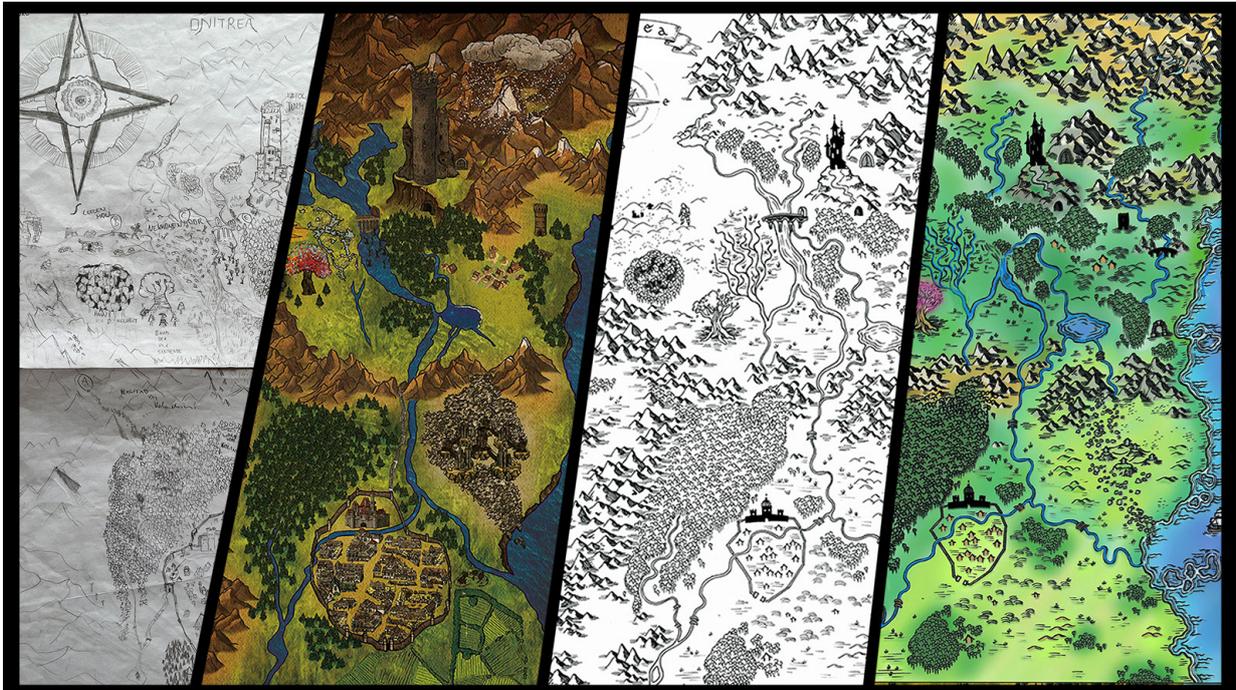
*schrieb. Er ging mit den Figuren zu Bett, stand mit ihnen auf und als ihm einmal sein Amiga 500 abrauchte, schrieb er ein ganzes Kapitel von 30 Seiten einfach nochmal aus dem Kopf heraus. „Es war“, so der österreichische Schriftsteller, „die schönste Zwiesprache seines Lebens“. Schneider schrieb noch einige wenige Bücher, die jedoch an den Erfolg seines Debüt nicht anschließen konnten. Das Schreiben verkam zur puren Arbeit, erinnert sich der Autor, zur puren Last. Woher das Wunder dieser drei Monate stamme, wisse er nicht, und negierte die oft gehörte Annahme, wonach „Schriftsteller nur die sind, die täglich schreiben“ –
es komme von ganz woanders her, aber er wisse nicht woher.“ [4]*

Worldbuilding und Tolkiens Welten

Das Worldbuilding fiel mir anfangs recht leicht. Zuerst zog ich mit Bleistift die Umrisse meiner fiktiven Welt „Onitrea“. Anschließend grenzte ich die vage an Tolkien angelegte Welt in bergige Regionen ab, in Wüsten, Wälder, Vulkane und Sümpfe.

Ich zeichnete Bäume, Häuser, Wachtürme und geheimnisvolle Steinskulpturen, grub Höhlen in Gebirgsketten und ließ Flüsse durch die Landschaft fließen, die – so meine Ambition – allesamt einer kohärenten Logik folgten. Danach ließ ich meine Kreation von einem professionellen Zeichner, den ich auf „Fiverr“ entdeckt hatte, in die digitale Welt übertragen.

Zwei Monate später gefiel mir die Karte nicht mehr und ich ließ sie erneut zeichnen, dieses Mal in Schwarzweiß. Sieben Monate später ließ ich sie noch einfärben. Doch kurz vor Abgabe der Grafiken an den Verlag kamen mir erneut Zweifel an der Landkarte und ich baute sie in einer dreitägigen Marathonsitzung erneut mittels eines Computerprogramms nach. Endlich war ich zufrieden.



Verschiedene Versionen der Landkarte zum Videospiel (©Franz Zwerschina)



Finale Version von **ONITREA** (©Franz Zwerschina)

J.R.R. Tolkien ist für seine Liebe zum Detail bekannt. Der Schöpfer von „Der Herr der Ringe“ erfand nicht nur eigene Sprachen (etwa die Elbensprachen Sindarin und Quenya), zeichnete Coverentwürfe und entwarf detaillierte Karten von Mittelerde, sondern machte sich kleinlich Gedanken über Entfernungen und Längenmaße, um die Leser tiefer in seine fiktive Welt eintauchen zu lassen. Aus den frühen 1950er Jahren stammen Notizzettel, die sogar die Länge der Zehennägel der Hobbits verzeichnen. J.R.R. Tolkien hat die zähen Auenländer in „Der Herr der Ringe“ nie weiter gehen lassen, als sie in Wirklichkeit mit ihren „Hobbitfüßen“ gehen konnten, was die Glaubwürdigkeit seiner Welt um ein Vielfaches erhöhte.

“Ich begann wohlweislich mit einer Karte und machte die Geschichte passend.”

J.R.R. Tolkien (britischer Schriftsteller und Philologe)

Große Überraschung von Kosmos

Dann wurde es etwa ruhiger um Lina Knut. Ich feilte zwar immer noch am Text und gab Zeichnungen und Grafiken in Auftrag, doch der Punkt einer ernsthaften Veröffentlichung war nicht mehr greifbar. Kurz spielte ich mit dem Gedanken, das Buch im Selfpublishing herauszubringen, doch meine fehlenden Kenntnisse in Sachen Layout, Schriftsetzung, Vermarktung usw. ließen mich den Plan schnell ad acta legen.

Nach einem Jahr bei Ubisoft, in dem ich spannende Einblicke hinter die Kulissen einer Softwareschmiede erhielt, packte ich meine Sachen. Die völlig überzogenen Mietpreise in Berlin und eine generelle Neuorientierung während der Coronazeit, bewogen mich, wieder in meine Heimat zu ziehen. Es mag rührselig klingen, doch nach sechzehn Jahren Stadtleben sehnte ich mich wieder nach den Bergen, jenen archaischen Ungetümen, die seit den Kindertagen meine Fantasie anregten.



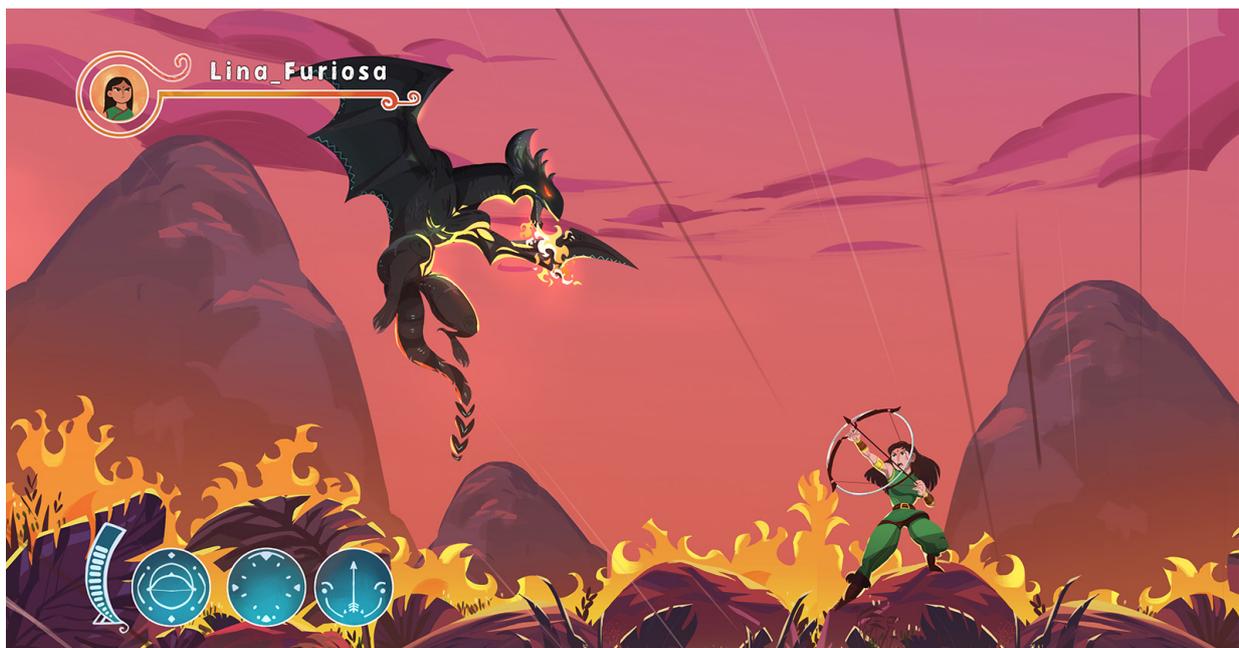
Der Autor in seinem Element (©Franz Zwerschina)

Monate vergingen, in denen ich mich als Fotograf selbständig machte und lange Wanderungen in den Bergen unternahm. Dann ... eines Tages – ich war gerade in Wien unterwegs – klingelte mein Handy und mein ehemaliger Chef begrüßte mich überschwänglich.

Nach einem kurzen Smalltalk fragte er mich, wie es denn mit Lina Knut voranginge und ob ich bei Kosmos zugesagt hätte. Hä, Kosmos? Ich fiel aus allen Wolken. Nach kurzem Nachfragen stellte sich heraus, dass der Kosmos-Verlag tatsächlich sein Interesse für Lina Knut bekundet hatte und mir eine nette Email geschrieben hatte. Nur eben an meine alte Ubisoft-Emailadresse. Ich fiel aus allen Wolken. Ich bat ihn mir die Email weiterzuleiten und der Grundstein war gelegt.

Große Verlage haben mitunter Vorlaufzeiten von zwei Jahren, in denen sie neue Titel/Marken etablieren und vorbereiten. Mit Lina Knut wollte der **Kosmos Verlag** im September 2022, pünktlich zum Schulbeginn, draußen sein. Zwölf Monate, um ein Manuskript, das mittlerweile so umfassend war, um ganze drei Kinderbücher zu füllen, in ein Kinderbuch von 168 Seiten einzudampfen.

Zusätzlich musste ein Großteil der Illustrationen überarbeitet und das Cover angepasst werden. Auch das Layout war knifflig: Wir mussten zwei Handlungsstränge optisch miteinander verbinden: Die Szenen aus Lina Knuts „realem“ Leben (mit Schule, Freundschaft, Familie und Freizeit), die an moderne Kinderbücher wie „Greg Tagebuch“ oder „Lotta Leben“ angelehnt waren; und die Gamingsequenzen mit den Farbbildern und den „Chatprotokollen“, für die es keine Blaupausen gab, da so etwas noch nie – so weit mir bekannt ist – in Buchform gemacht wurde.



Aarona im Kampf gegen den Architräen (©Franz Zwerschina, Asifur Rahman)

Es dauerte fünf weitere Monate, ehe ich den Buch-Vertrag bei Kosmos unterzeichnete und weitere drei Monate intensiver Zusammenarbeit. Mittlerweile hatte sich die Geschichte auf hunderte Seiten angebaucht, es entstanden Mythen und eine eigene Storyline, die die Geschichte hinter dem Videospiel behandelten.

Meine Liebe zu J. R. R. Tolkien kam einmal mehr zum Vorschein, wenn ich beim Spaziergehen Charakter- und Gegnernamen vor mich her brabbelte, bis sie sich richtig anfühlten. Exemplarisch seien hier der „Architräe“ genannt, ein fieser Drache oder auch „Iranda, eine garstige Riesenspinne, der ich den Beinamen „die Webmutter“, verpasste. Und dass es sich bei „Saatur, den Wundbringer“ um den Oberbösewicht handelte, liegt auf der Hand.

Mit der Hilfe von meiner Lektorin Janika und Steffi, die mich bei Kosmos betreute, schafften wir es schließlich, die Essenz der Geschichte herauszufiltern und letztlich auf 190 Seiten zu destillieren – ein weiterer Arbeitsprozess über mehrere Wochen, in denen wir gemeinsam den Text verfeinerten, Passagen strichen, Kapitel umrangieren und den Text immer wieder nach überflüssigen Teilen abklopften.

Das Buch wird nun in weniger als drei Wochen, am 19. September 2022, erscheinen. Ich freue mich schon, es in Händen halten zu können. Ich werde mir ein Glas Bier aufmachen und über die Buchseiten streichen, wie ich es immer bei neuen Büchern mache. Außerdem wird es ein aufwändig produziertes **Hörbuch** dazu geben, das von Chantal Busse superb eingesprochen wurde. Hier gibts schon mal **den Song zu Lina Knut**, den ich geschrieben und mit Freunden aufgenommen habe [5]:



Links oben ist der “Dunkelbold” zu sehen, angekettet und mit einem Zauberbann belegt (©Franz Zwerschina, Asifur Rahman)

Ich möchte die Zeit niemals missen, die ich in das Projekt gesteckt habe. Wenn ich mir die ersten Schreibprotokolle auf meinem mittlerweile ausrangierten Laptop ansehe, staune ich nicht schlecht. Sie stammen von 2017 und sind demnach fünf Jahre alt. Fünf Jahre sind eine ziemlich lange Zeit.

Gemessen am durchschnittlichen Lebensalter europäischer Männer, die 78,9 Jahre beträgt (Zahlen der WKO Österreich), sind das immerhin 6,34 % meiner Lebenszeit, von der ich nahezu täglich 2 – 3 Stunden in das Projekt gesteckt habe. In eine Geschichte, von der ich nicht wusste, ob sie jemals das öffentliche Licht der Welt erblicken würde. Aber das hat sie. Praise the sun.

Quellenangaben und weiterführende Links

- [1] J.R.R. Tolkien, *Brief 144 an Naomi Mitchison*, 25. April 1954
- [2] Jörg Luibl in einem [Interview](#) mit “Game Two”, 2020
- [3] Philippe Djian, *In der Kreide*, Diogenes Taschenbuch, 2006, S. 60
- [4] Wolfgang Paterno (Hg.) *Das erste Mal*, Autorinnen und Autoren über ihr erstes Buch
- [5] Lina Knut – Schülerin, Gamerin, Weltenretterin (©Franz Zwerschina), produziert: Harald Noiges; Gesungen: Nadine Schwab; Gesangsaufnahmen: Thomas Oberhuber

- Lina Knut – Schülerin, Gamerin, Weltenretterin, bei [Kosmos](#)
- Lina Knut – Schülerin, Gamerin, Weltenretterin, bei [Amazon](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 3. September 2022 um 10:17 in der Kategorie: [Medien & Literatur](#), [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.