

Ken Follett goes „digital“

Heike Pander, bei The Huffington Post Deutschland, www.huffingtonpost.de
Veröffentlicht: 19/10/2015 11:18 CEST Aktualisiert: 19/10/2015 11:18 CEST



Von links: Marco Schneiders (Verlag Bastei Lübbe), Ken Follett, Carsten Fichtelmann (Daedalic Entertainment)

Ein sympathischer, humorvoller und gut gelaunter [Ken Follett](#) präsentiert [auf der Frankfurter Buchmesse](#) seinen neuesten Clou: sein Schritt in die digitale Zukunft - was man von einem Vertreter des historischen Romans nicht unbedingt erwarten würde. Zusammen mit Marco Schneiders, Leiter der Programmabteilung des Verlegers Bastei Lübbe und Carsten Fichtelmann, Geschäftsführer der Firma Daedalic Entertainment, stellt er sein neuestes Projekt vor: 2017 kommt das Buch „Die Säulen der Erde“ als interaktive Literatur in Form eines Videospiele auf den Markt.

Vor mehr als 25 Jahren schrieb Follett seinen historischen Weltbestseller, dessen Geschichte im 12. Jahrhundert spielt, in über 30 Sprachen übersetzt wurde, wochenlang die Bestsellerlisten belegte und sich mehr als 25 Millionen Mal verkaufte.

Um auch das junge Publikum für seinen Roman und letztlich seine anderen Bücher zu gewinnen, beschreitet der Autor zusammen mit seinem Verleger in Deutschland diesen neuen Weg. Zeitgleich zum Verkaufsbeginn der Video-Geschichte soll 2017 ein weiterer historischer Roman von Ken Follett erscheinen. Verleger und Autor erhoffen sich davon synergetische Effekte.

Innovativer Geist

Mehrfach hat Ken Follett bewiesen, dass er innovativ denkt und seine Ideen gekonnt zum Erfolg führt. Bevor er zum Bestseller-Autor avancierte, hatte er über zehn Geschichten geschrieben und auf den Markt gebracht. Bekannt gemacht hat ihn aber erst der Roman „Die Nadel“, ein Spionage-Roman mit Handlung im zweiten Weltkrieg, der 1978 erschien. Im Gespräch auf der Buchmesse gibt der Autor Einblicke in die Faktoren, die zum Erfolg des Buches führten.



"Die Nadel" führt zum Erfolg

„Die Nadel“ war sein erster Roman, dem umfangreiche Recherchen vorausgingen. Er schrieb nicht mehr einfach „drauf los“ Geschichten aus dem unmittelbaren Kontext seines Lebensumfelds sondern verlegte die Handlung des Romans in die Vergangenheit.

Mit mehr Abstand beschrieb er die Lebenswirklichkeit seiner Protagonisten während des zweiten Weltkriegs. Um sich ein präzises Bild dieser Zeit zu verschaffen, musste er sie erforschen. Er wollte wissen, wie sich das tägliche Leben zu dieser Zeit abspielte, wie die Münzen aussahen und was es bedeutete, irgendwo Zigaretten zu kaufen und was sie kosteten.

So verschaffte er dem Leser die Möglichkeit, in seiner Phantasie in die damalige Welt einzutauchen - weil sich heute im Vergleich zu früher so viel verändert hat. Die Hintergrundinformationen geben der Geschichte ihre Textur und machen sie authentisch. Ein Gefühl von Realität entsteht, mit der keine seiner früheren Geschichten aufwarten konnte.

Bei „Die Nadel“ plante er die Geschichte, den Plot. Follett trainierte sich einen neuen Schreibstil an - weg vom Journalistischen, bei dem alles kurz und knackig formuliert war und bei dem in 10 Absätzen eine ganze Geschichte erzählt sein musste.

Seine Bücher sind inzwischen deutlich umfangreicher. Neben dramatischen Wendungen baut er in seine Geschichten immer wieder die Zutaten Liebe, Sex, Gefahr, menschliche Abgründe, Gewalt, Glück, Elend, Helden und Schurken ein. Heute erledigt das „Follett-Office“, sein Mitarbeiterstab, die Recherche- und Organisationsarbeit für ihn. Die Geschichten schreibt der Meister jedoch nach wie vor selbst.

Neue Wege gehen

Zum zweiten Mal überraschte er Verleger und seine Leserschaft weltweit vor 25 Jahren mit seinem Schwenk vom erfolgreichen Thriller-Autor zum Erzähler historischer Romane. Mit „Die Säulen der Erde“ wagte er sich auf ein für ihn völlig neues Feld, entschied sich bewusst gegen die Fortsetzung vom Altbewährten und machte damit seine Verleger auf der ganzen Welt nervös.

Diese hätten gerne an das Erfolgsrezept angeknüpft, denn der Wechsel zum historischen Roman schien ihnen sehr gewagt. Auch die Leserschaft erwartete weiteren Thriller-Stoff. Doch „Die Säulen der Erde“ wurde komplett anders.

Eine historische Geschichte im 12. Jahrhundert entstand, die sich auf 1200 eng beschriebenen Seiten entfaltet. Einzig Ken baute auf sein mehrfach bewährtes Schreibrezept und behielt Recht mit seiner Entscheidung: „Die Säulen der Erde“ wurde sein größter Buch-Erfolg.



Tagsüber im Mittelalter

Auch wenn Follett von sich sagt, er lebe während des Schreibens an seinen mittelalterlichen Romanen im Mittelalter, ist er sehr an der Gegenwart und dem Erfolg seiner Bücher interessiert. Er schätzt sein Publikum, das mit ihm und seinen Geschichten langsam älter wird.

Dabei macht er sich, wie viele andere Autoren auch, Gedanken, wie er in einer Zeit der Informationsüberflutung und der abnehmenden Lesefreudigkeit von langen Texten gerade junges Publikum dazu bringen kann, sich für seine episch-langen historischen Romane zu interessieren.

Per Computerspiel zum Buch

Interaktive Literatur ist sein Zauberwort. Mit ihr plant er einen weiteren Baustein in seinem Erfolgskonzept. Einerseits soll sie ihm eine neue Zielgruppe für seine Bücher erschließen. Die Idee ist einfach: junge Leser bekommen per Computerspiel spielerisch „Lust auf mehr“ und hoffentlich Interesse, das ganze Buch zu lesen.

Andererseits stellt sie auch für die bewährte Leserschaft eine Möglichkeit dar, den Roman nicht nur in der Phantasie zu erleben sondern aktiv an seiner Entfaltung mitzuwirken. Dabei scheint es Follett nicht wichtig, wie die potenziellen Leser zum Lesen seiner Bücher kommen - Hauptsache, sie finden Spaß daran auf die eine oder andere Weise. Auf eine Testversion des Spiels ist er schon gespannt und will sie vor der Veröffentlichung selbst ausprobieren.

Vom Buch zum Spiel

Vor etwa zwei Jahren fiel die Entscheidung, „Die Säulen der Erde“ als interaktives Computerspiel auf den Markt zu bringen. Fichtelmann übersetzt mit seinem Team (Entwickler, Programmierer, Animatoren, Künstler, Musiker, Autoren, Tester u. andere) den mittelalterlichen Roman in eine interaktive Story.

Dabei verwenden sie dieselben historischen Quellen wie Follett vor über 25 Jahren, als er für „Die Säulen der Erde“ recherchierte. Folletts Rolle bei der Umsetzung ist eine beratende. Er wird gefragt, ob „dieses oder jenes“ richtig getroffen wurde, mischt sich inhaltlich aber nicht ein. Seiner Meinung nach wissen die Fachleute der Entwicklerfirma am besten, wie etwas umgesetzt werden kann.

Eine neue Zielgruppe erschließen

Für die junge Zielgruppe ist das Spiel optisch entsprechend aufgemacht. Auf moderne Weise wird die Geschichte von Kingsbridge erzählt. Das „Story Telling“ des Spiels ist im Prinzip vergleichbar mit dem eines Buchs, es addiert lediglich eine weitere Dimension dazu.

Der Anwender kann Handlungsorte erforschen, mit den Darstellern in Interaktion treten, Entscheidungen beeinflussen und so die Geschichte selbst gestalten. So entwickelt sich die Story beim Spielen.

Ein kurzer Video-Clip auf der Messe gibt erste Eindrücke von Design und Ablauf des Spiels. Gedacht ist es für einen einzelnen Spieler. Laut Hersteller spricht nichts dagegen, sich in einer Gruppe durch die interaktiven Sequenzen zu klicken und Entscheidungen, die getroffen werden müssen, gemeinsam zu fällen.

Die Umsetzung

Über zwei Jahre dauert der Entwicklungsprozess, um die Story um Kingsbridge zum Leben zu erwecken. Alle Akteure im interaktiven Spiel entstammen Folletts Buch. Digitalkünstler haben das Aussehen der Figuren entwickelt.

Über 100 Hintergründe wurden digital gemalt. 100.000 Worte Text mussten geschrieben werden, basierend auf der Originalgeschichte von Follett. Professionelle Erzähler sprechen die Dialoge, die Musik wird eigens für das Spiel komponiert.

Die besondere Herausforderung dabei, so Fichtelmann, ist es, dem Spieler in einer mittelalterlichen Szenerie ähnliche Gefühle zu entlocken, wie dies Ken Follett beim Leser seiner Bücher zu erreichen sucht.

25 Stunden Mittelalter

Insgesamt kommen 25 Stunden Spielzeit im mittelalterlichen Ambiente zusammen. Das Spiel ist ausgelegt für Computer, Playstation und mobile Geräte. Das Design ist bewusst zeitlos gehalten wie Folletts klassischer Roman.

Es soll die Spieler genauso fesseln und begeistern wie das Buch die Leser. Der Verleger macht keinen Hehl aus seiner Erwartung, das Produkt mit diesem Design auch in 15 - 20 Jahren noch gewinnbringend verkaufen zu können.

Um Synergien zu erwirken kommt das Computerspiel zeitgleich mit der Veröffentlichung eines neuen Romans von Ken Follett auf den Markt. Handlungsort des neuen Buchs ist wiederum Kingsbridge wie schon in den Büchern „Die Säulen der Erde“ und „Die Tore der Welt“.

Diesmal entfaltet sich der Plot im 16. Jahrhundert um Königin Elizabeth I. und ihre Bestrebungen, den ersten europäischen Geheimdienst ins Leben zu rufen. Geschickt und mit einem verschmitzten Lächeln verrät der Autor nur, dass ein französischer Schurke alle bisherigen Bösewichte übertrifft. Man darf gespannt sein.