

Im Gespräch: Jan Müller-Michaelis

Warum seufzen Ihre Figuren, Herr Müller-Michaelis?

Jan Müller-Michaelis empfängt mich mit einem entschlossenen „Nein!“. Die Ansage steht fix unter seinem Profilbild bei Skype. In seiner freundlich-getriebenen Art erklärt er, er müsse lernen, öfter „nein“ zu sagen, deswegen stehe das da.

Von Klaus Ungerer

Es kommt ja nicht gerade häufig vor, dass jemand ein marktfähiges Computerspiel im Alleingang entwickelt, das dann auch noch mit Lob überschüttet wird. Wie kam es dazu?

Die Entwicklung von „Edna bricht aus“ war ein ziemlicher Egotrip, aber kein Alleingang. Ich hatte viel Hilfe: Von Freunden, Kommilitonen und auch von den Kollegen, denn abgeschlossen haben wir das Projekt erst 2008. Angefangen aber hatte das Ganze 2005. Ich habe in Hamburg Medientechnik studiert und wollte das endlich zu Ende bringen. Da habe ich den kürzestmöglichen Weg gesucht und mich für „Computergenerierte Medien“ entschieden. Vieles von dem, was man da lernen musste, hatte ich mir bereits angeeignet. Dann habe ich meinem Professor vorgeschlagen, als Diplomarbeit ein Spiel zu entwickeln. Ich wollte über das Computerspiel als Erzählform nicht nur theoretisieren.

Ist die Utopie des nichtlinearen Erzählens nicht schon ein paar Jahre tot?

Das hat man um die Jahrtausendwende herum behauptet. Ich habe aber die klassischen Point & Click-Adventures immer sehr gerne gespielt. Ich mag diese Möglichkeit, durch Interaktivität Geschichten zu erleben, bis hin zur Verschmelzung mit der Hauptfigur, deren Entscheidungen man ja übernimmt und für die man Verantwortung trägt.

Verantwortung?

Ich fand es nur erstaunlich, dass man da nie eine Quittung für sein Verhalten präsentiert bekommt. Man dringt in verbotene Räume ein, nimmt fremde Sachen mit und so weiter. Bei „Edna bricht aus“ wollte ich den Spieler immer tiefer verstricken, bis er vor einem unlösbaren Dilemma steht. Er hat dann zwei Optionen, die er eigentlich beide nicht will, und steht vor einer Entscheidung, auf die er aber die ganze Zeit hingearbeitet hat.

Triumph der Interaktivität!

Ja, das ist eine Geschichte, die nur interaktiv erzählt werden kann. Eigentlich kann man schon von Beginn an ahnen, dass es vielleicht gar nicht so eine gute Idee ist, Edna aus der Psychiatrie ausbrechen zu lassen. Und nach ungefähr zwei Dritteln des Spiels kippt die Sache, und man muss sich mit den Konsequenzen von dem herumärgern, was man aus-gelöst hat.

Gab es denn Spieler, die sich der unliebsamen Entscheidung entzogen haben, durch Abbruch etwa?

In einigen Foren ist der Schluss sehr emotional diskutiert worden, und einige haben sich beschwert, dass es kein Happy End gab. Aber „Edna“ sollte ja auch kein reines Unterhaltungsprodukt sein. Man wollte ja auch was zum Nachdenken mitgeben.

Auf Youtube sieht man Sie auch als Bänkelsänger: In einem Lied, das sich an die Fans des Spiels richtet, fordern Sie: „Befreit Edna aus dem Kinderspielregal.“ Wie konnte es überhaupt dazu kommen, dass das Spiel in manchen Elektronikmärkten dort gelandet ist?

Wir selbst haben empfohlen, das Spiel erst von zwölf Jahren an freizugeben. Aber die USK, die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, hat das nicht interessiert. Die fanden, das könne ohne Altersbeschränkung auf den Markt. Da hat es viele Proteste gegeben, und das fanden wir auch empörend. Das Spiel ist nicht nur auf der Subebene ungeeignet für Kinder, sondern auch auf der Handlungsebene.

Haken die USK-Leute denn nur ab, ob Blut spritzt und Köpfe rollen?

Anscheinend geht es nicht nur darum, ob Blut spritzt. Es muss auch auf besonders brutale Art und Weise spritzen. Zum Glück sind dann die Rätsel im Spiel auch viel zu schwierig für Kinder, so dass die sich nicht sehr lange damit beschäftigen werden, falls ihnen „Edna“ mal in die Hände geraten sollte.

So kann man jetzt immerhin auch Ihre Begabung als Singer/Songwriter bewundern. Auch Kurzfilme haben Sie schon gedreht. Hätten Sie in irgendeiner anderen Kreativbranche landen können?

Das weiß ich nicht. Es mag zwar manchmal so aussehen, als ob einem viele Türen offen



Illustration Burkhard Nete / xix

stehen. Aber im Endeffekt kann man ja immer nur durch eine Tür hindurchgehen. Außerdem sind die Gänge verwinkelt, man rennt vor Glastüren, weiß nie, ob man nicht hinter der einen offenen Tür in einer Sackgasse landet.

Zur Person

■ Der Diplomingenieur Jan Müller-Michaelis wird 1977 in Hamburg geboren.

■ Er ist Autor, Regisseur und Game Designer. Seine Diplomarbeit im Fachbereich Medientechnik an der HAW-Hamburg mit dem Thema „Das Computerspiel als nicht lineare Erzählform“ umfasste auch die Produktion des Grafik-Adventures „Edna bricht Aus“. Müller-Michaelis ist als Projektleiter, Autor, Illustrator, Animator, Programmierer und Skriptor des umfangreichen Spiels tätig.

■ 2007 gründet er mit Carsten Fichtelmann den Publisher und Entwickler Daedalic Entertainment. Mit „Edna bricht Aus“ und „The Whispered World“ gewinnt das Team mehrfach den Deutschen Entwicklerpreis, die LARA, einen Red Dot Design Award sowie 2010 den Deutschen Computerspielpreis der Bundesregierung.

■ Als Creative Director leitet Müller-Michaelis im hauseigenen Entwicklerstudio die Produktion von kommenden Titeln wie „A New Beginning“ und „Deponia“.

■ „The Whispered World“ hat kürzlich den deutschen Computerspielpreis als „bestes Jugendspiel“ gewonnen.

„Edna bricht aus“, Ihr Diplomprojekt, ist dann bei Daedalic Entertainment erschienen, einem Unternehmen, das Sie mit Carsten Fichtelmann gegründet haben. Hat die Aussicht auf eine Veröffentlichung das Spiel verändert?

Bei der Diplomprüfung ließ „Edna“ sich bereits durchspielen. Aber danach habe ich noch sehr viel daran gemacht. Vor allem bei der Sprachausgabe habe ich den Wahnsinn auf mich genommen, möglichst alle denkbaren Interaktionen der Spieler aufzufangen. Ich musste also eine irrsinnig große Textmenge erzeugen. Was mache ich, wenn der Spieler die Zickzackschere mit dem Poloschläger kombinieren will? Könnte Edna nicht auf die Idee kommen, ihr angekauftes Kaugummi überall hinzukleben? Ich musste plötzlich lauter Bilder malen, in denen das Kaugummi an allen möglichen Gegenständen klebt. Oder nachts um drei fällt einem ein, dass Edna anfangen könnte, mit dem Mülleimer zu sprechen. Dann muss der natürlich auch antworten.

Bei dem Spiel „The Whispered World“ waren Sie neben Ihrer zentralen Funktion als Creative Director auch als Autor der Dialoge beteiligt. Es geht um einen jungen, traurigen Gaukler, den schwere Träume plagen; der verhindern will, dass die Welt untergeht, und dadurch erst alles Verhängnis auslöst. Auch hier

gelingen Ihnen witzige und gleichzeitig berührende Repliken. Das hören wir sonst nirgends in Deutschland, weder in Games noch im Fernsehen, noch im Kino. Wieso machen die anderen Texter es nicht auch so wie Sie?

Weiß ich nicht, warum das nicht alle so machen. Ich bin da ja Autodidakt.

Entsteht eine gute Dialogzeile mehr aus der Situation oder mehr aus der Figur?

Es ist entscheidend, dass die Figur im Vorlauf gut ausgestaltet worden ist. Dann weiß ich auch, was sie sagt. Ich muss immer wissen, welche innere Motivation sie hat, welche Haltung sie der Welt gegenüber einnimmt.

Das klingt gar nicht so schwer.

Ja, aber das, was sie nach außen sprudeln lässt, ist nur ein Bruchteil von dem, was in ihr vor sich geht. Jeder noch so kurze Satz muss so aufgeladen sein, dass man den inneren Sachverhalt der Figur erraten kann. Das verstärkt die Bindung des Spielers an sie ungeheuer. Man denkt: Wenn dich auch sonst niemand versteht, ich verstehe dich. Jeder Text muss wie ein kleines Guckloch sein, eine Einladung, in die Figur reinzuzugucken. Aber zu dieser Einladung gehört auch eine Tür und gehören Wände. Man muss also vieles im Inneren der Figur zumachen und verbergen, damit die Einladung attraktiv erscheint.

Alles ist anders, als es zunächst scheint – liegt in dieser Doppelnatur die Anlage zu jeder guten Pointe?

Ich würde gar nicht sagen, dass ich nach Pointen suche. Was ist denn überhaupt lustig?

Sadwick, die Hauptfigur in „The Whispered World“, ist lustig, weil es in seinem Inneren oft sehr tragisch aussieht. Man lacht in dem Moment, wenn man die Ebene, die man zuerst nicht sieht, verstanden hat. Als Autor muss man also eine Verschlüsselung leisten. Als ob man ein Geschenk verpackt. Dann gibt man es an den Spieler weiter, der packt das Geschenk aus, erkennt es und freut sich drüber.

Das Spiel „The Whispered World“ geht auf Ihren Kollegen Marco Hüllen zurück. Der depressive Gaukler Sadwick ist seine Erfindung, aber Sie haben ihn als Dialogautor mitentwickelt. Und Sebastian Schmidt war auch an der Entwicklung von Spiel und Figur beteiligt. Wie schwer war es – nach „Edna“ –, alles zu dritt zu machen?

Das war ein aufwendiger Prozess, und Sebastian kam oftmals eine schlichtende Rolle zwischen Marco und mir zu. Marco findet seine Ideen und Umsetzungen immer auf eine traumwandlerische Weise. Man versteht einfach nicht, warum alles so gut zusammenpasst! Da habe ich ihn dann immer sehr viel mit meinen analytischen Fragen belagert, und er hat immer geantwortet: „Weiß nicht“, „Keine Ahnung“. Und ich war mir immer sicher: Nein, das musst du so und so gemeint haben.

Zum Beispiel?

Ich habe viel über die Rahmengeschichte nachgedacht, und irgendwann habe ich für mich herausgefunden, dass es immer und überall um die Balance zwischen Ereignislosigkeit und Aktivität geht: Ereignislosigkeit als Stillstand und Tod. Dagegen bedeutet jede Aktivität immer auch Zerstörung, für jede Weiterentwicklung muss man Sachen zurücklassen. Marco hatte das auch für sich präsent, aber nie so ausformuliert. Und als ich das raus hatte, habe ich es überall gesehen. Es war ein Sport für mich, dieses Schema überall hineinzuinterpretieren, und da musste ich mich dann auch öfters mal wieder zügeln lassen.

Mussten Sie denn bei der Hauptfigur auch gezügelt werden?

Sadwick gab es schon als Figur, bei seinem Charakter war aber noch alles offen. Zunächst haben wir viel am Optischen herumprobiert: Erst war er ein pummeliger Junge im roten Kostüm, und in einer Version hatte er sogar eine Art Trollschnauze. Aber wir wollten ihn ernster haben. Irgendwann hatte Marco dann dieses schmutzige Flickenkostüm, das mehr an einen Gaukler aus Fantasyfilmen erinnert.

Das passt wohl auch besser zu Sadwicks misanthropischer Gesamtausstrahlung?

Auch das Innenleben mussten wir entwickeln. In der Demoversion war er sehr einsilbig. Wir mussten uns fragen: Wer ist er? Wie gibt er sich? Es galt, den Punkt zu finden, an dem er trotz seiner depressiven Art unterhaltsam wurde. Er sollte diese melancholische Grundstimmung haben, aber auch lustig und sympathisch sein. Nachdem ich einen Weg gefunden hatte, diese Pole in Balance zu halten, schrieben sich die Texte fast wie von selbst.

Für Sadwick haben Sie auch eine wunderbare Stimme gefunden, den Sprecher Gunnar Frietsch, der dem Gaukler so viel mitgibt: Bitterkeit, Süße, Klugheit und Naivität. Wie schwer war es, den richtigen Mann zu finden?

Ziemlich schwer. Da hat es ein umfangreiches Casting gegeben, das haben die guten Leute vom Periscope Studio Hamburg gemacht, die auch für den tollen einfühlsamen Soundtrack gesorgt haben. Die Nebenrollen waren schnell besetzt, aber nach Sadwick haben sie sehr, sehr lange gesucht. Uns war klar, dass wir etwas Neues für Sadwick brauchten. Und dann haben sie den Gunnar schließlich am Musiktheater gefunden.

Ein toller Fund!

Am Anfang war ich nicht so sicher. Im Entwicklerteam gab es viel Kritik, weil die Stimme für manche doch gewöhnungsbedürftig ist. Irgendwann habe ich aber gesagt: Doch, das muss man sogar machen. Und dann haben wir noch viel an der Stimme rumgebastelt.

Technisch herumgebastelt?

Nein, wir haben sehr viel mit Gunnar an der Modulation, an der Diktion gearbeitet. Ich habe dann immer gesagt: Diese Komponente fehlt noch, jene Komponente fehlt noch. Sadwick ist jung, er hat was Nettes und Lustiges, aber er hat eben auch etwas Depressives, er hat was Kluges, und dann tappt er wieder in seine eigenen Fallen. Und irgendwann war bei Gunnar alles da, sogar Sadwicks Gesichtsausdrücke.

Es gibt also tatsächlich den Punkt, an dem Sie zufrieden sind?

Mit „The Whispered World“ bin ich sehr zufrieden. Es ist das Spiel mit den meisten Seufzern aller Zeiten! Ich höre mich bei der Produktion immer noch sagen. „Es wäre schön, wenn du den ganzen Satz seufzen könntest!“ Es ist eben ein seltener Komfort, dass derjenige, der die Texte geschrieben hat, auch mit im Studio sitzt.