

plot
Magazine over scenarioschrijven

Lente 2011 € 8,25

**Schrijven voor games
Peter Römers formule
voor succes**

**Frank Houtappels
is gek op clichés**

De televisie mag dan zestig jaar bestaan, in 1951 kwam ook de eerste interactie tussen mens en computer tot stand. Vandaag kun je online gamen met iedereen, en je resultaten ook meteen delen via social media. Om een indruk te geven van deze *game-ification*: Caro Emerald was vorig jaar in Nederland de best verkopende artiest met 200.000 cd's en downloads, en AVATAR de best verkopende film met 200.000 dvd's. De best verkopende videogame was de nieuwe versie van *Call of Duty*, ook 200.000 exemplaren – maar dan in één week. Wat is dat eigenlijk voor vak, het schrijven voor games? Liggen daar kansen voor scenarioschrijvers?

Heavy Rain

Het verhaal zit in alles wat een speler ziet, hoort of doet

SCHRIJVEN VOOR GAMES

Een uitstekende gids in gameland is Jan Meyroos, al vijftien jaar journalist op het gebied van games en nieuwe media, onder andere voor Power Unlimited en Metro: "In de VS is het gangbaar dat scenarioschrijvers ook voor games schrijven. Gamebedrijven koketteren graag met namen van bekende scenarioschrijvers. Voor de game *Homefront*, die binnenkort uitkomt, werd John Milius aangetrokken, de schrijver van RED DAWN en APOCALYPSE NOW. (Niet per se een garantie voor succes, zo blijkt uit een vernietigende bespreking van vooral het verhaal in

het Britse GameCentral, red.) Vooral tijdens de staking van de Writers Guild of America in 2009 zag je gamebedrijven trekken aan scenarioschrijvers. Games worden in andere landen veel serieuzer genomen, met besprekingen in kranten, zoals hier films worden besproken."

Het verhaal in een game

Jan Meyroos: "Over het algemeen past het verhaal voor een game op een bierviltje. Er is niet zo'n urgentie voor uitgewerkte personages. Je hebt het over mensen die tien uur achter

elkaar spelen. Dan is de *gameplay* veel belangrijker en staat het verhaal meer op de achtergrond. Naast de grote games heb je een kleinschalige industrie, ook in Nederland, die zogenaamde *Indie-games* produceert: vergelijkbaar met het arthouse-segment in de filmindustrie. Daarin kunnen verhaal en karakters veel belangrijker zijn en wordt veel aandacht besteed aan filmische elementen. Je hebt ook een paar grote internationale titels, die veel dichter in de buurt van film komen, zoals de thriller *Heavy Rain* (2010) en *L.A. Noire* (mei 2011)."

DE GAME-INDUSTRIE IN NEDERLAND

Er zijn 173 bedrijven die werkgelegenheid bieden aan 2.300 mensen.

De omzet uit produceren, ontwikkelen en uitgeven van games was in 2009 € 145 miljoen.

Het gaat dan over games die je speelt met een console, pc-games, internetgames, *casual* games voor mobiele telefoons, maar ook over serious games die functioneren binnen opleidingen of voorlichtingsprogramma's.

Wereldwijd is de omzet in de game-industrie \$ 50 miljard, tegen \$ 30 miljard in de filmindustrie. In Nederland zal de gamemarkt voor consumenten groeien van € 585 miljoen in 2008 naar € 859 miljoen in 2013.

Een derde van de werknemers in de game-industrie komt van de HKU-KMT in Hilversum.

David Cage van het bedrijf Quantic Dream is bedenker, schrijver, regisseur en producent van *Heavy Rain*. Zijn games zijn *character-driven* en zijn inspiratiebronnen zijn regisseurs als Ridley Scott, David Fincher en Orson Welles. Hij noemt *Heavy Rain* liever een interactief drama, een mengeling van film noir en een spel. Volgens hem zien de meeste gamers het spelen als een aaneenschakeling van herhaalbare handelingen die moeten worden verricht met de juiste timing en op de juiste plaats. Bij de meeste actiegames heb je knoppen om te navigeren, te schieten en een karakter te laten kijken of buigen. Dat je held maar vier actieregisters heeft, beperkt enorm de mogelijkheden om een verhaal te vertellen.

In het geval van *Heavy Rain* heb je te maken met vier *playable characters*, duidende dialogen, twaalf verschillende eindjes en eindeloos veel mogelijkheden om daar te komen. David Cage heeft het in dit verband over *rubber band storytelling*: Er is één hoofdlijn van begin tot einde, maar spelers kunnen wel zijpaden bewandelen en weer terugkomen. *Heavy Rain* bevat de content van ongeveer vijf speelfilms. David Cage werkte zo'n tien maanden aan het script, zestien uur per etmaal, bij voorkeur 's nachts. Er was tussendoor steeds interactie met de designafdeling.

Een script kan bestaan uit 2.500 pagina's en beschrijft de game van seconde tot seconde: verhaal, karakters, dialoog, interactie, geluid, acteer- en regieaanwijzingen. David begon met de *overall story-arc* van het verhaal en probeert zo veel mogelijk gebruik te maken van filmdramaturgie: drie acties en vijf plotpoints. Elke scène begint met een *hook*, heeft drie acties en een climax. Zijn scènes kun je het beste vergelijken met een *sequence* van een speelfilm, die ook

Heavy Rain



Een stad aan de oostkust van de VS wordt geteisterd door de Origami Killer. Vier verschillende mensen raken betrokken bij het onderzoek. Als speler volg je één van deze karakters. Met de stemmen van Carice van Houten, Frank Lammers, Ellen ten Damme en Waldemar Torenstra in de Nederlandse versie. Het lokaliseren (het in een herkenbare context plaatsen) van een game is niet uitzonderlijk, maar zo'n sterrencast wel. Het script van *Heavy Rain* telt zo'n 2.000 pagina's en het nasynchroniseren kostte verschillende dagen. Sony verwachtte met *Heavy Rain* een publiek aan te spreken voor wie de binding met de karakters belangrijker is dan een goede score of het neerschieten van tegenstander. Aanvankelijk werd ingezet op de verkoop van 200.000 exemplaren, maar na een half jaar waren er al 1.500.000 verkocht.

L.A. Noire



1947, Los Angeles is gedrenkt in glamour, drank en corruptie. De wereld van films als *THE UNTOUCHABLES* en *L.A. CONFIDENTIAL*. Als speler help je detective Cole Phelps met het oplossen van 'real world cases'. Naast de voorspelbare elementen als vuurgevechten en achtervolgingen moet je in *L.A. Noire* verdachten ondervragen. De karakters worden gespeeld door acteurs die zijn opgenomen door 32 HD camera's, waardoor het lezen van gezichten een beroep doet op de emotionele intelligentie van de speler.

een eigen opbouw en een vergelijkbare lengte heeft.

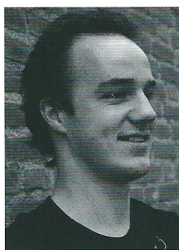
De schrijver van een game

Tijdens *Game in the City* gingen we op zoek naar de schrijvers achter in Nederland geproduceerde games. Waar je in de filmwereld met een flinke lijst namen naar huis zou gaan bleef het hier een tijdje stil. Vervolgens kwam er één naam: Rhianna Pratchett. Zij is scriptschrijfster, story designer en *general narrative paramedic* en werkte onder andere voor de game *Overlord*, van het Delftse Triumph Studios. Rhianna was op jonge leeftijd al verslaafd aan

games, en was gamejournalist voor ze de overstap maakte naar schrijven. Haar rol is afhankelijk van de fase waarin ze bij een game wordt betrokken. Soms bestaat haar werk uit het *polishen* van de dialoog, losse verhaaleindjes aan elkaar knopen. Soms moet je een verhaal in omgekeerde volgorde schrijven: een karakter moet op een bepaalde plaats zijn en de schrijver moet verzinnen hoe en vooral waarom hij daar is gekomen. Ze komt liever bij het begin binnen, zoals bij *Overlord*, omdat er veel moet gebeuren voor je gaat schrijven. De schrijver kijkt naar de verhaaldeel, hoe de karakters zich ontwikkelen, hoe

Bronnen en lees meer

Game-industrie: <http://www.immovator.nl/cross-media-cafe-op-locatie-game-in-the-city>
 Rhianna Pratchett: <http://www.rhiannapratchett.com>, diverse interviews online
 David Cage: <http://www.independent.co.uk/life-style/gaming/control-freak-will-david-cages-heavy-rain-videogame-push-our-buttons-1902630.html>
 Jan Meyroos <http://www.gamecowboys.nl/>
 Rémy van den Wijngaart <http://www.veilremus.com/>
 Lennart Sas www.triumphstudios.com



Rémy van den Wijngaart: **Een goed verhaal is meer dan de simpele verklaring voor de acties**

verhaal en gameplay op elkaar inwerken en hoe een speler zich van moment tot moment door de game moet bewegen. Hij schrijft karakterbijbels, denkt mee over het ontwerp, over hoe de wereld eruit ziet in de game. Dan pas wordt het script geschreven. Het verhaal is dan wel ondergeschikt aan de gameplay, maar is onmisbaar voor de motivatie van de speler, en maakt hem nieuwsgierig naar een volgend spelniveau. Het verhaal is niet enkel plot maar zit in alle elementen die de speler ziet, hoort of doet.

“Een goed verhaal is meer dan een simpele verklaring voor de acties die de speler onderneemt,” zegt Rémy van den Wijngaart, een van de weinige Nederlandse *narrative designers*. “Natuurlijk hoeft niet elke game een ijzersterk verhaal te hebben – bij *Angry Birds* ga je echt niet analyseren waarom die varkens het nodig vinden om eieren te stelen. Maar immersie (jezelf verliezen in de game, red.) gebeurt het snelst bij een game met overtuigende werelden en personages, bijvoorbeeld in games als *Mass Effect 2* en *Half-Life 2*. Een verhaal kan emotie overbrengen en de speler voor morele dilemma's stellen. Als een game je echt een verbintenis met de personages kan laten voelen, als de speler echt goed na moet denken over de gevolgen van zijn of haar acties, dan heb je een bijzondere ervaring te pakken. Bij een game is het absoluut niet ondenkbaar dat de speler personage B eerder tegenkomt dan personage A. Dan moet de dialoog natuurlijk wel steeds kloppen. Je kunt de speler niet altijd compleet controleren en daar moet je je bewust van zijn. Het is een andere manier van denken. Daar staat tegenover dat veel schrijftechnieken die een scenarioschrijver onder de knie heeft, prima zijn toe te passen op games.

Het is belangrijk dat de *narrative designer* nauw samenwerkt met de *gameplay designer*, want de koppeling tussen verhaal en gameplay is wat games anders maakt dan bijvoorbeeld films. Er zijn weinig dingen waar een schrijver niks over mag zeggen. Andersom kan een *concept artist* ook nuttige op- of aanmerkingen hebben bij jouw teksten. Sterker nog, een blik van iemand uit een andere discipline levert vaak nieuwe inzichten op.”

Van idee naar game
 Rémy: “Het is zelden zo dat een individu een idee bedenkt en daarmee naar een producent gaat. Dat idee ontstaat vaak in een team of in een bedrijf. De uitzonderingen daarop zijn de indiegames, waarbij makers zelf starten, ontwikkelen en uitgeven (zie www.indiegames.com). Met platforms als de iPhone en Steam kunnen makers hun game toch effectief verspreiden, zonder dat daar een grote uitgever achter staat. Zelf ontwikkel ik een game meestal binnen een bedrijf of in opdracht. Ik vind het fijn om al vrij vroeg, in de conceptontwikkeling, feedback te krijgen van verschillende mensen. Zowel van professionals als van mijn buurman, bij wijze van spreken. Want uiteindelijk maak je de game niet voor professionals, maar voor de spelers.”

Kansen voor Nederlandse scenarioschrijvers
 Lennart Sas is creative director bij Triumph Studio's in Delft (producent van onder andere *Overlord* en heeft gewerkt met Rhianna Pratchett. “In de interna-

tionale markt is Engels leidend. En dan bedoel ik niet vloeiend maar *native*. Bovendien is het schrijven voor een interactief platform heel anders dan voor een lineair medium als film. Daar moet een schrijver ervaring mee hebben. Er is maar een handjevol gespecialiseerde gameschrijvers, waar Rhianna er een van is. De games waarin het verhaal heel belangrijk is, zijn vaak de grote filmische *high budget* games. De Nederlandse markt is te klein voor een exclusief op Nederland gericht *high budget* product. Waarin denk ik nog wel mogelijkheden zitten, zijn de kunstzinnige games, educatieve games of spellen voor het iPhone platform, maar daarin zijn wij zelf niet actief.”

Als we nog even doorpraten ontdekken we toch nog een klein deurtje voor de scenarioschrijver in de conceptfase. Daarin heeft de schrijver vaak ook een rol, en het brainstormen over arena's en personages zou nog wel nieuwe inzichten kunnen opleveren voor game-ontwikkelaars.

Volgens Rhianna Pratchett is iedereen het er wel over eens dat gameschrijvers nodig zijn. De vraag is meer op welk moment je ze binnenhaalt, hoe je ze integreert in het team en wat een schrijver aan informatie nodig heeft om effectief te kunnen werken.

Rémy: “Willen scenarioschrijvers verhalen schrijven voor games, dan moeten ze openstaan voor een andere denk- en werkwijze. Wat games onderscheidt van andere media is interactiviteit, en daar moeten schrijvers meesters in worden. Leren schrijven voor interactieve media

Rhianna Pratchett: **Soms moet je een verhaal in omgekeerde volgorde schrijven**

COÖRDINATOR NETWERK SCENARIOSCHRIJVERS

ANNE ZEEGERS

opent overigens ook deuren naar andere interessante gebieden, zoals *alternate reality games* en interactief theater.”

De toekomst

David Cage gelooft dat videogames net zo belangrijk kunnen worden in de 21e eeuw als films in de 20e eeuw en dat ze echte *life-experiences* kunnen worden. Zoals je nu als speler over wapens beschikt kun je straks ook emotioneel in de huid van je game-karakter kruipen. En over vijf tot tien jaar komt er misschien helemaal geen script meer aan te pas. De schrijver geeft de speler een aantal karakters, een startpunt voor het verhaal en misschien wat narratieve structuren of templates. De game zal vanzelf starten zodra de speler iets met de karakters gaat doen.

Ook Jan Meyroos ziet de techniek als belangrijke motor voor verandering. Omdat de processors zo sterk worden kan de gezichtsmimiek van karakters de werkelijkheid akelig dicht gaan benaderen. Bedrijven als Sony steken miljoenen dollars in de ontwikkeling van dit soort techniek, omdat ze met dit type games hele nieuwe publieksgroepen hopen te bereiken.

Rhianna ziet ook nadelen. Als we heel erg ons best doen om iets echt te laten lijken kun je over het kleinste detail struikelen: ogen die niet natuurlijk bewegen, lippen die niet 100% sync bewegen, de kleur van de binnenkant van een mond die niet klopt. Als je wilt dat spelers helemaal opgaan in de wereld die je hebt geschapen moet alles kloppen. ●



Wapengekletter

Het zijn heftige tijden in film- en televisieland. Cultuurinstellingen, beroepsorganisaties en fondsen rennen zich het vuur uit de sloffen om bezuinigingen voor de film af te wenden en om de rechten voor de filmmakers voor de toekomst goed te regelen. De aangekondigde bezuinigingen van 200 miljoen lijken op voorhand lastig te plukken van de kale Podiumkunstenkip. Film is nog niet aangewezen als potentieel subsidieobject, maar om genoemde reden lang niet veilig voor bezuinigingen. Om nog maar niet te spreken over de Publieke Omroep. Op diverse niveaus wordt gelobbyd en het Netwerk Scenarioschrijvers zit aan tafel waar nodig.

Naast het bezuinigingengeweld ondervindt de individuele contractspraktijk hinder van de stagnatie in de onderhandelingen tussen RoDAP (samenwerkingverband van distributeurs, omroepen en producenten) met Portal Audiovisuele Makers (PAM) en Kabelcollectief over het nieuwe rechtenmodel voor de audiovisuele sector. De kwestie die is opge-laaid over het aansluitingscontract van VEVAM is een voorbeeld van de gespannen verhoudingen. Voor de schrijvers werkt voorsnóg de schikking tussen het Contractenbureau en LIRA met de Publieke Omroep als Haarlemmerolie. Al is dit inmiddels meer symboliek dan juridische werkelijkheid: de schikkingsovereenkomst is feitelijk al verlopen. Het lijkt niet uit te maken voor de contractspraktijk. Plak- en knipoplossingen houden de geldstromen in beweging. De kabelovereenkomst in verlengd tot 1 juli, dus zeker geen rustig bezit. De voorbereidende gesprekken hebben een jaar geduurd en nu zou de stap tot daadwerkelijk onderhandelen gezet moeten worden. RoDAP heeft geen haast. PAM heeft bij herhaling het ministerie van OCW gevraagd om als bemiddelaar op te treden. Meer over dit onderwerp op www.portalpam.nl.

Tegelijkertijd is de wijziging van de Auteurswet in voorbereiding. Mede dankzij onze protesten over de ongunstige wijzigingsvoorstellen voor film heeft een aparte mondelinge consultatieronde over film/tv-werken plaatsgevonden, waarvoor PAM namens de filmmakers was uitgenodigd. Stelde het wetsvoorstel voor filmmakers al niet veel voor, RoDAP maakt het nog een graadje erger. RoDAP wil de wet zo wijzigen dat filmmakers op het moment dat ze in zee gaan met een producent wettelijk al hun rechten kwijt zijn, behalve die op een billijke vergoeding. Dus geen recht om je tegen ingrijpende wijzigingen te verzetten, geen recht om ongewenste bewerkingen af te wenden. Het is dan zelfs de vraag of een scenarioschrijver het recht mag behouden het scenario terug te eisen als de producent er niets mee doet. Dat heeft PAM natuurlijk niet op zich laten zitten. Wij maken ons hard voor verbetering van rechten van filmmakers, immers daar is de wetswijziging in opzet voor bedoeld.