

Welten erschaffen

TRAUMJOB ROLLENSPIEL-AUTOR

Als freiberuflicher Autor ist Sascha gezwungenermaßen ein Multitalent. So schreibt er beispielsweise nicht nur über, sondern auch gerne für Spiele. Von Sascha Penzhorn



Sascha Penzhorn

Am liebsten würde Sascha überhaupt nicht arbeiten, seine Geschäftskontakte verlangen vor Überweisungen aber Gegenleistungen. Also schreibt er, denn dafür muss er nie das Haus verlassen oder sich körperlich anstrengen. Mal schreibt er Kolumnen über sein Leben, mal beauftragt ihn ein deutsches Spielestudio damit, Texte für ein Rollenspiel zu schreiben, das anhand dieser Texte entsteht.



Kennt ihr diese ellenlangen Questtexte, die ihr genauso wegglickt wie die Buchtexte in Rollenspielen, wenn sich diese nicht um brünnige Echsen-Reinigungskräfte drehen? Dialoge mit mehr als drei Zeilen Text und, oh Gott, wozu eigentlich, Lore zu irgendwelchen Völkern und Ländereien? Eben dieses ganze Blabla, weshalb gerade irgendwas passiert, was es damit auf sich hat, irgendeine Begründung dafür, dass ihr gleich ein Dutzend Orks umhauen oder 20 Minuten durch irgendein Level hetzen müsst. Hinter diesen häufig missachteten Geschichten stecken oft Menschen, die viel Zeit und Mühe in deren Erschaffung investieren.

Das weiß ich zufällig, denn ich schreibe selbst Rollenspieltexte und verdiene damit ebenso mein Geld wie mit Spieltests und Kolumnen. Ehrlich gesagt kann ich selbst kaum fassen, dass das ein richtiger Beruf sein soll, denn streng genommen sitze ich einfach nur rum und denke über Zwerge nach, dann schreibe ich das auf, und danach kommen irgendwelche Künstler und zeichnen das, was ich geschrieben habe, und irgendwer animiert es, schreibt Code, werkelt es in Mechaniken um, dann können fremde Menschen im Internet es spielen. Dieser Teil des Teams leistet die wirkliche Arbeit, während ich beschließe: »Ich will, dass dieser Zwerg soundso heißt, und dieser Endgegner ist ein sprechender Pilz.« Und die geben mir dann Geld dafür. Irre!

Zwei Vorgehensweisen

In den Spielen, bei denen ich bisher mitgewirkt habe, stehen Inhalte und Mechaniken meist schon, wenn ich auf der Bildfläche

erscheine. Mein Job ist dann, die Story zu diesen existierenden Bereichen des Spiels zu erfinden. Es gibt zum Beispiel einen Dungeon mit einer vorgegebenen Anzahl Quests, Kämpfen und Endgegnern. Worum es in diesem Dungeon geht, wer dort der Boss ist und weshalb der Spieler sich überhaupt dorthin begibt – diese Fragen zu beantworten, ist meine Aufgabe. Aktuell schreibe ich für ein kommendes kleines Rollenspiel, da läuft es genau umgekehrt. Soll heißen: Ich erfinde die Welt und deren Bewohner, Götter und Religion, die Geschichte der Bevölkerung, Kriege, Katastrophen und alles, was dazugehört. Was ist die Motivation des Spielers, wer ist der Bösewicht, was passiert in den Quests, wie sehen die Zonen aus? Aber auch: Welche Items gibt es, wie heißen die, was können sie? Wie sollen die Klassen heißen und was ist deren Verbindung zum Setting und zur Spielwelt? Natürlich gibt es dabei auch Spielregeln und Vor-

gaben. Hier ist das Setting beispielsweise Fantasy, es soll lustig und nicht zu düster sein, ansonsten habe ich aber sehr freie Hand und kreativen Spielraum.

Budget beeinflusst Story

Steht ihr auf altbekannte Völker wie Elfen, Zwerge und Hobbits? Ich mag es ehrlich gesagt etwas exotischer und ausgefallener und bevorzuge beispielsweise die Khajiit in Elder Scrolls, einen Tiefling in Dungeons & Dragons, halt irgendwas, das möglichst weit entfernt von Menschen ist. Viele Fantasy-Titel setzen aber eher auf die Klassiker, auch wenn Zwerge streng genommen nur kleine Menschen mit Bärten und Elfen schlanke Menschen mit spitzen Ohren sind. Das machen die nicht zwingend, weil sie so furchtbar un kreativ oder traditionell veranlagt sind. In den meisten Rollenspielen sammelt man unzählige coole Rüstungen und Ausrüstungs-Sets. Idealerweise werden die-

Mortal Kombat 11 hat die dümmste Story, die ich jemals in einem Spiel erlebt habe. Ich liebe alles daran.



Kahn? Pathetic fool. You pretend to my throne!

Kingdom Come: Deliverance ist Mittelalter ganz ohne Fantasy. Hier steht die packend erzählte Story im Vordergrund.



Der Werwolf (rechts) braucht speziell angefertigte Rüstung, für die man Künstler bezahlen muss.

ner Geschichte auf Anhieb den gewünschten Ton getroffen habe. Zum Glück hatte ich meinen Job gut gemacht, und am Ende waren alle sehr zufrieden. Also größtenteils.

Irgendwie kam ich auf die Idee, meine Welt Argus zu taufen, weil eine schützende Gottheit mit Argusaugen darüber wacht. Ein Antagonist empfindet Argus' Existenz derweil als falsch und will sie beenden, er ist der Auflöser, der Unmaker. Ich habe mich total clever und kreativ gefühlt, als ich mir das ausgedacht habe, und zu keinem Augenblick bemerkt, dass mir mein Unterbewusstsein anscheinend World of Warcraft als meine eigene Schöpfung verkauft hat. Namen und Details lassen sich so früh in der Entstehung einer Story glücklicherweise leicht ändern, aber das war peinlich.

Manche Themen sind Gift

Ein Kollege äußerte die Idee, die eher klassisch angehauchten Völker in unserem Spiel moderner wirken zu lassen, indem wir die heutige reale Gesellschaft ein wenig darin spiegeln. Beispielsweise indem alle Zwerge in unserem Spiel Veganer sind. Das kann man natürlich machen, falls du in naher Zukunft aber gerne mal von deinem Spiel leben möchtest, rate ich dringend von solchen Ideen ab. Ganz besonders im Internet teilen sich Menschen gerne mal in zwei Lager auf, kennen keine Nuance und sind lieber zu 100

se beim Anlegen gut sichtbar an den Charakteren dargestellt. Ein Helm sieht immer aus wie ein Helm, egal ob du Mensch, Elf oder Zwerg bist. Hat dein Spiel aber Echsenmenschen mit langen Schnauzen, funktioniert das plötzlich nicht mehr so einfach. Exotische Rassen mit ungewöhnlichen Körperformen benötigen speziell geformte Rüstungsteile, sonst gibt es beim Anlegen Darstellungsfehler. Also benötigst du Künstler, die Ausrüstung entsprechend an deine exotischen Charaktere anpassen.

Falls dein Spiel regelmäßig Updates und neue Inhalte erhält, wiederholt sich dieser Vorgang dann bei jedem neuen Helm. Oder bei Hosen und Schuhen für Völker mit ungewöhnlichen Beinen. Du willst auch keine Clipping-Fehler mit Hosen oder Capes für Charaktere mit Schweif.

Es ist manchmal peinlich

Geschichten zu erfinden und mit Auftraggebern und Kollegen zu teilen, hat immer etwas Entblößendes. Habt ihr in der Schule gern vor Lehrern und sämtlichen Klassenkameraden Aufsätze vorgelesen? Es kann

unangenehm sein, etwas so Persönliches wie eine frei erfundene Geschichte zu teilen und der Kritik zu öffnen. Stellt euch vor, jemand quatscht euch an und beauftragt euch damit, innerhalb einer Woche eine Fantasy-Welt zu erfinden, eine Entstehungsgeschichte zu schreiben, dieser Welt, ihren Göttern und wichtigen Figuren dann Namen zu geben und es alles zu präsentieren, wenn es fertig ist. Und dann schauen Konzeptzeichner, Grafiker, Game Designer das an und sagen ihre Meinung dazu. Hatte ich in diesem Ausmaß noch nie zuvor gemacht, war mir komplett unheimlich, und ich konnte auch nicht gut abschätzen, ob ich mit mei-



Die Story von Warframe wurde erst Jahre später hinzugefügt, als niemand mehr damit rechnete.



Auch wenn viele sie einfach weglassen: Ohne Geschichte können Rollenspiele nicht existieren.

Die Story von Mass Effect: Andromeda ist der Grund, weshalb ich nie wieder irgendwas von Bioware spielen will.



Für Segas Strategierollenspiel Shining Force 2 habe ich mir selbst einen Rom-Hack mit eigener Handlung erstellt.

Prozent für oder gegen etwas. Wenn du in der Charaktergenerierung erklärst, dass alle Zwerge dem Verzehr von tierischen Produkten abschwören, lässt der Boykott vermutlich nicht lange auf sich warten. Denn wir leben nun mal in einer Welt, in der wir überwiegend online kommunizieren und Menschen und Meinungen, die uns nicht zusa-gen, jederzeit auf Knopfdruck wegfiltern können. Ich bin überzeugt, dass viele deshalb auch die Fähigkeit für empathische und sachliche Diskussionen verloren haben und auch dafür, Meinungen und Dinge auszuhalten, die nicht ins eigene Weltbild passen.

Ich finde die Online-Kriege zwischen Veganern und Nicht-Veganern unendlich ermüdend. Ich habe aber auch keine Lust, mich die nächsten Jahre mit E-Mails und Foren-Threads darüber herumzuschlagen, weil wir das V-Wort in der Rassenbeschreibung eines Rollenspiels verwenden. In einer perfekten Welt würde das niemanden triggern, in der Realität muss ich aber Miete bezahlen, also bleibt Veganismus als Thema draußen.

Honorare sind kompliziert

Wenn ihr Spieltests schreibt, werden die für gewöhnlich pro Seite bezahlt. Bei Übersetzungen folgt die Bezahlung in der Regel

pro Wort. Mein Sold für Quests, Lore und Story wird jedoch pro Stunde berechnet. Das ist prinzipiell fair, denn ich setze mich ja nicht einfach so hin und schreibe konzeptlos drauflos. Meine Arbeit beginnt eine ganze Weile vor dem Schreiben, ich muss Dinge erfinden, sie müssen in sich schlüssig sein – auch Fantasy sollte glaubwürdig und nicht völlig an den Haaren herbeigezogen sein, und beim aktuellen Projekt wird auch eine gewisse Menge an Gags erwartet. Überlegen, Recherche, das Anfertigen von Karten oder Charakterdiagrammen erfordert alles Zeit, auch wenn man dabei ausnahmsweise mal nicht aktiv am Schreiben ist.

Das bedeutet dann aber auch, dass man es irgendwie quantifizieren muss. Nachts bin ich am kreativsten und liege oft wach, während mir die besten Geschichten einfallen, die ich dann über die Woche schreibe. Wie berechnet man diese Zeit fair? Wenn ich sechs Stunden lang grübelnd im Bett liege und mir pausenlos Dinge einfallen, die dann allesamt Verwendung finden, berechne ich diese sechs Stunden dann, auch wenn es vielleicht nur zwei Stunden gedauert hat, das in geschriebenen Text umzuwandeln?

Manchmal ist ein Text auch so gut, dass er auf Anhieb ohne Änderungswünsche ange-

nommen wird. Diese Änderungen und Anpassungen sind zusätzliche Arbeitszeit, die nicht anfällt, wenn meine Texte »zu gut« sind. Das alles sind haarsträubende, viel zu komplizierte Gedanken, die vermutlich kein normaler Mensch hat. Aber mich als Spieleautor beschäftigt der Kram dauernd.

Du kannst den Job nicht erklären

Wenn mich Leute fragen, was ich beruflich mache, bezeichne ich mich inzwischen einfach nur noch als »Writer«. Das darf ich, denn ich lebe in England. Die ausführliche Variante versteht sowieso keiner. »Ich habe neulich die Architektur, die sozialen Strukturen und die Bevölkerung in der Zwergengstadt Khezgh aufgeschrieben, dann haben Grafiker das gezeichnet und Programmierer ein Spiel daraus gemacht« ist aber auch einfach kein guter Eisbrecher. Dabei ist es ungelogen der geilste Scheiß, den ich jemals für Geld gemacht habe! Ich würde am liebsten rausrennen und es wahllos fremden Menschen erzählen. Wie cool ist das bitte, wenn du erklärst: »Passt auf, so sieht die Welt aus, so wurde sie erschaffen, diese Gestalten leben dort, und das machen sie«, und dann schaust du zu, wie es Form annimmt und zum Leben erwacht. Wie aus deinen Ideen und Hirngespinnsten ein Spiel wird, in dem Menschen mit den Figuren sprechen, die du dir ausgedacht hast, sie deine Quests spielen, über deine Gags lachen und deinen Bösewicht hassen. Das ist nichts, was irgendwer bei einem Familientreffen kapiert. Wer nicht spielt, interessiert sich ohnehin nicht dafür. Aber darum bin ich ja Freelancer und bleibe flexibel. ★



In World of Warcraft gab es die komplette Geschichte oft nur über zusätzliche (Kauf-)Literatur.