



Wege zum Traumberuf, Teil 5

Jobs in der Spielebranche

In unserer Serie über Berufe in der Spiele-Branche geht es diesmal um die gesprochene Sprache: Wir stellen den Localization Director und den Synchronsprecher vor.

Kein Spiel ohne Sprachausgabe – in diesem Monat wollen wir Ihnen zwei Berufe nahe bringen, die dafür sorgen, dass Sie in Spielen Menschen sprechen hören: Der Localization Director koordiniert die Übersetzung aller Texte und ist verantwortlich für die Sprachaufnahmen im Studio; der Synchronsprecher gibt den Helden seine Stimme und damit Charakter – wer er-

innert sich nicht gern an die markanten Sätze eines Duke Nukem?

In der Tabelle rechts finden Sie eine genaue Übersicht aller bisher behandelten Berufe, die Ausgabe, in der wir sie Ihnen vorgestellt haben, und einen Ausblick auf die letzte Folge unserer Reihe: In deren Mittelpunkt stehen der Pressesprecher und der Redakteur bei Spielmagazinen. *wird fortgesetzt*

Übersicht: Spiele-Jobs

Berufe	Ausgabe
Level-Designer, Producer, Grafiker	3/01
Musiker, Tester, Programmierer	4/01
Hotline-Mitarbeiter, Product Manager	5/01
Spieler-Händler, Marketing Manager	6/01
Synchronsprecher, Lokalisierung Director	8/01
Pressesprecher, Redakteur	9/01

Synchronsprecher

Vom ersten C64-Spiel mit digitalisierten Sprüchen (**Impossible Mission**, 1983) über das Aufkommen kostenpflichtiger Speech-Addons (etwa bei **Wing Commander 2**, 1991) bis hin zu den aufwändigen Multimedia-Produktionen von heute: Spiele haben längst das Sprechen gelernt. Einen Titel ohne professionelle Sprachausgabe kann man sich kaum noch vorstellen. Die Leute, die Helden wie Lara Croft oder Cutter Slade zu menschlichen Stimmen verhelfen, heißen Synchronsprecher.

Anforderungen

Ohne gute Stimme und professionelle Sprachausbildung geht es nicht. Johannes Steck (sprach den Christophe in **Vampire**)

nennt weitere Anforderungen: klares, akzentfreies Hochdeutsch, schnelle Auffassungsgabe und die Fähigkeit, sich in Rollen hineinzudenken. Zudem fordert der Beruf ein hohes Maß an Flexibilität, da man als Sprecher in der Regel für kurze Projekte engagiert wird, die von drei Stunden bis zu zehn Tagen dauern können. Die Buchung erfolgt dabei meist erst wenige Tage vorher.

Arbeitsalltag

Den üblichen Sechs-Stunden-Tag verbringt der Synchronsprecher fast komplett in der schalldichten Kabine eines Tonstudios und liest Sätze vom Blatt, macht Geräusche, schreit. Anstrengend, aber auch kreativ: »Sobald ich die Kopfhörer aufhabe, kann ich andere Menschen sein«, sagt Johannes Steck. Bei 3D-Spielen läuft meist auf einem Monitor die Animation, zu der der Text lippen-synchron passen muss. Wenn man nicht für eine Hauptrolle gebucht ist, sind oft mehrere Nebenrollen zu sprechen – Steck hat dafür ein Repertoire an Klischee-Stimmen, wie etwa »Der Coole«, »Der Weinerliche« oder »Der Nervöse«.



Arbeitsplatz eines Synchronsprechers: Das Tonstudio.

Wie wird man Synchronsprecher?

Einen klaren, fest vorgegebenen Weg zum Synchronsprecher gibt es nicht. Fast alle Leute in diesem Job haben in anderen Berufen die entsprechende Ausbildung erworben: Schauspieler, Moderator, Radio-Ansager, Fernseh-Redakteure et cetera. Zudem braucht man gute Verbindungen, um an ausreichend Aufträge zu kommen – talentierte Einsteiger sollten also zunächst den Umweg über einen der genannten Jobs nehmen. Private Sprachschulung gibt es zwar auch, allerdings ist sie sehr teuer und keine Erfolgsgarantie. Ist man erst mal »drin«, lohnt es sich aber auch: unter 1.000 Mark pro Tag fangen Sprecher kaum an.

Johannes Steck, Synchronsprecher

Alter: 35
 Arbeitgeber: selbstständig
 Ausbildung: Schauspieler
 Im Beruf seit: 1991
 Bisherige Spiele: Vampire, Soulbringer, Outcast, Silver, Arcatera u.a.



Localization Manager



Thilo Hübner koordiniert von Las Vegas aus die weltweiten Übersetzungsarbeiten der Spiele der bekannten Spieleschmiede Westwood. Dabei findet der Großteil seiner Arbeit am Schreibtisch statt.

Der Mann, der in erster Linie dafür verantwortlich ist, dass wir deutsche Versionen von Spielen kaufen können, ist der Localization Manager. Er kümmert sich

darum, das ein Spiel korrekt in eine andere Sprache transportiert wird. Seine Hauptaufgaben bestehen darin, die Übersetzer mit Material zu versorgen und den Tonstudios Bilder der Schauspieler und Spielfiguren zu schicken, damit sie die passenden Stimmen aufnehmen können. Dabei will die Einhaltung strenger Zeitpläne überwacht werden. Wir sprachen mit Thilo Hübner, seines Zeichens Localization Director bei Westwood. Er koordiniert die Arbeit der weltweit tätigen Localization Manager. Die sitzen sogar in Ostasien verstreut – denn neben dem europäischen Markt werden auch China, Japan und Korea immer wichtiger. Dass für diese Länder schon während der Programmierung eine 16-Bit-Zeichenunterstützung in die Spiele eingebaut wird, stellt Hübner persönlich sicher. »Nein, man muss nicht alle Sprachen beherrschen, um den Job gut zu machen«, stellt Hübner klar. »Es reicht, wenn man die jeweilige Landessprache und Englisch beherrscht.«

Anforderungen

»In dem Job braucht man vor allem einen Hang zur Pingeligkeit und eine gehörige Portion Dickköpfigkeit«, umschreibt Hüb-

ner einige Charakterzüge, die ein Beruf im Bereich Lokalisierung verlangt. Des Weiteren ist Organisationstalent sehr wichtig: Ein wesentlicher Teil der Arbeit besteht aus dem Erstellen von Terminplänen. Die müssen allerdings so gestaltet sein, dass sie schnell wieder geändert werden können. Neben diesen Fertigkeiten wird in der Regel Berufserfahrung als Produktmanager, Übersetzer oder Beta-Tester übersetzter Versionen verlangt.

Arbeitsalltag

Der Tag eines Localization Managers fängt mit der Abarbeitung der E-Mails an. Das sind meist Bitten um Terminaufschub oder Fragen der Übersetzer zum Spiel. Meetings mit Sprechern oder Besuche im Tonstudio stehen regelmäßig an. Daneben prüft der Localization Manager Rohschnitte von Aufnahmen und schon fertiges Material, bevor letzteres vom Director den finalen Segen bekommt. Zuweilen wird's sogar fast glamourös: Hübner hatte im Studio in Las Vegas Hollywood-Schauspieler Udo Kier (Yuri in **Alarmstufe Rot 2**) zu Gast, der zahlreiche Anekdoten aus seinem Filmstar-Leben zum Besten gab.

Wie wird man Localization Manager?

Wie in den meisten anderen Berufen, die wir bis dato in unserer Reihe vorgestellt haben, kommt man an den Posten des Localization Managers eher selten über eine Stellenanzeige. Oft ist die erste Station der Spiele-Übersetzer. Dafür braucht man nicht unbedingt ein abgeschlossenes Studium. Aber es gilt, recht happy Tests zu bestehen. Wer es ernsthaft probieren möchte, der kann sich bei Effective Media (www.effective-media.de), einer der größten deutschen Lokalisierungsagenturen, melden. **PET**

»In meinem Job braucht man einen Hang zur Pingeligkeit.«



Beim aktuellen Titel der Westwood-Studios **Emperor: Schlacht um Dune** ging es vor allem darum, passende Synchronsprecher für die Schauspieler der Videos zu finden.

Thilo Hübner, Localization Director

Alter:	28
Arbeitgeber:	Westwood, Las Vegas
Ausbildung:	Informatikstudium
Im Beruf seit:	1999
Letztes Projekt:	Emperor: Schlacht um Dune
Aktuelles Projekt:	C&C: Renegade, C&C: Yuris Rache

