

Jobs in der Spielebranche

Writer

Für Spiele wie Tetris reicht die Mechanik. Spiele wie Spellforce aber brauchen eine Story. Und die schreibt der Games Writer.

Jobs in der Spielebranche

Ausgabe	Thema
GS 05/08	Überblick
GS 06/08	Game Designer / Producer
GS 07/08	Programmer Interface Designer
GS 08/08	Graphics Designer Level Designer
GS 09/08	Modeller / Animator
GS 10/08	Writer / Localization Manager
GS 11/08	Sound Designer / Composer
GS 12/08	QA Manager, Tester Community Manager
GS 01/09	Product Manager PR Manager
GS 02/09	Der Weg in die Branche



Arne Oehme im Büro. Der Autor nutzt keine Textsysteme, er verlässt sich auf seine Fantasie und Word.



Derzeit arbeitet Arne Oehme an den **Beschreibungstexten** für die Einheiten aus dem Strategie-Titel Battleforge.

len oder Ordnungssystemen wie StoryView. Denn sogar Titel, bei denen die Story eine untergeordnete Rolle spielt, kommen schnell auf 25.000 Worte. Bei Handlungsriesen wie **Das Schwarze Auge: Drakensang**

Arne Oehme lacht, als er erzählt: »Oft ist man schon in der Brainstorming-Phase dabei, wenn das Projekt abgesteckt wird. Dann denkt man sich irgendwelche wilden Sachen aus, und dann wird man schnell wieder ausgeladen.« Aber Scherz beiseite: »Normalerweise wird man schon sehr früh in den Prozess der Entwicklung einbezogen, um Feedback zu geben und um eine Idee vom Stil zu bekommen.« »Sachen« – mal wild, mal weniger wild – denkt sich Arne Oehme allerdings weiterhin aus. Muss er auch, denn er ist Games Writer, also verantwortlich für die Geschichten von Spielen. Oehme arbeitet bei EA Phenomic und gehört zu den wenigen festangestellten Spieleautoren in Deutschland.

Fragment-Jongleure

Zumeist sind Games Writer freie Mitarbeiter, die dann angestellt werden, wenn das eigentliche Entwicklungsteam nicht über die nötigen Ressourcen verfügt, sich um eine ausgefeilte Geschichte oder einzelne Texte zu kümmern. Was aber schreibt ein Spieleautor? Die Antwort ist zunächst simpel: alles, was an Texten benötigt wird. Das kann die Hintergrundgeschichte, das können Dialoge oder auch Beschreibungen von Einheiten sein. Wie und wann und in welchem Maße (etwa bezüglich der Charakterausrichtung der Figuren) ein Autor tätig wird, hängt von den Produktionsplänen eines Spiels ab. Das bedeutet, dass er nicht selten fragmentarisch, also in Versatzstücken arbeiten muss. Allein die Konzeption eines Rollenspiels oder eines Strategietitels schreiben eine derartige Herangehensweise oft vor, weiß Oehme: »Bei Battleforge etwa suche ich mir aus der Hintergrundgeschichte Elemente, um die einzelnen Missionen in Verbindung zu bringen.«

Um in den vielen Textschnipseln nicht den Überblick zu verlieren, arbeiten die meisten Autoren mit Excel-Tabel-

len kann man locker mit einer sechsstelligen Wortanzahl rechnen.

Zusätzlich muss beim Schreibprozess berücksichtigt werden, ob der Games Writer etwa an die Grafikabteilung liefern soll, damit diese seine Ideen in Bilder umsetzt – oder ob aus den schon fertigen Bildern die Charaktere und Geschichten entstehen. Wie auch immer der Ablauf geplant ist, es gibt eine Sache, auf die der Texter besonders achten muss, mahnt Arne Oehme: »Man darf in der Story nichts versprechen, was das Spiel nicht halten kann. Ich kann beispielsweise nicht ständig zu Beginn von einer mächtigen Stadt erzählen lassen, die dann nirgendwo im ganzen Spiel auftaucht.«

Überraschungsplaner

Eine der größten Herausforderungen an den Autor ist der Einbau von Storywendungen. Der Spieler will nicht nur durch opulente Optik und neuartige Mechaniken, sondern auch über die Handlung überrascht werden. Da gilt es, nicht zu übertreiben und die durchs Spiel definierten Rahmenbedingungen zu beachten. »Die Wendungen in den Geschichten sind die Kopfschmerzlieferanten Nummer 1 für einen Autor. Man muss aufpassen, dass man nicht zu viele Hintergrundinformationen voraussetzt und dass die Twists nicht zu aufgesetzt wirken. Mal probiere ich es über den emotionalen Ansatz, dann wieder komplizierter, dann wieder logischer.« Oehme hat dafür kein Universalmittel. »Bei Spellforce 2 etwa haben wir bemerkt, dass emotionale Ansätze die Spieler einfach kalt gelassen haben, weil bei diesem Titel ganz klar die Mechanik im Vordergrund stand«, rekapituliert er. Allerdings ist Oehme auch davon überzeugt, dass sich deutsche wie internationale Entwickler bisher noch zu wenig trauen: »Die Bandbreite der Fantasy ist noch lange nicht ausgeschöpft. Und Spiele, die emotional wirken, ohne dass man dazu was totkloppen muss, sind noch viel zu selten.«

Schreibtalente – in Englisch

Um als Autor in der Spielebranche tätig werden zu können, muss man nicht zwingend sein bisheriges Leben am PC oder an Konsolen verbracht haben. Essenziell wichtig ist Schreibtalent und ein Verständnis dafür, wie Texte innerhalb von Spielen funktionieren. »Der Riesenschied zwischen einem Roman oder einem Drehbuch zur Geschichte eines Computerspiels ist, dass die Geschichte bei einem Spiel in der Regel nicht im Vordergrund steht – mal abgesehen von ein paar Ausnahmen wie etwa den Bioware-Titeln. Momentan ist es zumeist noch so, dass die interaktiven Elemente die Story regulieren und dass das Gamedesign im Vordergrund steht«, so Arne Oehme. Zudem sollte man resistent gegen Blockaden und längerfristige kreative Hänger sein, da meist unter enormem Zeitdruck gearbeitet wird.

Eine wichtige Anforderung an Spieleautoren ist sehr gutes Englisch. Neuerdings wird oft verlangt, in englischer Sprache zu produzieren, da auch deutsche Studios gleich für den internationalen Markt entwickeln. »Das war eine zehn Zentimeter dicke Stahlwand, vor die ich gerasselt bin«, gibt Oehme zu. Er hat die Wand allerdings durchbrochen. Arne Oehme schreibt seine Texte für **Battleforge** in Englisch. **PET**

Unser Experte

Arne Oehme, 37, ist seit Ende 2001 als Autor für Phenomic (jetzt EA Phenomic) tätig, zu Beginn als Selbstständiger, später angestellt. Zuvor war das Schreiben von Kurzgeschichten lediglich Oehmes Hobby.

