

# Narrative Designer [optional]

## Aufgaben eines Narrative Designers / Game Writers

Ein Narrative Designer oder Game Writer ist zentral für die Entwicklung der Geschichte, Charaktere und Welt eines Spiels. Diese Rolle verbindet kreatives Schreiben mit Gameplay-Design, um eine fesselnde und integrierte Spielerfahrung zu schaffen. Hier sind die Hauptaufgaben eines Narrative Designers / Game Writers:

### 1. **Geschichtenentwicklung:**

- Erstellen der Hauptgeschichte, Nebenhandlungen und Charakterhintergründe, die mit dem Spieluniversum und den Gameplay-Elementen harmonieren.

### 2. **Dialogschreiben:**

- Verfassen von Dialogen für Charaktere, die die Geschichte vorantreiben, Spielerentscheidungen reflektieren und die Persönlichkeit der Charaktere verdeutlichen.

### 3. **Weltbau:**

- Entwerfen der Spielwelt, inklusive ihrer Geschichte, Kulturen, Gesellschaften und Umgebungen, um eine glaubwürdige und immersive Welt zu schaffen.

### 4. **Interaktives Storytelling:**

- Entwicklung von Mechaniken und Strukturen, die es den Spielern ermöglichen, die Geschichte durch ihre Entscheidungen und Aktionen aktiv mitzugestalten.

### 5. **Dokumentation und Richtlinien:**

- Erstellen von detaillierten Dokumentationen und Richtlinien für das Entwicklerteam, um eine kohärente Umsetzung der narrativen Elemente zu gewährleisten.

### 6. **Schnittstelle zum Design- und Entwicklungsteam:**

- Enge Zusammenarbeit mit dem Design- und Entwicklungsteam, um sicherzustellen, dass die narrative Vision effektiv ins Spiel integriert wird.

### 7. **Bearbeitung und Überarbeitung:**

- Kontinuierliches Überarbeiten und Anpassen von Geschichten und Dialogen basierend auf Feedback und Testergebnissen, um die narrative Qualität zu verbessern.