



Die Babel-Bastler

Wer hat sich nicht schon darüber geärgert, dass ein Spiel hierzulande unveröffentlicht geblieben ist? »Nicht jammern, machen!«, entgegnen dem Enthusiasten, die vernachlässigte Titel auf eigene Faust lokalisieren. Wir gewähren einen Einblick in die Schattenwelt der Fan-Übersetzer. Von Christof Zurschmitten

Die Arbeit an **Guild Wars 2** beginnt für einige Leute erst, wenn das Spiel erscheint. Sie werden nie einen Gehaltsscheck vom Entwickler ArenaNet zu sehen bekommen – und stören sich nicht im Geringsten daran. Ihr Lohn ist ein Spiel, das ihre Sprache spricht. Sie sind Fan-Übersetzer.

Eine gute Übersetzung ist, wie Adam Vance von ArenaNet erklärt, entscheidend für den Erfolg eines Spiels. Allerdings reicht es nicht, einfach ein Wort durch ein anderes zu ersetzen: Sprachliche Besonderheiten und kulturelle Unterschiede spielen eine wichtige Rolle. Vance selbst bevorzugt deshalb den Begriff »Lokalisierung«. Wenig erstaunlich, dass gerade bei einem sprachlastigen Genre wie dem Online-Rollenspiel – allein der gesprochene Text von **Guild Wars 2** würde 60 Spielfilme füllen – die Übersetzungsarbeit zu einer ungeheuren Last werden kann. Beim ersten **Guild Wars** hat ArenaNet entsprechend dankbar das Angebot der Fans angenommen, diese Last mitzutragen. »Die Spieler haben vorgeschlagen, bei der Verbesserung der Übersetzung mitzuarbeiten«, erzählt Vance.

»Also haben wir ihnen die Werkzeuge dafür gegeben. Es wäre doch schade, die Energie der Fans verpuffen zu lassen.«

Gebündelt wurde diese Energie in einem Wiki, in das die **Guild Wars**-Spieler Übersetzungsfehler eintragen konnten. »Bei manchen Sprachen, zum Beispiel traditionellem Chinesisch, konnten sie auch Namen von NPCs oder Orten vorschlagen«, erzählt Vance, »den freiwilligen Übersetzern macht es

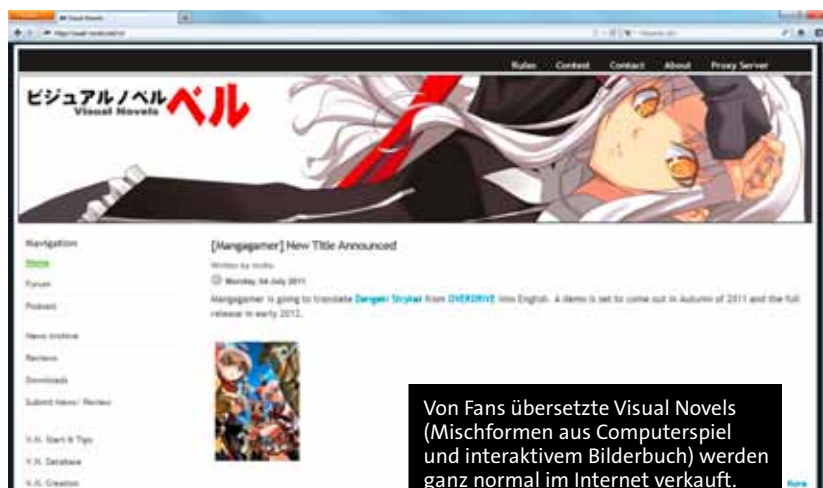
Spaß, ihre Kreation in Guild Wars wiederzufinden.« Die Beiträge der Fans wurden von professionellen Übersetzern geprüft, bevor sie ihren Weg ins Spiel fanden. Für ArenaNet scheint sich die Praxis jedenfalls bewährt zu haben – auch **Guild Wars 2** soll sein Übersetzungs-Wiki bekommen.

In der Industrie müssen Fan-Übersetzungen dennoch erst Fuß fassen, in ihrem Schatten allerdings gedeihen sie seit Jahren. Zu ver-

Butz LV 3	Normal	HP	73/73	Job Ability
Lenna LV 3	Normal	HP	53/53	Item
Galuf LV 3	Normal	HP	56/56	Magic
Faris LV 3	Normal	HP	54/54	Equip
				Stats
				Config
				Save
				TIME
				0:33
				800
				Gil

バット LV 3	すっぴん	HP	55/55	ジョブ アビリティ
レナ LV 2	すっぴん	HP	44/44	アイテム
ガラフ LV 2	すっぴん	HP	46/46	まほう
ファリス LV 3	すっぴん	HP	54/54	そうび
				ステータス
				コンフィグ
				セーブ
				TIME
				0:33
				800
				ギル

Die englische Version des Rollenspiels Final Fantasy 5 zählt zu den ersten bekannten Fan-Übersetzungen. Rechts sehen Sie das Charaktermenü im japanischen Original.



Von Fans übersetzte Visual Novels (Mischformen aus Computerspiel und interaktivem Bilderbuch) werden ganz normal im Internet verkauft.

danken sind sie dem Aufkommen von Emulatoren, Programmen also, die Konsolen und die zugehörigen Spiele auf einem PC simulieren – und damit modifizierbar machen. Ende der 90er-Jahre entdeckten findige Tüftler Wege, die nostalgische Spiel-Erfahrung der 8- und 16-Bit-Konsolen auf dem Heimcomputer nachzustellen. Dies just zu einer Zeit, in der der internationale Erfolg von Spielen wie **Final Fantasy 7** (1997) im Westen die Lust auf japanische Spiele weckte – ohne dass die Industrie gebührend darauf reagierte. Also machten sich die Fans ungefragt selbst an die Arbeit. Sie formierten sich zu Gemeinschaften, in denen ROM-Hacker den Programmcode der Spiele nach Textbausteinen durchsuchten, die dann von frewilligen Helfern (manchmal auch derselben Person) übersetzt wurden. Viele Videospiele, die außerhalb Japans nie offiziell veröffentlicht wurden, fanden so ihren Weg in den Westen.

Der Amerikaner Clyde »Tomato« Mandelin hat diese Aufbruchsstimmung miterlebt.

Guild Wars

Bevor Sie ArenaNet gründeten, arbeiteten Jeff Strain, Mike O'Brien und Patrick Wyatt bei Blizzard: Strain war der Leiter des World of Warcraft-Teams, O'Brien leitender Programmierer für das Battlenet und Wyatt der Vizepräsident für Forschung und Entwicklung. Mit ArenaNet wollten sie etwas anderes erschaffen als »das nächste Everquest« (Strain). Das Ergebnis hieß Guild Wars: Statt einer offenen Welt erkundeten die Spieler darin Instanzen, statt Tretmühlen-Quests erlebten sie PvP-Arenakämpfe. Und noch dazu ohne Monatsgebühren – ein Online-Meilenstein.



Mandelin war von Spielen fasziniert, solange er zurückdenken kann; zur Übersetzung fand er allerdings erst im Anschluss an sein Studium, während eines Orientierungsjahrs in Japan. »Ich hörte von einigen ROM-Hackern, die Hilfe bei einer Übersetzung brauchten, und meldete mich. Sofort wusste ich: Das ist mein Traumjob.« So sammelte er Erfahrungen in der Grauzone der Fan-Übersetzungen – und machte sich rasch einen Namen. Seine Lokalisierung des japanischen Kultspiels **Mother 3** (2006, Game Boy Advance) etwa gehört zu den meistbeachteten Fan-Übersetzungen überhaupt. Was trieb Mandelin an, unzählige Stunden zu opfern für Spiele, von denen im Westen nie jemand gehört hat? Genau das, erklärt er: »Wenn ich ein Spiel sehe, dass wirklich interessant und einzigartig ist, und bei dem ich das Gefühl habe, dass es geteilt werden sollte mit Leuten, die kein Japanisch sprechen – dann lege ich

los.« Später machte Mandelin sein Hobby sogar zum Beruf, heute arbeitet er als professioneller Übersetzer japanischer Programme.

Auch in Deutschland blieben die Pionierleistungen der amerikanischen Fan-Übersetzer nicht unbeachtet. Ein ROM-Hacker, der anonym bleiben möchte, in der Szene aber unter dem Pseudonym »ManuLöwe« bekannt ist, erinnert sich an die Welle der Begeisterung, die in der zweiten Hälfte der 90er-Jahre durch das Netz schwappte. Eine Begeisterung, die ansteckend war. ManuLöwe, der mittlerweile als Webdesigner und Schriftsteller arbeitet, begann während seines Studiums, deutsche Fan-Übersetzungen zu schreiben. »Allerdings ziehe ich den Begriff »inoffizielle Übersetzung« vor. Viele dieser Arbeiten reichen mühelos an die professionelle Qualität der Hersteller heran.« Die frühesten deutschen Übersetzungen seien allerdings noch »wenig überzeugend« gewesen. Seine Vorstöße ins Feld

Mother 3

Mother 3 erschien 2006 für den Game Boy Advance. Der geistige Vater der Mother-Serie ist Shigesato Itoi, der in Japan unter anderem berühmt ist als Werbetexter und Autor – und weniger als Entwickler. Die Mother-Spiele sind entsprechend kuriose Vertreter des Rollenspiel-Genres: voll von bizarren Einfällen, einer außergewöhnlich poetischen Sprache und Geschichten, in denen man neben der Welt auch familiäre Werte retten soll.



waren angetrieben vom Anspruch, es besser zu machen. Die verschworene deutsche Szene, an die er sich wandte, um das Handwerk zu erlernen, habe allerdings eher verhalten auf seine »unkonventionelle Art« reagiert.

Nichtsdestotrotz fand er Hilfe in der Community, die ihn in die Geheimnisse des ROM-Hackens einweihte, Ende 2002 zierte sein Name schließlich die deutsche Über-

Viele Fan-Übersetzungen erreichen mühelos Profi-Qualität.

setzung von **Final Fantasy 6** (1994). Als Basis diente allerdings nicht das japanische Original, sondern die englische Übersetzung – was bis heute in Deutschland der Regelfall ist. »Es ist natürlich besser, sich ans Original zu halten. Aber die Übersetzung einer Übersetzung ist ebenfalls zulässig«, findet ManuLöwe. Die Motivation war dadurch vielleicht anders als bei den amerikanischen Vorbildern. »Die Idee der »Kulturvermittlung« spielte weniger eine Rolle – viele Leute, die sich für Fan-Übersetzungen interessieren, beherrschen ja Englisch.«

Er freute sich dennoch über zahlreiche Mails von Spielern, die ihm dafür dankten, Spiele für sie erschlossen zu haben. Im Zentrum standen für ihn aber andere Dinge.

»Ich war fasziniert von Spielen, vom Gedanken, sie verändern zu können, und von der Möglichkeit, mit Sprache kreativ umzugehen. Es geht darum, den richtigen »Ton« zu finden, und natürlich um die Herausforderungen des bei ROMs naturgemäß begrenzten Platzes.« Was macht eine gute Übersetzung für ihn aus? »In erster Linie ist sie gut lesbar, präzise und nicht zu langatmig.«

Aber auch persönlicher Stil darf einfließen. »Es gibt durchaus Übersetzer, die ihren eigenen Stil verwirklicht und zugleich großartig lesbare Texte verfasst haben.« In Deutschland zum Beispiel Claude M. Moysse, der

immerhin viele sprachliche Probleme auf unglaublich witzige und ideenreiche Art gelöst hat – etwa bei **Secret of Mana** (1993). Manulöwe sieht auch keine Gefahr darin, dass die wachsende Bedeutung der englischen Versionen den Bedarf an deutschen Fan-Übersetzungen auslöschen könnte. Im Gegenteil: »Ich glaube eher, dass die Dominanz des Englischen zu einer stärkeren Vernetzung der inoffiziellen Übersetzer weltweit geführt hat. In den letzten Jahren sind höchst aufwändige Übersetzungen in unterschiedlichsten Sprachen entstanden.«

Als eines der aufwändigsten deutschen Projekte gilt bis heute die Übersetzung des PC-Strategiespiels **Master of Orion 3** (2003). »Über 100 Leute haben daran gearbeitet«, erinnert sich Daniel »RedXEagle« Seifarth, der das Projekt mitkoordinierte. Mit dem Schaffen der ROM-Hacker, die im stillen Kämmerlein vor sich hinwerkeln, hatte **Master of Orion 3** wenig gemein – außer dem Zündfunken. »Ich war ein großer Fan der Serie und enttäuscht, dass der dritte Teil nicht auf Deutsch erschienen ist«, meint Seifarth. »Darum war es mir wichtig, die Kreativströme in sinnvolle Bahnen zu lenken. Schließlich bestand die reale Gefahr, dass sonst alles rasch im Sand verlaufen wäre.«

Seifarth befand sich in bester Position, um diese Aufgabe zu übernehmen: Er war Redakteur bei der größten deutschen **Master of Orion**-Fanseite, die zur Anlaufstelle für die engagierten Helfer avancierte. Seine Aufga-

be war es, deren unterschiedliche Talente sinnvoll einzusetzen. »Als Projektleiter konnte ich aus einem großen Fundus an Fähigkeiten auswählen und für jeden eine passende Aufgabe suchen.« Die Größe der Community hatte aber auch einen weiteren Vorteil, wie Seifarth bemerkt: »Ein paar Leute sind mitten im Projekt weggebrochen. Aber diese Lücken konnten schnell wieder gefüllt werden.«

Die einzelnen Übersetzer wurden in Gruppen eingeteilt, denen jeweils ein Lektor vorstand; ein gemeinsames Glossar gewährleistete Einheitlichkeit bei den häufigsten Begriffen. Der Prozess ähnelte also der Community-Arbeit für **Guild Wars** – obwohl die **Master of Orion 3**-Übersetzung vom Hersteller nicht unterstützt wurde. Wenigstens hegte Infogrames keine Pläne für eine offizielle Lokalisierung und legte dem Fan-Projekt somit keine Steine in den Weg. Daniel Seifarth vermutet, dass die Unterstützung durch die Community durchaus einkalkuliert war. »Die Texte waren alle in Textdateien verpackt und konnten einzeln aus dem Programmordner gefischt werden«, erinnert er sich an einen Komfort, von

Final Fantasy

Das erste Final Fantasy von 1987 verkaufte sich in Japan rund 400.000 Mal – nicht schlecht für eine Verzweiflungstat. Der Entwickler Square hatte vor dem Konkurs gestanden und seine verbleibende Kraft in ein letztes Projekt gesteckt: Final Fantasy, das deshalb auch den Namen »Final«, also »Letztes« trägt. Der Rest ist Geschichte, die Serie eroberte erst Japan, dann – dank dem grandiosen Final Fantasy 7 (1997, Bild) – die Welt. Final Fantasy 6 (1994) erschien in Nordamerika unter dem Titel Final Fantasy 3 – weil der eigentliche dritte Teil außerhalb Japans nie veröffentlicht worden war. Ein gefundenes Fressen für Fan-Übersetzer.



dem Konsolen-Hacker nur träumen können. Ein einzelkämpferisches ROM-Projekt könnte sich Seifarth nicht vorstellen – der Ausflug ins Übersetzungs-Fach blieb für ihn eine einmalige Geschichte. »Alleine würde ich so was nie machen wollen. Trotzdem bedauere ich keine Minute, die ich in Masters of Orion 3 investiert habe.«

Master of Orion 3

1996 schuf SimTex mit dem Weltall-Strategiespiel Master of Orion 2 einen Klassiker, nur ein Jahr später schloss das Studio. Wenn das Master of Orion-Kapitel damit beendet gewesen wäre – den Fans wäre viel Leid erspart geblieben. Doch Infogrames kaufte die Serienrechte und beauftragte den Entwickler Quicksilver mit Master of Orion 3. Die Fortsetzung erschien 2003 und entpuppte sich als schwer verdaulicher Strategieklotz mit der intuitiven Bedienbarkeit eines Atomreaktors und dem Charme einer Excel-Tabelle. Nur erträglich für beinhardt Fans.



Und das, obwohl Infogrames den Übersetzern keinerlei Hilfestellung gab. Stillschweigende Toleranz ist in der Regel alles, was Fan-Übersetzer von den Herstellern erwarten dürfen. »Wir wissen, dass das was wir tun, nicht 100% legal ist. Also bemühen wir uns, der Industrie nicht auf die Füße zu treten«, erklärt Clyde Mandelin. Der Eingriff in den Programmcode verletzt strenggenommen die Urheberrechte des Herstellers; die wichtigsten ROM-Hacking-Seiten bieten deshalb auch keine Übersetzungen aktueller Spiele an. »Die meisten Hersteller unterstützen uns insgeheim, oder sie wollen von uns nichts wissen«, vermutet er. Dass Übersetzungsprojekten der Riegel geschoben wird, ist jedenfalls äußerst selten.

Was nicht heißen soll, dass es nicht vorkommt. Als im November 2001 der dritte Teil der **Civilization**-Reihe erschien, wollte die Fan-Community nicht warten, bis die erst für Monate später angekündigte offizielle Übersetzung fertig war. Man schickte sich also an, die Sprachdateien in Eigenregie ins Deutsche zu übertragen und als Mod kostenlos zu veröffentlichen. Die **Civilization**-Reihe gilt grundsätzlich als mod-freundlich, und auch das Entwick-

lerstudio Firaxis zeigte sich kooperativ. Dass der Publisher Infogrames auf eine entsprechende Anfrage nicht reagierte, legte man deshalb als stillschweigendes Einverständnis mit dem Fan-Projekt aus.

Ein Irrtum, wie sich herausstellte. Ende November erhielt Kai Fiebach, der Leiter des Übersetzungsprojekts, ein anwaltliches Schreiben von Infogrames. Nur der Rechteinhaber dürfe Originaldateien des Programms bearbeiten, hieß es da, die Community-Übersetzung sei aus dem Web zu entfernen. Auf Anraten eines Anwalts kam Fiebach den Forderungen nach und unterzeichnete eine Unterlassungserklärung. Den enttäuschten Fans antwortete Infogrames, dass man die eigenen Rechte schützen wolle und die Qualität der inoffiziellen Übersetzung fraglich sei. Die von Infogrames offiziell engagierte Übersetzungsfirma streute noch zusätzlich Salz in die Wunde, als sie in einer Zeitschrift behauptete, dass Fan-Übersetzungen unmöglich professionelle Qualität erreichen könnten – ironisch angesichts dessen, dass die Übersetzung des Publishers alles andere als perfekt war. So wurde das »Ship o' the Line«, eine Spezialleinheit im Spiel, falsch als »Schlachtschiff« und nicht als »Linien-schiff« übersetzt.

Für Kai Fiebach, der heute als Fachübersetzer für Medien arbeitet, gab es in der ganzen Geschichte auf allen Seiten nur Verlierer. Er tröstet sich damit, dass das Fan-Modding später wieder ausdrücklich gefördert wurde. Und zwar, nachdem der Publisher Take Two die Rechte an der **Civilization**-Reihe von Infogrames übernommen hatte. Für den vierten Teil der Reihe hatten Take Two und Firaxis sogar Community-Vertreter an der internen Entwicklung des Programms beteiligt, sodass die Fan-Übersetzung bereits ein Jahr vor Veröffentlichung des Spiels in Angriff genommen werden konnte. Fan-Übersetzungen von PC-Spielen können

Civilization 3

Bereits 1996, also kurz nach dem legendären Civilization 2, verließen die Serienväter Sid Meier, Jeff Briggs und Brian Reynolds den Entwickler Microprose, um das Studio Firaxis zu gründen. Doch erst 2001 (Reynolds hatte die Firma inzwischen schon wieder verlassen) durfte Firaxis wieder an Civilization arbeiten – und zwar für den Publisher Infogrames, der sich nach langem Hick-hack die Serienrechte gesichert hatte. So erschien im Oktober 2001 Civilization 3, das unter Fans aber als schlechter gilt als der direkte Vorgänger. Und auch als schlechter als der Nachfolger.



indes auch ein anderes Gesicht haben. Das japanische Spiel **Cave Story** (2004) etwa wirkt auf den ersten Blick eher putzig: Es

ist das Werk eines einzigen Entwicklers, es sieht aus wie ein Überbleibsel aus der 8-Bit-Ära, es wurde kostenlos ins Web gestellt, und auch an seiner Fan-Lokalisierung hat nur ein einziger Übersetzer gearbeitet. Alles andere als putzig ist allerdings dessen Erfolg. »Wie beliebt Cave Story ist, lässt sich nicht exakt beziffern«, meint Andrew »Shih Tzu« Davis, der das Spiel ins Englische übertragen hat. »Aber die Downloadzahlen liegen sicher zwischen mehrere

ren Hunderttausend und einer Million.« Und er fügt rasch hinzu: »Das ist mehr, als ich je zu träumen gewagt hätte.«

»Mein Leben war Schlafen-Job-Übersetzen-Schlafen-Job-Übersetzen.«

Wobei Davis eher unversehens zu **Cave Story** fand. »2005 war ein beschissenes Jahr für mich«, erklärt er. Davis hatte sein Studium beendet und war soeben aus Kyoto heimgekehrt, wo er seine Japanisch-Kenntnisse vertieft hatte. Zurück in Kalifornien fand er sich ohne festen Job wieder. Doch dann wurde er gefragt, ob er nicht die Übersetzung des japanischen Freeware-Spiels übernehmen wolle. Die Anfrage kam von »Ghideon Zhi«, einem ROM-Hacker, der zuvor mit wechselnden Partnern unter dem Label »aeon genesis« einige der bekanntesten Fan-Übersetzungen geschaffen hatte.

Davis wollte. Davis spielte. Und er bemerkte rasch, dass er das in den Händen hielt, wovon die meisten Fan-Übersetzer träumen: den sprichwörtlichen verborgenen Schatz. Ghideon Zhi hatte Davis gebeten, den Entwickler um Erlaubnis für die Übersetzung zu bitten. Der **Cave Story**-Macher Daisuke »Pixel« Amaya war mit der Übersetzung mehr als einverstanden, erklärte aber, dass er einem anderen Team bereits dieselbe Erlaubnis erteilt hatte. Für Davis war dies der Startschuss zu einem wahnhaften Wettlauf. »Ich erackerte die gesamte Übersetzung in



Cave Story

Daisuke »Pixel« Amaya hat an Cave Story fünf Jahre lang gearbeitet – ausschließlich in seiner Freizeit. Die Hingabe merkt man dem Spiel an: Im Kern ein Mischling aus Jump&Run und Action-Adventure in 8-Bit-Optik, überrascht das Spiel mit einem originellen Waffensystem, perfekter Steuerung und Spielbalance sowie einer ausladenden Welt, in der sich um ein Dutzend liebenswerte Charaktere eine erstaunlich düstere Geschichte entspinnt. Die PC-Version findet man noch immer im Internet. Daneben gibt es auch Versionen für diverse Konsolen.



knapp drei Wochen«, erinnert er sich. »Mein Leben war nur Schlafen-Job-Übersetzen-Schlafen-Job-Übersetzen ...« Der Eifer zahlte sich aus: »Pixel« war mit der Übersetzung derart zufrieden, dass das konkurrierende Projekt auf Eis gelegt wurde. »Ich habe bis heute ein schlechtes Gewissen gegenüber diesen Leuten«, meint Davis.

»Wir wollten damit nie reich werden.«

Der Ruf von **Cave Story** verbreitete sich langsam, aber stetig. Davis fand in einem schweren Jahr Trost im Lob der Spieler. »Ich erinnere mich an den Blog-Eintrag eines Mannes, der eine Scheidung hinter sich hatte. Er erzählte von einem Wochenende, an dem er seine Töchter sehen durfte, und beschrieb, wie er mit ihnen Cave Story spielte, von der Freude und der Aufregung, die sie alle dabei empfanden. Und ich dachte: »Die Zeit, die dieser Typ mit seinen Töchtern hat, ist dermaßen wertvoll – und er verbringt sie mit dem Spiel!« Nach und nach begannen dann auch Zeitschriften und Webseiten, über Davis' Fan-Übersetzung zu berichten. **Cave Story** wurde zum Phänomen.

Davis ist offensichtlich stolz, zur Bekanntheit des Spiels beigetragen zu haben. »Einen Schatz zu bergen, ist das eine«, meint er, »Aber ihn mit anderen teilen zu können, ist wirklich entscheidend.« Keine seiner anderen Übersetzungen fand derart große Verbreitung – warum? »Cave Story war ein relativ neues Spiel, und es war brilliant. Noch dazu ist es für den PC erschienen: Zwei Downloads, mehr braucht es nicht, um Cave Story zu starten.« Davis vermutet daher, dass die komfortable PC-Plattform für Fan-Übersetzungen wichtiger werden wird. Konsolen-Hacks sind eben kompliziert.

Shop-Simulator **Recettear** von sich reden, der zum Überraschungshit wurde. Dabei hat Carpe Fulgur **Recettear** nicht selbst entwickelt, sondern lediglich aus dem Japanischen übersetzt und auf digitalen Plattformen zum Verkauf angeboten. Ein völlig neues Phänomen? »Wir sind eher Teil einer größeren Entwicklung«, berichtigt Dice.

Eine Entwicklung, in der Fan-Übersetzungen durchaus eine Rolle spielen. »Unser Geschäftsmodell ist teilweise beeinflusst von dieser Szene. Sie hat bewiesen, dass es eine Nachfrage für übersetzte Spiele gibt.« Und auch in seiner Motivation sieht sich Dice mit der Fan-Community verbunden: »Wir hatten nie die Idee, damit reich zu werden. Eher die, einem Spiel die Aufmerksamkeit zu verschaffen, die es verdient.«

Reich mag das Team von Carpe Fulgur mit **Recettear** auch nicht geworden sein, aber es kann davon leben. Dies zeigt einen Wandel an. Bislang bedeutete Professionalisierung meist einen Abschied von der Selbstständigkeit – neben Clyde »Tomato« Mandelin arbeitet auch Andrew »Shih Tzu« Davis mittlerweile als Spiele-Übersetzer bei einem großen Unternehmen. Das Internet eröffnet aber Alternativen: »Die Leute, die um die Jahrtausendwende aktiv waren, übernehmen nun Positionen, in denen sie »legale« Übersetzungen machen können«, erklärt Andrew Dice. »Und sie realisieren, dass man Geld verdienen kann, wenn man sich die Vorteile des Internets zunutze macht.« Als Beispiel



Auch an der Übersetzung von Guild Wars 2 dürfen die Fans mitwirken.

nennt er Visual Novels, ein in Japan sehr populäres Grenzgänger-Genre zwischen Computerspiel und interaktivem Bilderbuch für Erwachsene: »Dort versteht man zunehmend, dass es keinen Sinn macht, mit den passionierten Fans zu konkurrieren. Also engagiert man sie lieber oder kauft ihre Übersetzungen auf und vertreibt sie danach digital.« Fan-Lokalisierungen wandeln sich zum Geschäftsmodell. Clyde Mandelin wiederum gibt zu bedenken: »Dinge wie Twitter und Facebook bringen die Leute näher zusammen – ich denke daher, dass das Publikum für Fan-Übersetzungen in Zukunft sogar noch wachsen wird.«

Werden die Fan-Übersetzungen also immer mehr aus dem Schatten treten? Schwer zu sagen. Die Szene ist bekannt dafür, ständig in Bewegung zu sein. Veteranen wechseln in den Berufsalltag, neue Gesichter schaffen sich einen Namen, alte Konsolen sind ausgeschöpft, neue Emulatoren werden entwickelt. Sicher scheint nur: Wie die Zukunft der Fan-Übersetzungen auch aussehen mag – der PC wird eine wichtige Rolle darin spielen. Christof Zurschmitten

Recettear

Recettear: An Item Shop's Tale stellt die Welt des Rollenspiels auf den Kopf: Gespielt wird nicht ein Held, der zwischen zwei Dungeon-Besuchen im Laden die Ausrüstung aufstockt – sondern die Frau hinter der Theke. Manga-Optik und drollige Dialoge täuschen: **Recettear** ist zu gleichen Teilen ausgewachsene Wirtschaftssimulation und Action-Rollenspiel. Und in dieser Kombination natürlich einzigartig.

