

UNIVERSITÄT HILDESHEIM
FACHBEREICH III - INFORMATIONEN- UND KOMMUNIKATIONSWISSENSCHAFTEN
INSTITUT FÜR ANGEWANDTE SPRACHWISSENSCHAFT

Arbeit zur Erlangung des akademischen Grades einer
Diplom-Fachübersetzerin

**Lokalisierung von Computerspielen -
Spezielle Anforderungen bei der Lokalisierung
der Sprache von Fantasiewelten**

Erstgutachter: Dr. Folker Caroli
Zweitgutachter: Prof. Dr. Reiner Arntz

Sonja Kroll
Insterburger Str. 30
31141 Hildesheim

Hildesheim, im September 2006

Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit den besonderen Anforderungen bei der Lokalisierung von Unterhaltungssoftware im Vergleich zur Lokalisierung von Anwendungssoftware. Von Softwarelokalisierung im allgemeinen ausgehend, werden die Merkmale von Unterhaltungssoftware untersucht und die Lokalisierung eines Abenteuerspiels analysiert.

Abstract

This thesis deals with the special needs of entertainment software localization compared to applications software localization. After considering the localization basics, the thesis will examine the characteristics of entertainment software and analyze the localization of an adventure game.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
2	„Klassische“ Softwarelokalisierung	9
2.1	Lokalisieren, Internationalisieren, Globalisieren	9
2.1.1	Lokalisieren	9
2.1.2	Internationalisieren	11
2.1.3	Globalisieren	11
2.2	Marktsituation	13
2.3	Software-Internationalisierung	16
2.4	Software-Lokalisierung	18
2.4.1	Grafische Benutzerschnittstelle	18
2.4.2	Komplexität	18
2.4.3	Kulturelle und juristische Belange	18
2.4.4	Lokalisierungswerkzeuge	23
3	Unterhaltungssoftware	25
3.1	Abenteuer-Spiele	26
3.1.1	Action-Spiele	26
3.1.2	Rollenspiele: Diablo II - Lord of Destruction	26
3.2	Produktkern	28
3.2.1	Propps funktionale Märchenanalyse	28
3.2.2	Campbell und Vogler: Stationen der Reise des Helden und Archetypen	31
3.3	Konsequenzen für die Lokalisierung von Abenteuerspielen	43
4	Diablo II - Lord of Destruction	45
4.1	Analyse	51
4.1.1	Internationaler Produktkern	51
4.1.2	Produktvariablen	68
4.2	Untersuchungsmethode	70
5	Lokalisierung von Diablo - Lord of Destruction	71
5.0.1	Internationalisierung	71
5.1	Lokalisierung: „Klassische“ Aspekte	72
5.1.1	Grafische Benutzerschnittstelle	72
5.1.2	Komplexität	72
5.1.3	Kulturelle und juristische Belange	74

Inhaltsverzeichnis

5.1.4	Lokalisierungswerkzeuge	75
5.2	Inhaltliche Aspekte	76
5.2.1	Lokalisierung des Produktkerns	76
5.2.2	Lokalisierung der Produktvariablen	76
6	Abschlussbetrachtung	89
6.1	Lokalisierung als interaktiver Prozess zwischen Hersteller und Anwender .	90
6.1.1	Patches	90
6.1.2	Modifikationen	91
6.1.3	Spielerunterstützte Lokalisierungen	92
6.2	Konsequenzen / Ausblick	92
7	Anhang	95
7.1	Log des lateinamerikanischen Lokalisierungspatches für LoD	95
7.2	Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände	99

130

1 Einleitung

Im Bereich der Softwarelokalisierung stehen bisher eher produktive Anwendungen wie z.B. Textverarbeitungsprogramme im Vordergrund des Interesses, die dazu dienen, Anwendern Arbeitsprozesse wie das Erstellen von Schriftstücken zu erleichtern. Die Lokalisierungsanforderungen bei Spiele- und Unterhaltungssoftware werden dagegen weniger untersucht, obwohl es wesentliche Unterschiede gibt.

Bislang wurde in erster Linie der augenfällige Unterschied geltend gemacht, dass die Lokalisierung von Anwendungssoftware üblicherweise keinen Eingriff in den eigentlichen Inhalt des Programms erfordert, sondern hier „nur“ eine Übersetzungs- und Übertragungsleistung dafür sorgen muss, dass Anwender anderssprachiger Märkte mit dem Programm kommunizieren können. Bei Unterhaltungssoftware hingegen wird durchaus hin und wieder der Plot eines PC-Spiels modifiziert. Diese Modifikation wird als „Blending“ bezeichnet und kann verschiedene Gründe haben ([THAYER . KOLKO 2004]; vgl. auch Kap.3).

Aber das ist nicht der einzige Unterschied.

Beide Gegenstände, Anwendungs- und Unterhaltungssoftware, konstituieren sich aus Computerprogrammen, die mit dem Anwender auf bestimmten Ebenen interagieren können müssen und die - zumindest im hier untersuchten Fall - die üblichen weit verbreiteten Personal Computer als Plattform benutzen. Das bringt gewisse Gemeinsamkeiten mit sich, so dass die „Regeln“ zum Lokalisieren von Anwendungssoftware auch bei Unterhaltungssoftware befolgt oder zumindest bedacht werden sollten.

Davon abgesehen unterscheiden sich die Gegenstände so sehr voneinander wie technische Dokumentation und Belletristik: Der eine ist seinem Wesen nach ein Arbeitswerkzeug, der andere eine Form der Freizeitgestaltung.

Es schließt sich im Grunde also aus, dass man ohne gravierende qualitative Einbußen ein PC-Spiel ausschließlich nach den „üblichen“ Regeln lokalisieren kann, da diese Regeln für die Lokalisierung von Anwendungssoftware erstellt wurden.

Durch bloße Verkaufszahlen ist diese Einseitigkeit nicht mehr zu rechtfertigen. Der internationale Markt hat großes Interesse an Spielesoftware, wie die Milliardenumsätze der letzten Dekade zeigen. Auch wenn sie mancherorts - wie in Deutschland - offiziell eher als verdummend und Gewaltbereitschaft fördernd gemissbilligt werden, steht doch zweifelsfrei fest, dass PC-Spiele und Unterhaltungssoftware insgesamt sehr umfangreich gekauft werden, und zwar weltweit und - auch dies oft im Unterschied zu Anwendungssoftware - freiwillig.

Es ist also m.E. an der Zeit, den Bereich der Softwarelokalisierung aktiv um den Gegenstand Unterhaltungssoftware zu erweitern. Ich werde in der vorliegenden Diplomarbeit wird einen dahingehenden Versuch unternehmen.

1 Einleitung

Zunächst wird zu klären sein, wie der Status Quo der Softwarelokalisierung eigentlich aussieht. Um dann herauszufinden, inwiefern er für die Lokalisierung von Unterhaltungssoftware gelten kann, welche Regeln beibehalten werden sollen und welche hinzukommen müssten, soll der Gegenstand Unterhaltungssoftware selbst untersucht werden. Um zu erfassen, worin der sogenannte Produktkern (vgl. Kap.2) eines PC-Spiels eigentlich besteht, soll hier ein Beispiel gründlich betrachtet und analysiert werden, anstatt einen möglichst erschöpfenden Überblick über so viele Vertreter des Gegenstands wie möglich zu versuchen.

Als Beispiel habe ich den Rollenspiel-Klassiker „Diablo“ (Blizzard Entertainment) in seiner aktuellen Fassung gewählt. Es handelt sich hierbei um die Erweiterung von Diablo II, „Lord of Destruction“, die ich im folgenden mit „LoD“ abkürzen werde.

Nach Definition und Analyse von Produktkern sowie Produktvariablen des Spiels soll anhand der Lokalisierung von LoD versucht werden, Empfehlungen für die Lokalisierung von virtuellen Spielwelten im allgemeinen zu formulieren. Inwieweit diese für sämtliche Unterhaltungssoftware-Produkte gültig sind, wäre eine mögliche Fragestellung für weitere Untersuchungen.

Abschlussbetrachtung und Ausblick beziehen schließlich noch einen weiteren Aspekt mit ein: Gerade Unterhaltungssoftwareprodukte werden nicht mehr im Sinne einer Einbahnstraße vom Hersteller an den Anwender gegeben, sondern es besteht die Möglichkeit, mit Hilfe des Internet in Austausch über das Produkt zu treten. Diese Entwicklung ist auch für die Softwarelokalisierung interessant.

Bemerkung zur Auswahl des Untersuchungsgegenstandes

LoD als eine Unterform des Abenteuer- und Actiongenres ist mit der überwältigenden Mehrheit aller Computerspiele verwandt.

Die Schwerpunkte sind natürlich verschieden. Manche Spiele sind in erster Linie Logik- und Geschicklichkeitsspiele, die in fünf Minuten durchgespielt sind und ihren Reiz dann aus Wiederholung und Verbesserung beziehen; in anderen geht es darum, sich eine virtuelle Existenz in einer Welt aufzubauen, die der tatsächlichen hinsichtlich ihrer Komplexität zwar nachstehen muss, aber dennoch kaum zur Gänze erschlossen werden kann und darum monate- ja jahrelang zu fesseln vermag - und wieder andere können das möglichst effiziente Ausüben von Macht und Kontrolle zum Thema haben in einer Welt, in der es sonst nicht viel zu entdecken gibt.

Was auch immer der Schwerpunkt ist - alle Spiele weisen mehr Gemeinsamkeiten untereinander auf, als sie mit Anwendungssoftware haben, und LoD als Klassiker hat in der möglichen Auswahl der PC-Spiele eine gemittelte Position dank der Tatsache, dass fast alle möglichen Schwerpunkte darin in der einen oder anderen Form vorkommen.

Ein wesentlicher aller möglichen Aspekte ist der einer virtuellen Welt. Ein Spiel, das ohne eine solche auskommt, ist in der Regel schnell lokalisiert, da es meist nicht mehr zu vermitteln gibt als die Regeln eines durchschnittlichen Kartenspiels.

Wie hängen nun Spielwelt und sprachliche Inhalte, um die es bei jeder Lokalisierung im

wesentlichen geht, zusammen?

Die Spielwelt muss sich notgedrungen auf optische und akustische Eindrücke beschränken und ihre gesamte Komplexität aus ihnen beziehen. Im Grunde muss es also erstaunen, wie komplex solche virtuellen Welten tatsächlich sein können.

Dabei wirken zwei bestimmte Kunstgriffe: Der Spieler findet in solchen Welten sehr viel Information bis hin zu komplexen Zusammenhängen in verbalisierter Form schon fertig vor, und das Spiel arbeitet seinem Verständnis quasi in die Hand, indem es sich sein (vorausgesetztes) Weltwissen (sic) zunutze macht.

Es ist dazu möglich, Spielwelten wie die von LoD, die eine hoch funktionsfähige Feinmechanik haben, erschöpfend mit Worten darzustellen, weil sie vollständig erdacht wurden. Allmählich wird damit die Bedeutung verbaler Information innerhalb dieser Spiele deutlich.

Möchte der Spieler die Welt in voller Tiefe erfassen, birgt auf bestimmten Ebenen des Spiels jedes Wort einen Begriff, den er verstehen und mit den anderen in Zusammenhang bringen muss.

Die Anzahl dieser spielspezifischen Begriffe ist oft erstaunlich hoch. Im untersuchten Fall dürften sich die wesentlichen auf mehrere tausend belaufen, wie noch näher gezeigt werden soll. Aus atmosphärischen Gründen wurde darüberhinaus noch ausgeschmückt und variiert - das enthaltene Vokabular ist äußerst umfangreich; in manchen Registern blieb kaum ein Adjektiv unverwendet.

Sprachlich ist LoD also eins von vielen Großprojekten der Unterhaltungsindustrie gewesen. Ein erheblicher Teil der Arbeit musste natürlich bei den jeweiligen Lokalisierungen wiederholt werden - einschließlich der Aufgabe, die Spielwelt von LoD mit im wesentlichen sprachlichen Mitteln zum Funktionieren zu bringen.

Vor diesem Hintergrund soll in einigen Teilbereichen die amerikanische Originalversion von LoD der deutschen und spanischen Fassung gegenübergestellt werden.

1 Einleitung

2 „Klassische“ Softwarelokalisierung

2.1 Lokalisieren, Internationalisieren, Globalisieren

Die zentralen Begriffe der vorliegenden Arbeit werden häufig etwas unterschiedlich definiert, weil die Konzepte noch verhältnismäßig neu sind.

Ich werde in diesem Kapitel darum zunächst einen Überblick über ihre Bedeutung und Verwendung geben, um dann näher auf die Inhalte einzugehen.

2.1.1 Lokalisieren

Im Zuge des Fortschreitens der Globalisierung sind weltweit immer mehr Unternehmen daran interessiert, ihre Produkte oder Dienstleistungen nicht nur auf dem heimischen Markt anzubieten.

Viele Produkte müssen jedoch sprachlich und kulturell an neue Märkte angepasst werden. Diese Anpassungsleistung wird als Lokalisierung bezeichnet. Worin sie jeweils genau besteht, hängt von Produkt und neuem Zielmarkt ab.

Fast immer sind Übersetzungen erforderlich. Oft kommen noch strukturelle Veränderungen hinzu: So ist nicht nur die Übersetzung der Betriebsanleitung, sondern auch die abweichende Lenkradmontage bei einem Autotyp für einen Zielmarkt mit Linksverkehr ist eine Lokalisierung. Jedoch besteht gemeinhin und gerade im Softwarebereich die hauptsächliche Lokalisierungsarbeit im Übersetzen von Inhalten und Dokumentationen.

Der Begriff „Lokalisieren“ in diesem Sinne setzte sich erst Ende der 80er Jahre durch, als es galt, immer größere Mengen an Software außerhalb des englischsprachigen Raums abzusetzen. Er wird zwar mittlerweile auch bei der Anpassung anderer Produkte verwendet, dennoch steht der Begriff wesentlich öfter im Kontext mit Software.

Der Begriff im Englischen

Der angloamerikanische Begriff „localization“ ist, wie der Eintrag im Webster's Third New International Dictionary von 1981 zeigt, seit mindestens 25 Jahren doppeldeutig:

„Localize

1. vt: to make local or orient locally as:

a. to fix or assign or confine to a definite place or locality

b. to give local significance to

2. vi: to collect or accumulate in or be restricted to a specific or limited area.“

[WEBSTER 1981]

2 „Klassische“ Softwarelokalisierung

Die Bedeutung des (transitiven) Verbs „localize“ besteht hier nicht nur, so wie bisher im Deutschen, in einer örtlichen Bestimmung („der Schmerz lässt sich gut lokalisieren, er sitzt genau hinter der Stirn“) (1a), sondern auch in der *Anpassung an* einen bestimmten Ort (1b).

Letztere Bedeutungsebene war maßgeblich für die zunehmende Verwendung des Begriffs zur Bezeichnung der Anpassung von Computersoftware an neue Märkte.

Der Begriff im Deutschen

In der deutschen Gemeinsprache gibt es diese Bedeutung des Substantivs „Lokalisieren“ nicht. So weist der Duden zu der Zeit, als der englische Begriff die zweite Bedeutungsebene bereits enthielt, diese im Deutschen nicht aus [DUDEN 1983]. Auch neuere gemeinsprachige Nachschlagewerke erwähnen nur die örtliche Bestimmung oder Begrenzung [DUDEN 1996] [WAHRIG 2002].

Im Softwarebereich wurde die neue Bedeutung von „Lokalisieren“ jedoch schnell übernommen, der deutsche Begriff also terminologisiert, wie der der Brockhaus Computer und Informationstechnologie im Jahr 2003 zeigt:

„Lokalisation: Anpassung eines Programms an die Gegebenheiten eines bestimmten Landes oder einer Region.“

[BROCKHAUS 2003]

Dies war naheliegend, da sich erstens die Wortstämme entsprechen und zweitens im Informationstechnologiebereich ohnehin ein umfangreicher Einzug angloamerikanischer Terminologie in die deutsche Sprache zu beobachten ist.

„Lokalisation“ und „Lokalisierung“ werden als Synonyme behandelt [SELL 1993], wobei „Lokalisation“ deutlich seltener verwendet wird (bei einer Google-Abfrage ergibt sich ein Verhältnis von etwa 1:7).

Der Begriff im Spanischen

Für den spanischsprachigen Raum wiederum wird geltend gemacht, dass der spanische Begriff „localización“ weder generell noch im oben genannten Sinne synonym mit dem englischen Begriff „localization“ ist.

Angesichts der Tatsache, dass der Produktanpassungsprozess das Pendant der (unten erläuterten) Internationalisierung des Produktes ist, sei der Begriff „nacionalización“ als korrekte Übersetzung zu verwenden; als Alternative wird „naturalización“ vorgeschlagen [CEA . ENSEÑAT 1997].

In dieser Arbeit werde ich die Bezeichnung „Lokalisieren“ verwenden, um den Anpassungsprozess eines Produktes an einen neuen Markt zu beschreiben.

2.1.2 Internationalisieren

Ein Produkt zu internationalisieren bedeutet, es von vornherein für den Weltmarkt zu entwerfen, indem man bei der Entwicklung darauf achtet, diejenigen Produkteigenschaften, die für andere Märkte kritisch sind oder sein können, variabel und damit anpassbar zu gestalten. Damit hält man den Aufwand einer späteren Lokalisierung so klein wie möglich.

Man untergliedert das Produkt in einen invarianten Produktkern, der sich durch Unabhängigkeit von äußeren Kultur- und Sprachfaktoren auszeichnet, und eine Reihe von Produktvariablen, die jeweils an den neuen Markt anzupassen sind [BÖCHER . 2004]. Der Produktkern muss unverändert auf neuen Märkten plaziert werden können, und die Produktvariablen werden jeweils für einen spezifischen Zielmarkt realisiert.

So könnte man beispielsweise einen Drucker internationalisieren, indem man u.a. das Schaltfeld mit seinen Beschriftungen als Produktvariable erkennt und austauschbar macht. Das Einfügen der zur Sprache des Zielmarktes passenden Schaltfläche ist dann die Lokalisierung, die am internationalisierten Produkt erfolgt.

Internationalisierung wird manchmal auch als „Produktermöglichung“ bezeichnet.

2.1.3 Globalisieren

Die Entscheidung eines Unternehmens, über den heimischen Markt hinaus zu expandieren, erfordert eine Internationalisierung (und in der Folge die Lokalisierung) seiner Produkte - es sei denn, diese Produkte lassen sich gleich in globalisierter Form herstellen. Dies würde bedeuten, das Produkt so zu konzipieren, dass es später schon in der Urfassung global funktionieren kann und deswegen keiner Lokalisierung bedarf - es ist quasi ein Produktkern ohne Variablen.

Thayer schränkt diese Definition wie folgt ein:

„Globalization: The process of creating multiple versions of a software application for the citizens of a general region, such as Asia or the Middle East.“

[THAYER . KOLKO 2004]

Hier ist also zwar nicht vom gesamten Globus die Rede, sondern von großen Regionen wie „Fernost“, aber die Bedeutung, ein Produkt passend für einen sehr großen Markt zu entwerfen, bleibt erhalten.

An mancher Stelle wird eine Produktglobalisierung auch gleichgesetzt mit einer Internationalisierung und Lokalisierung, an anderer Stelle nur mit der Internationalisierung.

Ich werde den Begriff hier jedoch nach der obigen Definition verwenden, nach der ein globalisiertes Produkt keiner Lokalisierung bedarf.

Wie im IT-Bereich allgemein häufig zu beobachten, werden diese drei Begriffe abgekürzt, indem man zwischen den ersten und den letzten Buchstaben die Zahl für die dazwischen

2 „Klassische“ Softwarelokalisierung

fehlenden Buchstaben setzt (L10N; I18N; G11N).

2.2 Marktsituation

Der Begriff „Lokalisierung“ wurde im hier verwendeten Sinne erst geprägt, als sich Computer und Software sprunghaft ausbreiteten.

Am Anfang dieser Entwicklung ging man davon aus, dass die wenigen Leute, die sich mit Software beschäftigten, über genügend Englischkenntnisse zum Er- und ggf. Verfassen der nötigen Inhalte verfügen würden. Außerdem blieb angesichts der rasanten Entwicklungen im Informationstechnologiebereich gar keine Zeit für eine geeignete Anpassung der Software an andere Märkte.

Sehr schnell jedoch wuchs die Gruppe der Anwender über alle Maßen bis hin zu den heutigen Verhältnissen: Computer haben fast jeden Teilbereich des menschlichen Alltags erobert. Ihre Verwendung ist schon in Grundschulen alltäglich.

Dies trifft natürlich in erster Linie auf die sogenannte westliche Industriegesellschaft zu, ist aber durchaus nicht mehr auf sie beschränkt.

Laut Computer Industry Almanac hat die Zahl der Internetnutzer im Jahr 2005 die Eine-Milliarde-Marke erreicht. 1995 waren es 45 Millionen, 2000 420 Millionen, und für das Jahr 2011 werden zwei Milliarden Nutzer prognostiziert [ALMANAC 4.1.2006].

Insgesamt sind heute etwa 65 bis 75 Prozent der Internetnutzer Bürger der Industriestaaten. Jedoch ist hier das Wachstum beschränkt, weil die Vernetzung nicht mehr viel weiter ausgebaut werden kann. Die USA stellen zwar nach wie vor mit knapp 200 Millionen Nutzern den größten Anteil, aber den stärksten Zuwachs verzeichnen bevölkerungsreiche Länder wie China, Indien, Brasilien, Russland und Indonesien.

Der Anteil der englischsprachigen Internetnutzer liegt derzeit bei einem Drittel und ist im Sinken begriffen.

Die folgende Tabelle zeigt die gegenwärtigen Anteile der Länder an der Gesamtzahl der Internetnutzer:

Tabelle 2.1: Nutzerverteilung Ende 2005 (Quelle: C-I-A)

	Land	Nutzer (in Mio.)	Anteil (in %)
1.	USA	197,8	18,3
2.	China	119,5	11,1
3.	Japan	86,3	8,0
4.	Indien	50,6	4,7
5.	Deutschland	46,3	4,3
6.	Großbritannien	35,8	3,3
7.	Südkorea	33,9	3,1
8.	Italien	28,8	2,7
9.	Frankreich	28,8	2,7
10.	Brasilien	25,9	2,4
11.	Russland	23,7	2,2
12.	Kanada	21,9	2,0

2 „Klassische“ Softwarelokalisierung

13.	Indonesien	18,0	1,7
14.	Mexiko	16,9	1,6
15.	Spanien	15,8	1,5
Summe		750,0	69,4
weltweit		1.081	100

Es liegt auf der Hand, warum der Lokalisierungsprozess hier eine zuvor ungekannte Wichtigkeit erhält. Das Produkt „Software“ ist vergleichsweise neu, und der Markt ist bei geeigneter Produkthanpassung global. Der Nachschub an zu lokalisierender Software reißt nicht ab, während die Zielgruppe ständig wächst.

Es ist gerade die Anwendungsplattform, der PC (oder ein Äquivalent), der eine solche Markterweiterung ermöglicht. Mit seiner globalen Verbreitung in allen Industriestaaten schafft er eine weltweite Vernetzung, die den Globus in bisher nicht dagewesenem Ausmaß zu einem Gesamtmarkt bündelt. Dabei folgt schon aus der Tatsache, dass es den globalen Markt in dieser Form gibt, die prinzipielle Möglichkeit, das Produkt Software abzusetzen: Wer vernetzt ist, ist auch ein potenzieller Kunde, denn er kann (zumindest technisch gesehen) Software verwenden.

Voraussetzung ist natürlich, dass er die Software auch versteht und sinngemäß einsetzen kann. Und das ist die Aufgabe des Lokalisierers.

Das heißt nicht, dass nicht nach wie vor eine Tendenz zum Gebrauch des Englischen den IT-Bereich kennzeichnen würde - aber es ist eine Selbstverständlichkeit geworden, dass eine Software, die weltweit verkauft werden soll, auch in allen Weltsprachen zur Verfügung steht.

Der Trend, der Produktlokalisierung marktstrategische Bedeutung beizumessen, setzt sich also vorwiegend im Softwarebereich fort, und das zu Recht. Eine gute Lokalisierung ermöglicht es, ein Produkt nahtlos in einen neuen Markt einzuführen.

Bisher waren es besonders die Betriebssysteme und Anwendungssoftware wie Text- oder Bildbearbeitung, die international verkauft und daher lokalisiert werden sollten. Dazu besteht in stark wachsendem Maße der Bedarf, Internetseiten zu lokalisieren.

Doch das Umsatzvolumen des Bereiches Unterhaltungssoftware ist mittlerweile größer als das der Kinobranche. Für die nächsten fünf Jahre wird erwartet, dass es noch die Umsätze der Musikbranche übersteigt.

Die Wachstumsraten differieren, je nachdem, ob es um PC-, Konsolenspiele oder anderes geht, jedoch wird ein Wachstum der Umsätze für mobile Spiele insgesamt von rund 649 Mio. Euro im Jahr 2002 auf rund 5,7 Mrd. Euro im Jahr 2006 erwartet - ein Zuwachs von 775 Prozent [VUD 30.03.2005]. Die Werte sind dabei nicht schwarzmarktbereinigt; tatsächlich wird also noch mehr gespielt.

Es wird geltend gemacht, dass der Lokalisierungsprozess für Unterhaltungssoftware sich oft deutlich von dem für produktive Software unterscheidet [THAYER . KOLKO 2004]. Bislang wurde diesem Umstand aber keine Rechnung getragen. Der Begriff „Softwarelokalisierung“ impliziert nach wie vor, dass es um die Lokalisierung von Anwendungssoftware geht.

Das Arbeitsfeld „Lokalisierung“ ist verhältnismäßig jung. Strategien dafür werden erst seit etwa zwei Dekaden gezielt entworfen, und der Prozess ist durchaus noch nicht abge-

geschlossen. Die aktuelle Diskussion um das Thema zeigt, dass die Schwerpunktfrage neuer Antworten bedarf bzw. dass die Liste der Gegenstände, um deren Lokalisierung es geht, ständig überdacht und erweitert werden muss - und damit auch die Liste der Lokalisierungsstrategien.

Um herauszuarbeiten, in welchen Punkten bestehende Lokalisierungsstrategien für den Gegenstand Unterhaltungssoftware abgewandelt werden müssen bzw. inwieweit es neuer oder anderer Strategien bedarf, soll nun zunächst ein Überblick über die „klassischen“ Internationalisierungs- und Lokalisierungsstrategien für Anwendungssoftware gegeben werden.

2.3 Software-Internationalisierung

Eine Internationalisierung der Ausgangssoftware ist unerlässlich, wenn man bei der späteren Lokalisierung einen nicht mehr zu rechtfertigenden Aufwand und Produktionskostensteigerungen von bis zu hundert Prozent vermeiden möchte. Sie findet im Gegensatz zur Lokalisierung von vornherein statt, muss also Teil der Softwareentwicklung sein.

Eine solche Internationalisierung umfasst im wesentlichen folgende Maßnahmen:

- *Verwendung einer geeigneten Zeichencodierung*

Eine Software für den Weltmarkt kann sich eine Begrenzung auf einige wenige Zeichensysteme nicht mehr leisten. Selbst bei einer Software, bei der der Benutzer nur Multiple-Choice-Eingaben vornimmt, muss doch die Darstellung bzw. Schriftausgabe des Programms angepasst werden, und das erfordert die Darstellbarkeit der dafür nötigen Zeichen, die sich nicht auf „unser“ Alphabet und ein paar Sonderzeichen beschränken müssen.

Darum sollte auf den Unicode - Standard zurückgegriffen werden, der langfristig alle bekannten Schriften und Zeichensysteme codieren soll und schon heute über das umfassendste Repertoire der internationalen Standards verfügt.

Die International Organization for Standardization (ISO) gibt die internationale Codierungsnorm ISO 10646 heraus, die seit 1993 hinsichtlich der Zeichencodierung mit Unicode identisch ist. Sie normt allerdings nur die Zeichencodierung selbst, während Unicode darüber hinaus ein Regelwerk enthält, das u.a. für jedes Zeichen Eigenschaften („properties“) wie Leserichtung und Kombinationsregeln enthält.

Unicode gilt darum als Internationalisierungsstandard.

- *keine Verwendung hartcodierter Texte*

Hartcodierte Texte sind fest in den Programmcode eingebunden. Dass dies einer Lokalisierung im Weg steht, liegt auf der Hand: Eine Übersetzung erfordert natürlich den Austausch sämtlicher Texte.

Beim Programmieren der Software muss also darauf geachtet werden, dass ein Textaustausch stattfinden kann, ohne in den Programmcode einzugreifen, da dies oft zu Funktionslücken - sogenannten Bugs - führt. Es muss ein separater Quellcode vorliegen, der die Variablen wie z.B. die Texte enthält.

Oft sind auch Teilbereiche invariant festgelegt, beispielsweise hinsichtlich Satzbau und Wortfolge.

All dies gilt es zu vermeiden. Texte müssen als auszutauschende Produktvariablen erkannt und behandelt werden. Je einfacher man sie bearbeiten und wieder in die Software einbetten kann, desto besser.

- *Anpassbarkeit der Standardeinstellungen*

Bei Datums- Währungs- und sonstigen Standards gibt es natürlich regionale Unterschiede. Auf ein bestimmtes Format sollte man sich also nicht festlegen - weder

bei der Darstellung des Programms noch in den Bereichen, in denen der Benutzer Eingaben vornimmt. Eine Anpassung erfolgt dann später gezielt im Rahmen der Produktlokalisierung.

Was eine zu große Einengung für Konsequenzen haben kann, war eindrucksvoll zu beobachten, als zum Jahrtausendwechsel plötzlich die 19.-Jahreszahl nicht mehr stimmte, aber auch nicht zu ändern war. Sie war zu Zeiten, in denen man mit Speicherplatz noch sehr geizen musste, nicht als Variable behandelt, sondern fest einprogrammiert worden, und die Konvention wurde beibehalten. Viele Chips wurden aus Angst vor Systemabstürzen noch vor dem Jahr 2000 ausgetauscht. Unabhängig davon fielen die Komplikationen beim Jahreswechsel deutlich geringer aus als befürchtet.

- *International verwendbares Design der Grafischen Benutzerschnittstelle*

Die grafische Benutzerschnittstelle („Graphical User Interface“, GUI) ist die Arbeitsoberfläche des Benutzers bzw. die Bildschirmdarstellung des Programms. So gut wie jede Software hat einen solchen Interaktionsbereich, mit dem der Benutzer direkten Kontakt hat.

Das Design der GUI ist nicht von vohneherein auf eine bestimmte Region zuzuschneiden. Es ist zudem zweckmäßig, auch hier auf eine große Flexibilität zu achten, um eine spätere Lokalisierung zu vereinfachen. Dazu gehören z.B. flexible Textfelder, da die schiere Länge der Texte von Sprache zu Sprache stark variiert. Besonders Deutsch tut sich hinsichtlich seiner Textlänge hervor. In anderen Zusammenhängen (wie zum Beispiel im Fall des untersuchten Spiels) ist Spanisch in Teilbereichen um 200% länger als das englische Original.

2.4 Software-Lokalisierung

Die Strategien bei der Softwarelokalisierung zielen auf die Identifizierung und die geeignete Übertragung der oft sehr vielfältigen Produktvariablen.

2.4.1 Grafische Benutzerschnittstelle

Die gesamte verbale Information der Benutzeroberfläche muss lokalisiert werden, also die Texte, die Icons, die Menünamen und -inhalte, die Onlinehilfe etc.

Auch der grafische Aufbau muss untersucht und ggf. angepasst werden, indem man regionale Farbpräferenzen und passende Symbole berücksichtigt, den Bildschirmaufbau der Leserichtung entsprechend gestaltet etc..

Die Bildschirmdarstellung muss bei beiden Arten von Software lokalisiert werden. Dies ist aber bei Unterhaltungssoftware tendenziell ein geringerer Aufwand, weil es deutlich weniger Menüs, Dialogboxen etc. gibt. Auch Tutorials und Onlinehilfen sind bei Anwendungssoftware meist umfangreicher. Und schließlich sind bei Anwendungssoftware die Benutzereingaben wesentlich komplexer. Die Software muss mit Text in unterschiedlichen Sprachen (und damit verschiedenen Zeichensystemen) sowie weiteren Datenformaten (Bildern etc.) kompatibel sein.

Es gibt mittlerweile eine Reihe von Tools, also Werkzeugprogrammen, die die Lokalisierung der Benutzerschnittstelle vereinfachen (vgl. Kap. 3.6).

Gemeinhin ist eine Lokalisierung der Benutzerschnittstelle frühestens dann möglich, wenn die Urfassung des Programms sich in der Betaphase, also kurz vor dem Entwicklungsabschluss befindet.

2.4.2 Komplexität

Je komplexer die zu lokalisierende Software ist, desto mehr Zeit braucht auch eine gute Lokalisierung. Das ist vor allem auf die verlängerte Testphase zurückzuführen: Die Anpassungsprozesse mögen relativ rasch vollzogen sein, aber die „Kontrollgänge“ durch möglichst sämtliche Ebenen der Software werden notgedrungen umfangreicher. Die Komplexität der Software muss also als Faktor bei der Erstellung eines Lokalisierungszeitplanes berücksichtigt werden.

2.4.3 Kulturelle und juristische Belange

Kulturelle und juristische Fragen sind für die Lokalisierung beider Arten von Software interessant. Es sollen nicht nur sämtliche Inhalte der Software von den Anwendern neuer Zielmärkte verstanden werden, sondern man möchte auch vermeiden, kulturbedingte Missverständnisse zu erzeugen oder in Konflikt mit den Gesetzen des jeweiligen Landes zu geraten.

Gerade für Anwendungssoftware ist hierzu schon viel gesagt worden. Es gibt einige klassische Fallen, in die man bei nahezu jeder Lokalisierung tappen kann:

Leserichtung

Die Leserichtung kann variieren.

Während romanische und germanische und noch viele andere Sprachen horizontal von links nach rechts und von oben nach unten gelesen werden, liest man Arabisch oder Hebräisch horizontal von rechts nach links (wobei im Arabischen Zahlen wieder von links nach rechts gelesen werden, die Schrift ist also bidirektional). Chinesisch und Japanisch können sowohl vertikal als auch horizontal geschrieben werden.

Dies muss für Darstellung und Eingabeoptionen in einem solchen Zielland natürlich berücksichtigt werden.

Auch die Wahrnehmung einer Bilderserie ist davon betroffen: Der Rezipient folgt der Leserichtung, an die er gewöhnt ist. So müssen auch Bilderfolgen, die Prozesse darstellen, gegebenenfalls angepasst werden.

Bildliche Darstellung

In manchen Ländern ist die bildliche Darstellung bestimmter Objekte problematisch.

Alle großen monotheistischen Religionen haben ikonoklastische Phasen durchlaufen, die bestimmte oder alle bildlichen Darstellungen sanktionierten. Dass diese Phasen zum Teil noch andauern, hat erst jüngst der Streit um die Mohammed-Karikaturen eindrucksvoll gezeigt.

Natürlich ist das Beispiel extrem; dennoch sind manche Bildelemente regional nach wie vor beleidigend. So kann zum Beispiel die Darstellung von Tieren (Schweine im muslimischen Raum, Kühe in Indien) oder auch von isolierten Körperteilen (Hände, Füße) problematisch sein.

Oft sind die Fallen unscheinbar und bestehen in systematischen Unterschieden, was die Konventionen und Präsuppositionen verschiedener Völker betrifft - ganz besonders dann, wenn Inhalte sehr verkürzt, aber möglichst präzise vermittelt werden sollen, wie es beispielsweise bei Symbolen der Fall ist. Sterne, Kreuze, Halbmonde etc. sollten nur mit Bedacht eingesetzt werden.

Auch Handzeichen haben zum Beispiel sehr unterschiedliche Bedeutungen:



Abbildung 2.1: Handzeichen

Fast jedes dieser Handzeichen bedeutet an irgendeinem Ort der Welt das, was wir in Deutschland mit dem erhobenen Mittelfinger auszudrücken pflegen; es ist also sehr zu überlegen, ob man Handzeichen überhaupt verwendet, wenn das Softwareprodukt international angeboten werden soll.

Es gibt überdies große Unterschiede in der Erscheinungsform alltäglicher Gegenstände. Briefkästen beispielsweise sehen regional sehr unterschiedlich aus. Eine US-Mailbox als Standardsymbol könnte sich zwar dauerhaft international durchsetzen, wird aber bis dahin lokal Verwirrung stiften (oft werden Mailbox und Papierkorb verwechselt).

Auch für Farbassoziationen sind zahlreiche kulturelle Unterschiede belegt.

Die folgende Tabelle soll hiervon einen Eindruck vermitteln:

Tabelle 2.2: Farbassoziationen in verschiedenen Weltregionen (Quelle: ThinkQuest)

Farbe	Westeuropa, USA	China	Japan	mittlerer Osten
ROT	Gefahr, Ärger, Stop	Freude, Feierlichkeiten	Ärger, Gefahr	Gefahr, das Böse
GELB	Vorsicht, Feigheit	Ehre, königliche Farbe	Anmut, Adel, Kindlichkeit, Frohsinn	Glück, Wohlstand
GRÜN	sexuelle Erregung, Sicher, Sauer, Los	Jugend, Wachstum	Zukunft, Jugend, Energie	Fruchtbarkeit, Stärke
WEISS	Reinheit, Heilskraft	Trauer, Demut	Tod, Trauer	Reinheit, Trauer
BLAU	Männlichkeit, Ruhe, Autorität	Stärke, Kraft	Niedertracht	
SCHWARZ	Tod, das Böse	das Böse	das Böse	Mystik, das Böse

Hier wird deutlich, warum zum Beispiel in China das in Westeuropa gerne eingesetzte Ampelbild (Rot=Halt, Grün=Los) nicht funktioniert: Rot ist in China sehr positiv konnotiert.

Diese Tatsache wurde in diesem Jahr von einer Pekinger Galerie geschickt ausgenutzt: Sie bekam Probleme mit der Zensurbehörde, weil sie Bilder von Mao Zedong beim Baden in einem tiefrot gefärbten Jangtse ausgestellt hatte. Dies legt schon rein optisch ein Blutbad nahe. Da Mao offiziell immer noch idealisiert wird, berief sich die Galerie darauf, dass Rot in China die Farbe der Revolution und des Glücks ist.

Produktnamen

Produktnamen sind oft Kunstwörter, die natürlich einen positiven Eindruck beim Kunden hinterlassen sollen. Es ist daher sehr ratsam zu prüfen, ob ein solcher Produktname auf einem neuen Zielmarkt vielleicht schon eine Bedeutung hat, die dem erwünschten Eindruck abträglich wäre.

Dies erlebte ein US-Autokonzern, der seinen Autotyp „Nova“ in Südamerika verkaufen wollte: Der Ausdruck „no va“ hat im Spanischen die Bedeutung „fährt nicht“. „Nova“ floppte tatsächlich.

Gesetzliches

Die gesetzlichen Bestimmungen variieren von Land zu Land recht stark.

Für Anwendungssoftware und Webseiten müssen hier vor allem Bereiche wie Urheber-

und Vertragsrecht kritisch überprüft werden.

Bei Unterhaltungssoftware sind besonders die jeweiligen Jugendschutzbestimmungen interessant. Ein Spiel, das erst ab 18 freigegeben ist oder sogar auf den Index gesetzt wird, verkauft sich sehr viel schlechter. Starke Änderungen oder Kürzungen, die vorgenommen werden, um eine Freigabe für jüngere Anwender zu ermöglichen, wirken sich allerdings ebenfalls nachteilig aus, weil beim Anwender nicht zu Unrecht der Eindruck entsteht, er würde damit um einen Teil des Produktes gebracht.

In Deutschland gelten die Jugendschutzbestimmungen als besonders streng.

In jedem Fall muss geprüft werden, ob das jeweilige Zielland gesetzliche Besonderheiten aufweist, die berücksichtigt werden müssen. Ein Beispiel ist das deutsche Verbot der Darstellung von Nazisymbolen, das für Anwendungssoftware zwar relativ uninteressant ist, bei Unterhaltungssoftware jedoch eine Rolle spielen kann: Das PC-Spiel „Return to Castle Wolfenstein“ musste in der deutschen Version auf „den deutschen Nazi“ als Hauptspielgegner komplett verzichten. Er wurde sinnigerweise durch Untote ersetzt.

Sprache und Sprachregister

Bei Anwendungssoftware ist es sehr wichtig, ein einheitliches Glossar zu benutzen und auch beim Übersetzen in der Benennung konsistent zu bleiben. Stilfragen wie Wortwiederholungen sind dabei nachrangig. Es erschwert das Verständnis erheblich, wenn beispielsweise abwechselnd von „sichern“ und „speichern“ gesprochen wird. Auch viele Übersetzungsfehler haben hier ihren Ursprung.

Humor, Wortspiele, Jargonismen und Idiome sind sehr problematisch, weil sie oft nur lokal verstanden werden. Zudem geben sie einer Anwendungssoftware einen Unterhaltungscharakter, der in den USA zwar nicht ungewöhnlich ist, in anderen Weltgegenden aber durchaus Irritationen hervorrufen kann. Sie sind daher grundsätzlich zu vermeiden. Eine einfache, klare Formulierung der Texte ist prinzipiell von Vorteil. Die Texte sind kein lyrischer Selbstzweck, sondern sollen wirksam Inhalte vermitteln, und zwar auch noch nach einer Übersetzung.

Dies ist ein großer Unterschied zu Unterhaltungssoftware. Diese soll ja nicht in erster Linie die Produktivität des Anwenders unterstützen, sondern dient seiner Unterhaltung. Der andere Zweck erfordert auch andere Mittel, so dass hier Humor etc. durchaus angebracht sein können. Die Übertragung von Wortspielen u.ä. in andere Sprachen stellt dabei ein Problem für sich dar.

Ein weiterer wesentlicher Unterschied zwischen der Lokalisierung von Anwendungs- und der von Spielesoftware besteht darin, dass bei Anwendungssoftware so gut wie nie gesprochene Texte eingesetzt werden, in Spielen jedoch sehr oft. Diese müssen dann synchronisiert werden.

2.4.4 Lokalisierungswerkzeuge

Lokalisierungswerkzeuge (Lokalisierungstools) sind Werkzeugprogramme, die beim Erstellen einer lokalisierten Softwareversion helfen. Sie beinhalten im wesentlichen Funktionen zum Extrahieren sämtlicher Texte aus der Quelldatei, Editoren zum Erstellen der Übersetzungen sowie Funktionen zum Erzeugen einer neuen Zieldatei mit den Übersetzungen (lokalisierte Version).

Voraussetzung für den Einsatz solcher Werkzeugprogramme ist natürlich, dass Programm- und Quellcode voneinander getrennt vorliegen (vgl. 2.3 - keine Verwendung hartcodierter Texte).

Mit manchen Tools lässt sich zunächst eine Pseudo-Übersetzung erzeugen, die die vorhandenen Texte mit Dummies vertauscht. So lässt sich eruieren, ob der Austausch der Texte zu Funktionslücken in der Software führt.

Liegt eine neue Version der Originalsoftware vor, sind die Tools außerdem in der Lage, die neu hinzugekommenen Texte zu isolieren, so dass der Lokalisierer nur noch diese übersetzen muss. Auf diese Weise lassen sich lokalisierte Softwareversionen vergleichsweise einfach updaten.

Die meisten Lokalisierungstools bieten noch weitere Funktionen, die entweder integriert sind oder auf die über externe Schnittstellen zugegriffen werden kann. Diese Funktionen umfassen z.B. Rechtschreibprüfungen, Translation Memories zum Abgleich mit bereits vorgenommenen Übersetzungen und Terminologiedatenbanken zur Sicherung einer einheitlichen Verwendung von Fachbegriffen. Auch Layoutbearbeitungen, eine Überprüfung auf gängige Übersetzungsfehler und eine automatische Anpassung der Standardeinstellungen wie Datum und Uhrzeit sind möglich.

Bekannte Lokalisierungstools sind z.B. Corel Catalyst, AppLocalize, Accent Global Development Kit bzw. Loc@le u.v.m. [ESSELINK 1998].

2 „Klassische“ Softwarelokalisierung

3 Unterhaltungssoftware

Ein Computerspiel ist im Unterschied zu Anwendungssoftware kein Werkzeug zur Erreichung eines Ziels, das der Anwender definiert, sondern es gibt die konkreten Spielziele selbst vor und dient der Unterhaltung und Faszination des Anwenders.

Die ersten Programme, die man in diesem Sinne als Computerspiele bezeichnen konnte, wurden im Rahmen technischer Versuche an US-Universitäten in den 1950er Jahren entwickelt. Als Urvater gilt „Tennis for Two“, das 1958 vom amerikanischen Physiker William Higinbotham in einem Kernforschungszentrum entwickelt wurde. Higinbotham verwendete einen Analogcomputer und einen Oszillografen als Hardware. Die Gesamtanlage war etwa fünf Meter breit. Der digitale Tennisball gehorchte bereits den Gesetzen der Schwerkraft.

Das erste Genre waren Geschicklichkeitsspiele, bei denen es darum ging, möglichst schnell Punkte zu sammeln, sich vor Verfolgern zu retten oder einen Ball auf dem Bildschirm zu halten.

Für komplexere Spiele reichten weder Speicherplatz noch Rechnerleistung. Doch dies änderte sich bekanntlich nachhaltig. Auch wenn Geschicklichkeit nach wie vor oft eine Rolle spielt, beschränkt sich heute kaum noch ein Spiel darauf. Nicht nur Aspekte wie Strategie, Aufbau und Teamarbeit sind hinzugekommen und haben das Angebot erheblich erweitert, sondern es stehen geradezu eigene „Welten“ zur Verfügung, in denen man mehr oder weniger autonome und abenteuerliche virtuelle Erfahrungen machen kann.

Es gibt heute Spielesoftware für PCs, Konsolen und Handys. Viele Spiele können auch als so genannte Browsergames im Internet gespielt werden und erfordern keine eigene Software.

Manche Software ist reine Spielesoftware, andere verfolgt auch einen erzieherischen Auftrag und wird als Edutainment-Software bezeichnet.

Spiele werden oft in Genres unterteilt. Allerdings ist die Aufteilung willkürlich; verbindliche Definitionen gibt es nicht. Gerade Online-Quellen überbieten sich mit Listen und Definitionen, die selten deckungsgleich sind. Zudem stellen die Spiele häufig Mischformen der Genres dar.

Untersuchungsgegenstand der vorliegenden Arbeit ist eine Abenteuerspiel - Variante. Über dieses Genre gebe ich im Folgenden einen Überblick.

3.1 Abenteuer-Spiele

Abenteuerspiele werden auch Adventures genannt.

Bei ihnen steht die Handlung im Vordergrund, die auf die eine oder andere Weise Abenteuercharakter hat. Eine Geschichte entwickelt sich, Rätsel werden gelöst, komplexe Zusammenhänge entdeckt, ein Inventar wird gehandhabt.

Ein Adventure-Klassiker ist das Spiel „Myst“, das ohne Kämpfe, Verfolgungen und Zeitdruck auskommt. Der Spieler erkundet in der Ich-Perspektive eine verwunschene Welt ohne weitere Protagonisten. Es ist seine Aufgabe herauszufinden, welcher Fluch auf dieser Welt lastet, und diesen schließlich aufzuheben. Dabei helfen ihm weder Schnelligkeit noch Geschicklichkeit; er ist vielmehr auf seine Fantasie und Kombinationsgabe angewiesen.

Ein reines Adventure wie Myst verkörpert damit einen ganz neuen Aspekt. Von einem Geschicklichkeitsspiel ist hier nichts mehr geblieben.

3.1.1 Action-Spiele

Der Geschicklichkeitsaspekt kommt mit der Betonung von „Action“ wieder „ins Spiel“.

Actionspiele werden oft als Untergattung von Abenteuerspielen begriffen. Sie fordern mit ihrer Spielmechanik die Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit des Spielers jedoch ganz anders als reine Adventures und sind fast immer Echtzeitspiele.

Hierunter fallen zum Beispiel Jump'n'Runs, in denen sich eine Spielfigur rennend und springend durch verschiedene Level bewegt, wie auch so genannte Hack'n'Slays, in denen man seinen Feinden mit urtümlichen Waffen beizukommen versucht, und nicht zuletzt die berühmt-berüchtigten (Ego-)Shooter, in denen es um das Abschießen von (computergenerierten oder menschlich gesteuerten) Gegnern geht.

Gemeinsames Merkmal von Actionspielen ist, dass der Spieler versuchen muss, das Geschehen selbst heil zu überstehen: Die Spielfigur hat Lebenspunkte zu verlieren, das Spielauto kann kaputt gehen etc.. Die Dynamik des Spiels ist ein zentraler Faktor. Bei reinen Adventures ist das nicht der Fall.

3.1.2 Rollenspiele: Diablo II - Lord of Destruction

Rollenspiele legen den Schwerpunkt auf die Entwicklung eines Charakters.

Sie sind in der Regel Adventures mit kämpferischer Dynamik; der Charakter „lernt“ beim Kämpfen.

Diablo wird als Action-Rollenspiel bezeichnet, mancherorts auch als Hack'n'Slay. Im Grunde ist es ebenfalls eine Adventure-Variante.

Die Urversion kam 1997 auf dem Markt. Im Jahr 2000 folgte Diablo II, und 2001 erschien schließlich die Erweiterung Lord of Destruction, von der hier die Rede ist. Zwischen 1997 und August 2001 wurde Diablo über 7 Millionen mal verkauft (Verpackungsinformation). Obwohl es für Computerspiel-Verhältnisse schon recht alt ist, erfreut sich Diablo ungebrochener Beliebtheit und gilt mittlerweile als Rollenspiel-Klassiker. Allein im europäischen Raum sind heute noch Tag und Nacht etwa 50 000 Spieler online aktiv.

Der Spieler steuert einen Charakter, auf den er aus isometrischer Perspektive, also von schräg oben, schaut, durch fünf sogenannte Akte, die aus weitläufigen Landschaften, Städten und Katakomben bestehen. Er muss dabei bestimmte Aufgaben erfüllen und unzählige, sehr verschiedene Monster besiegen. Sein Charakter „lernt“ im Kampf, erfährt also Levelaufstiege, die ihm jeweils neue Möglichkeiten eröffnen. Man kann und muss ihn mit diversen Gegenständen ausrüsten (Waffen, Rüstzeug, Zauber etc.), die teilweise sehr selten und mächtig sind. Der Verkauf solcher virtuellen Gegenstände über das Internet für reales Geld stellt einen kuriosen Auswuchs dar; vorgesehen ist, sie selbst zu finden oder sie zu ertauschen.

Diablos großer Erfolg ist unter anderem auf die öffentliche Plattform zurückzuführen, die die kalifornische Herstellerfirma Blizzard den Spielern kostenlos zur Verfügung stellt und auf der sie sich zum Spielen treffen können. Dieses Konzept war zum Erscheinungszeitpunkt des Spiels neu.

Viele Spiele nutzen mittlerweile Weiterentwicklungen der Plattformidee, unter anderem die „Massively Multiplayer Online Role-Playing Games“ (MMORPGs).

Das derzeit beliebteste MMORPG ist World of Warcraft (ebenfalls von Blizzard), das im Juni 2006 - anderthalb Jahre nach seiner Veröffentlichung - über 6 Millionen registrierte Benutzer hatte. Es ist von vornherein so konzipiert, dass bestimmte Unternehmungen (so genannte Instanzen) nur glücken können, wenn mehrere tausend Spieler sich daran beteiligen. Das Spiel erhält so eine unnachahmliche Dynamik.

3.2 Produktkern

Der Zweck eines PC-Spiels ist die Unterhaltung des Spielers. Abenteuerspiele sollen ihn ein Abenteuer erleben lassen. Die Voraussetzungen dafür müssen im Spiel angelegt sein. Um zu klären, was das für Voraussetzungen sind, soll der Begriff des „Abenteurers“ selbst untersucht werden.

Erstaunlicherweise gibt es dafür offenbar ein international gültiges Konzept. Wir können uns ansehen, was als Abenteuer betrachtet wird, wenn wir einen Blick auf die Märchen, Filme, Romane und Geschichten werfen, die von Abenteuern handeln.

Dabei ist dieses Bestreben nicht neu. Anfang des 20. Jahrhunderts bemühte man sich, Märchen zu untersuchen und zu klassifizieren. Man wollte wissen, warum sich viele zeitgenössische Märchen aus aller Welt so verblüffend ähnlich waren, obwohl sie jeweils autonome Entstehungsgeschichten hatten.

Eine sinnvolle Klassifizierung gelang erst Vladimir Propp in seiner Untersuchung zur Morphologie des Märchens [PROPP 1928/1972], in der er das entscheidende Kriterium fand: Nicht Art oder Oberthema des Märchens, sondern die funktionalen Bestandteile waren der wesentliche Punkt. Sie erwiesen sich nämlich als weitgehend universell.

Propp schreibt: „Die Bestandteile eines Märchens können (...) völlig unverändert auf ein anderes übertragen werden“ und bezeichnet dieses „Gesetz der Permutation“ als spezifische Eigenschaft von Zaubermärchen. Dabei definiert er eine solche Funktion als „Aktion einer handelnden Person (...), die unter dem Aspekt ihrer Bedeutung für den Gang der Handlung definiert wird“.

Diese These erwies sich als gültig, und zwar nicht nur für die von ihm untersuchte Sammlung etwa hundert russischer Zaubermärchen, sondern für Märchen, Abenteuer- und Heldengeschichten im allgemeinen.

Propps funktionale Märchenbestandteile wurden prinzipiell von Joseph Campbell [CAMPBELL 1949] in mythischen Heldenreisen sowie von Christopher Vogler [VOGLER 2004] im amerikanischen Erfolgskino nachgewiesen.

3.2.1 Propps funktionale Märchenanalyse

Propp konnte zeigen, dass es die Funktionen der Handlungen der Charaktere sind, die zentrale Bedeutung tragen, universell sind und damit analog den Produktkern ausmachen.

Welcher Charakter die Handlung vollzieht, ist dabei irrelevant, es zählt nur die Funktion, die seine Handlung für die Geschichte hat - die Variablen der Zaubermärchen sind also die Namen und Attribute der Handlungsträger (es ist z.B. von Märchen zu Märchen verschieden, wer der Held ist, wer ihn ins Unglück stürzt bzw. wen es zu besiegen gilt, etc.). Es ist sogar egal, auf welche Art und Weise die Funktionen erfüllt werden.

Die Konstanten sind die Funktionen der vollzogenen Handlungen; anders formuliert:

In einem Märchen könnte ein Ritter berufen werden, die Königstochter zu befreien, die jüngst ein Drache raubte. Er zieht los, sucht, findet und erschlägt den Drachen, befreit die Prinzessin und bringt sie nach Hause. Er darf sie heiraten und ist der Erbe des Kö-

nigs.

Genauso könnte ein Mädchen berufen werden (oder sich berufen fühlen), seinen Vater zu retten, der auf einen falschen Handel mit dem Teufel hereingefallen ist. Sie sucht, findet und überlistet den Teufel, befreit ihren Vater und bringt ihn nach Hause. Sie ist zur Heldin geworden, hat ihren Vater behalten und sich um seine endgültige Wertschätzung verdient gemacht.

Beides sind funktionierende Plots für ein Märchen, obwohl die Charaktere, deren Attribute und dazu noch die spezifische Art und Weise, wie Propps Funktionen erfüllt werden, gänzlich verschieden sind.

Folgendes kann nicht geschehen: Der Ritter wird um Hilfe gebeten, verliebt sich aber überraschend unsterblich in den König selbst und will von der Prinzessin gar nichts wissen. Der König ist schnell überzeugt, seine lästige Tochter sowie sein Königreich im Stich zu lassen, und geht mit dem Ritter auf eine einsame Insel.

Auch wenn Ausgangssituation und Charaktere dieselben sind wie im ersten Beispiel, liegt auf der Hand, dass es sich trotzdem nicht um ein Märchen handelt, sondern um eine Posse oder einen Schwank. Der Grund dafür, dass der Unterschied so unmittelbar einleuchtet, ist der, dass dieser Plot im Gegensatz zu den vorigen die von Propp beschriebenen Funktionen nicht enthält.

Propp merkt an, dass die Vielzahl der Gestalten in starkem Kontrast zur begrenzten Anzahl der Funktionen steht, dass also eine schier unabsehbare Fülle von Märchengestalten verfügbar ist, um die vergleichsweise wenigen und festgelegten Funktionen zu erfüllen. Hierin liegt die Vielzahl verschiedener Abenteuer Geschichten begründet, und dieser Faktor ist nicht zuletzt für die Überlegungen zu einer Lokalisierung interessant. Dazu später mehr.

Betrachten wir die vier Thesen, deren Gültigkeit Propp für die Zaubermärchen herausgearbeitet hat:

- „1. Die konstanten und unveränderlichen Elemente des Märchens sind die Funktionen der handelnden Personen unabhängig davon, von wem oder wie sie ausgeführt werden. Sie bilden die wesentlichen Bestandteile des Märchens.
2. Die Zahl der Funktionen ist für das Zaubermärchen begrenzt.
3. Die Reihenfolge der Funktionen ist stets ein und dieselbe.
4. Alle Zaubermärchen bilden hinsichtlich ihrer Struktur einen einzigen Typ.“

Propp sagt klar, dass diese Thesen nur für Zauber- bzw. folkloristische Märchen gelten und dass Kunstmärchen manchmal mit diesen Regeln brechen. Dessen unbenommen haben die Thesen jedoch globale Gültigkeit: Eine Geschichte, die nach ihnen aufgebaut ist, wird weltweit entsprechend als Märchen interpretiert, und sie funktioniert in dem Sinne, dass das Grundschema vertraut ist. Propps Einschränkung bedeutet eigentlich nur, dass es in bestimmten Kontexten zulässig ist, die Regeln zu brechen.

Nicht alle beschriebenen Funktionen müssen in einem Märchen enthalten sein. Aber die, die da sind, haben stets eine bestimmte Reihenfolge. Manche Funktionen treten gepaart mit anderen auf, aber es gibt keine Funktion, die eine andere ausschließt - sie können also sämtlich enthalten sein.

3 Unterhaltungssoftware

Gleiche Typen von Märchen sind Propp zufolge also die, die dieselben Funktionen enthalten, da deren Abfolge ja stets dieselbe ist.

Welche Funktionen hat Propp gefunden?

Funktionen

(Die übliche kurze Darstellung der Ausgangssituation bezeichnet Propp nicht als Funktion, sondern als wichtiges morphologisches Element, weist ihr aber gleichwohl die reguläre Startposition zu.)

I. Ein Familienmitglied verlässt das Haus für eine Zeit.

II. Dem Helden wird ein Verbot erteilt.

III. Das Verbot wird verletzt.

IV. Der Gegenspieler versucht, Erkundigungen einzuziehen.

V. Der Gegenspieler erhält Informationen über sein Opfer.

VI. der Gegenspieler versucht, sein Opfer zu überlisten, um sich seiner selbst oder seines Besitzes zu bemächtigen.

VII. Das Opfer fällt auf das Betrugsmanöver herein und hilft damit unfreiwillig dem Gegenspieler.

VIII. Der böse Gegenspieler fügt einem Familienmitglied einen Schaden oder Verlust zu.

VIIIa. Einem Familienmitglied fehlt irgend etwas, es möchte irgend etwas haben.

IX. Ein Unglück oder der Wunsch, etwas zu besitzen, werden verkündet, dem Helden wird eine Bitte bzw. ein Befehl übermittelt, man schickt ihn aus oder lässt ihn gehen.

X. Der Sucher ist bereit bzw. entschließt sich zur Gegenhandlung.

XI. Der Held verlässt das Haus.

Die Funktionen bis hierhin stellen (analog zu einem ersten Akt) die „Schürzung des Knotens“ (Propp) dar, die zwingend notwendig ist, um die weitere Handlung zu motivieren.

XII. Der Held wird auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen usw., wodurch der Erwerb des Zaubermittels oder des übernatürlichen Helfers eingeleitet wird.

XIII. Der Held reagiert auf die Handlungen des künftigen Schenkers.

XIV. Der Held gelangt in den Besitz des Zaubermittels.

XV. Der Held wird zum Aufenthaltsort des gesuchten Gegenstandes [also der Knotenlösung!] gebracht, geführt oder getragen.

XVI. Der Held und sein Gegner treten in einen direkten Zweikampf.

XVII. Der Held wird gekennzeichnet.

XVIII. Der Gegenspieler wird besiegt.

XIX. Das anfängliche Unglück wird gutgemacht bzw. der Mangel behoben.

XX. Der Held kehrt zurück.

XXI. Der Held wird verfolgt.

XXII. Der Held wird vor den Verfolgern gerettet.

(Hier kann das Märchen mit der folgenden Funktion enden; es kann sich aber auch die bisherige Funktionsreihe als zweite Sequenz neu aufbauen. Am Ende der möglichen zweiten Sequenz steht dann die Auflösung, die schon am Ende der ersten erfolgen und das Märchen abschließen kann:)

XXXI. Der Held vermählt sich und besteigt den Thron.

Propp ging empirisch vor. Die Grundbausteine sind vertraut, obwohl sie noch etliche Variablen enthalten, die innerhalb des untersuchten Rahmens russischer Zaubermärchen relativ homogen realisiert worden waren.

Es folgten weitere Untersuchungen an anderen Gegenständen und brachten eine vergleichbare Grundstruktur ans Licht:

3.2.2 Campbell und Vogler: Stationen der Reise des Helden und Archetypen

Joseph Campbell untersuchte die religiösen Mythen der Menschheit auf Gemeinsamkeiten und bezog sich dabei auf die Erkenntnisse der Psychoanalyse nach C.G.Jung. Er fand ein so klares wiederkehrendes Grundmuster, dass er den Begriff des Monomythos einführte, um zu verdeutlichen, dass sich jeder Mythos aus einem bestimmten Kontingent an Urmotiven konstituiert. Überdies (und wie schon aus dem Bezug zur Psychoanalyse ersichtlich) stellte er fest, dass diese Muster nicht nur für Mythen Gültigkeit besitzen, sondern auch für Träume, sich also in der Psyche des Menschen abbilden. Er gelangte - wie Propp - zu dem Schluss, dass es ein archetypisches Grundmuster gibt, das in den konkreten Erzählungen immer wieder neu realisiert wird.

Campbells Arbeit wurde von Christopher Vogler aufgegriffen und in einen neuen Kontext gestellt. Vogler wies die schon von den beiden Vorgängerautoren beschriebenen Grundmuster in einer sehr zeitgenössischen Art des Geschichtenerzählens nach: Im amerikanischen Erfolgskino. Zudem gelang es ihm, die einzelnen Stationen der „Reise des Helden“, um die es sich im Grunde immer handelt, sehr kompakt darzustellen. Ich beziehe mich im Folgenden um dieser Griffigkeit willen auf Voglers Darstellung, die sich so stark auf Campbell stützt, dass kein wesentlicher Informationsverlust zu befürchten ist.

Vogler beschreibt die Reise des Helden wie folgt:

Erster Akt

- 1. gewohnte Welt*
- 2. Ruf des Abenteuers*
- 3. Weigerung*
- 4. Begegnung mit dem Mentor*
- 5. Überschreiten der ersten Schwelle*

Zweiter Akt

- 6. Bewährungsproben, Verbündete, Feinde*
- 7. Vordringen zur tiefsten Höhle*

3 Unterhaltungssoftware

8. Entscheidende Prüfung (Feuerprobe)

Dritter Akt

9. Belohnung (Ergreifen des Schwertes)

10. Rückweg

11. Auferstehung

12. Rückkehr mit dem Elixier

Die drei Akte verkörpern das schon von den vorgenannten Autoren beschriebene Muster Aufbruch - Initiation - Rückkehr. Es geht also stets um dasselbe Grundmuster. Ich fasse die Eckpunkte der drei Akte, wie sie von allen drei Autoren dargestellt werden, in eigenen Worten zusammen:

1. Aufbruch

In einer Exposition werden die Welt und die Protagonisten der Geschichte vorgestellt. Ein Problem tritt auf. Die Notwendigkeit, es zu lösen, muss kategorisch genug sein, um die weitere Handlung rechtfertigen und motivieren zu können. Sie ist der Motor der Geschichte (die „Schürzung des Knotens“ (Propp)).

Der Held wird berufen, das Problem zu lösen.

Er kann zaudern oder sich schlicht weigern. Dann braucht er Hilfe, sich zu entschließen. Diese Hilfe kann auch übernatürlicher Art sein.

Die Einwilligung des Helden, sich auf das Abenteuer einzulassen (wie auch immer sie erwirkt wurde), sowie sein Aufbruch aus der gewohnten Welt, die er dafür stets verlassen muss, stellen das Ende des ersten Aktes dar.

2. Initiation

Der Held setzt sich mit der neuen Welt auseinander, in die er aufgebrochen ist. Er begegnet Verbündeten und Feinden, wird meistens mit magischen Gegenständen versehen (außergewöhnliche Aufgaben verlangen außergewöhnliche Mittel) und muss sich zunächst bewähren, bevor er zur eigentlichen Aufgabe, der Problemlösung, vordringen kann.

Seine entscheidende Prüfung besteht in der Erfüllung dieser Aufgabe. Da es auch tragische Helden gibt, ist nicht gesagt, dass er die Prüfung tatsächlich besteht. Schafft er es nicht, stirbt er, muss aufgeben oder neu anfangen.

Löst er die Aufgabe, erhält er die Belohnung, die viele Formen haben kann. Sie wird oft als Elixier, als das ergriffene Schwert oder der endgültige Segen bezeichnet. Dennoch ist die Geschichte hier nicht vorbei, denn es fehlt noch die

3. Rückkehr

des Helden in seine gewohnte Welt.

Wieder kann er sich weigern, die Welt zu verlassen, und wieder ist in diesem Falle Starthilfe erforderlich. Er muss zurück, denn seine heimatliche Welt wartet auf das Elixier.

Auch die Rückkehr kann große Gefahren bergen und eher einer Flucht ähneln als einer Rückreise. Jetzt wird der Held mit den Konsequenzen seiner Schwertergreifung konfrontiert: Falls er z.B. den Gegenspieler noch nicht besiegt, sondern ihm nur das Elixier

entwendet hat, wird dieser den Verlust bemerken und dem Helden nachstellen. Häufiger als bei der Lösung des Kernproblems braucht der Held hier Hilfe von außen, um in seiner eigenen Welt wieder „auferstehen“ zu können. Auch der endgültige Sieg über den Feind findet häufig zu diesem Zeitpunkt statt. Das Motiv einer solchen Art Abschlussprüfung findet sich fast immer.

Die Rückkehr gelingt - der Held überschreitet wieder eine Schwelle, diesmal diejenige zurück in seine Welt. Ihr bringt er das Elixier.

Seine Erfahrungen haben den Helden qualitativ verändert. Das versetzt ihn in die Lage, seinerseits die gewohnte Welt zu verändern.

Es gibt natürlich kulturbedingte Abweichungen von diesem Schema. So wird beispielsweise für den asiatischen Raum beschrieben, dass dort bisweilen der Held in der anderen Welt bleibt oder dass dort „Gut“ und „Böse“ weniger deutlich voneinander getrennt sind. Auch diese Variationen sind jedoch klar als Abwandlungen ein- und desselben Grundschemas zu erkennen.

Archetypen

Ebenso wie die gerade beschriebenen Stationen der Reise des Helden immer demselben Grundmuster folgen, gibt es eine Reihe bestimmter funktionaler Gestalten, die - zwar in stark veränderlicher Form, aber mit unverwechselbaren Grundmerkmalen - immer wieder auftauchen: die sogenannten Archetypen.

Sie wurden zunächst von C.G. Jung als Konstituenten einer jeden Persönlichkeit beschrieben, in die sie sich selbst unterteilt, um das Drama des Lebens auszuagieren [JUNG 1976]. Campbell beschrieb sie als Bestandteile der verschiedensten Menschheitsmythen, und auch Vogler wies sie in den von ihm untersuchten Abenteuer Geschichten nach.

Vogler schreibt: „Die Idee des Archetypus ist in der Tat ein unverzichtbares Werkzeug, wenn es darum geht, die **Funktion** eines bestimmten Charakters innerhalb einer Geschichte zu begreifen.“ Dabei ist „Funktion“ durchaus im Proppschen Sinne als der maßgebliche Punkt zu verstehen. Vogler empfiehlt folgerichtig eine „Betrachtungsweise der Archetypen als flexible Funktionsträger - und nicht als starre Zuweisung einer bestimmten Rolle an einen bestimmten Charakter“. Mit anderen Worten: „Welchen Archetypus ein Charakter in einem gegebenen Augenblick repräsentiert, hängt in erster Linie davon ab, wie er sich in diesem Augenblick verhält“ (Vogler).

Archetypen sind damit bestimmte funktionale Rollen, die flexibel von den jeweiligen Charakteren übernommen werden können.

Geht man davon aus, dass es sich bei ihnen um die personifizierten Facetten eines jeden einzelnen Menschen handelt, dann haben sie weltweite Gültigkeit und werden intuitiv begriffen.

Die Archetypen sollen im Folgenden kurz umrissen werden. Dabei beziehe ich mich auf die Auswahl von Vogler, für die er selbst keinerlei Ausschließlichkeit geltend macht (er bezeichnet sie als „die wichtigsten“), und die er nach ihrer psychologischen und dramaturgischen Funktion untersucht.

Zum unmittelbaren Verständnis werde ich einige bekannte Beispielgestalten anfügen.

3 *Unterhaltungssoftware*

Held

Das griechische Wort „Heros“ trägt die Bedeutung „schützen und dienen“ in sich. Damit sind die Kernaspekte des Archetypus bereits benannt.

Psychologische Funktion:

Der Held repräsentiert das Ego / Individuum (zusätzlich betont durch das Herauslösen aus der gewohnten Welt) mit dem Potenzial, über sich selbst - also über die Beschränkung durch die Selbstbezogenheit - hinauszuwachsen.

Dramaturgische Funktionen:

Der Held ist Protagonist, Identifikationsfigur für das Publikum und Fenster zur Geschichte.

Er ist der Vertreter universeller menschlicher Bedürfnisse; nur so kann die Identifikation gelingen. Seine Mischung aus Universalität und Originalität ist dabei wichtig, denn sie macht es möglich, sich mit einem Charakter zu identifizieren, der dennoch einzigartig und damit lebendig und glaubwürdig ist.

Meist ist der Held die aktivste Figur der Geschichte und zugleich diejenige, die im Handlungsverlauf die stärkste Entwicklung erfährt.

Die Wünsche, Absichten und Konflikte des Helden (natürlich auch die Konflikte mit dem Gegenspieler) sind der Handlungsmotor.

Was einen Protagonisten zum Helden macht, ist im Grunde seine Opferbereitschaft für das Wohl der Gemeinschaft oder zu einem sonstigen höheren Zweck. Dahin strebt die Figur, deren Ziel es ja letztendlich ist, die Schranken des Egos zu überwinden. In diesem Sinne sind die meisten Helden zu Anfang der Geschichte potenzielle Helden.

Der Held liefert ein Beispiel für Umgang mit dem Tod, mit dem er verlässlich in irgendeiner - evtl. nur symbolischen - Weise konfrontiert wird.

Eine sehr wichtige Eigenschaft des Helden ist oft seine Mangelhaftigkeit, die die erforderliche Dynamik dann in Form innerer Konflikte in die Geschichte trägt.

Perfektion schließt eine Entwicklung aus. Diese ist jedoch ein zentraler Punkt der Geschichte. Darum wirken „perfekte“ Helden meist realitätsfern, leblos und eindimensional. Es gibt unzählige Unterarten von Helden.

Der tragische Held scheitert an seinen Aufgaben; der Antiheld ist ein Außenseiter, der seine Rolle als Teil der Gesellschaft überhaupt erst erkennen muss.

Es gibt auch Helden, die in erster Linie als Katalysator fungieren und dabei keinen nennenswerten eigenen Entwicklungsbogen haben, obwohl Vogler diskutiert, ob dann nicht in Wahrheit eine andere Figur der Held der Geschichte ist. Ich lasse diese Frage hier offen.

Vertreter:

Siegfried (Nibelungen-Gestalt); Luke Skywalker (StarWars-Hauptfigur); Harry Potter (Roman-Zauberlehrling)

Mentor

Der Mentor wird oft (u.a. von Campbell) als „der/die weise Alte“ bezeichnet. Das Wort „Mentor“ enthält die Wurzeln „en theos“ („von Gott beseelt“) und stammt aus Homers Odyssee, in der eine Figur namens „Mentor“ den jungen Telemach auf seiner Reise begleitet und unterstützt.

Psychologische Funktion:

Der Mentor steht für das höhere Selbst im Sinne einer direkten Verbindung mit dem göttlichen Ganzen, aber auch für das Über-Ich, das eine wertende Gewissensinstanz repräsentiert (internalisierte Eltern).

Oft ist der Mentor selbst ein (ehemaliger) Held, der einen ähnlichen Entwicklungsbogen schon weiter beschritten hat, dem Helden der Geschichte daher eine Vorstellung davon geben kann, „wo es hingeh“, und als Idol dessen langfristige bzw. höchste Ziele verkörpert.

Dramaturgische Funktionen:

Der Mentor ist in erster Linie eine Elternfigur.

Er ist Verbündeter, Lehrmeister, Berater und Beschützer des Helden und Schenker von Gaben, die zu erhalten der Held sich oft erst als würdig erweisen muss - so fungiert der Mentor auch noch als Reifeprüfer, der sicherstellt, dass der Held die nötigen Entwicklungsschritte vollzieht.

Der Mentor repräsentiert das Gewissen und motiviert den Helden - zuweilen auch mit einem Tritt ins Gesäß im übertragenen Sinne.

Auch hier gibt es natürlich alle nur erdenklichen Spielarten.

Es gibt unfreiwillige, gebrochene oder dunkle (ein schlechtes Beispiel gebende) Mentoren und sogar - wenn auch selten - solche, die gleichzeitig den Gegenspieler des Helden verkörpern, indem sie ihre Macht über ihn missbrauchen.

Vertreter:

Yoda (StarWars-Figur), Merlin (Figur von Tolkien), Gott (Konzept aller monotheistischen Religionen)

Schwellenhüter

Schwellenhüter stellen sich dem Helden in den Weg und behindern ihn. Sie prüfen (und fördern!) so - in der Regel unfreiwillig - dessen Kraft, Klugheit und Reife.

Psychologische Funktion:

Der Schwellenhüter verkörpert die Neurosen und inneren Dämonen des Menschen, die die Entwicklung und die letztendliche Überwindung des Egos zu einem so schwierigen Unterfangen machen.

Dramaturgische Funktionen:

Der Held begegnet in den Schwellenhütern Prüfern, Wächtern und Abhaltern der Unwürdigen.

Ihre Funktion besteht nicht in der Vernichtung des Helden (auch dann nicht, wenn es ihre erklärte Absicht ist), sondern in seiner Behinderung zur Erprobung seiner Kraft.

Es muss sich dabei durchaus nicht um Charaktere handeln. Schwellenhüter sind sämtliche widrigen Umstände, mit denen der Held ringt: Schlechtes Wetter, eine Reifenpanne, „das Falsche im falschen Moment“, kurz - all die Schwierigkeiten, die dafür sorgen, dass kein Held sein Ziel mühelos erreicht.

Vertreter:

Charon (Styx-Fährmann der nordischen Mythologie), Petrus (biblische Figur)

3 Unterhaltungssoftware

Herold

Der Herold ist der Verkünder der kommenden Ereignisse. Er ist die Personifizierung des Rufs zum Abenteuer. Wenn er seine Botschaft überbracht hat, „ist nichts mehr, wie es war“.

Psychologische Funktion:

Der Herold symbolisiert den inneren Ruf nach einer (lebens-)notwendigen Veränderung.

Dramaturgische Funktionen:

Der Herold fordert den Helden heraus und sorgt für die Motivierung der Handlung. Er gibt den Startschuss und bringt die Geschichte in Gang.

Auch der Herold muss kein Charakter sein, sondern kann auch von einem heraufziehenden Sturm, unheilverkündenden seismischen Aktivitäten, einer Flaschenpost o.ä. verkörpert werden.

Die Figur des Herold tritt meist hinter der Botschaft zurück, da ihre Funktion in deren Übermittlung besteht. Sie kann positiv, negativ oder neutral sein. Der Mentor, aber auch andere Archetypen können kurzfristig diese Rolle übernehmen.

Vertreter:

Hermes (griechischer Götterbote), Caïron (Gesandter in Endes „Unendlicher Geschichte“)

Gestaltwandler

Das Wesen dieses Archetypus besteht in seiner Unbestimmbarkeit und Unberechenbarkeit. Der Gestaltwandler ist ein Maskenwechsler, dessen wahre Absichten nicht zu durchschauen sind - zumindest für den Helden nicht.

Oft handelt es sich um einen Vertreter des anderen Geschlechts, dessen Motivationen der Held erst mühsam ergründen muss, bis er weiß, ob er es mit Freund oder Feind zu tun hat.

Psychologische Funktion:

Der Gestaltwandler verkörpert Animus (lat. animus = Geist; bei Jung die männlichen Anteile der Frau) oder Anima (lat. anima = Seele; bei Jung die weiblichen Anteile des Mannes), die tatsächlich oft als verwirrend, unbegreifbar und bedrohlich empfunden und daher unterdrückt werden.

Dramaturgische Funktionen:

Der Gestaltwandler dient der Einbringung von Zweifel und Spannung in die Geschichte. Oft muss der Held an dessen Loyalität zweifeln.

Er ist ein Symbol für die wegen ihrer vermeintlichen Bedrohlichkeit unterdrückten Energien des Helden und dient als Projektionsfläche, da der Held zunächst kaum eine Wahl hat, als seine eigenen Ideen vom Wesen des Gestaltwandlers in diesen hineinzuinterpretieren.

Der Held bedient sich oft selbst gestaltwandlerischer Prinzipien, indem er z.B. verkleidet und unerkant in die Festung des Gegenspielers eindringt.

Auch der Gegenspieler ist häufig gestaltwandlerisch angelegt (siehe Schneewittchens Stiefmutter).

Vertreter:

Zeus (griechischer Göttervater), Dr. Jekyll/Mr. Hyde (Romanfigur), Supermann (Comic-Held)

Schatten

Der Schatten ist die Bündelung aller destruktiven Kräfte, der Gegenpol zum Helden, „die dunkle Seite der Macht“. Aus ihm entstehen in der Geschichte Gegenspieler oder Antagonisten (Antagonisten haben im Grunde dieselben Ziele wie der Held, wenden aber Mittel an, die der Held als nicht zulässig empfindet. Gegenspieler wiederum haben Ziele, die denjenigen des Helden diametral entgegengesetzt sind; damit ist eine Konfrontation, die meist nur einer von beiden überstehen kann, letztendlich unvermeidlich).

Psychologische Funktion:

Der Schatten verkörpert Psychosen, gelegnete Selbstanteile, „das Unaussprechliche“ - also ignorierte und sich selbst überlassene Aspekte, deren sich notwendigerweise entwickelnde Eigendynamik immer wieder verblüfft.

Wenn Neurosen Hindernisse sind, sind Psychosen die drohende Vernichtung.

Der in den Geschichten immer wieder neu beschworene „Kampf zwischen Gut und Böse“ ist im Grunde nichts weiter als eine Repräsentation der grundsätzlichen Lebensaufgabe, sich seinem eigenen Schatten zu stellen und ihn als gültig anzuerkennen, anstatt ihn vernichten zu wollen (was unmöglich ist, da es sich um Energie handelt, die man nur handhaben und wandeln, nicht aber erschaffen oder vernichten kann).

Die vielen Varianten und Neuauflagen demonstrieren, wie schwer und vielgestaltig diese Auseinandersetzung ist.

Dramaturgische Funktionen:

Der Schatten ist die ultimative Herausforderung des Helden und sein würdiger Widerpart.

Er ist Ursache und Kristallisationspunkt des Konflikts, und seine Existenz ist der Motivationskern des Helden, zu agieren.

Das Ergebnis der direkten Konfrontation mit dem Schatten ist die Antwort darauf, „wie die Geschichte ausgeht“.

Interessanterweise empfindet der Gegenspieler sich selbst meist nicht als Bösewicht. Er ist der Held seines eigenen Mythos, und der Held des Publikums ist sein Bösewicht.

Vertreter:

Satan (Konzept der meisten monotheistischen Religionen), Pennywise (Romanmonster), Hagen von Tronje (Figur in den Nibelungen)

Trickster

Der Trickster ist der Repräsentant des Unernten, des Humors und der Leichtigkeit des Seins, die in diesem Fall tatsächlich einen Hang zur Unerträglichkeit hat. Der Trickster ist sehr geeignet, dem Helden mit seinem Schabernack die Nerven zu strapazieren.

Psychologische Funktion:

Der Trickster dient der Erdung, der Spannungsabfuhr und dem gesunden Perspektivwechsel.

Er ist der Narr, der „den Finger in die Wunde legen“ (die Wahrheit sagen) darf, ohne dass man ihn enthauptet, denn er als Anarchist steht außerhalb des Status Quo (er genießt „Narrenfreiheit“).

Dramaturgische Funktionen:

Der Trickster lockert nicht nur das Abenteuer des Helden auf, sondern auch die Geschichte für das Publikum. Er sorgt für Entspannung durch Komik. Sein Schalk trägt der Tatsache Rechnung, dass das Leben ohne Humor unerträglich ist.

Trickster erinnern den Helden außerdem daran, dass es andere Wege ans Ziel gibt als gewaltsame, langwierige oder leidvolle. Sie stehen für Spontaneität, Kreativität und Heiterkeit und erinnern den Helden an die zweckfreie und mühelose Lebensfreude, die zum Potenzial eines jeden Menschen gehört.

Daran ändert auch die Tatsache nichts, dass Trickster oft ziemlich wankelmütig und nicht unbedingt vertrauenswürdig sind, weil man einen Trickster nicht kontrollieren kann.

Vertreter:

Charles Chaplins Figuren, Papageno (Figur aus Mozarts „Zauberflöte“), Loki (nordischer Gott)

3 Unterhaltungssoftware

Fazit

All diese Aspekte finden sich in einem (gut angelegten) Helden versammelt, und er legt sie im Lauf der Geschichte in sich frei, indem er ihnen im Außen begegnet.

Das Publikum erlebt die Geschichte aus der Perspektive des Helden. Bisweilen gibt es mehrere Helden und damit mehrere Perspektiven. In diesem Fall findet verlässlich eine Aufteilung der einzelnen archetypischen Eigenschaften auf die verschiedenen Helden statt.

Archetypen sind keine Erfindung. Sie sind autonome Formen menschlichen Seins und existierten, bevor sie definiert wurden. Sie treten auch dann in Erscheinung, wenn der Erfinder der betreffenden Geschichte sie nicht beabsichtigt anlegt.

Ein Abenteuer ist es also, wenn der Mensch im Außen seinen eigenen Konstituenten begegnet, um mit ihnen in ritualisierte Wechselwirkungen zu treten. Es ist dabei das Geheimnis des Menschen, warum er dieses Schauspiels niemals überdrüssig wird, denn *Konstituenten* und *Ablauf* waren, sind und bleiben dieselben. Alle weiteren Zutaten geben einen Wechselrahmen ab, der keine eigene Bedeutung hat. Er gibt nur dem Abenteuer einen Raum, in dem es existieren kann.

Diese Konstanz ist verblüffend und relativ zeit- und kulturunabhängig. Die Universalität von Abenteuer Geschichten ist darauf zurückzuführen.

3.3 Konsequenzen für die Lokalisierung von Abenteuerspielen

Die zitierten Autoren haben in Zaubermärchen, religiösen Mythen, Träumen und Hollywoodfilmen Variationen ein und desselben Grundmusters entdeckt. Außerdem haben sie deutlich darauf hingewiesen, dass sich die Gültigkeit des Musters durchaus nicht auf die untersuchten Gegenstände beschränkt. Es liegt vielmehr nahe, dass das Muster grundsätzlich zu einer Abenteuergeschichte im weitesten Sinne gehört und der Mensch zu dessen intuitivem Verständnis nichts braucht als sein Menschsein.

Die Erkenntnis, dass dieses Muster sich auch in Abenteuerspielen wiederfindet und wiederfinden muss, damit sie funktionieren, drängt sich auf. Mit dem Vokabular des Lokalisierers formuliert, haben wir es mit einem Produktkern zu tun, der nicht nur international gültig, sondern sogar erforderlich ist, denn er stellt die eigentliche Substanz des Abenteuers dar, das es zu verkaufen gilt.

Nachdem nun herausgearbeitet wurde, worin der invariante Produktkern einer Abenteuergeschichte besteht, stellt sich die Frage nach den Variablen.

Doch auch diese wurden im Grunde schon benannt. Sie bestehen kurz gesagt in allem, was für den Ablauf der Funktionen keine essenzielle Bedeutung hat: Namen, Orte, Zeiten, Personen etc.. Ihre jeweilige Realisierung macht dann den individuellen Charakter der betreffenden Geschichte aus.

Die Variablen müssen gegebenenfalls sogar ausgetauscht werden, um sie den jeweiligen lokalen Vorstellungen anzupassen. Es ist z.B. sinnlos, in Zentralafrika von Väterchen Frost zu reden. Vielmehr ist zu überprüfen, welche Funktion die Figur in der Geschichte hat, und ein geeigneter Ersatz zu finden. Wenn es um die elementare Gewalt des Winters geht, die den Helden als Schwellenhüter prüfen soll, findet sich z.B. in der nicht minder elementaren Energie der Sonne eine Entsprechung, die - im Gegensatz zum Original - in diesem Land funktioniert.

Vor dem Hintergrund dieser theoretischen Ausführungen soll nun das Abenteuerspiel untersucht werden, dessen Lokalisierung Gegenstand dieser Betrachtung ist:

Wie ist die Geschichte aufgebaut? Wie manifestieren sich die Funktionen und Archetypen (der Produktkern) darin, wie die Variablen? Was folgt daraus für die Lokalisierung?

3 *Unterhaltungssoftware*

4 Diablo II - Lord of Destruction

Die Geschichte von LoD ist die Geschichte des Großen Konfliktes, des Kampfes zwischen den Mächten des Lichts und denen der Finsternis. Er tobt seit Anbeginn der Welt und ist älter als die Menschheit.

Sieben Dämonen verkörpern die Dunkle Seite. Wie in der Hölle aufgrund des Prinzips von Macht und Unterdrückung üblich, haben sie eine interne Hierarchie, die sie auf oberster Ebene in vier niedere und drei höhere Dämonen unterteilt.

Die vier niederen Dämonen sind
Duriel, der Herr des Schmerzes,
Andariel, die Tochter der Qual,
Belial, der Herr der Lügen, und
Azmodan, der Herr der Sünde.

Die drei höhergestellten sind Brüder:
Mephisto, Herr des Hasses,
Diablo, Herr des Schreckens, und
Baal, Herr der Zerstörung.

Mit dem Erscheinen der Menschheit in der Welt eröffnen sich für eine Entscheidung des Großen Konfliktes neue Perspektiven, denn während sowohl die Mächte des Lichts als auch die der Dunkelheit in ihrer Ausrichtung von vornherein festgelegt sind, haben die Menschen die Freiheit zu wählen, auf wessen Seite sie sich schlagen.

Die drei Brüder erkennen dies. Sie versuchen, die Menschheit unter ihre Kontrolle zu bringen, und tragen damit den Großen Konflikt in die Menschenwelt - dort heißt er der Krieg der Sünde.

Dabei gehen die Drei autoritär vor und weihen die vier Niederen nicht in ihre Pläne ein. Diese werten die Taktik der Brüder als Zeichen von Schwäche, denn wie sollen sie die mächtigsten Wesen von allen sein, wenn sie der Hilfe der Menschen bedürfen? So nutzen die Niederen diese Gelegenheit, um sich gegen die Brüder zu erheben - die Menschheit hat unfreiwillig die Hölle gespalten. Ein interner Krieg entbrennt. Die Niederen können ihn für sich entscheiden. Sie werfen die Brüder aus der Hölle und verbannen sie ins sogenannte Dunkle Exil: zu den Menschen.

Diese sind nun natürlich gezwungen, etwas zu unternehmen, wenn sie nicht untergehen wollen. Die Zerstörung, die die marodierenden Drei mitten unter ihnen anrichten, ist einfach zu groß.

Sie gründen den Orden der Horadrim-Magier, um der existenziellen Bedrohung etwas entgegenzusetzen.

4 *Diablo II - Lord of Destruction*

Der Erzengel Tyrael unterweist die Horadrim gegen den Willen der Mächte des Lichts. Er zeigt ihnen, wie man die Seelenenergie von Dämonen in sogenannte Seelensteine bannen kann, um sie unschädlich zu machen. Dabei ist jeder Dämonenseele ein ganz bestimmter Seelenstein zugeordnet.

Die Horadrim schaffen es, Mephisto und Baal in ihre Steine zu bannen, und sie beschließen, die Steine getrennt voneinander aufzubewahren. Mephistos Stein wird in der Tempelstadt Travincal im tiefsten Untergeschoss eines dafür errichteten Turms untergebracht und vom Orden der Zakarum-Priester bewacht.

Baals Stein allerdings zerbricht im Kampf, und es ist nicht sicher, dass der größte verbliebene Splitter Baal dauerhaft wird verwahren können.

Ein großer Magier der Horadrim, Tal Rasha, erklärt sich bereit, zusätzlich seinen Körper und seinen Willen zur Verfügung zu stellen, um Baal gefangen zu halten. Er durchstößt mit dem Stein seine Brust und nimmt ihn in sich auf. Dann kettet man ihn an und begräbt ihn in einer versiegelten Gruft tief im Wüstensand.

Tal Rashas Opfer ist groß - er kann nicht leben und nicht sterben, sondern muss für immer den Dämon in sich bändigen. Doch auch das Risiko ist groß, denn die Energien der beiden sind nicht mehr zu trennen. Sollte Baal den inneren Zweikampf je gewinnen und dann entkommen, wäre er um die beträchtlichen Kräfte von Tal Rasha reicher.

Diablo, der letzte der Drei, widersteht seiner Gefangennahme am längsten. Erst geraume Zeit und viele Kämpfe später gelingt es den Horadrim, auch ihn endlich in seinen Stein zu zwingen.

Diablos Seelenstein wird im Land Khanduras in einer tiefen Höhle unweit der Stadt Tristram versiegelt, und die Horadrim errichten eine Kathedrale darüber, um ihn bewachen zu können.

Nun kehrt Ruhe ein. Die Jahrhunderte vergehen, der Orden der Horadrim stirbt schließlich aus.

Eines Tages kommt ein gewisser Lord Leoric aus dem Norden, um sich zum Herrscher von Khanduras zu machen, und wählt ausgerechnet die verfallene Horadrimkathedrale bei Tristram, deren eigentlicher Zweck in Vergessenheit geraten ist, zu seiner Residenz. Diablos Bosheit strahlt aus dem Stein, den er selber nicht verlassen kann. Er manipuliert den Ratgeber des Königs Leoric, Erzbischof Lazarus, in dessen Träumen, und ruft ihn zu sich.

Lazarus ist unvorbereitet, und so kommt es, wie es kommen muss: Er dringt in die Höhle ein, findet den Stein und befreit den Dämon mit einer alten Formel.

Diablo ist zwar noch geschwächt, aber er konsumiert nacheinander Kraft und Körperlichkeit von Lazarus, König Leoric, dessen Sohn und noch einiger Tristramer, die die Vermissten suchen, und er steht schließlich neu.

Nun findet der erste Teil des Spiels statt:

Die Tristramer argwöhnen, dass Diablo wieder auferstanden ist, und rufen um Hilfe. Tatsächlich strömen Helden herbei, unter ihnen einer, der der Angelegenheit gewachsen zu sein scheint - der Spieler.

Es ist seine Aufgabe, zu Diablo in der Tiefe vorzudringen und ihm den Garaus zu ma-

chen. Er muss Diablos Körper erschlagen und seine Seele zurück in den Stein bannen. Endlich ertönt Diablos Todesschrei in Tristram, und der Held kehrt an die Oberfläche zurück. Tristram feiert.

Diablo II und die Erweiterung schließen an:

Etwas ist schiefgegangen. Der Held ist an der Stirn gezeichnet: Er wollte sicher gehen, dass der Seelenstein Diablos gut bewacht ist, und kam auf dieselbe Idee wie Jahrhunderte zuvor Tal Rasha. Er brachte ihn in seinem eigenen Körper unter.

Die Tristramer bemerken, dass etwas nicht mit ihm stimmt, doch ehe sie die Ursache ergründen können, verlässt er die Stadt. Er zieht als Dunkler Wanderer nach Osten, und allmählich wird deutlich, dass er den inneren Kampf mit dem Dämon verloren hat und der Wüste und Travincal entgezogen, um Diablos Brüder zu befreien.

Wo er entlangkommt, treiben Ungeheuer ihr Unwesen; auch Tristram wird nun doch noch zerstört.

Ein neuer Held wird berufen, ihm zu folgen und ihn an seinem Vorhaben zu hindern.

Akt I

Die Reise des Helden beginnt in Khanduras in einem Jägerinnenlager.

Hier trifft er auf eine Reihe von Charakteren, die ihn darüber informieren, dass sie aufgrund der Vielzahl der Monster in der Umgebung ein Wiederauferstehen Diablos befürchten. Sie argwöhnen, dass er der Dunkle Wanderer war, der nach Osten zog, und bitten den Helden um Hilfe.

Es war die Aufgabe der Jägerinnen, einen Gebirgspass nach Osten zu bewachen, der die einzige Verbindung in diese Richtung darstellt. Doch aus dem Kloster, in dem sie wohnten, wurden sie von den Dämonen, die plötzlich das ganze Land heimsuchen, vertrieben.

Es vergeht eine Weile, bis die Jägerinnen dem Helden vertrauen, und er muss - wie in den kommenden Akten auch - eine Reihe von Eingangsprüfungen bestehen, die in erster Linie der Rettung der Aktstadt dienen. Die Geschichte des Spiels entwickelt sich entlang dieser Aufgaben, und für jede gelöste Aufgabe wird der Held belohnt. Schließlich widmet er sich der Hauptaufgabe: Um den Dunklen Wanderer verfolgen zu können, muss er im Kloster der Jägerinnen die Monster besiegen.

Der Held findet das Kloster und muss hinabsteigen in die Katakomben. Hier findet er Andariel, eines der niederen Übel. Sie hat sich angesichts des steigenden Sterns von Diablo wieder auf dessen Seite geschlagen und hält ihm nun den Rücken frei. Erst, wenn sie besiegt ist, kann der Held endlich dem Wanderer folgen.

Akt II

Der Held findet sich in der Wüstenstadt Lut Gholein wieder.

Auch hier gibt es eine Eingangsprüfung für ihn, denn die Stadt wird von Radament, der Mumie eines Horadrim-Magiers, terrorisiert. Wieder liegt nahe, dass es Diablos Anwesenheit ist, die korrumpierend wirkt, denn eigentlich sind diese Mumien nicht böse. Radament aber lauert unter der Stadt in der Kanalisation und ermordet nach und nach die Bewohner, um deren Lebenskraft zu erlangen. Der Held muss hinabsteigen und seinem Treiben ein Ende bereiten.

4 *Diablo II - Lord of Destruction*

Danach fängt er an, die Hauptaufgabe des Aktes zu lösen. Er muss das Grab von Tal Rasha finden, bevor der Dunkle Wanderer sich des Seelensteins von Baal bemächtigen kann - dies aber erweist sich als sehr schwierig.

Der Held braucht ein bestimmtes Artefakt, den Horadrim-Stab, um in die Grabkammer gelangen zu können; der Stab wurde aus Sicherheitsgründen von den Horadrim in zwei Teile zerlegt und versteckt.

Zudem gibt es sieben Gräber, und er muss herausfinden, welches das richtige ist. Dazu braucht er die alten Aufzeichnungen eines Geisterbeschwörers, der den Sieg über Baal und Tal Rashes Selbstaufopferung als Zeitgenosse beobachtet hatte. Der Held muss dessen Tagebuch finden.

Dann erst kann er das richtige Grab betreten und sich Zugang zu Tal Rashes Grabkammer verschaffen.

Doch er ist wieder zu spät gekommen. Duriel springt ihn an - auch er hat sich wieder auf Seiten der Großen Übel geschlagen.

Nachdem der Held ihn besiegt hat, findet er statt Tal Rasha den Erzengel Tyrael.

Der Engel hatte versucht, sich Diablo entgegenzuwerfen, unterlag jedoch und wurde von Diablo und Baal statt Tal Rasha angekettet.

Der Held befreit Tyrael und erhält den Auftrag, nach Kurast zu reisen, um wenigstens noch die Befreiung des dritten Bruders Mephisto zu verhindern.

Akt III

Der Held gelangt nach Kurast, und wieder muss er zuerst der Stadt selbst helfen. Die Kuraster Docks sind der letzte Ort, an dem noch Frieden herrscht, aber die magische Abwehr droht einzubrechen. Es bedarf eines bestimmten Artefakts, um dies zu verhindern. Einige weitere Aufgaben löst der Held auf dem Weg nach Travincal, der alten Tempelstadt, unter der Mephisto gefangen ist.

Wieder ist es für den Helden weitaus schwerer, zum Ziel vorzudringen, als es für die Dämonen ist. Mephisto hat längst seine Bewacher, die Zakarum, korrumpiert. Wenn sie ihn auch nicht befreien konnten, so haben sie doch den Zugang zu ihm mit einer magischen Vorrichtung versperrt: der Hypnotischen Kugel. Diese muss der Held zerstören.

Das letzte integere Oberhaupt der Zakarum war ein Priester namens Khalim. Mephistos Bosheit bemächtigte sich der anderen Priester, und sie entmachteten Khalim nicht nur, sondern ermordeten ihn und verstreuten seine Körperteile über das Land. Der Held braucht nun Khalims Auge, um den Weg zu Mephisto zu finden, Khalims Gehirn, um zu wissen, wie er Mephisto besiegen kann, und Khalims Herz, um den Mut dazu aufzubringen. Mit einem bestimmten Knüppel zusammen kann er die Organe in „Khalims Willen“ verwandeln, der die Macht hat, die Hypnotische Kugel zu zerstören und dem Helden damit Zugang zu Mephistos Kerker zu verschaffen.

Der Held dringt in den Kerker vor und findet ganz unten tatsächlich Mephisto. Diablo und Baal hatten ihn bereits erreicht und ihm zu neuer Körperlichkeit verholfen. Indem der Held ihn erschlägt, gelangt er an Mephistos Seelenstein - diesen muss er nun in der Höllenschmiede zerstören.

Akt VI

Der Held beginnt im letzten Vorposten vor der Hölle, der Festung des Wahnsinns. Tyrael ist anwesend und bittet ihn, Izual zu suchen und zu erschlagen. Izual ist ein gefallener Engel, der zur Strafe für seinen Verrat an den Mächten des Lichts in den Körper einer dämonischen Kreatur verbannt wurde und nun ein trostloses Dasein in der Hölle fristet. Tyrael möchte, dass er endlich erlöst wird.

Der Held kommt dieser Bitte nach und tötet den Dämon. Izual nimmt daraufhin wieder seine eigentliche körperlose Engelsgestalt an und macht dem Helden eine wichtige Enthüllung: Die Verwendung der Seelensteine war ursprünglich seine Idee, und er wollte damit die in die Menschenwelt verbannten Mächte der Finsternis stärken. Wenn ein Dämon seinen Seelenstein verlassen kann, nimmt er nämlich dessen Macht in sich auf - ebenso, wie Baal nun über die Macht von Tal Rasha verfügt. Izual flüsterte Tyrael die Idee ein, und dieser gab sie arglos an die Menschen weiter.

Damit wird das eigentliche Vorhaben der Mächte der Finsternis offenbar. Genährt von der Macht der Steine, streben sie nun nach der endgültigen Herrschaft - nach dem Besitz des Weltsteins, aus dem die Seelensteine stammen.

Der Held zerschlägt Mephistos Seelenstein am einzigen Ort, an dem dies möglich ist, in der Höllenschmiede.

Dann folgt er Diablo in dessen Wohnsitz, das Chaos-Sanktuarium, und besiegt ihn dort, ehe er darangehen kann, Baal an der Erlangung des Weltsteins zu hindern.

Akt V

Der Weltstein wird in den Nordländern im heiligen Berg Arreat bewahrt. Er wird seit Menschengedenken von Barbaren bewacht, die sich ganz dieser Aufgabe verschrieben haben.

Der Held befindet sich in der Barbarenstadt Harrogath. Die Stadt wird von den Schergen Baals belagert und braucht dringend Hilfe.

Während der Held die Belagerung durchbricht, verschwindet plötzlich Anya, die Tochter eines Mitglieds aus dem Ältestenrat. Es ist ohnehin nur noch ein einziges Mitglied des Rates am Leben.

Der Held findet und befreit Anya, und sie teilt ihre Entdeckung mit:

Nihlathak, das letzte Ratsmitglied, hat Harrogath verraten, um es zu schützen. Er gab Baal das Relikt der Urahn, das einen problemlosen Einzug in den Weltsteinturm ermöglicht, und Baal verschonte im Gegenzug die Stadt.

Anya sagte Nihlathak seinen geplanten Verrat auf den Kopf zu und forderte das Relikt von ihm, doch er überwältigte sie und sperrte sie in die Eishöhle, aus der der Held sie schließlich befreit.

Der Held verfolgt und stellt den Verräter, doch der hat das Relikt nicht mehr - es ist zu spät.

Nun bleibt nichts mehr als die blanke Verfolgung Baals.

Wieder ist dies für den Helden ein schwieriges Unterfangen. Da das Relikt der Urahn sich in Baals Besitz befindet, muss der Held sich einer schweren Prüfung unterziehen, um seinerseits den Weltsteinturm betreten zu können: Er muss auf dem Gipfel des Arreat die Urahn, die drei Geister der Nephalem, im Kampf bezwingen - einer seiner schwersten Kämpfe.

4 Diablo II - Lord of Destruction

Endlich ist der Weg frei, und der Held betritt den Turm.

Vor dem innersten Heiligtum, der Kammer des Weltsteins, findet er schließlich Baal. Dieser wirft ihm die stärksten Diener entgegen, die er hat, und verschwindet selbst in die Kammer. Der Held kann ihm erst folgen, wenn er seine Diener besiegt hat, doch dann stellt er Baal und macht ihm endgültig den Garaus.

Allerdings ist es für ein glückliches Ende zu spät. Baal hat den Weltstein schon infiziert, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Verderbtheit den Stein ganz durchdrungen haben wird.

Es gibt nur eine Möglichkeit. Der Weltstein muss zerstört werden, auch wenn niemand weiß, was dann geschieht.

Tyrael tut dies. Er nimmt sein Schwert und schleudert es in den riesenhaften Stein - und dieser zerbricht in lauter winzige Trümmer.

4.1 Analyse

Wie passen die Ergebnisse des dritten Kapitels und das untersuchte Spiel zusammen?
Wie sind der internationale Produktkern und die Produktvariablen realisiert worden?

4.1.1 Internationaler Produktkern

Stationen der Reise des Helden im Spiel

Betrachten wir zunächst die Stationen der Reise des Helden im Spiel.
Sie werden in allen fünf Akten neu durchlaufen.

1. Aufbruch

In einer Exposition werden die Welt und die Protagonisten der Geschichte vorgestellt.

Die Charaktere, die der Spieler zu Aktbeginn in der jeweiligen Stadt trifft, geben ihm eine Einführung über die aktuellen Verhältnisse und ihre Befürchtungen, dass Diablo zurückgekehrt sein könnte.

Ein Problem tritt auf. Die Notwendigkeit, es zu lösen, muss kategorisch genug sein, um die weitere Handlung rechtfertigen und motivieren zu können. Sie ist der Motor der Geschichte.

Diablos Erscheinen und seine Absichten gefährden die gesamte bekannte Welt. Es muss etwas gegen ihn unternommen und seine Absichten müssen durchkreuzt werden, sonst ist das Ende aller Tage bald erreicht.

Der Held wird berufen, das Problem zu lösen.

Die Charaktere bitten den Spieler / den Helden ganz direkt um Hilfe („Wir flehen Euch an - helft uns!“)

Er kann zaudern oder sich schlicht weigern. Dann braucht er Hilfe, sich zu entschließen. Diese Hilfe kann auch übernatürlicher Art sein.

Es ist davon auszugehen, dass der Spieler keinen wirklichen Widerwillen dagegen hat, sich auf das Abenteuer einzulassen. Trotzdem ist es möglich, dass er an manchen Stellen nicht weiterkommt. Dann helfen die Charaktere ihm mit Ratschlägen und Hinweisen. Außerdem kann er hilfreiche Gegenstände von ihnen kaufen.

Die Einwilligung des Helden, sich auf das Abenteuer einzulassen (wie auch immer sie erwirkt wurde), sowie sein Aufbruch aus der gewohnten Welt, die er dafür stets verlassen muss, stellen das Ende des ersten Aktes dar.

Die Einwilligung des Helden und das Überschreiten der ersten Schwelle bestehen hier in der Erfüllung der ersten Aufgabe. Der Held bekommt einen konkreten Eindruck von seinen Feinden und zeigt seine Bereitschaft, für das Gute zu streiten. Ehe er die erste Aufgabe nicht erfüllt hat, erteilen ihm die Spielcharaktere keine weiteren.

4 Diablo II - Lord of Destruction

In einigen Akten gibt es sogar eine Figur, die die Grenze zu den weiterführenden Gebieten bewacht und dem Helden direkt sagt, dass er die erste Aufgabe lösen soll, ehe er weiterzieht.

2. Initiation

Der Held setzt sich mit der neuen Welt auseinander, in die er aufgebrochen ist. Er begegnet Verbündeten und Feinden, wird meistens mit magischen Gegenständen versehen (außergewöhnliche Aufgaben verlangen außergewöhnliche Mittel) und muss sich zunächst bewähren, bevor er zur eigentlichen Aufgabe, der Problemlösung, vordringen kann.

Eine Reihe von „Mittelfeldaufgaben“ schließt sich an. Stets erhält der Spieler eine Belohnung, die ihn auf die eine oder andere Weise mächtiger macht - oft sind es tatsächlich magische Gegenstände.

Seine Verbündeten befinden sich stets in der jeweiligen Aktstadt, doch entwickelt sich das Ausmaß, in dem sie den Helden unterstützen, mit den von ihm gelösten Aufgaben weiter.

Der Held trifft in jedem Akt eine Reihe von Feinden, die immer mächtiger werden.

Er kann die Hauptaufgabe des jeweiligen Aktes erst dann lösen, wenn er sich durch die anderen Aufgaben hindurch zu ihr „vorgearbeitet“ hat.

Seine entscheidende Prüfung besteht in der Erfüllung dieser Aufgabe. Da es auch tragische Helden gibt, ist nicht gesagt, dass er die Prüfung tatsächlich besteht. Schafft er es nicht, stirbt er oder muss aufgeben oder neu anfangen.

Es gibt in jedem Akt eine klar definierte Hauptaufgabe, die erst am Schluss gelöst werden kann. Meistens dient analog zu Voglers „tiefster Höhle“ tatsächlich eine Höhle, Katakomben o.ä. als Schauplatz.

Stirbt der Held, muss er bei dieser Aufgabe von vorne beginnen und büßt in fortgeschrittenem Stadium nicht nur Gold, sondern auch noch wertvolle Erfahrung ein.

Im Profi-Spielmodus kann der Held sogar nur einmal sterben. Der Spieler muss dann mit einem neuen Charakter ganz von vorne beginnen.

Löst er die Aufgabe, erhält er die Belohnung, die viele Formen haben kann. Sie wird oft als Elixier, als das ergriffene Schwert oder der endgültige Segen bezeichnet.

Das Elixier besteht für den Helden darin, dass nur die Erfüllung der Hauptaufgabe des Aktes dem Spieler das Betreten des nächsten Aktes ermöglicht.

3. Rückkehr

Wieder kann er sich weigern, die Welt zu verlassen, und wieder ist in diesem Falle Starthilfe erforderlich. Er muss zurück, denn seine heimatliche Welt wartet auf das Elixier.

Im Spiel folgt anstelle der Rückkehr der Start in den nächsten Akt. Die Charaktere dort warten auf ihr Elixier - auf die Fähigkeiten des Helden, die er sich durch das Lösen der bisherigen Aufgaben erworben hat.

Die Rückkehr kann wiederum große Gefahren bergen und eher einer Flucht ähneln als einer Rückreise. Jetzt wird der Held mit den Konsequenzen seiner Schwertergreifung kon-

frontiert: Falls er z.B. den Gegenspieler noch nicht besiegt, sondern ihm nur das Elixier entwendet hat, wird dieser den Verlust bemerken und dem Helden nachstellen. Häufiger als bei der Lösung des Kernproblems braucht der Held hier Hilfe von außen, um in seiner eigenen Welt wieder auferstehen zu können. Auch für einen endgültigen Sieg über den Feind ist dies ein günstiger Zeitpunkt. Das Motiv einer solchen Art Abschlussprüfung findet sich fast immer.

Die eigentliche Abschlussprüfung ist zugleich die Hauptaufgabe des fünften Aktes - der Sieg über Baal - und die anschließende Erkenntnis, dass der Weltstein trotz aller Anstrengungen verloren ist und zerstört werden muss.

Die Rückkehr gelingt - der Held überschreitet wieder eine Schwelle, diesmal diejenige zurück in seine Welt. Ihr bringt er das Elixier.

Seine Erfahrungen haben den Helden qualitativ verändert - nur das versetzt ihn in die Lage, seinerseits die gewohnte Welt zu verändern.

Die Rückkehr des Helden besteht darin, dass er sich wieder in die Aktstadt begibt. Dort nimmt er den Dank und die Glückwünsche der Charaktere entgegen und wird in den nächsten Akt berufen.

Es liegt auf der Hand, dass seine Erfahrungen ihn qualitativ verändert haben. Aus dem anfänglich eindimensionalen und schlagschwachen Charakter ist ein ausdifferenzierter und ungleich mächtigerer Held geworden.

Nicht zuletzt kehrt der Spieler nach dem Erfüllen der letzten und wichtigsten Aufgabe tatsächlich in seine Welt zurück - in seine eigene, denn das Spiel ist vorbei.

Archetypen im Spiel

Auch die Archetypen finden sich im Spiel wieder.

Da ein einziger Heldencharakter für die Spieler schnell eintönig werden würde, stehen in der letzten Fassung des Spiels sieben Charakterklassen zur Auswahl, deren Handhabung nicht unterschiedlicher sein könnte und die jeder für sich genommen wiederum verschieden gespielt werden können.

Sie lassen sich den Archetypen eindeutig zuordnen, auch wenn natürlich nicht alle o.g. Merkmale eines Archetypen von einer Heldenklasse erfüllt werden.

Die Benennungen ihrer jeweiligen Fertigkeiten sind oft bezeichnend und sollen darum hier mit aufgeführt werden.

Held

Das griechische Wort „Heros“ trägt die Bedeutung „schützen und dienen“ in sich. Damit sind die Kernaspekte des Archetypus bereits benannt.

Der Paladin ist der vorderste Streiter für die Mächte des Lichts. Er ist zutiefst religiös und - wie ein echter Held - einer der schlagkräftigsten Frontkämpfer.

Obendrein ist er in der Lage, seine Kampfgenossen und Feinde direkt durch seine verschiedenen Auren zu beeinflussen.

Er kann die Gegner schwächen, die Schadenswirkung seiner Verbündeten erhöhen und sie heilen. Seine Aura „Errettung“, die die Widerstände seiner gesamten Streitmacht gegen Elementarschäden erhöht, kann er bezeichnenderweise erst spät im Spiel erlernen - um die anderen zu „erretten“, muss er über sich selbst hinauswachsen.

Tabelle 4.1: Paladin

	Englisch	Deutsch	Spanisch
	Paladin	Paladin	Paladín
	<i>Defensive Auras</i>	<i>Defensiv-Auras</i>	<i>Auras Defensivas</i>
1	Prayer	Gebet	Plegaria
2	Cleansing	Reinigung	Purificación
3	Meditation	Meditation	Meditación
4	Defiance	Trotz	Desafío
5	Vigor	Gedeihen	Vigor
6	Redemption	Rücknahme	Redención
7	Resist Fire	Widerstand gegen Feuer	Resistencia al Fuego
8	Resist Cold	Widerstand gegen Kälte	Resistencia al Frío
9	Resist Lightning	Widerstand gegen Blitz	Resistencia a los Rayos

10	Salvation	Errettung	Salvación
	<i>Offensive Auras</i>	<i>Offensiv-Auras</i>	<i>Auras Ofensivas</i>
11	Might	Macht	Fuerza
12	Blessed Aim	Gesegneter Zielsucher	Objetivo Bendecido
13	Concentration	Konzentration	Concentración
14	Fanaticism	Fanatismus	Fanatismo
15	Holy Fire	Heiliges Feuer	Fuego Sagrado
16	Holy Freeze	Heiliger Frost	Ola de frío Sagrada
17	Holy Shock	Heiliger Schock	Golpe Sagrado
18	Thorns	Dornen	Espinas
19	Sanctuary	Zuflucht	Santuario
20	Conviction	Überzeugung	Convicción
	<i>Combat Skills</i>	<i>Kampf-Fertigkeiten</i>	<i>Habilidades en Combate</i>
21	Sacrifice	Opfer	Sacrificio
22	Zeal	Eifer	Ahínco
23	Vengeance	Rache	Venganza
24	Conversion	Bekehrung	Conversión
25	Holy Bolt	Heiliger Blitz	Rayo Sagrado
26	Blessed Hammer	Gesegneter Hammer	Martillo Bendito
27	Fist of the Heavens	Himmelsfaust	Puño de los Cielos
28	Smite	Niederstrecken	Golpe
29	Charge	Ansturm	Embestida
30	Holy Shield	Heiliger Schild	Escudo Sagrado

Mentor

Der Mentor wird oft (u.a. von Campbell) als „der/die weise Alte“ bezeichnet. Das Wort „Mentor“ enthält die Wurzeln „en theos“ („von Gott beseelt“) und stammt aus Homers Odyssee, in der eine Figur namens „Mentor“ den jungen Telemach auf seiner Reise begleitet und unterstützt.

Die Zauberin steht in so enger Verbindung mit den elementaren Energien Feuer, Blitz und Eis, dass sie sie am schlagkräftigsten von allen Charakteren einsetzen kann. Sie agiert in den hinteren Reihen und kann von dort aus durch ihre Kältezauber die Gegner abbremsen, so dass deren Bedrohlichkeit für die Frontkämpfer stark sinkt.

Die Zauberin ist der einzige Charakter, der sich teleportieren und damit große Entfernungen schnell überwinden kann. (Alle anderen Charaktere können diese Fähigkeit nur über seltene und sehr teure Ausrüstung erwerben.) In Spielergruppen wird sie daher verlässlich vorgeschickt und erkundet den Weg. Zudem verfügt sie mit der Fähigkeit „Statikfeld“ über den mächtigsten Angriff gegenüber den Endgegnern, deren Lebens-, Verteidigungs- und Schadenswerte in der Regel sehr hoch sind.

Tabelle 4.2: Zauberin

	Englisch	Deutsch	Spanisch
	Sorceress	Zauberin	Hechizera
	<i>Cold Spells</i>	<i>Kältezauber</i>	<i>Magia de Fría</i>
1	Frost Nova	Frost-Nova	Nova de Escarcha
2	Blizzard	Blizzard	Ventisca
3	Frozen Orb	Frost-Sphäre	Orbe Helada
4	Ice Bolt	Eis-Blitz	Saeta de Hielo
5	Ice Blast	Eis-Stoß	Ráfaga de Hielo
6	Glacial Spike	Gletschernadel	Punta Glacial
7	Cold Mastery	Kältebeherrschung	Dominio del frío
8	Frozen Armor	Eisrüstung	Armadura Helada
9	Shiver Armor	Zitterrüstung	Armadura Gélida
10	Chilling Armor	Frostrüstung	Armadura Glacial
	<i>Lightning Spells</i>	<i>Blitzschlagzauber</i>	<i>Magia de Relámpago</i>
11	Static Field	Statikfeld	Campo Estático
12	Nova	Nova	Nova
13	Thunder Storm	Gewitter	Tormenta Atronadora
14	Charged Bolt	Combo-Blitz	Saeta Cargada
15	Lightning	Blitzschlag	Relámpago
16	Chain Lightning	Kettenblitz	Cadena de Relámpagos

17	Lightning Mastery	Blitzbeherrschung	Dominio del Rayo
18	Telekinesis	Telekinese	Telequinesis
19	Teleport	Teleportieren	Teletransportador
20	Energy Shield	Energieschild	Escudo de Energía

	<i>Fire Spells</i>	<i>Feuerzauber</i>	<i>Magia de Fuego</i>
21	Inferno	Inferno	Infierno
22	Blaze	Feuersbrunst	Llamarada
23	Firewall	Feuerwand	Muro de Fuego
24	Fire Bolt	Feuerblitz	Saeta de Fuego
25	Fire Ball	Feuerball	Bola de Fuego
26	Meteor	Meteor	Meteoro
27	Fire Mastery	Feuerbeherrschung	Dominio del Fuego
28	Warmth	Wärme	Calor
29	Enchant	Verzaubern	Encantamiento
30	Hydra	Hydra	Hidra

Schwellenhüter

Schwellenhüter stellen sich dem Helden in den Weg und behindern ihn. Sie prüfen (und fördern!) so - in der Regel unfreiwillig - dessen Kraft, Klugheit und Reife.

Der Barbar erscheint in der Geschichte selbst als Schwellenhüter: Die Urahnen, die die einzigen Gegner sind, die nicht zu den Dunklen Mächten gehören, sind drei Barbaren. Der Berg Arreat wird seit Jahrhunderten von Barbarenstämmen bewacht. Als Charakterklasse stellt sich der Barbar natürlich nicht dem Helden in den Weg, sondern den Monstern; er ist der vielseitigste nichtmagische Kämpfer, der jede Waffenklasse benutzen und die Gegner sogar durch Schreie schädigen kann. Mit weiteren Schreien kann er Lebenskraft, Fähigkeiten und Verteidigung seiner Kampfgenossen steigern.

Tabelle 4.3: Barbar

	Englisch	Deutsch	Spanisch
	Barbarian	Barbar	Bárbaro
	<i>Warcies</i>	<i>Kriegsschreie</i>	<i>Gritos de Guerra</i>
1	Howl	Heulen	Aullido
2	Taunt	Hohn	Burla
3	Battle Cry	Schlachtruf	Grito de Batalla
4	Warcry	Kriegsschrei	Grito de Guerra
5	Shout	Schrei	Grito
6	Battle Orders	Kampfbefehle	Ordenes de Batalla
7	Battle Command	Kampfaufruf	Orden de Batalla
8	Find potion	Elixier suchen	Encontrar Poción
9	Find Item	Gegenstand finden	Encontrar Objeto
10	Grim Ward	Grausiger Schutz	Pabellón Lúgubre
	<i>Combat Masteries</i>	<i>Kampf-Beherrschung</i>	<i>Habilidades de Dominio</i>
11	Sword Mastery	Schwert-Beherrschung	Dominio de la Espada
12	Polearm Mastery	Stangen-Beherrschung	Dominio del Brazo de Guerra
13	Increased Stamina	Erhöhte Ausdauer	Resistencia Aumentada
14	Increased Speed	Mehr Tempo	Velocidad Aumentada
15	Axe Mastery	Axt-Beherrschung	Dominio del Hacha
16	Throwing Mastery	Wurf-Beherrschung	Dominio del Lanzamiento
17	Mace Mastery	Knüppel-Beherrschung	Dominio de la Maza
18	Spear Mastery	Speer-Beherrschung	Dominio de la Lanza
19	Iron Skin	Eisenhaut	Piel de Hierro
20	Natural Resistance	Natürlicher Widerstand	Resistencia Natural

	<i>Combat Skills</i>	<i>Kampf-Fertigkeiten</i>	<i>Habilidades de Combate</i>
21	Leap	Sprung	Salto
22	Leap Attack	Sprung-Angriff	Salto Ofensivo
23	Whirlwind	Wirbelwind	Torbellino
24	Bash	Hieb	Porrazo
25	Stun	Lähmen	Choque
26	Concentrate	Konzentrieren	Concentrado
27	Berserk	Amok	Frenético
28	Double Swing	Doppelschwung	Oscilación Doble
29	Double Throw	Doppelwurf	Lanzamiento Doble
30	Frenzy	Raserei	Frenesí

Herold

Der Herold ist der Verkünder der kommenden Ereignisse. Er ist die Personifizierung des Rufs zum Abenteuer. Wenn er seine Botschaft überbracht hat, „ist nichts mehr, wie es war“.

Die Amazone stellt sicher die schwächste Entsprechung eines Archetypen dar, wie auch der Herold selbst ein sehr eindimensionaler Archetyp ist, der sich im Grunde nur über seine Aufgabe definiert.

Sie ist in erster Linie eine Fernkämpferin, die Pfeile oder Bolzen verschießt. Dazu ist sie in der Lage, ein statisches und ein dynamisches Abbild von sich zu erschaffen. Ihr Erscheinen kündigt sich also in der Regel an, bevor sie selber in den Sichtbereich des Gegners gerät. Sie kann sogar angreifen, ohne in Sicht zu geraten bzw. ohne den Gegner selbst zu sehen, da sie über verschiedene Möglichkeiten verfügt, Geschosse abzufeuern, die ihr Ziel selbständig finden.

Tabelle 4.4: Amazone

	Englisch	Deutsch	Spanisch
	Amazon	Amazone	Amazona
	<i>Javelin and Spear Skills</i>	<i>Wurfspeer- und Speer-Fertigkeiten</i>	<i>Habilidades Jabalina y Lanza</i>
1	Jab	Stoß	Estocada
2	Impale	Aufspießen	Empalamiento
3	Fend	Widersetzen	Repeler
4	Power Strike	Energieschlag	Poder Azotador
5	Charged Strike	Geladener Schlag	Azote Cargado
6	Lightning Strike	Kettenblitzschlag	Relámpago Azotador
7	Poison Javelin	Giftiger Wurfspeer	Jabalina Venenosa
8	Lightning Bolt	Blitzschlag	Saeta Ardiente
9	Plague Javelin	Pest-Wurfspeer	Jabalina Pestilente
10	Lightning Fury	Blitzendes Unheil	Furia de relámpagos
	<i>Passive and Magic Skills</i>	<i>Passiv- und Magie-Fertigkeiten</i>	<i>Habilidades Pasivas y Magicas</i>
11	Inner Sight	Innere Sicht	Vista Interior
12	Slow missiles	Langsame Geschosse	Misiles Lentos
13	Decoy	Lockvogel	Señuelo
14	Valkyrie	Walküre	Valquiria
15	Dodge	Ausweichen	Esquivar
16	Avoid	Meiden	Evitar

17	Evade	Entrinnen	Evasión
18	Critical Strike	Kritischer Schlag	Azote Crítico
19	Penetrate	Durchschlagen	Penetración
20	Pierce	Durchbohren	Perforador
	<i>Bow and Crossbow Skills</i>	<i>Bogen- und Armbrust-Fertigkeiten</i>	<i>Habilidades de Arco y Ballesta</i>
21	Cold Arrow	Kältepfeil	Flecha de Frio
22	Ice Arrow	Eispfeil	Flecha de Hielo
23	Freezing Arrow	Frostpfeil	Flecha Glacial
24	Magic Arrow	Zauberpfeil	Flecha Mágica
25	Multiple Shot	Mehrfachschuss	Flecha Múltiple
26	Guided Arrow	Gelenkter Pfeil	Flecha Dirigida
27	Strafe	Streuen	Bombardeo
28	Fire Arrow	Feuerpfeil	Flecha de Fuego
29	Exploding Arrow	Explodierender Pfeil	Flecha Explosiva
30	Immolation Arrow	Feuerbrandpfeil	Flecha Inmoladora

Gestaltwandler

Das Wesen dieses Archetypus besteht in seiner Unbestimmbarkeit und Unberechenbarkeit. Der Gestaltwandler ist ein Maskenwechsler, dessen wahre Absichten nicht zu durchschauen sind - zumindest für den Helden nicht.

Oft handelt es sich um einen Vertreter des anderen Geschlechts, dessen Motivationen der Held erst mühsam ergründen muss, bis er weiß, ob er es mit Freund oder Feind zu tun hat.

Der Druiden ist der einzige Charakter, der in der Lage ist, seine Gestalt zu verändern und entweder als Werwolf oder als Werbär zu kämpfen. Wird er als Nahkämpfer gespielt, ist diese Fähigkeit so gut wie unverzichtbar, weil sie seine Schlag- und Lebenskraft stark erhöht. Seine Fertigkeit „Lykanthropie“ ist eine Bezeichnung für die Verwandlung eines Menschen in ein Raub- bzw. Untier (in der griechischen Mythologie wurde eine Gestalt namens Lykaon zur Strafe für ein Verbrechen in einen Wolf verwandelt).

Entsprechungen für Animus und Anima finden sich in den Geistwesen, die er herbeirufen kann: Der Animus / das Herz des Wiesels erhöht die Trefferwahrscheinlichkeit (offensiv), die Anima / der Eichbaum-Weise die Lebenskraft (defensiv) des Druiden und seiner Kampfgenossen (Anmerkung: Der englische Begriff „sage“ hat - im Gegensatz zur deutschen bzw. spanischen Übersetzung - keinen Genus. Im Spanischen wurde interessanterweise eine feminine Entsprechung gewählt, obwohl diese den Sinn nicht ganz trifft).

Tabelle 4.5: Druiden

	Englisch	Deutsch	Spanisch
	Druid	Druiden	Druida
	<i>Elemental</i>	<i>Elementar</i>	<i>Elemental</i>
1	Firestorm	Feuersturm	Tormenta de Fuego
2	Molten Boulder	Felsenfeuer	Roca Líquida
3	Fissure	Riss	Fisura
4	Volcano	Vulkan	Volcán
5	Armageddon	Armageddon	Armagedon
6	Twister	Twister	Torbellino
7	Tornado	Tornado	Tornado
8	Hurricane	Hurrikan	Huracán
9	Arctic Blast	Arktiswind	Ráfaga Ártica
10	Cyclone Armor	Zyklon-Rüstung	Armadura de Ciclón
	<i>Shape Shifting</i>	<i>Gestalt wandeln</i>	<i>Forma Cambiante</i>
11	Werewolf	Werwolf	Hombre Lobo
12	Feral Rage	Barbarenwut	Cólera Salvaje
13	Rabies	Tollwut	Rabia

14	Fury	Wut	Furia
15	Lycanthropy	Lykanthropie	Licantropía
16	Fire Claws	Feuerklauen	Garras de Fuego
17	Hunger	Hunger	Hambre
18	Werebear	Werbär	Hombre Oso
19	Maul	Holzhammer	Destrozar
20	Shock Wave	Schockwelle	Onda de Choque
	<i>Summoning</i>	<i>Herbeirufung</i>	<i>Invocación</i>
21	Oak Sage	Eichbaum-Weiser	Savia de Roble
22	Heart of Wolverine	Herz des Wiesels	Corazón Lobežno
23	Spirit of Barbs	Dornengeist	Espíritu de Púas
24	Raven	Rabe	Cuervo
25	Summon Spirit Wolf	Geisterwolf herbeirufen	Invoca al Lobo del Espíritu
26	Summon Dire Wolf	Wolf des Entsetzens herbeirufen	Invoca al Lobo Atroz
27	Summon Grizzly	Grizzly herbeirufen	Invoca al Oso Pardo
28	Poison Creeper	Gift-Kriecher	Enredadera Venenosa
29	Carrion Vine	Aasranke	Liana Carroñera
30	Solar Creeper	Sonnenkriecher	Enredadera Solar

Schatten

Der Schatten ist die Bündelung aller destruktiven Kräfte, der Gegenpol zum Helden, „die dunkle Seite der Macht“. Aus ihm entstehen in der Geschichte Gegenspieler oder Antagonisten (Antagonisten haben im Grunde dieselben Ziele wie der Held, wenden aber Mittel an, die der Held als nicht zulässig empfindet. Gegenspieler wiederum haben Ziele, die denjenigen des Helden diametral entgegengesetzt sind; damit ist eine Konfrontation, die meist nur einer von beiden überstehen kann, letztendlich unvermeidlich).

Der Totenbeschwörer bedient sich klassischer „dunkler“ Methoden. Er verschießt Gift- und Knochengeschosse und ist in der Lage, eine ganze Armee Untoter zu beschwören - entweder benutzt er die Leichen gefallener Feinde, um Skelettwesen daraus zu machen, oder er ruft die Feinde selbst ins Leben zurück, damit sie an seiner Seite kämpfen. Nicht zuletzt kann er verschiedene Golems erschaffen - ein Golem ist der Inbegriff eines mächtigen, aber stummen und seelenlosen künstlichen Wesens, das ausschließlich vom Willen seines Schöpfers gesteuert ist.

Im Spiel selbst wird der Totenbeschwörer von den spieleigenen Charakteren immer wieder gewarnt, dass die von ihm beschworenen Kräfte ihn korrumpieren können, auch wenn er sie für die Belange der Mächte des Lichts ins Feld führt.

Tabelle 4.6: Totenbeschwörer

	Englisch	Deutsch	Spanisch
	Necromancer	Totenbeschwörer	Nigromante
	<i>Summoning Spells</i>	<i>Herbeirufungszauber</i>	<i>Habilidades de Invocación</i>
1	Skeleton Mastery	Skelett-Beherrschung	Dominio de los Esqueletos
2	Golem Mastery	Golem-Beherrschung	Dominio del Golem
3	Summon Resist	Monster-Widerstand	Acumulación de Resistencia
4	Clay Golem	Ton-Golem	Golem de Arcilla
5	Blood Golem	Blut-Golem	Golem Sangriento
6	Iron Golem	Eisen-Golem	Golem de Hierro
7	Fire Golem	Feuer-Golem	Golem de Fuego
8	Raise Skeleton	Skelett beleben	Resurrección de Esqueletos
9	Raise Skeletal Mage	Skelettmagier beleben	Resucitar un Esqueleto Mago
10	Revive	Wiederbeleben	Resurrección
	<i>Poison and Bone Spells</i>	<i>Gift- / Knochenzauber</i>	<i>Habilidades de Veneno y Hueso</i>
11	Poison Dagger	Gift-Dolch	Daga Venenosa
12	Poison Explosion	Gift-Explosion	Explosión Venenosa
13	Poison Nova	Gift-Nova	Veneno Nova
14	Teeth	Zähne	Dientes

15	Corpse Explosion	Kadaver-Explosion	Explosión de cadáveres
16	Bone Spear	Knochenspeer	Lanza Ósea
17	Bone Spirit	Knochengeist	Espíritu de Hueso
18	Bone Armor	Knochen-Rüstung	Armadura de Hueso
19	Bone Wall	Knochenwand	Muro de Hueso
20	Bone Prison	Knochengefängnis	Prisión Ósea
	<i>Curses</i>	<i>Flüche</i>	<i>Maldiciones</i>
21	Dim Vision	Schwache Sicht	Visión Borrosa
22	Confuse	Verwirren	Confusión
23	Attract	Mittelpunkt	Atracción
24	Amplify Damage	Verstärkter Schaden	Aumento de Daños
25	Iron Maiden	Eiserne Jungfrau	Doncella de Hierro
26	Life Tap	Lebens-Spender	Grifo de la Vida
27	Lower Resist	Widerstandsschwund	Reducción de Resistencia
28	Weaken	Schwächen	Debilitante
29	Terror	Terror	Terror
30	Decrepify	Altern	Decrepitación

Trickster

Der Trickster ist der Repräsentant des Unernstes, des Humors und der Leichtigkeit des Seins, deren Hang zur Unerträglichkeit schon an anderer Stelle dargestellt wurde, denn er ist durchaus imstande, dem Helden mit seinem Schabernack die Nerven zu strapazieren.

Die Assassine bedient sich entweder asiatischer Kampfkünste oder ihrer Fallen. Sie ist der einzige Charakter, dessen Fertigkeiten Effekte zeitigen, die einer gewissen Komik nicht entbehren:

Mit ihren Schattenfertigkeiten kann sie unter den Feinden heillose Verwirrung stiften, indem sie einige von ihnen „konvertiert“. Solche Monster greifen ihre Artgenossen an und werden von diesen als Feinde betrachtet, so dass eine Monsterhorde auf diese Weise sehr effektiv mit sich selbst beschäftigt ist und bequem von außen bearbeitet werden kann, ohne davon noch Notiz zu nehmen.

Die Assassine verfügt weiterhin über einen „Schattenmantel“, der die Feinde innerhalb eines gewissen Radius’ erblinden und am Fleck verharren lässt. Damit sind gegnerische Fernkämpfer außer Gefecht gesetzt, und auch die Nahkämpfer werden vergleichsweise recht handzahn.

Nicht zuletzt ist die Assassine der einzige Charakter, der den Spieler, der in steuert, nicht in höflichem Ton auf Fehler hinweist (beispielsweise bei Anweisung, einen Gegenstand aufzuheben, wenn das Inventar schon voll ist), sondern ihn regelrecht anfährt - viele Spieler drehen ihr grundsätzlich den Ton ab, weil sie so unverschämt klingt.

Tabelle 4.7: Assassine

	Englisch	Deutsch	Spanisch
	Assassin	Assassine	Asesina
	<i>Martial Arts</i>	<i>Kampfkünste</i>	<i>Artes Marciales</i>
1	Fists of Fire	Feuerfäuste	Puños de Fuego
2	Claws of Thunder	Donner-Klauen	Garras del Trueno
3	Blades of Ice	Eisklingen	Espadas de Hielo
4	Tiger Strike	Tiger-Schlag	Azote del Tigre
5	Cobra Strike	Kobra-Schlag	Azote de Cobra
6	Phoenix Strike	Phönix-Schlag	Azote del Fénix
7	Dragon Talon	Drachen-Kralle	Uña de Dragón
8	Dragon Claw	Drachen-Klaue	Garra de Dragón
9	Dragon Tail	Drachenschwanz	Cola del Dragón
10	Dragon Flight	Drachenflug	Vuelo del Dragón
	<i>Shadow Disciplines</i>	<i>Schattendisziplinen</i>	<i>Disciplinas de las Sombras</i>
11	Burst of Speed	Beschleunigtes Tempo	Ráfaga de Velocidad

12	Fade	Verblassen	Fundido
13	Venom	Giftgeifer	Veneno
14	Claw Mastery	Klauen-Beherrschung	Dominio de la Garra
15	Weapon Block	Waffen-Blocker	Bloqueo de Armas
16	Shadow Warrior	Schattenkrieger	Guerrero de las Sombras
17	Shadow Master	Schattenmeister	Maestro de las Sombras
18	Psychic Hammer	Psycho-Hammer	Martillo Psíquico
19	Cloak of Shadows	Schattenmantel	Capa de las Sombras
20	Mind Blast	Gedanken-Schlag	Ráfaga de Mente
	<i>Traps</i>	<i>Fallen</i>	<i>Trampas</i>
21	Shock Web	Schocknetz	Red de Conmoción
22	Charged Bolt Sentry	Combo-Blitz-Wächter	Centinela con Saetas Cargadas
23	Lightning Sentry	Blitz-Wächter	Centinela de Rayos
24	Death Sentry	Todeswächter	Centinela Mortal
25	Fire Blast	Feuer-Stoß	Ráfaga de Fuego
26	Wake of Fire	Feuerwelle	Estela de Fuego
27	Wake of Inferno	Infernowoge	Estela Infernal
28	Blade Sentinel	Klingen-Wächter	Centinela con Espada
29	Blade Fury	Klingenwut	Furia de Espadas
30	Blade Shield	Klingenschild	Escudo de Espadas

4.1.2 Produktvariablen

Es spielt keine Rolle, welche Figur etwas tut, wo sie es tut, wie und womit, es spielt nur eine Rolle, *was* sie tut bzw. welche Funktion ihre Handlung für die Geschichte hat.

Namen und Benennungen von Gegenständen, Orten, Monstern etc. dürfen bei der Lokalisierung also deutlich freier gehandhabt werden als der Ablauf der Geschichte oder die Eigenschaften der Spielercharaktere.

Gerade diese Variablen sind im Spiel in schier unüberschaubarer Menge vorhanden.

Es gibt rund 100 verschiedene Orte bzw. Gebiete mit Eigennamen, darunter auch die Aktstädte.

Die Gegner sind ausdifferenziert in etwa 300 Monsterarten. Deren Benennung besteht dabei zumeist aus Attribut und Subjekt („Ranziger Entweiher“). Dazu kommen noch mindestens 60 besondere Monster, die unabhängig von ihrer Art feste Eigenschaften, feste Orte des Erscheinens und Eigennamen haben („Rakanischu“) sowie eine schwer einzuschätzende Zahl kleinerer Monsterbosse, deren Benennung zufällig aus drei Listen mit Präfixen, Namen und Suffixen zusammengefügt wird (vgl. das Benennungssystem der seltenen Gegenstände, s.u.).

Auch die gut 30 spieleigenen Charaktere gehören zu den Variablen.

Um den Rahmen der Arbeit nicht zu sprengen, werde ich mich bei der Untersuchung der Lokalisierung der Variablen beispielhaft auf einen Teil der Ausrüstungsgegenstände beschränken, die den größten Anteil der Variablen darstellen.

Die Ausrüstungsgegenstände, auch „Items“ genannt, setzen sich aus 11 Rüstungs- und 20 Waffengattungen zusammen. Jede dieser 31 Gattungen existiert in drei Qualitäten (normal, verbessert, elite); Waffen lassen sich darüber hinaus noch in Einhand- und Zweihandwaffen unterteilen. Auf dieser Ebene findet sich dann die Ausdifferenzierung in Typen, die fest definierte Eigenschaften und Benennungen haben.

Insgesamt gibt es etwas mehr als 500 solcher Itemtypen, darunter beispielsweise 42 Schwertertypen.

Die Grundtypen können wiederum in verschiedenen Formen im Spiel erscheinen, so dass sich kaum eine Obergrenze an möglichen Benennungen angeben lässt.

Ich gebe statt dessen einen kurzen Überblick über die Systematiken, die den Benennungen der verschiedenen Formen zugrunde liegen.

Normale Items haben keine Zusatzeigenschaften. Die Benennung entspricht denen der Basistypen. Dies trifft auch auf

Ätherische / gesockelte Gegenstände zu.

Magische Gegenstände bringen zum Grunditem ein oder zwei magische Eigenschaften mit. Die Benennung wird dann nach bestimmten Regeln erweitert: die zusätzlichen magischen Eigenschaften werden im Itemnamen durch Vergabe von bestimmten Affixen angezeigt. Der Gesamtname hat dann die Gestalt „[Präfix] <Typ> [Suffix]“.

Ein blaues Item könnte also z.B. „scharfsichtiges Legendenschwert der Grausamkeit“ heißen. Damit wäre es definiert als ein Legendenschwert (das ohnehin schon

festgelegte Eigenschaften hat) mit den zusätzlichen magischen Eigenschaften „+6 zu Angriffswert pro Charakterlevel“ (Präfix „scharfsichtig“) und „+201 300% erhöhter Schaden“ (Suffix „der Grausamkeit“).

Insgesamt gibt es 1380 Affixe (638 Präfixe und 742 Suffixe). Dabei sind alle Präfixe mit allen Suffixen kombinierbar. Da jedoch nicht alle Affixe auf allen Items auftreten können, ist schwer zu sagen, wie viele verschieden benannte magische Items es geben kann; vorsichtige Schätzungen belaufen sich auf vier bis fünf Millionen Möglichkeiten.

Seltene Gegenstände sind ebenfalls normale Gegenstände, die magische Modifikatoren haben. Bei ihnen sind es allerdings bis zu sechs, weswegen die Benennung hier anderen Regeln folgt, da sonst Namen entstehen würden wie „robuste gesegnete ockergelbe Beinschienen der Regeneration, des Lichts und der Eile“ für Beinschienen, die die entsprechenden sechs magischen Eigenschaften besitzen.

Die Benennungselemente von seltenen Items werden zufällig aus einer Liste ausgewählt, so dass gleich bezeichnete „Rares“ selten dieselben Eigenschaften haben. Bei seltenen Items sagt die Benennung im Gegensatz zu den magischen Gegenständen also nichts über die Eigenschaften aus.

Dies gilt genauso für

selbst gefertigte Gegenstände.

Spezielle Gegenstände, auch „Uniques“ genannt, stellen eine sehr wichtige Gruppe dar.

Sie werden nicht zufällig generiert, sondern sind samt ihrer Eigenschaften fest programmiert und haben Eigennamen. Auch sie basieren auf den Grunditems.

Ihre Lokalisierung wird Gegenstand eingehenderer Betrachtung sein.

Setgegenstände können zwar einzeln getragen werden, haben aber nur als Set bestimmte Zusatzeigenschaften. Das Set als Ganzes hat einen Namen, zu dem die Namen der Bestandteile passen. „Aldurs Wachturm“ z.B. besteht aus „Aldurs Vormarsch“ (Kampfstiefel), „Aldurs Rhythmus“ (Zackenstern), „Aldurs Täuschung“ (Schatten-Plattenrüstung) und „Aldurs Steinblick“ (Jäger-Verkleidung).

Insgesamt gibt es 32 Sets; die Anzahl der zum Set gehörigen Items ist verschieden (meist drei bis sechs Gegenstände).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Spieler sich an die immer wiederkehrenden Bestandteile des Produktkerns recht schnell gewöhnt. Er ist bald mit dem Handlungsablauf und den Charakteren vertraut.

Auf die Variablen, besonders auf die Gegenstände, trifft dies weniger zu, da sie äußerst zahlreich und sehr nützlich sind; mit ihnen muss er sich immer wieder neu beschäftigen. Damit steht fest, dass zwar eine freiere Handhabung bei der Lokalisierung möglich, eine jeweils gute und funktionierende Lösung jedoch umso wichtiger ist, weil der Spieler hier über schlechte Lösungen häufiger stolpert als beim Produktkern, schlechte Lösungen aber gleichzeitig wahrscheinlicher sind, wie noch gezeigt werden soll.

Zudem wurde schon dargestellt, dass man in allen Versionen des Spiels den Produktkern

möglichst originalgetreu erhalten sollte und sich demnach auch stark am Original orientieren kann.

4.2 Untersuchungsmethode

Diablo - Lord of Destruction ist zunächst eine Software. Die Lokalisierung des Spiels muss also unter den in Kap. 2 erläuterten eher technischen und allgemein für Software gültigen Gesichtspunkten untersucht werden, sofern sie relevant sind. Dies soll im folgenden Kapitel unter der Überschrift „klassische Aspekte“ in bündiger Form geschehen.

Es wurde ausgeführt, worin internationaler Produktkern und Produktvariablen bei Abenteuern im allgemeinen und dem untersuchten Spiel im besonderen bestehen.

Nun wird zu untersuchen sein, ob der internationale Produktkern - die Stationen der Reise des Helden und die Archetypen - als solcher funktionierend erhalten geblieben ist. Das ist ein überschaubares Ziel. Vielschichtiger wird sich abschließend die Untersuchung der Lokalisierung der Produktvariablen gestalten.

Die Arbeitshypothese ist, dass ein intuitiv verständlicher Produktkern auch intuitiv richtig und gültig übertragen werden kann, begünstigt durch die Tatsache, dass man sehr eng am Original bleiben kann und soll. Bei den Variablen hingegen, die den individuellen Charakter des Abenteurers ausmachen, ist es unerlässlich, die Übertragung freier zu handhaben, wobei man die Auswirkungen der Variablen auf die Spielatmosphäre nicht unterschätzen darf. Dabei stellt sich natürlich die Frage, nach welchen Gesichtspunkten man dabei verfahren soll.

Hier können wir von einer Untersuchung der Lokalisierung also einige Erkenntnisse erwarten, ganz gleich, ob gut oder schlecht lokalisiert wurde.

5 Lokalisierung von Diablo - Lord of Destruction

5.0.1 Internationalisierung

- *Verwendung einer geeigneten Zeichencodierung*
Standard war hier die mit Unicode identische ISO 10646. Damit sind genug Zeichen darstellbar; das Spiel wird z.B. auch in Korea gespielt.
- *keine Verwendung hartcodierter Texte*
Auch diese Voraussetzung ist erfüllt - Programm- und Quelldateien liegen getrennt voneinander vor.
- *Anpassbarkeit der Standardeinstellungen*
Dieser Punkt ist nicht kritisch, da sich solche Angaben auf Datum und Uhrzeit beschränken, die online abgerufen werden können. Sie werden für jede Zeitzone korrekt angegeben, allerdings amerikanisch dargestellt.
- *International verwendbares Design der Grafischen Benutzerschnittstelle*
An flexible Textfelder ist teilweise nicht gedacht worden, so dass auf einigen wenigen Oberflächen die übersetzten Texte abgeschnitten sind.
Das Design der GUI ist prinzipiell international verwendbar, da ohnehin eine eigene Welt dargestellt wird; die große Einschränkung besteht in der Darstellung von Text - siehe hierzu Punkt 5.1.3 - „Sprache und Sprachregister“.

5.1 Lokalisierung: „Klassische“ Aspekte

5.1.1 Grafische Benutzerschnittstelle

Die Benutzereingaben sind nicht umfangreich genug, um eine Herausforderung für die untersuchten Lokalisierungen darzustellen; sie beschränken sich auf Schrifteingaben wie die Namensvergabe an den Spielcharakter, Konversation unter den Spielern im sogenannten Chatfenster und ein paar BattleNet-spezifische Befehle, die ohnehin fix sind.

Die Grafiken mussten nicht angepasst werden abgesehen von Texteinblendungen wie den Monologen der spieleigenen Charaktere, die zusätzlich zur Audiowiedergabe als Lauftexte eingeblendet werden. Hier kommt es besonders in der spanischen Fassung zu leichten Diskrepanzen, was Textlauf- und Sprechgeschwindigkeit betrifft.

Die gesprochenen Passagen mussten natürlich synchronisiert werden mit allen diesbezüglichen Schwierigkeiten. So spricht z.B. einer der Haupt-Spielcharaktere in der deutschen Fassung mit zwei Stimmen, weil der erste Synchronsprecher starb, ehe er die Arbeit beenden konnte.

5.1.2 Komplexität

Für die Lokalisierung von Spielesoftware ist die Zeit üblicherweise noch knapper bemessen als bei Anwendungssoftware, da ein nahezu zeitgleiches Erscheinen des Spiels auf den verschiedenen Märkten einen enormen Verkaufsvorteil bringt.

Daraus ergibt sich, dass so gut wie keine Zeit bleibt, die lokalisierte Fassung auf schwer zu entdeckende Fehler zu untersuchen.

Während in der Originalversion und in der deutschen Fassung beispielsweise ein Monster, das nicht benannt wurde, über eine Automatik stets die Bezeichnung „an evil force“ / „eine böse Macht“ erhält, wurde die Implementierung dieser Automatik in der spanischen Version offenbar vergessen.

Da unbenannte Monster sehr selten vorkommen, fiel dieser Fehler in der kurzen Testphase aber nicht auf, und so haben solche Monster in der spanischen Version als Bezeichnung den Dummytext „not used - tell ken“, was zur Erheiterung der Spieler beiträgt, nicht zur beabsichtigten Spielatmosphäre.

5.1 Lokalisierung: „Klassische“ Aspekte



Abbildung 5.1: übersehener Dummytext

5.1.3 Kulturelle und juristische Belange

LoD ist in Deutschland ab 16 Jahren freigegeben.

Kulturell war zu bedenken, dass das Christentum eine Rolle spielt, wenn auch vor allem seine negativen Aspekte. Es ist generell nicht anzunehmen, dass in irgendeinem Teil der Welt, in dem das Spiel abgesetzt werden soll, die Anspielungen auf diese Weltreligion ein signifikantes Hindernis darstellen. Es ist nicht einmal erforderlich, allzu vertraut mit der Religion zu sein, da sie letztlich nur als Requisite für die düstere Atmosphäre dient und als solches immer funktioniert.

In der spanischen Version ist eine gewisse Tendenz zur Betonung christlicher Elemente festzustellen. Wo im Original ein religiöser Bezug denkbar war („Azurewrath“; „Fetid Sprinkler“), wurde dieser aufgegriffen und konkretisiert („Ira Celeste“; „Hisopo Fétido“). Symbole werden ebenfalls nur als atmosphärisches Hilfsmittel eingesetzt, allen voran das Pentagramm. In den untersuchten Versionen wurden hier keinerlei Veränderungen vorgenommen.

Eine Platzierung des Spiels auf dem indischen Markt hätte eine Veränderung verlangt. Während einige tote Kühe, die man im normalen Spielverlauf antrifft, vermutlich sogar hätten beibehalten werden können, weil der „geschürzte Knoten“ ja gerade in der Entweihung des Guten besteht, hätte der inoffizielle Bonuslevel - ein Scherz der Hersteller - auf jeden Fall entfernt werden müssen, da man dort ausschließlich gegen Kühe kämpft.

Produktnamen

Die einzigen Kunstwörter des Spiels sind die Namen der einsilbigen, frei kombinierbaren Runen.

Hier musste man natürlich aufpassen, dass die Fantasielauter keine ungewollte Bedeutung auf den neuen Zielmärkten hatten. Für den asiatischen Markt wurden mehrere Runen umbenannt; für den deutschen wurde nur die „Po“-Runen zu einer „Pon“-Runen gemacht, um den ungewollten Lacheffekt der Kombination zweier solcher Runen zu vermeiden. Später wurde diese Runen ohnehin zu einer „Io“, so dass sich das Problem erledigt hatte.

Sprache und Sprachregister

Es rächt sich die Tatsache, dass mit dem Englischen als Ausgangssprache eine vergleichsweise schlichte Grammatik die Maßstäbe gesetzt hat. Während dies für Fließtexte keine Konsequenzen hat, stolpert man in anderen Bereichen darüber, dass z.B. oft Paarungen von Attributen und Subjekten grammatikalisch nicht stimmen, weil alle Attribute maskulin gesetzt wurden, jedoch nicht alle Subjekte maskulin sind („geisterhafter Gespenst“). Die spanische Version ist noch fehlerhafter und unschöner als die deutsche. Hier wurden für viele Gegenstände die Artikel fest mit einprogrammiert, so dass der Spieler vor sehr unidiomatischen „el yelmo“ / „la joya“ und ähnlichen Funden steht (die Gegenstände sind nie die einzigen ihrer Art). Überdies ist es für weibliche Charaktere oft nicht möglich, konkordante Rückmeldungen zu bekommen. Wenn sie beispielsweise aus einem Brunnen

trinken, bekommen sie die Information „te sientes recuperado“ - die nötige Unterscheidung war gar nicht vorgesehen und ein späteres Nachbessern nicht mehr möglich.

5.1.4 Lokalisierungswerkzeuge

Der Einsatz von Lokalisierungstools lohnt sich bei Projekten wie diesem ganz besonders. An eine Trennung von Programm- und Quellcode wurde gedacht, damit ist die wesentliche Voraussetzung erfüllt. Es sind große Mengen Fließtext zu übersetzen, und bei der Masse an spezifischen Benennungen ist auch eine Termdatenbank sehr sinnvoll.

Zudem sind bei erfolgreichen PC-Spielen Fortsetzungen eher die Regel als die Ausnahme. Die untersuchte Erweiterung LoD ist schon die dritte zu lokalisierende Fassung des Spiels Diablo. Viele Begriffe und Namen sind erhalten geblieben oder in die Benennung neuer Gegenstände mit eingegangen, so dass man sich einerseits einige Arbeit beim Lokalisieren späterer Fassungen ersparen kann und andererseits dank schlüssiger Begriffsübernahme die Kenner der Vorgängerversion(en) nicht vor den Kopf stößt.

Ein Projekt dieser Größenordnung sollte nicht auf den Einsatz solcher Tools verzichten.

5.2 Inhaltliche Aspekte

5.2.1 Lokalisierung des Produktkerns

Der internationale Produktkern kann und muss nahezu unverändert erhalten bleiben. Ein starker Eingriff in Geschichte und Ablauf des Spiels oder in den Aufbau der Charaktere („Blending“) würde ein anderes Spiel als Ergebnis hervorbringen.

Der Produktkern ist, wie gezeigt wurde, gewissermaßen selbsterklärend in dem Sinne, dass er sich des „Weltwissens“ des Spielers und auch des Lokalisierers bedient. Er muss also gar nicht erschöpfend mit Worten darstellbar sein.

Die Übertragung in andere Sprachen wird so relativ einfach. Man kann sich stark an den Worten des Originals orientieren.

Tatsächlich wurden Geschichte und Handlungsablauf in den zwei untersuchten Lokalisierungen beibehalten. Auch die Benennungen der Charakterfertigkeiten in den drei Sprachen zeigen, dass (hier zu recht) sehr eng am Original übersetzt wurde.

5.2.2 Lokalisierung der Produktvariablen

Anders verhält es sich dagegen mit den Variablen.

Wie schon besprochen wurde, sorgt hier eine gewisse Freiheit in der Übertragung dafür, dass die Zielfassung umso stimmiger wirkt. Allerdings ist auch mit einer beträchtlichen Masse an Material umzugehen.

Die Lokalisierung der Produktvariablen stellt die eigentliche Herausforderung dar.

Es soll nun untersucht werden, wie mit den Variablen bei der Lokalisierung verfahren wurde. Beispielhaft soll eine bestimmte Klasse von Gegenständen untersucht werden, nämlich die sogenannten speziellen Gegenstände, die hinsichtlich ihres Aussehens, ihrer Eigenschaften und ihrer Namen fest programmiert sind (s.o.).

Es gibt rund 370 dieser speziellen Gegenstände mit teilweise sehr fantasievollen und sprechenden Namen. Eine komplette dreisprachige Liste befindet sich im Anhang.

Während der Produktkern auf die Präsuppositionen der Spieler zurückgreifen kann, sind die Variablen nur über ihre Eigenschaften definiert - im Fall der Gegenstände also über ihr Aussehen, ihren Zweck, ihre Qualitäten und ihre Benennung. Mit ihnen muss man sich daher beschäftigen, wenn man die Benennung übertragen möchte - es sei denn, der Sinn der Benennung liegt direkt auf der Hand und ist übertragbar.

Das kann aus verschiedenen Gründen der Fall sein:

Internationale Benennungen

Bei den speziellen Gegenständen finden sich Namen wie „Bing Sz Wang“, „Oculus“ oder „Langer Briser“, die schon in der Originalversion des Spiels absichtlich fremdsprachig gewählt wurden. Ich bezeichne diese Benennungen als international, weil sie in jeder Spielversion als fremde Begriffe (und damit als Originale) erhalten bleiben dürfen und sogar sollen. Die einzige Ausnahme besteht für eine Lokalisierung in die Sprache, aus der

der Begriff stammt; dieser Fall soll unten diskutiert werden. Insgesamt finden sich unter den speziellen Gegenständen 24, die solche internationalen Benennungen haben, was einem Anteil von knapp sieben Prozent entspricht. Sie lassen sich in drei Sprachgruppen einteilen: die romanische (8 Vertreter), die germanische (7) und die asiatische (9):

Tabelle 5.1: Spezielle Gegenstände mit internationalen Benennungen

		Englisch	Deutsch	Spanisch
ROM	1	Alma Negra	Alma Negra	Alma Negra
	3	Annihilus	Vernichtikus	Annihilus
	68	Crainte Vomir	Crainte Vomir	Crainte Vomir
	170	Homunculus	Homunkulus	Homúnculo, el
	199	Lenymo	Lenymo	Lenymo
	227	Oculus, the	Auge, das	Óculo, el
	232	Pelta Lunata	Pelta Lunata	Pelta Lunata
	233	Pierre Tombale Couant	Pierre Tombale Couant	Pierre Tombale Couant
GER	19	Bartuc's Cut-Throat	Bartucs Chop- Chop/Cut- Throat	Hachazo de Bartuc
	80	Darksight Helm	Dunkelsichthelm	Yelmo de Vista Oscura
	205	Maelstrom	Mahlstrom	Torbellino de Ira
	220	Nagelring	Nagelring	Anillo de Naguel
	326	Tarnhelm	Tarnhelm	Yelmo de la Laguna
	333	Todesfaelle Flamme	Todesfallen-Flamme	Todesfaelle Flamme
	(ger / ro?)	196	Langer Briser	Langer Briser
AS	22	Bing Sz Wang	Bing Sz Wang	Bing Sz Wang
	51	Buriza-Do Kyanon	Buriza-Do Kyanon	Buriza-Do Kyanon
	96	Dragon Chang, the	Drachen-Chang, der	Chang de Dragón
	120	General's Tan Do Li Ga, the	Tan-Do-Li-Ga des Generals, das	Tan Do Li Ga del General, el
	171	Hone Sundan	Hone Sundan	Afilar Sundan
	176	Husoldal Evo	Husoldal Evo	Husoldal Evo
	186	Jade Tan Do, the	Jade-Tan-Do, das	Tan Do de Jade, el

192	Kuko Shakaku	Kuko Shakaku	Kuko Shakaku
210	Mang Song's Lesson	Mang Songs Lektion	Lección de Mang Song

Mit diesen Namen wird aus Gründen der Spielatmosphäre eine Assoziation mit anderen Kulturen erzeugt. Es ist passend, einen Zauberinnenstab „Oculus“ zu nennen, denn neben der semantischen Mystik des Begriffs „Auge“ in diesem Zusammenhang ruft das lateinische Wort Assoziationen mit der Antike hervor, die wiederum verbunden ist mit Göttern, Orakeln und dem alten Testament, sowie Assoziationen mit dem Mittelalter, als Latein die Sprache der Wissenschaft war - welche damals einen nach heutigen Maßstäben eher okkulten als tatsächlich wissenschaftlichen Charakter hatte.

Es ist offensichtlich, dass kein Wert auf eine tiefere oder auch nur schlüssige Bedeutung der Benennungen gelegt wurde, denn oft sind die Namen in der jeweiligen Sprache grammatikalisch nicht korrekt, bisweilen sogar etwas unsinnig („Crainte Vomir“ - wobei man sich in diesem Falle fragen kann, ob nicht tatsächlich eine Angst vor baldigem Erbrechen gemeint ist, weil der betreffende Gegenstand die einzige Waffe ist, die die Laufgeschwindigkeit des Charakters steigert. Dennoch ist die Benennung zumindest unidiomatisch). Dieser Umstand spielt nur auf einem Zielmarkt mit der entsprechenden Landessprache eine Rolle. Dort muss allerdings nachgebessert werden, damit die Spieler nicht über die Unsinnigkeit stolpern. Tatsächlich heißt der Gegenstand „Crainte Vomir“ in der französischen Spielversion „Epouvantable“; „Pierre Tombale Couant“ wurde mit „Chouanne“ übertragen. Für die deutsche Fassung wurde die „Todesfaelle Flamme“ zur „Todesfallen-Flamme“.

Auffällig ist, dass die spanische Lokalisierung oft gerade die germanischen Benennungen nicht als solche übernommen, sondern übersetzt hat. Offenbar fiel es den Lokalisierern schwer, die germanischen Benennungen in der Masse englischer Begriffe noch als beabsichtigt zu erkennen.

„Maelstrom“ beispielsweise wurde nicht als stehender Begriff erkannt (in der deutschen Version allerdings auch nicht - der Begriff bezeichnet eine bestimmte Meerenge und ist ein Eigennamen, der ähnlich konnotiert ist wie „Bermuda-Dreieck“), sondern übersetzt, und anstatt weiterhin den „Tarnhelm“ als solchen zu behalten, entschied man sich für die nicht unmittelbar nachvollziehbare Übersetzung „Yelmo de la Laguna“.

Während also Romanismen ebenso wie asiatisch anmutende Benennungen vor dem germanischen Hintergrund sehr einfach als beabsichtigte „Fremdwort-Dotierung“ zu erkennen waren und demzufolge gut beibehalten werden konnten, fiel es natürlich ungleich schwerer, die Germanismen ähnlich einzustufen, da sie viel weniger auffielen.

Die Folge ist, dass es in der spanischen Version zwar noch deutsch klingende Benennungen gibt, aber keine englischen mehr.

KONSEQUENZEN FÜR DIE LOKALISIERUNG

Angesichts der Tatsache, dass eine breitgefächerte „Dotierung“ offensichtlich beabsichtigt war, kann man zwei Sorten von Verlust erkennen.

Die erste ergibt sich dadurch, dass ein Fremdwort in der entsprechenden Sprache kein Fremdwort mehr ist. Dies kann man entweder in Kauf nehmen und dafür sorgen, dass die Benennung wenigstens sinnvoll und korrekt ist, oder man greift auf Benennungen in wieder anderen Sprachen zurück. In beiden Fällen ist z.B. ein deutsches Original als solches für den deutschen Zielmarkt verloren.

Die Lokalisierer von LoD haben sich für die erste Variante entschieden.

Dadurch sinkt zwar die „Dotierung“ leicht ab, es wurde jedoch ein Kunstgriff vermieden, über den jeder mit der Originalversion vertraute Spieler staunen würde. Da der Grundverlust unvermeidlich ist, ist diese Lösung also als die günstigere zu bewerten.

Die zweite Sorte Verlust stellen die nicht als solche erkannten internationalen Benennungen dar, die „versehentlich“ übersetzt wurden. Dieser Verlust ist vermeidbar.

Dennoch handelt es sich hier um eine Art von Variablen, die - von der beschriebenen Ausnahme abgesehen - unverändert übertragen werden kann. Ihr Sinn ist ersichtlich und funktioniert in der (europäischen) Zielsprache unverändert.

Internationale Konzepte

Tabelle 5.2: Fabelwesen

	Englisch	Deutsch	Spanisch
12	Atma's Scarab	Atmas Skarabäus	Escarabajo de Atma
58	Cerebus' Bite	Zerebus' Biss	Mordisco de Cerebus
86	Demon Limb	Dämonenglied	Extremidad Demoníaca
92	Djinn Slayer	Dschinnschlächter	„Criminal Djinn“
95	Dracul's Grasp	Draculs Griff	Garra de Drácula
96	Dragon Chang, the	Drachen-Chang, der	Chang de Dragón
118	Gargoyle's Bite	Gargoyle-Biss	Mordisco de Gargola
123	Ghostflame	Geisterflamme	Llama Fantasmal
124	Ghoulhide	Ghul-Leder	Escondite Macabro
125	Giant Skull	Riesenschädel	Craneo Gigante
132	Goblin Toe	Goblin-Zeh	Dedo de Goblin
143	Griffon's Eye	Greifenaug	Ojo de Grifo
147	Guardian Angel	Schutzengel	Ángel Guardián
148	Guardian Naga	Wächter-Dao	Guardián Naga
170	Homunculus	Homunkulus	Homúnculo, el
200	Leviathan	Leviathan	Leviatán
206	Magefist	Magierfaust	Puño del Mago
214	Medusa's Gaze	Medusas Blick	Mirada de Medusa
217	Minotaur, the	Minotaurus, der	Minotauro, el

5 Lokalisierung von *Diablo - Lord of Destruction*

267	Seraph's Hymn	Seraphims Psalm	Himno de Seraph
329	Thundergod's Vigor	Donnergotts Gedeihen	Vigor del Dios de los Truenos
342	Undead Crown	Untote Krone	Corona Viviente
343	Valkyrie Wing	Walkürenflügel	Ala Valquiria
344	Vampire Gaze	Vampir-Blick	Mirada de Vampiro
362	Wisp Projector	Irrlichtprojektor	Proyector de Brizas
370	Wraith Flight	Gespensterflucht	Huida de Espectro
373	Criminal Djinn	Dschinnschlächter	Criminal Djinn

Tabelle 5.3: Mythen

	Englisch	Deutsch	Spanisch
10	Athena's Wrath	Athenes Zorn	Ira de Atenea
11	Atlantean, the	Atlantide, der	Atlantes, los
23	Black Hades	Schwarzer Hades	Hades Negro
30	Blade of Ali Baba	Klinge des Ali Baba	Espada de Ali Baba
58	Cerebus' Bite	Zerebus' Biss	Mordisco de Cerebus
95	Dracul's Grasp	Draculs Griff	Garra de Drácula
170	Homunculus	Homunkulus	Homúnculo, el
200	Leviathan	Leviathan	Leviatán
205	Maelstrom	Mahlstrom	Torbellino de Ira
214	Medusa's Gaze	Medusas Blick	Mirada de Medusa
217	Minotaur, the	Minotaurus, der	Minotauro, el
236	Pompeii's Wrath	Pompejis Zorn	Ira de Pompeya
294	Spire of Lazarus	Spitze von Lazarus	Aguja de Lázaro
329	Thundergod's Vigor	Donnergotts Gedeihen	Vigor del Dios de los Truenos

Tabelle 5.4: Wendungen

	Englisch	Deutsch	Spanisch
144	Grim Reaper, the	Gevatter Tod	Segador Implacable, el
246	Razor's Edge	Messers Schneide	Filo de Cuchilla
250	Reaper's Toll, the	Schnitters Tribut	Peaje de la Parca, el

Oft wurden zur Benennung der speziellen Gegenstände international gültige Konzepte benutzt, indem man mythische Begriffe verwendete, die eine einzige weit verbreitete Be-

nennung haben („Medusa“), oder Bilder, die als solche in mehreren Sprachen existieren („Schnitters Tribut“).

Für solche Benennungen sind Mythen aller Arten natürlich eine gute Quelle, aus der im vorliegenden Spiel tatsächlich umfangreich geschöpft wurde.

Darüberhinaus haben die Spielemacher Diablo auch da mythisch angelegt, wo es keine konkrete Vorlage gab. Die Geschichte von Diablo ist ein eigener Mythos, wie ja schon gezeigt wurde; dabei wurde aber darauf geachtet, diesen Mythos nicht auf ein spezielles Schicksal zu beschränken. Um damit eine Grundlage für beliebiges passendes Geschehen zu schaffen (nicht zuletzt für das Spielgeschehen aller Versionen selber), stellt die Geschichte eher einen Basismythos dar, der nicht bis in alle Details definiert ist und um den sich weiteres Geschehen ranken kann.

Dies ermöglicht es, bereits bekannte Mythen mit einzubeziehen - sie müssen nur zum eher düster-fantastischen Charakter des Spiels passen. Die böse Gräfin im Blutmoor ist eindeutig angelehnt an Elisabeth Báthory, die historisch tatsächlich existiert hat und als Mythos in seiner Düsterei zu LoD passt.

Die Lokalisierung solcher Benennungen nach tatsächlichen Mythen ist tendenziell natürlich einfacher, denn die Mythen sind meist verbreitet genug. Überdies erregt es keinen Anstoß, wenn in einem Zielland ein Mythos unbekannt ist, denn das Schema eines beliebigen Mythos ist ja immer das gleiche, wie gezeigt wurde.

KONSEQUENZEN FÜR DIE LOKALISIERUNG

Auch hier ist der Sinn der Namen ersichtlich; die Benennungen können übernommen werden (wobei natürlich der nicht-mythische Benennungsteil übersetzt werden muss). Mangelndes Allgemeinwissen der neuen Zielgruppe ist kein Hindernis, da über das Fehlen einer Assoziation niemand stolpert - vielmehr werden dann die mythischen Namen als Eigennamen verstanden und damit der dritten großen Gruppe von Benennungen spezieller Gegenstände zugeordnet, die selbstreferentiell und damit relativ einfach zu übertragen sind:

Eigennamen

Sehr oft wurden Orte, Monster oder Charaktere des Spiels selbst als Namensgeber benutzt. Ob der Spieler deren Geschichte genauer kennt oder ob die Geschichte überhaupt genauer erzählt wurde, spielt eine ähnlich untergeordnete Rolle wie die Kenntnis der einzelnen internationalen Konzepte. Bisweilen sind die Eigennamen sogar die Namen der Programmierer oder Anagramme davon.

Diese Benennungsquelle war sehr produktiv; knapp 60, also gut 15% der speziellen Gegenstände enthalten Eigennamen (vgl. Anhang).

KONSEQUENZEN FÜR DIE LOKALISIERUNG

Auch hier kann wieder ein Teil der Benennung so gut wie unverändert stehenbleiben.

Wie aber verfährt man mit dem Rest? Und was geschieht, wenn die Benennung des Gegenstandes sich nur auf dessen Eigenschaften bezieht?

Die Nachteile einer wörtlichen Übersetzung werden deutlich:

Benennungslänge

Eine Auszählung der jeweiligen Benennungen ergibt, dass im Englischen durchschnittlich 1,8 Wörter für einen speziellen Gegenstand gebraucht werden, im Deutschen nur 1,6. In der spanischen Fassung werden deutlich mehr Wörter gebraucht: im Durchschnitt 2,9.

Dies ist teilweise darauf zurückzuführen, dass im Spanischen mehr Artikel benötigt werden als im Deutschen oder Englischen. Auch die oft auftauchenden Genitivstrukturen lassen die Wortzahl stark ansteigen, weil im Spanischen die Präposition „de“ sowie der entsprechende Artikel zwingend erforderlich sind. Der Besitzer lässt sich dem Besitz nicht einfach voranstellen wie im Deutschen („Donnergotts Gedeihen“) oder Englischen („Thundergod’s Vigor“), so dass erst im Spanischen beispielsweise eine solche doppelte Verschachtelung: „Vigor del Dios de los Truenos“ deutlich - und im Einzelfall ein Verhältnis der Benennungslängen von 1:3 möglich wird.

Angemerkt sei natürlich, dass auch im Deutschen und Englischen die eben für das Spanische beschriebene Genitivvariante eine Option ist („Skin of the Vipermagi / Haut des Vipernmagiers“). Allerdings wird sie eher als Stilmittel und allgemein sparsam eingesetzt. Gar nicht die Möglichkeit zu haben, eine Genitivkonstruktion auf germanische Art zu „packen“, ist im Fall der speziellen Gegenstände oft ein großer Nachteil. Hier steht angesichts des sonst oft umständlichen Ergebnisses ein eingängiger Name eher im Vordergrund als eine möglichst vollständige Übersetzung.

Die teilweise sehr großen Foren der Spielergemeinde zeigen deutlich, dass die Anwender konsistent zu starken Verkürzungen neigen. Sie einigen sich auf Abkürzungen, die selten länger als drei Silben sind. Tendenziell kürzen sie dabei eher die Originalbezeichnungen ab - ein Umstand, der durch unidiomatische, wenig griffige zielsprachliche Benennungen weiter befördert wird.

KONSEQUENZEN FÜR DIE LOKALISIERUNG

Hier ist eine Anpassungsleistung erforderlich. Zu lange Namen sind dem Spielfluss abträglich, da die Aufmerksamkeit länger gebunden ist und die Kommunikation mit den Mitspielern länger dauert. Vor allem aber kann man sie sich viel schlechter merken. Ihre Benennungen sollten auf jeden Fall einen namenhaften Charakter behalten; davon kann bei Benennungen mit sechs oder mehr Worten aber keine Rede mehr sein.

Das ist im Gegensatz zu den drei genannten Unterarten nicht dadurch zu rechtfertigen, dass die Benennungen inhaltsgetreu übersetzt werden müssten, da sie an sich nur einen auf den Gegenstand bezogenen Sinn haben.

Wenn aber für die Originalbezeichnung der Gegenstand selbst motivierend für die Benennung war, dann ist die Frage, warum er es nicht auch in einer anderen Sprache sein sollte, wenn eine möglichst wortgetreue Übersetzung eher unglückliche Ergebnisse zeitigt, wie folgender Abschnitt noch besser veranschaulicht:

Komposita

In allen drei untersuchten Sprachen sind mit Hilfe von Komposita sehr gelungene Namen für die Gegenstände entstanden sind. Dabei gibt es im Deutschen und Englischen aber deutlich mehr Möglichkeiten, Komposita zu bilden.

Die produktivste Form von Komposita im Spanischen ist das VN-Kompositum, die Verbindung eines Verbs mit einem Nomen („sacacorchos“), wobei das Verb immer vorne und in flektierter Form steht (3.Pers.Sg.), das Nomen hinten und im Plural. Bei den speziellen Gegenständen fallen vor allem diejenigen spanischen Benennungen ins Auge, die sich eines solchen VN-Kompositums bedienen haben, weil auf diese Weise wunderbar kompakte Namen entstanden sind, in denen auch der Anwendungszweck deutlich wird.

Es finden sich im Spanischen zwar prinzipiell noch andere Formen von Komposita wie z.B. die Kombination zweier Adjektive („sordomudo“), zweier Nomen („autopista“) oder einer Präposition und eines Nomens („parabrisas“), aber diese sind seltener, weniger produktiv und tauchen als Lösung für die Benennungen der speziellen Gegenstände nicht auf.

Daraus folgt, dass die allermeisten englischen Komposita in der spanischen Lokalisierung aufgelöst werden mussten. (Auch dieser Umstand schlägt sich in der Benennungslänge nieder.)

Schon AN-Komposita (aus Adjektiv und Nomen) sind als solche nicht mehr zu übernehmen:

15: Azurewrath / Blauzorn / Ira Celeste.

Sie müssen mit mindestens zwei Worten wiedergegeben werden, wobei das Adjektiv meistens hinten steht.

Noch anspruchsvoller sind Benennungen mit drei Bestandteilen. Während sich im Deutschen ein Kompositum im Grunde beliebig erweitern lässt, erscheinen die Bestandteile im Spanischen in der Regel einzeln, was zu recht umständlichen Ergebnissen führt:

25: Blackhand Key / Schwarzhandschlüssel / Llave de la Mano Negra

374: Hellfire Torch / Höllenfeuerfackel / Antorcha del Fuego del Infierno

Oft stellt sich aufgrund der Notwendigkeit, englische Komposita in ihre Bestandteile zu zerlegen, das Problem, die Beziehung zwischen den Bestandteilen eindeutig zu machen, obwohl sie im Kompositum nicht benannt wird. Dies ist eine sehr produktive Quelle für semantische Fehlübersetzungen aller Art:

41: Bloodthief / Blutdieb / Ladrón Sangriento

Während im Englischen wie im Deutschen auch ohne gezielte Kenntlichmachung deutlich ist, dass es sich um einen Blutdieb handelt, hat die spanische Version diese Bedeutung verpasst und einen „blutigen Dieb“ daraus gemacht.

5 Lokalisierung von Diablo - Lord of Destruction

79: Darkglow / Dunkelglüh / Resplandor de Oscuridad

Die englische bzw. deutsche Version lässt drei Bedeutungen zu: „glüht im Dunkeln“, „Glühen des Dunkels“ und „glüht dunkel“. Im Spanischen ist es unmöglich, diese Auswahl nicht einzuschränken; in diesem Fall hat man sich etwas unschön für das „Glühen des Dunkels“ entschieden. Über den Verlust an Sinnhaftigkeit lässt sich zwar streiten, doch sieht man, dass mit dem Zwang zur Auflösung sehr poetische Benennungen verlorengehen.

125: Giant Skull / Riesenschädel / Craneo Gigante

Dies ist ein typisches semantisches Auflösungsproblem: „riesiger Schädel“ oder „Schädel des Riesen“? Englisch und Deutsch müssen sich wie so oft nicht festlegen, sondern überlassen es dem Rezipienten, die sinnvollste Bedeutung für gegeben zu nehmen; das Spanische muss die Beziehung eindeutig machen.

Oft kann der Sinn eines Kompositums überhaupt erst aus den Eigenschaften des Gegenstandes erschlossen werden:

184: Islestrike / Inselschlag / Azote a la Isla

Gemeint ist hier eigentlich ein *Einzel*schlag. Um auf diese Idee zu kommen, muss man allerdings vor Augen haben, wie vielfältig die in englischen und deutschen Komposita angedeuteten Beziehungen zwischen den Bestandteilen sein können, und sich dazu den Gegenstand ansehen, um den es geht. In diesem Fall handelt es sich um eine Axt mit vergleichsweise langsamer Angriffsgeschwindigkeit, deren einzelne Schläge wiederum durch bestimmte Zusatzeigenschaften verstärkt werden - als Sinn der Benennung tritt damit der einzelne gewaltige Schlag hervor.

Während man diese Bedeutung im Deutschen noch wiederfindet, ist sie in der spanischen Benennung verlorengegangen, weil sie offenbar gar nicht erkannt wurde. So wurde einfach das englische Kompositum aufgelöst, und das Ergebnis ist ein ziemlich sinnfreier „Azote a la Isla“ anstatt z.B. eines „Azote aislado“ oder sogar eines „Golpeador“ o.ä..

Eine Vertauschung der Sinnpositionen der Bestandteile ist in der spanischen Version allgemein häufig:

290: Spellsteel / Zauberstahl / Hechizo de Acero

Aus Zauberstahl wird ein Stahlzauber.

353: War Traveler / Kriegsreisender / Viajero de la Guerra

Die Sinnverbindung „Reisender **in Sachen** Krieg“ ist schwer zu transportieren, wenn man sie deutlich machen muss. In der englischen und deutschen Version schwingt sie von alleine mit; die spanische kann sie jedoch nicht retten, indem sie einfach das Kompositum auflöst. Man hätte hier aktiv neu formulieren müssen, z.B. mit „Guerrero Viajante“.

Während man in den meisten bisher genannten Fällen gerade die spanische Version zwar unschön finden kann, aber nicht verwerfen muss, folgen doch einige glatte Fehlübersetzungen aus der Tatsache, dass im Deutschen und Englischen einerseits und im

Spanischen andererseits so unterschiedliche Regeln für die Versprachlichung von Sachzusammenhängen gelten:

38: Bloodletter / Blutvergießer / Letra de Sangre

Auf den ersten Blick liegt es nahe, im Original einen „Blutbrief“ zu sehen - besonders dann, wenn man sich die Vielzahl der möglichen semantischen Beziehungen zwischen den Wortbestandteilen immer wieder vor Augen halten muss, weil sie in der eigenen Sprache viel überschaubarer sind.

Der spanische Lokalisierer ging davon aus, ein schlichtes Determinativkompositum vor sich zu haben, das - wie in germanischen Sprachen üblich - durch das Erstglied bestimmt wird: ein blutiges X. So kam für das Zweitglied als Determinatum durchaus ein „Brief“ in Frage, der ja ganz und gar ein Nomen ist, wie der Lokalisierer es an dieser Stelle ohnehin erwartet hatte. Dass dieses Nomen in Wahrheit bereits eine Derivation (des englischen Verbs „to let“) ist, blieb unbemerkt, denn im allgemeinen können ja die Bestandteile eines Kompositums für sich stehen, und das trifft auf einen „Brief“ zu, auf einen „Lasser“ jedoch nicht.

Was also verloren ging, war erstens die tatsächliche semantische Beziehung der Wortbestandteile - die keine determinierende (A bestimmt B) ist, sondern eine effizierende (B bewirkt A) - und zweitens die Bedeutung des Nomens „letter“.

Zunächst mag es viel verlangt scheinen, solche Fallen zu erkennen. Aber ein weiteres Mal muss man einräumen, dass ein Blick auf den fraglichen Gegenstand geholfen hätte, semantisch nachzurüsten: Ein Messer ist offensichtlich viel wahrscheinlicher ein „Blutlasser“ als ein „Blutbrief“.

In den seltenen Fällen, in denen schon die Originalbenennung ein VN-Kompositum ist, hat dann wiederum der deutsche Lokalisierer Mühe:

Während

235: Pluckeye / Reißauge / Sacaojos

sowohl im Deutschen als auch im Spanischen sozusagen „Volley“ genommen wurde, tappte man bei

327: Tearhaunch / Tränenkeule / Anca Desgarrada

in eine typisch deutsche Sinnfalle, weil in germanischen Sprachen VN-Komposita zwar vorhanden, aber rar sind. Ein Kompositum mit einem Nomen („Tränen-“) am Anfang ist viel wahrscheinlicher als eines mit einem Verb („Reiß-“), und so übersetzte der deutsche Lokalisierer eine „Tränenkeule“, wo es eindeutig ums Reißen ging.

Leider ließ er damit im Dunklen, wie er den nahegelegten semantischen Zusammenhang der Bestandteile des Originals transportiert hätte. Aufgrund der Wortfolge müsste man eigentlich eine „Reißkeule“ formulieren; der spanische Lokalisierer ging sogar noch weiter in diese Richtung („gerissene Keule“). Dennoch hat das Original eher die Bedeutung „Keulenreißer“ - eine solche Lösung wäre vom spanischen Lokalisierer, der an VN-Komposita gewöhnt ist, auch zu erwarten gewesen (z.B. „Tirapatás“).

Wieder gilt, dass der Gegenstand selbst bei der semantischen Identifizierung helfen kann: Eine Keule hätte man ohne weiteres „Reißkeule“ nennen können. Allerdings handelt es sich bei „Tearhaunch“ um Stiefel, mit denen bestimmte Charaktere recht schnell sind -

5 Lokalisierung von *Diablo - Lord of Destruction*

es sind „Keulenreißer“.

Wo im Spanischen jedoch tatsächlich auf VN-Komposita zurückgegriffen wurde, entstanden wie eingangs erwähnt durchweg gelungene Benennungen:

48: *Bonesnap / Knochenbrecher / Rompehuesos*

49: *Brainhew / Hirnhacke / Cortacerebros*

70: *Cranium Basher, the / Schädelhauer, der / Destrozacraneos*

292: *Spineripper / Rückenbrecher / Desgarraespinas.*

Sogar dann, wenn die Benennungen semantisch verkürzt oder leicht verändert werden mussten, waren solche Komposita stets eine gelungene Lösung:

46: *Boneshade / Knochenschatten / Sombrientas*

158: *Heart Carver / Herzausreißer / Trinchacorazones*

279: *Skull Splitter / Schädelspalter / Partecalaveras*

im Vergleich zu den Gelegenheiten, wo man sich für eine andere Lösung entschieden hatte:

45: *Bonehew / Knochenhacker / Corte del Hueso*

(Cortahuesos)

103: *Earthshaker / Erderschütterer / Creador de Conmociones*

(Conmocionador).

KONSEQUENZEN FÜR DIE LOKALISIERUNG

An den Komposita zeigt sich zweierlei besonders deutlich:

- Die Benennungen in den Zielsprachen wurden offensichtlich ausschließlich anhand der Benennungen der Originale erstellt. Die Originalbenennungen wurden auch dann übersetzt, wenn ihr Sinn nicht auf der Hand lag.
- Das Ergebnis ist oft als misslungen zu werten - es trifft den Sinn nicht oder ist vollkommen sinnfrei, zu lang und/oder zu wenig namenhaft.

Bei den Variablen ist der enge Bezug auf die originalen Bezeichnungen nicht mehr zu rechtfertigen. Das Ergebnis überzeugt nicht. Nicht die Originalbezeichnung, sondern der Gegenstand selbst muss für die neue Benennung maßgeblich sein, denn der ist die Variable, um deren Lokalisierung es geht.

In den untersuchten Lokalisierungen fand dieser Abgleich konsistent zu selten statt; überwiegend und besonders in der spanischen Fassung hat es offenbar gar keinen gegeben. Dies schlägt sich maßgeblich in der Qualität der lokalisierten Versionen nieder. Die Spieler in den Zielländern greifen sehr häufig zum Original (in Spanien noch häufiger als in Deutschland - dort stellen einige Foren Listen mit den spanischen Namen der speziellen Gegenstände als besonderen Bonus zur Verfügung, weil die meisten Spieler sie nur im Original kennen).

Bei einer wörtlichen Übersetzung muss die Qualität der Vorlage natürlich eine besonders große Rolle spielen, wenn man nicht zusätzlich die Gegenstände selbst als Referenz benutzt. Da die Lokalisierung jedoch meistens noch in der Beta-Version des Originalspiels

erstellt wird, lässt die Qualität der Vorlage oft zu wünschen übrig. Manches zielsprachliche Rätsel hat seine Erklärung in einem Buchstabendreher in der Quelldatei - ein weiteres Argument dafür, sich nicht ausschließlich auf die *Texte* des Originals zu verlassen. Vom Produktkern hat man schon eine Idee. Die Variablen sind jedoch sehr spezifisch. Sie müssen betrachtet werden.

Wie ist eine gute Lokalisierung zu realisieren?

Eine Termdatenbank für die Übertragung solcher „Abteilungen“ des Spiels empfiehlt sich natürlich dringend.

Das „Übersetzen nach alphabetischer Liste“, das hier zumindest bei der spanischen Lokalisierung offenbar Methode war, hat den Nachteil, dass die Qualität zum Ende des Alphabets hin deutlich absinkt. Grundsätzlich ist also in Erwägung zu ziehen, die speziellen Gegenstände zu randomisieren oder nach Gegenstandskategorien zu sortieren.

Selten bleibt die Zeit, sich ausgiebig dem Spiel zu widmen, ehe man sich an die Lokalisierung macht - genau das jedoch wäre einem gelungenen Ergebnis am dienlichsten.

Ich werde in nächsten und abschließenden Kapitel eine mögliche Alternative aufzeigen.

6 Abschlussbetrachtung

Unterhaltungssoftware hat eine andere Struktur als Anwendungssoftware. Produktkern und Variablen unterscheiden sich. Die Lokalisierungsstrategien für Anwendungssoftware gelten auch hier, aber eine gute Lokalisierung muss weiter gehen. Sie besteht nicht in der akribischen Übertragung von Vokabeln, sondern in der Schaffung von Äquivalenten. Oft genug müssen neue Benennungen gefunden werden. Bei komplexen Spielen wie LoD kann das ohne weiteres bedeuten, dass das gesamte kreative Potenzial der Zielsprache, ihr Vokabelreichtum, ihre Möglichkeiten der Benennungsfindung, ihr Subtextpotenzial etc., ausgeschöpft werden müssen. Die Auswahl muss sich in erster Linie an den Eigenschaften der Variablen orientieren, denn wie in der vorliegenden Untersuchung deutlich wurde, scheitert eine gute Lokalisierung oft gerade daran, dass sich der Lokalisierer nur mit den Listen der Originalbenennungen beschäftigt hat. Das Ergebnis ist dann deutlich schlechter als das Original. Es wirkt übersetzt - und das ist es ja auch.

Es gibt prinzipiell zwei Möglichkeiten, mit diesem Sachverhalt umzugehen. Man kann darauf verzichten, einen qualitativen Anspruch an das Ergebnis zu haben, der mit dem Anspruch an das Original vergleichbar ist. Dann muss man keine besonderen Strategien anwenden, sondern kann - wie im untersuchten Spiel geschehen - einfach die „Vokabellisten“ übersetzen. Man wird so mit Hilfe entsprechender Lokalisierungstools eine lauffähige Version des Spiels erstellen können, die sich des Vokabulars der Zielsprache bedient, und der Aufwand ist relativ gering. Es ist natürlich die Frage, ob selbst der geringe Aufwand sich lohnt, denn das Ergebnis verkauft sich schlecht. Es kann natürlich zum Bekanntmachen des Originals eingesetzt werden in der Hoffnung, dass sich dann dieses umso besser verkauft. Aber es ist im eigentlichen Sinne keine Produktlokalisierung mehr, wenn auch der neuen Zielgruppe letztendlich die Originalversion zugehört ist. Möchte man der neuen Zielgruppe ein qualitativ mit dem Original vergleichbares Spiel in ihrer Sprache anbieten, kommt man nicht umhin, sich in gewissem Umfang mit dem Spiel und insbesondere dessen Variablen zu befassen. Dies erfordert in jedem Fall mehr Zeit als die erste Möglichkeit. Hilfreich ist hier die Tatsache, dass der Austausch zwischen Hersteller / Lokalisierer und der jeweiligen Zielgruppe mittlerweile sehr einfach geworden ist. Dies soll im folgenden näher dargestellt werden.

6.1 Lokalisierung als interaktiver Prozess zwischen Hersteller und Anwender

Das Internet eröffnet den Anwendern untereinander, aber auch Herstellern und Anwendern die Möglichkeit, ganz einfach in direkten Austausch zu treten. Das Einbahnstraßenprinzip, nach dem ein Produkt erstellt, verkauft und unverändert konsumiert wird, ist damit durchbrochen - die Anwender sind nicht länger stumme Empfänger, deren einzige Rückmeldung in ihrem Kaufverhalten besteht. Sie finden sich z.B. in Internetforen zu Interessengemeinschaften zusammen, wo sie Informationen zusammentragen, das Produkt rezensieren und - je nach struktureller Möglichkeit - sogar modifizieren.

Während die Handbücher der PC-Spiele meist nur soviel Information enthalten, dass der Anwender mit dem Spiel zurecht kommt, sammeln die großen Fangemeinden im Internet oft riesige Mengen an Wissen, das dann dort dauerhaft gespeichert und allgemein verfügbar ist.

Darüberhinaus wirken die Anwender teilweise direkt auf das Produkt ein:

6.1.1 Patches

Ein Patch ist ein „Programmflicken“, der einen Fehler in der Urversion des Programms („Bug“) behebt oder anderweitig korrigierend eingreift. Wenn man ihn installiert, überschreibt er den Programmcode an der betreffenden Stelle oder fügt etwas hinzu.

Solche Patches werden zum Teil von den Herstellern zur Nachbesserung angeboten, aber auch die Anwender erstellen sie und bieten sie im Internet an. Häufig finden sie die Fehler einfach schneller, da sie sich ab Erscheinen des Spiels intensiver damit beschäftigen als die Hersteller. Jede größere Spielergemeinde hat genügend Mitglieder mit ausreichenden Programmierkenntnissen.

Die deutsche Version von LoD hatte z.B. einen kritischen Fehler: Bei der Einblendung der Eigenschaften eines neuen Gegenstands war ein Stück Text vergessen worden, und in der Folge stürzte das Spiel ab, da dies ein nicht vorgesehener Zustand war. Diese Konsequenz war natürlich sehr störend. Es wurde zwar Beschwerde beim Hersteller eingelegt und auf Nachbesserung gewartet, aber einer der Spieler war schneller und erstellte den erforderlichen Patch. Dieser ist heute für die betreffende deutsche Spielversion 1.10 zum Standard geworden und sehr einfach zu bekommen. Der Hersteller Blizzard toleriert solche „Eingriffe“ nicht nur, sondern hat sie offenbar von vornherein eingeplant: Das Hauptprogramm an sich, also die Plattform des Betriebssystems des Spieles, ist verschlüsselt, alles andere ist offen; die Tools der Fangemeinde erleichtern die Bearbeitung.

Noch einen Schritt weiter ging der Patch einer lateinamerikanischen Spielergemeinschaft. Dieser verbesserte die spanische Version in vielen Punkten, von denen die meisten bezeichnenderweise mit der Lokalisierung der Variablen zu tun hatten - es störten sich einfach zu viele Leute an den unpassenden, unschönen und in vielen (oben nicht diskutierten) Fällen auch schlicht irreführenden Benennungen der Gegenstände. Man kann diesen Patch als Nachlokalisierung werten, die die Qualität der „professionellen“ Lokalisierung deutlich verbessert. Das zugehörige „Patchlog“, in dem alle Änderungen dokumentiert sind, ist

ebenfalls online abrufbar (s. Anhang).

6.1.2 Modifikationen

Modifikationen sind freie Abwandlungen eines Programms. Das Ausmaß der Änderungen geht deutlich über das von Patches hinaus, die nur Verbesserungen des Originals darstellen, und im Unterschied zu Patches sind fast immer Anwender einer Software die Autoren der Modifikationen.

PC-Spiele werden oft modifiziert. Einige Modifikationen sind so verbreitet und erfolgreich, dass kaum noch bekannt ist, dass es sich bei ihnen um Modifikationen anderer Spiele handelt. Beispielsweise ist der Ego-Shooter „Counterstrike“ als Modifikation sehr viel berühmter und berüchtigt als das Originalspiel „Halfife“.

Als die Anwender begannen, von Software eigene Versionen zu erzeugen und diese im Internet zu veröffentlichen, handelten sie sich oft noch rechtlichen Ärger mit dem jeweiligen Hersteller ein. Allerdings erfolgte schnell ein Umdenken seitens der Hersteller: Da weiterhin nur sie berechtigt waren, mit der Software Umsätze zu machen, waren die Modifikationen keine ökonomische Konkurrenz, und die Fach- und Sachkompetenz der Anwender, die auf diese Weise zu Tage trat und gesammelt wurde, bewegte die Hersteller dazu, sie „machen zu lassen“ und ihnen dabei über die Schulter zu sehen. Damit begann eine ganz neue Ebene des Austauschs zwischen Herstellern und Anwendern, denn diese Richtung des Informationsflusses war neu. Der Austausch blieb nicht auf Informationen beschränkt; auch die Rekrutierung von Mitarbeitern aus solchen Kreisen bot sich an.

Diese Tendenzen finden sich auch bei LoD wieder. Eine Reihe sehr wesentlicher Erweiterungen erfolgten hier im Rahmen eines herstellereitigen Patches (1.10), der Ende 2003 veröffentlicht wurde. Geistiger Vater dieses Patches war ein Spieler, den Blizzard angeworben hatte; der Patch selbst wiederum sorgte dafür, dass das Erstellen von Modifikationen einfacher wurde.

Es gibt diverse sehr beliebte Modifikationen von LoD, folgerichtig vor allem solche, die auf dem 1.10-gepatchten Spiel basieren. Die Änderungen des Spiels sind nur durch die Fantasie der Programmierer begrenzt. Eine Modifikation von LoD, „Chaos Empire“, stellt dem Spieler z.B. nahezu sämtliche Möglichkeiten, die das Originalspiel bietet, vergleichsweise sehr einfach zur Verfügung. Mächtige Gegenstände aus LoD kommen viel öfter vor, neue wurden hinzuerfunden; die Charaktere wurden in ihren Möglichkeiten, ihre Fertigkeiten anzuwenden, stark verbessert u.v.m.. Im Gegenzug wurden die Feinde so stark gestaltet, dass der Spieler all die „neuen“ Möglichkeiten auch tatsächlich einsetzen muss. Auf seine Reise durch das Spiel nimmt er einen kleinen Spaßgegenstand mit, der eine Reihe von Statistiken berechnet, die fast alle Spieler des Originals interessieren: wieviele Monster sie im Lauf der Zeit besiegen, wie oft sie selber besiegt wurden etc..

Die Programmierer der Modifikationen kennen nicht nur das Original sehr gut und sind in der Lage, es sachgerecht umzuschreiben, sondern sie stehen in einem viel engeren Kontakt zur Zielgruppe der Hersteller, weil sie Teil derselben sind. Ihre Einfälle spiegeln oft genug wieder, was die Spielergemeinde insgesamt an einem Spiel auszusetzen und zu verbessern hat.

Und auch diese Programmierer sammeln sich wieder in virtuellen Gemeinschaften und teilen ihr Wissen.

Die Akkumulation von Wissen ist offenbar eine regelmäßige Begleiterscheinung der zunehmenden Vernetzung. Es liegt auf der Hand, dass es sich für die Hersteller anbietet, darauf zuzugreifen - das schließt auch Lokalisierungen mit ein.

6.1.3 Spielerunterstützte Lokalisierungen

Abenteuerspiele werden in exponentiellem Maße komplexer. War schon LoD auch hinsichtlich seiner Lokalisierung ein Großprojekt, werden jetzt Spiele entwickelt, die prinzipiell unbegrenzt erweiterbar sind. Ein Beispiel dafür ist das MMORPG „World of Warcraft“ („WoW“, vgl. 3.1.2). Die Zahl der Erweiterungen ist bereits vierstellig, da der Hersteller Blizzard die Bearbeitbarkeit des Basisspiels im Vergleich zu LoD noch stark erhöht hat. Der damit verbundenen Flut von Produktvariablen wird kein noch so versiertes Lokalisiererteam alleine mehr Herr, es sei denn, es würde einfach maschinell übersetzen.

Tatsächlich stellte Blizzard die lokalisierten Versionen des „Rumpfspiels“ einer Anzahl von Spielern zum Testen bereit, noch ehe das Spiel veröffentlicht wurde; der Hersteller bezog also aktiv externe Betatester in den Entwicklungsprozess (zu dem die Betaphase noch gehört) mit ein [PC-WELT 4.1.2005]. Dabei endete der Austausch nicht mit dem Erscheinen des Spiels. Blizzard stellt für WoW ein Lokalisierungsforum bereit; hier werden die Lokalisierungen der vielen Erweiterungen erstellt, rezensiert und korrigiert [BLIZZARD]. Die Lokalisierung des Spiels ist also ein Gemeinschaftsprojekt, bei dem alle Beteiligten von einem möglichst guten Ergebnis profitieren: Der Hersteller kann sein Produkt verbessern, und die Anwender können ihre Vorstellungen einbringen.

Es steht zu erwarten, dass dieses Beispiel Schule macht.

6.2 Konsequenzen / Ausblick

Gelungenes Lokalisieren von Abenteuerspielen erfordert zunächst eine Identifikation der Produktvariablen, deren Übertragung den größten Aufwand bedeutet. Die Zielversion muss für die erste Fassung des Spiels herstellerseitig erstellt werden, sollte aber noch in der Betaphase des Spiels genügend Anwendern zum Testen bereitgestellt werden.

Angesichts der zunehmenden Komplexität von Abenteuerspielen ist eine solche Interaktion spätestens bei Folgeversionen und Erweiterungen, die sich bei entsprechenden Verkaufserfolgen anbieten, unerlässlich. Die Zahl der Variablen wird einfach zu groß, während die Qualität dieser Übertragungsleistung den Gesamteindruck der Zielfassung maßgeblich beeinflusst.

Es liegt nahe, die Interaktion mit den Anwendern als Teil der Produktinternationalisierung und damit als Voraussetzung für eine gelungene Lokalisierung zu begreifen.

Wie jede Internationalisierung sollte sie frühzeitig in die Wege geleitet werden. Das Internet stellt eine ideale Plattform dar; ein Zusammenschluss Interessierter findet ohnehin

statt und kann vom Hersteller beschleunigt werden, indem er z.B. entsprechende Foren einrichtet und sein Interesse an einer Zusammenarbeit deutlich macht. Der Bedarf an Sachkenntnis, was sowohl das Spiel selbst bzw. dessen Variablen betrifft, als auch hinsichtlich einer idiomatischen zielsprachlichen Fassung, kann so immer wieder flexibel gedeckt und die einmal zu erstellende Lokalisierung optimiert werden.

An der untersuchten Lokalisierung sind die Schwächen deutlich geworden, die aus einer rein übersetzerischen Vorgehensweise resultieren. Der Hersteller von LoD hat diesen Weg mit seinem Folgeprojekt bereits verlassen.

Die Unterhaltungssoftware-Industrie kann von einem solchen Trend zur beiderseitigen Produktbeeinflussung nur profitieren - auch wenn er sich nicht auf Konsolenspiele beziehen kann, da hier die gemeinsame Plattform fehlt. Bei PC-Spielen ist sie jedoch vorhanden und sollte unbedingt genutzt werden.

6 Abschlussbetrachtung

7 Anhang

7.1 Log des lateinamerikanischen Lokalisierungspatches für LoD

„Ya está disponible la versión final del d2lpatch, válido para battle.net en la versión 1.11. Como ya sabréis, se trata de un parche elaborado por miembros de esta comunidad que corrige diversos bugs menores, muestra las características de las facetas y arregla los diversos errores de traducción. Podéis descargaros dos versiones: con los colores de las llaves modificados, o bien sin modificar:

Características del d2lpatch versión 2.0:

A) Características destacadas:

- Lobby modificado para mostrar el logotipo de la web en el chat
- Se muestran las características de las facetas del arcoiris y de la palabra rúnica 'botd'
- Queda arreglado el bug originado por el prefijo de las garras 'shogukusha'
- Cada llave del pandemónium recibe un color diferente y muestra el nombre del monstruo que la proporciona, para evitar confusiones (SOLO DISPONIBLE EN LA VERSION CON COLORES). De igual forma, las vísceras se muestran de color dorado.
- El bug que mostraba 'resistencia mínima al fuego' cuando realmente se traba de resistencia máxima al frío, como por ejemplo en la runa ohm, o en la armadura templaria, ha sido corregido.

B) Errores de traducción generales arreglados

- Lugares del acto 5: Arreglada la reversión de la traducción 'mundo de piedra' y muestra ahora 'la piedra del mundo'. Esto incluye la torre de las homenajes, que pasa a denominarse 'la antesala de la piedra del mundo'. Se mostrarán de esta forma los waypoints, los lugares en los que esté el equipo, el nombre del área (esquina superior derecha), y a la hora de entrar en las escaleras. Por motivos técnicos, los carteles en rojo ('entrando en...') siguen siendo los originales.

7 Anhang

- Otra traducción revertida, como era 'frío encantado', 'fuego encantado' y 'rayo encantado', pasa a ser ahora 'encantado con frío, fuego, etc'

- En la habilidad del bárbaro 'Orden de Batalla', donde antes figuraba: 'Aumenta todos los niveles de destreza actuales tuyos y de tu equipo.', ahora figura: 'Aumenta en un nivel todas tus habilidades actuales y las de tus compañeros'

- El modificador 'el daño infligido repercute en el maná' se muestra ahora como 'el daño recibido repercute en el maná'

- El atributo 'muerto viviente' se muestra ahora como 'basado en el nivel del personaje'

- El atributo 'matar monstruos' se muestra ahora como 'el cadaver del monstruo no puede ser utilizado'

- El monstruo del acto 2 'hueco uno' se denomina ahora 'el vacío' (del inglés 'Hollow One', entendiéndose así como 'el que está vacío').

- Las letras '[fs]' que aparecían delante de las orejas, han desaparecido.

- La habilidad del bárbaro 'frenético' pasa a denominarse 'Berserk', pues se trata de un término nórdico intraducible.

C) Errores de traducción de objetos arreglados (incluidos dos objetos diferentes que reciben el mismo nombre)

- El prefijo 'brillante', pasa a ser 'perla', pues está repetido.

- El objeto 'grave wand' (ej: llave de la mano negra) hasta ahora era vara de tumba, y se confundía con la auténtica vara de tumba ('tomb wand', ej: leoric). Ahora pasa a denominarse 'vara del sepulcro'.

- La vara de nigromante única llamada 'sombrienta' pasa a ser 'cortina de hueso'.

- 'El sable ligero' pasa a denominarse 'El sable de la luz'

- Las grebas de mirmidón únicas de nombre 'transformate en un hombre oso' se muestran ahora como 'el bailarín de la sombra'

- La runa 'ber' se mostraba antes como 'ver' antes de engazarla. Ahora se muestra siempre como 'la runa ver'

- 'colossus blade' (ej: el padrino) deja de ser 'la espada del coloso' (había dos iguales) y pasa a ser 'el filo del coloso'.

7.1 Log des lateinamerikanischen Lokalisierungspatches für LoD

- El objeto 'vara mágica de camposanto' se denomina ahora 'vara de liche'
- El escudo 'Nido del gnomo' pasa a denominarse 'nido del troll'
- La 'espada del concurso', pasa a denominarse la 'espada de la conquista'
- El 'Serpentón de nosferatu' pasa a ser 'serpentín de nosferatu'
- Los monstruos ya no son 'posesos', sino que están 'poseídos'
- La garra 'cinturón de batalla' ahora es el 'cestus de batalla'
- La garra 'puñal de muñeca' pasa a ser 'cuchilla de muñeca'
- La garra 'El tablero', pasa a llamarse 'La fascia'.
- 'las garras sangrientas' pasan a ser 'cuchilla garra'
- El amuleto 'Himno de seraph' pasa a denominarse 'Himno de los serafines'
- El casco 'Corona viviente' pasa a ser 'corona de los no muertos' (undead crown)
- 'la piedra de jordan' pasa a ser 'la piedra del jordan'
- Existían dos ballestas pesadas, la versión normal y la excepcional. La versión excepcional es ahora 'la gran ballesta'.
- Para evitar la confusión originada por 'corona' (normal) y 'la corona' (élite), la versión de élite pasa a denominarse 'la gran corona'.
- Existían dos tridentes, el normal y el excepcional. La versión excepcional pasa a recibir el nombre original: 'fucsina'.
- Para evitar la confusión originada por 'porra' (excepcional y 'la porra' (élite), la versión excepcional pasa a denominarse 'la gran porra desgarradora'.
- Existían dos 'Garras enormes' (Greater Claws y Greater Talon). La versión de élite ahora se denomina 'uñas enormes'.
- Existían dos tipos de arco de cuchilla (Edge Bow -Arco Corto excepcional- y Blade Bow -Arco de Cazador elite-). El de élite ahora es 'El Gran Arco de cuchilla'.

7 Anhang

- Existían dos martillos de guerra. (War Hammer y Battle Hammer). El de élite pasa a denominarse 'Martillo de batalla'.

- La 'Maza arrojadiza', que en verdad se trataba de un tipo de hacha arrojadiza, pasa a recibir el nombre original: 'hurlbat', un término de difícil traducción, aunque de forma figurada podría traducirse como 'hacha de hierro medieval' o 'vómito de hierro'

- Existían dos lanzas, la normal (Spear) y la excepcional (Lance). La versión excepcional pasa a denominarse 'Gran Lanza'.

- Existían en el juego dos mandobles, el normal y el excepcional. La versión excepcional de dicho objeto conserva el nombre original en alemán: Zweihander)

- Existían dos objetos que recibían el nombre de 'Hacha arrojadiza'2: la versión normal y la excepcional. La excepcional vuelve a tomar el nombre original en el juego: 'Francisca'

- Igualmente, existían dos objetos que recibían el nombre de 'yelmo': normal y excepcional. La versión excepcional también retoma su nombre original: 'Basinet'

Gracias a pableras por la noticia. (06 Sep, 2005 - 08:51 PM)“

[DIABLO2LATINO 6.9.2005]

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

Legende:

KK = „kein Kommentar“

Tabelle 7.1: Spezielle Gegenstände - A

	Englisch	Deutsch	Spanisch
1	Alma Negra <i>vgl. 6.2.1</i>	Alma Negra	Alma Negra
2	Andariel's Visage <i>NAME; Visor = Visier!</i>	Andariels Antlitz	Visor de Andariel
3	Annihilus <i>vgl. 6.2.1</i>	Vernichtikus	Annihilus
4	Arachnid Mesh <i>Arachnid = Spinnentier; DE wurde übersetzt</i>	Spinnenmonster-Netz	Malla Aracnida
5	Arioc's Needle <i>NAME</i>	Ariocs Nadel	Aguja de Arioc
6	Arkaine's Valor <i>NAME; Heldenmut, Tapferkeit</i>	Arkaines Heldenmut	Valor de Arkaine
7	Arm of King Leoric <i>NAME</i>	Arm von König Leoric	Brazo del Rey Leoric
8	Arreat's Face <i>NAME; wieder Antlitz (wegen der Alliteration? „Gesicht“ tuts auch, Abgrenzung wäre besser)</i>	Arreats Antlitz	Cara de Arreat
9	Astreon's Iron Ward <i>NAME; EN: Abteilung; ES: Hüter</i>	Astreons Eisenschutz	Guardián de Hierro de Astreón
10	Athena's Wrath <i>vgl. 6.2.2; ES „Athenerin“ statt „Athene“?</i>	Athenes Zorn	Ira de Atenea
11	Atlantean, the <i>vgl. 6.2.2; ES Plural</i>	Atlantide, der	Atlantes, los

7 Anhang

12	Atma's Scarab <i>NAME; vgl. 6.2.2</i>	Atmas Skarabäus	Escarabajo de Atma
13	Atma's Wail <i>NAME</i>	Atmas Wehklagen	Gemido de Atma
14	Axe of Fechmar <i>NAME</i>	Axt von Fechmar	Hacha de Fechmar
15	Azurewrath <i>Azure wird im ES himmlisch gewertet!</i>	Blauzorn	Ira Celeste

Tabelle 7.2: Spezielle Gegenstände - B

	Englisch	Deutsch	Spanisch
16	Baezil's Vortex <i>NAME</i>	Baezils Wirbel	Vórtice de Baezil
17	Bane Ash <i>DE: autonome Lösung („Gift“)</i>	Giftasche	Ceniza Funesta
18	Baranar's Star <i>NAME</i>	Baranars Stern	Estrella de Baranar
19	Bartuc's Cut-Throat <i>NAME; vgl. 6.2.1</i>	Bartucs Chop-Chop / Cut-Throat	Hachazo de Bartuc
20	Battlebranch, the <i>ES hätte verkürzt werden können</i>	der Kampfast	Rama de la Batalla
21	Biggin's Bonnet <i>NAME; DE: eigenmächtige Namensänderung! Der Begriff hätte sich samt Alliteration zur Beibehaltung angeboten</i>	Higgis Haube	Gorra de Biggin
22	Bing Sz Wang <i>vgl. 6.2.1</i>	Bing Sz Wang	Bing Sz Wang
23	Black Hades <i>vgl. 6.2.2</i>	Schwarzer Hades	Hades Negro

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

24	Blackbog's Sharp	Blackbogs Spitze	Aguja de la Cienaga Negra
	<i>DE: Name (statt „Schwarzmoorspitze“); Es: (lange) Übersetzung</i>		
25	Blackhand Key	Schwarzhandschlüssel	Llave de la Mano Negra
	<i>Es: sehr lang</i>		
26	Blackhorn's Face	Schwarzhorns Gesicht	Cara del Cuerno Negro
	<i>NAME?; beides Übersetzungen, dennoch hat DE eher Namenscharakter</i>		
27	Blackleach Blade	Schwarzegeklunge	Espada de Filo Negro
	<i>DE: „Egel“ (eigentl. „leech“) als Bild für Auslaugen; Es: „SchwarzKLINGENSchwert“ - Bild des Auslaugens fehlt</i>		
28	Blackoak Shield	Schwarzeichenschild	Escudo de Roble Negro
	<i>ES: sehr lang</i>		
29	Blacktongue	Schwarzzunge	Lengua Negra
	<i>EN und ES doppeldeutiger als DE</i>		
30	Blade of Ali Baba	Klinge des Ali Baba	Espada de Ali Baba
	<i>vgl. 6.2.2</i>		
31	Bladebone	Klingenknochen	Filo óseo
	<i>ES: „knöcherne Klinge“</i>		
32	Bladebuckle	Klingengurt	Hebilla de la Espada
	<i>DE weicht ab („Gurt“ statt „Schnalle“)</i>		
33	Blastbark	Knallrinde	Corteza Explosiva
	<i>„blast“ warf mehr Probleme auf als „bark“- beide Lokalisierungen beziehen sich auf „Borke“, wo auch „Gebell“ eine Lösung gewesen wäre</i>		
34	Blinkbat's Form	Blinkers Form	Murciélagos Destelleante
	<i>DE: Fledermausverlust; ES: „Form“verlust (besser entschuldigt durch die Länge und die fehlende morphologische Nähe zu „Uniform“)</i>		
35	Blood Crescent	Blutmond	Creciente Sangriento
	<i>DE: Sichelidee unterschlagen; ES: Form übernommen („crescent“ kann alleine stehen, „creciente“ eigentlich nicht)</i>		
36	Blood Raven's Charge	Blutraves Ansturm	Carga de Cuervo Sangriento
	<i>NAME; ES: uneinheitlich, „charge“ ist als Paladiniskill mit „embestida“ übersetzt</i>		

7 Anhang

37	Bloodfist <i>KK</i>	Blutfaust	Puño Sangriento
38	Bloodletter <i>vgl. 6.2.4</i>	Blutvergießer	Letra de Sangre
39	Bloodmoon <i>KK</i>	Blutmond	Luna Sangrienta
40	Bloodrise <i>DE: kreative Lösung; ES: Übersetzung</i>	Bluttausch	Ascenso Sangriento
41	Bloodthief <i>vgl. 6.2.4</i>	Blutdieb	Ladrón Sangriento
42	Bloodtree Stump <i>ES: sehr lang</i>	Blutbaumstumpf	Cepa del Árbol Sangriento
43	Boneflame <i>KK</i>	Knochenflamme	Llama de Huesos
44	Boneflesh <i>„flesh bound to bone“ - Bild des irdischen Gefesseltseins beabsichtigt? - nicht übertragen</i>	Knochenfleisch	Carne de Hueso
45	Bonehew <i>vgl. 6.2.4</i>	Knochenhacker	Corte del Hueso
46	Boneshade <i>vgl. 6.2.4)</i>	Knochenschatten	Sombrientas
47	Boneslayer Blade <i>ES: Opferidee neu</i>	Knochenschlächterklinge	Espada Inmoladora de Huesos
48	Bonesnap <i>vgl. 6.2.4</i>	Knochenbrecher	Rompehuesos
49	Brainhew <i>vgl. 6.2.4</i>	Hirnhacke	Cortacerebros

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

50	Bul-Kathos' Wedding Band <i>NAME. DE sehr konkret. „wedding band“ eher „Ehebund“; ES wird dem gerecht</i>	Bul Kathos' Hochzeitsring	Alianza de Bul-Kathos
51	Buriza-Do Kyanon <i>vgl. 6.2.1</i>	Buriza-Do Kyanon	Buriza-Do Kyanon
52	Butcher's Pupil <i>EN: Schüler; ES: Jünger</i>	Schlachtergeselle	Discípulo de Carnicero
53	Bverrit Keep <i>NAME; „Keep“ eher Burgfried. DE geht auf Kürze. ES versteigt sich zu „Ehrenturm“ und hat mit übertriebener Länge wieder kein Problem</i>	Bverrit-Turm	Torre del Homenaje de Bverrit

Tabelle 7.3: Spezielle Gegenstände - C

	Englisch	Deutsch	Spanisch
54	Carin Shard <i>„caIRn“ = Steinhaufen. DE und ES haben das Original als Buchstabendreher betrachtet. „Monolith“ trifft das Steinhaufenprinzip nicht gut, ist aber ein schönes Wort.</i>	Monolithensplitter	Fragmento de Mojón
55	Carrion Wind <i>KK</i>	Aaswind	Viento de Carroña
56	Cat's Eye, the <i>KK</i>	Katzenauge, das	Ojo de Gato
57	Centurion, the <i>INT</i>	Zenturio, der	Centurión, el
58	Cerebus' Bite <i>vgl. 6.2.2, Buchstabendreher nirgends korrigiert</i>	Zerebus' Biss	Mordisco de Cerebus
59	Chance Guards <i>DE: treffender wäre „Glückswächter“, trotzdem schöne Lösung</i>	Wächtertreu	Guardias de la Suerte
60	Chieftain, the <i>INT Konzept des Stammesfürsten</i>	Häuptling, der	Cacique, el
61	Chromatic Ire <i>DE: Eigenkreation</i>	Wallender Zorn	Ira Cromática

7 Anhang

62	Cliffkiller <i>KK</i>	Klippentöter	Asesino del Acantilado
63	Cloudbreak <i>DE: Täter (eigentlich „Wolkenriss“, EN / ES: Folge</i>	Wolkenbrecher	Grieta de Nube
64	Coif of Glory <i>KK</i>	Glorienkappe	Toca de Gloria
65	Coldkill <i>DE: Konzept „kaltblütiger Mord“ verfehlt, das eindeutig ist, da EN „kill“ steht</i>	Kältetod	Matar a Sangre Fria
66	Coldsteel Eye <i>ES: lang; Reihenfolge?</i>	Kältestahl-Auge	Ojo del Frio Acero
67	Corpsemourn <i>KK</i>	Leichentrauer	Duelo de Cadáveres
68	Crainte Vomir <i>vgl. 6.2.1</i>	Crainte Vomir	Crainte Vomir
69	Cranebeak <i>KK</i>	Kranichschnabel	Pico de Grulla
70	Cranium Basher, the <i>vgl. 6.2.4</i>	Schädelhauer, der	Destrozacraneos
71	Crescent Moon <i>KK</i>	Mondsichel	Luna Creciente
72	Crow Caw <i>KK</i>	Krähenkrächzen	Graznido del Cuervo
73	Crown of Ages <i>ES unterinterpretiert - „ages“ sind mehr als Jahre</i>	Krone der Äonen	Corona de Años
74	Crown of Thieves <i>ES ohne „los“ evtl besser</i>	Krone der Diebe	Corona de los Ladrones
75	Crushflange <i>DE: „flange“ als Teil eines Schlägers erkannt (im Ggs. zu „Flansch“); ES: „Gnadenstoß-Quetsche“</i>	Malmknüppel	Remate Machacador

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

76	Culwen's Point <i>NAME</i>	Culwens Spitze	Punta de Cluwen
----	-------------------------------	----------------	-----------------

Tabelle 7.4: Spezielle Gegenstände - D

	Englisch	Deutsch	Spanisch
77	Dark Clan Crusher <i>KK</i>	Zerschmetterer Dunkel-Clans	des Aplastador del Clan Oscuro
78	Darkforce Spawn <i>DE / ES Übersetzungen trotz Alternativen („Höllенbrut“, „Engendro infernal“)</i>	Brut der Dunkelmacht	Engendro de Fuerza Oscura
79	Darkglow <i>vgl. 6.2.4</i>	Dunkelglüh	Resplandor de Oscuridad
80	Darksight Helm <i>vgl. 6.2.1; vgl. 6.2.4</i>	Dunkelsichthelm	Yelmo de Vista Oscura
81	Death Cleaver <i>ES: „Beil“ durch „Messer“ ersetzt (angesichts der Tatsache, dass es sich aber tatsächlich um eine Berserker-Axt handelt, nicht gut gelöst)</i>	Todesbeil	Cuchilla Mortal
82	Deathbit <i>DE: „Bissen“ mit „Biss“ verwechselt; ES: Motiv des Beißen fehlt</i>	Todesbiss	Trozo de Muerte
83	Death's Fathom <i>ES: Plural; „Tiefen“ statt „Braza / Klafter“</i>	Klafter des Todes	Profundidades de la Muerte
84	Death's Web <i>„Web“ legt eher ein Spinnennetz nahe als ein „Net“; ES wäre mit „Tela“ besser gelöst gewesen</i>	Todesnetz	Red Mortal
85	Deathspade <i>„spade“ ist ein Spaten, „espada“ ein Schwert</i>	Todesspaten	Espada de la Muerte
86	Demon Limb <i>vgl. 6.2.2; ES: Unterscheidung „dämonisches Glied“ vs „Dämonenglied“ nicht gemacht</i>	Dämonenglied	Extremidad Demoníaca
87	Demon Machine <i>ES: „demoniaca“ hier angebrachter als oben</i>	Dämonenmaschine	Maquina Demoníaca

7 Anhang

- 88 Demonhorn's Edge Dämonenhorns Schneide Punta del Cuerno del Demonio
DE: „Spitze“ passt besser zu einem Horn als „Schneide“; ES: sehr lang
- 89 Demon's Arch Dämonenbogen Arco del Demonio
KK
- 90 Diggler, the Gräber, der Diggler
EN: Anspielung auf Dirk Diggler; DE: Anspielung übersehen; ES: Anspielung beibehalten
- 91 Dimoak's Hew Dummeiches Haudrauf Talla del Roble Sombrío
DE: treffende und wohlklingende Lösung, „Hew“ als Substantiv klug übersetzt; ES: „Kerbung der düsteren Eiche“ - Bild verfehlt!
- 92 Djinn Slayer Dschinnschlächter „Criminal Djinn“
vgl. 6.2.2; ES: alte Bezeichnung beibehalten
- 93 Doombringer Todbringer Portador de la Fatalidad
DE: „Verdammnisbringer“ hier besser; ES: sehr lang („Überbringer des Verhängnisses“)
- 94 Doomslinger Verdammnisbringer Horda de la Perdición
DE: hier Alternative wie „Verdammnisschleuder“ besser (Armbrust!); ES: unmotivierter Lösung („Horde des Verderbens“)
- 95 Dracul's Grasp Draculs Griff Garra de Drácula
vgl. 6.2.2; DE: „Dracul“ statt „Dracula“; ES: „Dracula“; „Garra“ trifft „Grasp“ nicht
- 96 Dragon Chang, the Drachen-Chang, der Chang de Dragón
vgl. 6.2.1; vgl. 6.2.2
- 97 Dragonscale Drachenschuppen Escama de Dragón
KK
- 98 Duriel's Shell Duriels Schale Vaina de Duriel
NAME; ES: Konzept „Schale“ / „Panzer“ / „Rüstung“ ausnahmsweise zweisilbig gelöst
- 99 Duskdeep Dämmertief Profundidad del Anochecer
vgl. 6.2.4
- 100 Dwarf Star Zwergensterne Estrella Enana
KK
-

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

Tabelle 7.5: Spezielle Gegenstände - E

	Englisch	Deutsch	Spanisch
101	Eaglehorn <i>niemandem ist aufgefallen, dass Adler keine Hörner haben!</i>	Adlerhorn	Cuerno de Águila
102	Earth Shifter <i>ES: sehr lang; Sinn! „Mutante“ / „Mutant“ suggeriert eher eine eigene Veränderung („Erdmutant“/ Mutant, den die Erde hervorgebracht hat) als einen Veränderer der Erde selbst</i>	Erdschieber	Mutante de La Tierra
103	Earthshaker <i>vgl. 6.2.4</i>	Erderschütterer	Creador de Conmociones
104	Endlesshail <i>KK</i>	Endloshagel	Granizo Eterno
105	Eschuta's Temper <i>NAME</i>	Eschutas Temperament	Temperamento de Eschuta
106	Ethereal Edge <i>INT Ätherkonzept</i>	Ätherschneide	Filo Etéreo
107	Executioner's Justice <i>KK</i>	Henkers Gerechtigkeit	Justicia del Verdugo
108	Eye of Etlich, the <i>NAME; DE: t ergänzt</i>	Auge von Ettlich, das	Ojo de Etlich

Tabelle 7.6: Spezielle Gegenstände - F

	Englisch	Deutsch	Spanisch
109	Face of Horror, the <i>INT „Horror“</i>	Gesicht des Horrors, das	El Rostro del Horror
110	Felloak <i>vgl. 6.2.4</i>	Falleiche	Caída de Roble
111	Fetid Sprinkler, the <i>DE: Gelegenheit zu Alliteration genutzt, schönes Kompositum, gute Lösung; ES: Konzept „Weihwedel“ ohne Not</i>	Stinksprinkler, der	Hisopo Fétido, el

7 Anhang

112	Firelizard's Talons <i>ES: sehr lang</i>	Klauen der Feuerechse	Garras del Lagarto de Fuego
113	Flamebellow <i>DE: Personifikation</i>	Flammenbeller	Bramido Flamigero
114	Fleshrender <i>DE: gute Lösung (zumal „Fleischreißer“ schon vergeben ist); ES: Bezeichnung taucht zweimal auf; hier hätte man auf „picadora“ o.ä. zurückgreifen können</i>	Fleischwolf	Desgarrador de Carne
115	Fleshripper <i>s.o.</i>	Fleischreißer	Desgarrador de Carne
116	Frostburn <i>KK</i>	Frostbrand	Quemadura Glacial
117	Frostwind <i>KK</i>	Frostwind	Viento Gélido

Tabelle 7.7: Spezielle Gegenstände - G

	Englisch	Deutsch	Spanisch
118	Gargoyle's Bite <i>vgl. 6.2.2</i>	Gargoyle-Biss	Mordisco de Gargola
119	Gavel of Pain, the <i>KK</i>	Der Hammer der Schmerzen	Mazo del Dolor
120	General's Tan Do Li Ga, the <i>vgl. 6.2.1</i>	Tan-Do-Li-Ga des Generals, das	Tan Do Li Ga del General, el
121	Gerke's Sanctuary <i>NAME</i>	Gerkes Zuflucht	Santuario de Gerke
122	Gheed's Fortune <i>NAME</i>	Gheeds Glück	Fortuna de Gheed
123	Ghostflame <i>vgl. 6.2.2</i>	Geisterflamme	Llama Fantasmal

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

- | | | | |
|-----|---|---------------------------|-----------------------------|
| 124 | Ghoulhide
<i>vgl. 6.2.2; ES: „Makaberes Versteckspiel“</i> | Ghul-Leder | Escondite Macabro |
| 125 | Giant Skull
<i>vgl. 6.2.2; „riesiger Schädel“ oder „Schädel des Riesen“?</i> | Riesenschädel | Craneo Gigante |
| 126 | Gimmershred
<i>DE: „gimmer / weibl. Lamm“ vs. „glimmer / sic“ ; „shred / Fetzen, Schrot“ vs. „sherd / Scherbe“- echte Verwechslung? ES: „brizna / Halm“ (?); ebenfalls „glimmer“ in Form von „luz“</i> | Glimmerscherbe | Brizna de Luz |
| 127 | Ginther's Rift
<i>NAME</i> | Ginthers Zerrissenheit | Grieta de Ginther |
| 128 | Gladiator's Bane, the
<i>ES: „bane“ ist eher „Fluch / Verderben“ als „Alptraum“; was wäre eigentlich das Verderben des Gladiators (Konzept?)? Die Sache mit dem Daumen vielleicht...</i> | Fluch des Gladiators, der | Pesadilla del Gladiador, la |
| 129 | Gleamscythe
<i>eigentl. „Schimmersense“, Vertauschung in DE.</i> | Sichelglanz | Guadaña Reluciente |
| 130 | Gloom's Trap
<i>DE Sinndreher: „Falle der Dunkelheit“ vs. „düstere Falle“</i> | Düsterfalle | Siehe unten |
| 131 | Gnasher, the
<i>ES „Zerreißer“</i> | Knirscher, der | Despedazador, el |
| 132 | Goblin Toe
<i>vgl. 6.2.2</i> | Goblin-Zeh | Dedo de Goblin |
| 133 | Goldskin
<i>KK</i> | Goldhaut | Piel Dorada |
| 134 | Goldstrike Arch
<i>ES: „Bogen“ fehlt</i> | Goldschlag-Bogen | Azote de Oro |
| 135 | Goldwrap
<i>„Umwicklung“ mit „Träger“ und „Umhang“ übersetzt (es handelt sich um einen Gürtel)</i> | Goldträger | Manto Dorado |
| 136 | Gore Rider
<i>DE: drei Übersetzungen für „gore“: „Blut“, „Schmutz“ und „Müll“</i> | Blutreiter | Jinete Sangriento |
| 137 | Gorefoot
<i>s.o.</i> | Schmutzfuß | Pie Sangriento |

7 Anhang

- 138 Goreshovel Müllschaufel Pala Sangrienta
s.o. - DE: die etwas rohe Übersetzung von „gore“ als „Müll“ ist eventuell in der schlechten Qualität des entsprechenden Gegenstands begründet
- 139 Grandfather, the Großvater, der Padrino, el
KK
- 140 Gravenspine Grabknochen Espina de la Tumba
„graven“ eigentlich „geschnitzt“, also „geschnitztes Rückgrat“ (angesichts der Verwendung als Totenbeschwörer - Stab durchaus plausibel); „Grab / tumba“ wohl Übersetzfehler, wenn auch undramatische; DE: „Knochen“ etwas unter - übersetzt
- 141 Gravepalm Grab-Palme Desaparición de Tumbas
Die englische Benennung ist mehrdeutig. Da es sich um Handschuhe handelt, sind Bilder wie die Hand aus dem Grab oder ein Instrument zum Schneiden („grave / gravieren, schnitzen“), also ein „Handflächenkerber“ beide gut denkbar; DE: „Palme“ ist vergleichsweise absurd. ES: Bild des Verschwindens von Gräbern scheint unmotiviert - es sei denn, es bezöge sich auf das Glattklopfen von Grabhügeln („to palm sth.“)
- 142 Greyform Grauform Forma Grisácea
ES: könnte auch „mausgraue Erscheinung“ bedeuten, trotzdem liegt in allen drei Fällen das Bild einer grauen Rüstung nahe (was zutrifft), auch wenn „form“ alleine in keiner Sprache eine Rüstung bezeichnet
- 143 Griffon's Eye Greifenauge Ojo de Grifo
vgl. 6.2.2
- 144 Grim Reaper, the Gevatter Tod Segador Implacable, el
vgl. 6.2.2; DE Entsprechung; ES Übersetzung (Entsprechung wäre „(muerte de la) guadaña“)
- 145 Grim's Burning Dead Grims Brennender Tod Muerto Ardiente Lúgubre
DE: NAME; ES: Übersetzung „feuriger düsterer Tod“ (nicht sehr sinnvoll)
- 146 Griswold's Edge Griswolds Schneide Filo de Griswold
NAME
- 147 Guardian Angel Schutzengel Ángel Guardián
vgl. 6.2.2
- 148 Guardian Naga Wächter-Dao Guardián Naga
vgl. 6.2.2; DE: unklar, warum das Fabelwesen „Naga“ der Waffenklasse „Dao“ weichen musste (auch wenn der bezeichnete Gegenstand tatsächlich ein Dao ist)
- 149 Gull Möwe Gaviota
KK

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

150	Gut Siphon <i>KK</i>	Gedärmesauger	Sifón de Tripas
-----	-------------------------	---------------	-----------------

Tabelle 7.8: Spezielle Gegenstände - H

	Englisch	Deutsch	Spanisch
151	Halaberd's Reign <i>NAME</i>	Halaberds Herrschaft	Reinado de Halaberd
152	Hand of Blessed Light <i>KK</i>	Hand des gesegneten Lichtes	Mano de Luz Bendita
153	Hand of Broc, the <i>NAME</i>	Hand von Broc, die	Mano de Broc, la
154	Harlequin Crest <i>ES: „crest“ mit „Federbusch“ übersetzt, an anderer Stelle mit „Krone“; „Federbusch“ nicht gelungen, weil Harlekine keine Federbüsche tragen, sondern Mützen mit Glocken etc.</i>	Harlekinkrone	Penacho de Arlequín
155	Hawkmail <i>ES: sehr lang</i>	Falkenhemd	Cota de Malla del Halcón
156	Head Hunter's Glory <i>ES: treffend, aber zu lang</i>	Kopfjägers Ruhm	Gloria del Cazarrecompensas
157	Headstriker <i>vgl. 6.2.4</i>	Kopfhauer	Golpeador de Cabezas
158	Heart Carver <i>vgl. 6.2.4</i>	Herzausreißer	Trinchacorazones
159	Heavenly Garb <i>ES: „vestimenta“/ Bekleidung“ evtl. ungünstiges Sprachregister</i>	Himmliches Gewand	Vestimenta Celestial
160	Heaven's Light <i>INT - daher klare Verwendung von „Himmel“ in religiöser Bedeutung</i>	Himmliches Licht	Luz Celestial
161	Hellcast <i>DE: „Herz“ unmotiviert, wenn auch letztendlich wohlklingend; ES: „Harke“ oder „Fährte“ ebenso unmotiviert; „Hellcast“ bezeichnet in diesem Zusammenhang wohl eher einen „Höllenerwerfer“ (es handelt sich um eine Armbrust)</i>	Höllenerwerfer	Rastro Infernal

7 Anhang

162	Hellclap <i>„clap“ einheitlich mit „Krach“ übersetzt, auch wenn es mehrdeutig ist - aber „Tödlicher Tripper“ trüge nichts zur Atmosphäre des Spiels bei</i>	Höllknall	Trueno Infernal
163	Hellmouth <i>KK</i>	Höllenschlund	Boca del Infierno
164	Hellplague <i>KK</i>	Höllensepe	Peste Infernal
165	Hellrack <i>DE: Idee der Folterbank nicht getroffen, wodurch sich Verwechslungen (s.o.) hätten vermeiden lassen</i>	Höllensepe	Petro Infernal
166	Hellslayer <i>KK</i>	Höllensechler	Asesino Infernal
167	Herald of Zakarum <i>NAME</i>	Herold von Zakarum	Heraldo de Zakarum
168	Hexfire <i>ES: wieder eigene christliche Tendenz, indem das Konzept "Hexe" über den alten kirchlichen Begriff des Bösen ausgedrückt wird</i>	Hexenseuer	Fuego Maléfico
169	Highlord's Wrath <i>KK</i>	Zorn des Hohen Fürsten	Ira del Gran Señor
170	Homunculus <i>vgl. 6.2.1; vgl. 6.2.2</i>	Homunkulus	Homúnculo, el
171	Hone Sundan <i>vgl. 6.2.1</i>	Hone Sundan	Afilar Sundan
172	Horizon's Tornado <i>DE: NAME</i>	Horazons Tornado	Tornado en el Horizonte
173	Hotspur <i>ES: keine Entsprechung</i>	Heißsporn	Espuela Ardiente
174	Howltusk <i>ES: sehr lang</i>	Heulhauer	Colmillo del Aullido
175	Humongous <i>ES: anderer Sinn</i>	Riese	Demoleadora

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

176	Husoldal Evo <i>vgl. 6.2.1</i>	Husoldal Evo	Husoldal Evo
-----	-----------------------------------	--------------	--------------

Tabelle 7.9: Spezielle Gegenstände - I

	Englisch	Deutsch	Spanisch
177	Iceblink <i>KK</i>	Eisblinker	Destello Gélido
178	Ichorsting <i>„ichor / Wundsekret“ DE mit „Säure“ übersetzt, ES als Name; auch „sting“ verschieden aufgefasst</i>	Säurebrand	Aguijón de Ichor
179	Impaler, the <i>KK</i>	Aufspießer, der	Empalador, el
180	Infernostride <i>DE: „Sprung“ evtl etwas über-übersetzt, aber das Ergebnis ist schön</i>	Infernosprung	Paso del Infierno
181	Iron Jang Bong, the <i>vgl. 6.2.1; ES: „bong“ als Klang übersetzt</i>	Eisen-Jang-Bong, das	Tañido Jang de Hierro, el
182	Iron Pelt <i>ES: „pelt / Pelz / Fell“ mit „Leder“ übersetzt</i>	Eisenpelz	Cuero de Hierro
183	Ironstone <i>KK</i>	Eisenstein	Piedra de Hierro
184	Islestrike <i>vgl. 6.2.4</i>	Inselschlag	Azote a la Isla

Tabelle 7.10: Spezielle Gegenstände - J

	Englisch	Deutsch	Spanisch
185	Jade Talon <i>KK</i>	Jadeklaue	Garra de Jade

7 Anhang

186	Jade Tan Do, the <i>vgl. 6.2.1</i>	Jade-Tan-Do, das	Tan Do de Jade, el
187	Jalal's Mane <i>NAME</i>	Jalals Mähne	Crin de Jalal

Tabelle 7.11: Spezielle Gegenstände - K

	Englisch	Deutsch	Spanisch
188	Kelpie Snare <i>(australische Hunderasse)</i>	Kelpie-Falle	Trampa de Kelpies
189	Kinemil's Awl <i>NAME</i>	Kinemils Ahle	Punzón de Kinemil
190	Kira's Guardian <i>NAME</i>	Kiras Wächter	Guardián de Kira
191	Knell Striker <i>ES: unnachvollziehbar nicht übersetzt</i>	Totenglöckner	(nicht übersetzt)
192	Kuko Shakaku <i>vgl. 6.2.1</i>	Kuko Shakaku	Kuko Shakaku

Tabelle 7.12: Spezielle Gegenstände - L

	Englisch	Deutsch	Spanisch
193	Lacerator <i>KK</i>	Zerfleischer	Desgarrador
194	Lance Guard <i>KK</i>	Lanzenwache	Guardián con Lanza
195	Lance of Yaggai <i>NAME; DE: Schreibweise korrigiert</i>	Lanze von Yagai	Lanza de Yaggai

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

196	Langer Briser <i>vgl. 6.2.1</i>	Langer Briser	Langer Briser
197	Lava Gout <i>eigentlich „Lava - Gicht</i>	Lava-Stoß	Gota de Lava
198	Leadcrow <i>KK</i>	Bleikrähe	Cuervo de Plomo
199	Lenymo <i>vgl. 6.2.1</i>	Lenymo	Lenymo
200	Leviathan <i>vgl. 6.2.2)</i>	Leviathan	Leviatán
201	Lidless Wall <i>KK</i>	Lidlose Wand	Pared sin Párpados
202	Lightsabre <i>ES Übersetzungsfehler</i>	Lichtsäbel	Sable Ligero
203	Lycander's Aim <i>NAME; ES: „apunte“ evtl. günstiger (es handelt sich um einen Bogen)</i>	Lycanders Ziel	Objetivo de Lycander
204	Lycander's Flank <i>NAME; ES: „(Breit-)Seite“anstatt „flanco“</i>	Lycanders Flanke	Costado de Lycander

Tabelle 7.13: Spezielle Gegenstände - M

	Englisch	Deutsch	Spanisch
205	Maelstrom <i>vgl. 6.2.1; vgl. 6.2.2)</i>	Mahlstrom	Torbellino de Ira
206	Magefist <i>vgl. 6.2.2</i>	Magierfaust	Puño del Mago
207	Magewrath <i>KK</i>	Magierzorn	Ira del Mago

7 Anhang

208	Mahim-Oak Curio, the <i>entweder „Kuriosität“ oder NAME, aber „Mahims Eichenkasten“ ist unnachvollziehbar</i>	Mahim-Eiche-Kurio, das	Caja de Roble de Mahim, la
209	Manald Heal <i>NAME</i>	Manald-Heilung	Curación de Manald
210	Mang Song’s Lesson <i>NAME; vgl. 6.2.1</i>	Mang Songs Lektion	Lección de Mang Song
211	Mara’s Kaleidoscope <i>NAME</i>	Maras Kaleidoskop	Caleidoscopio de Mara
212	Marrowwalk <i>ES: wörtlich übersetzt; Sinn?</i>	Knochensteig	Paseo del Tuétano
213	Meat Scraper, the <i>DE: kreativ gelöst</i>	Beinschaber, der	Espátula de Carne, el
214	Medusa’s Gaze <i>vgl. 6.2.2</i>	Medusas Blick	Mirada de Medusa
215	Messerschmidt’s Reaver <i>NAME; ES: „Plünderer“ wird zum „Ausweider“</i>	Messerschmidts Räuber	Destripador de Messerschmidt
216	Metalgrid <i>KK</i>	Metallgitter	Rejilla Metálica
217	Minotaur, the <i>vgl. 6.2.2</i>	Minotaurus, der	Minotauro, el
218	Moonfall <i>KK</i>	Mondfall	Caída de la Luna
219	Moser’s Blessed Circle <i>NAME; DE: Rechtschreibung angepasst</i>	Mosars gesegneter Kreis	Círculo Bendito de Moser

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

Tabelle 7.14: Spezielle Gegenstände - N

	Englisch	Deutsch	Spanisch
220	Nagelring <i>vgl. 6.2.1; ES: als Name gewertet</i>	Nagelring	Anillo de Naguel
221	Nature's Peace <i>ES: sehr lang</i>	Friede der Natur	Paz de la Naturaleza
222	Nightsmoke <i>KK</i>	Nachtrauch	Humo Nocturno
223	Nightwing's Veil <i>ES: sehr lang</i>	Nachtschwinges Schleier	Velo del Ala Nocturna
224	Nokozan Relic <i>NAME</i>	Nokozan-Relikt	Reliquia de Nokozan
225	Nord's Tenderizer <i>NAME; ES: schönes Bild verschenkt</i>	Nords Weichklopfer	Maza de Nord
226	Nosferatu's Coil <i>KK</i>	Nosferatus Rolle	NAME?

Tabelle 7.15: Spezielle Gegenstände - O

	Englisch	Deutsch	Spanisch
227	Oculus, the <i>vgl. 6.2.1</i>	Auge, das	Óculo, el
228	Ondal's Wisdom <i>NAME</i>	Ondals Weisheit	Sabiduría de Ondal
229	Ormus' Robes <i>NAME</i>	Ormus' Gewänder	Togas de Ormus

Tabelle 7.16: Spezielle Gegenstände - P

	Englisch	Deutsch	Spanisch
230	Patriarch, the <i>INT</i>	Patriarch, der	Patriarca, el
231	Peasant Crown <i>KK</i>	Bauernkrone	Corona Campesina
232	Pelta Lunata <i>vgl. 6.2.1</i>	Pelta Lunata	Pelta Lunata
233	Pierre Tombale Couant <i>vgl. 6.2.1</i>	Pierre Tombale Couant	Pierre Tombale Couant
234	Plague Bearer <i>KK</i>	Pestbringer	Portador de la Peste
235	Pluckeye <i>vgl. 6.2.4</i>	Reißauge	Sacaojos
236	Pompeii's Wrath <i>vgl. 6.2.2</i>	Pompejis Zorn	Ira de Pompeya
237	Pus Spitter <i>ES: Bild des Spuckens nicht übertragen</i>	Eiterspeier	Maldad de Pus

Tabelle 7.17: Spezielle Gegenstände - Q

	Englisch	Deutsch	Spanisch
238	Que-Hegan's Wisdom <i>NAME</i>	Que-Hegans Weisheit	Sabiduría de Que-Hegan

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

Tabelle 7.18: Spezielle Gegenstände - R

	Englisch	Deutsch	Spanisch
239	Radament's Sphere <i>NAME; DE: für einen Schild wäre „Sphäre“ evtl. angebrachter gewesen</i>	Radaments Kugel	Esfera de Radament
240	Rainbow Facet <i>KK</i>	Regenbogenfacette	Faceta de Arco Iris
241	Rakescar <i>ES: „Fahrtensucher“ völlig unmotiviert</i>	Teufelsnarbe	Rastreador
242	Rattlecage <i>ES: „vibradora“ ungut</i>	Klapperkäfig	Jaula Vibradora
243	Raven Claw <i>KK</i>	Rabenklaue	Garra del Cuervo
244	Raven Frost <i>KK</i>	Rabenfrost	Helada del Cuervo
245	Ravenlore <i>DE: interessante Lösung, angelehnt an „Seemannsgarn“, obwohl der Weisheitsfaktor ein bisschen verloren geht</i>	Rabengarn	Sabiduría del Cuervo
246	Razor's Edge <i>vgl. 6.2.2; das Bild existiert so nicht auf ES</i>	Messers Schneide	Filo de Cuchilla
247	Razorswitch <i>DE: Sinn „messerscharfe Spießbrute“ nicht transportiert</i>	Klingenreißer	Vara de Navaja
248	Razortail <i>KK</i>	Klingenschweif	Cola de Cuchilla
249	Razortine <i>„scharfer Zinken“ wurde DE mit der Eigenschaft, Blitzschaden zu machen, ausgefüllert; ES zog man sich gar auf „Messerschneide“ zurück</i>	Blitzklinge	Filo de Cuchilla
250	Reaper's Toll, the <i>vgl. 6.2.2; das Bild existiert so nicht auf ES</i>	Schnitters Tribut	Peaje de la Parca, el
251	Redeemer, the <i>KK</i>	Erlöser, der	Redentor, el

7 Anhang

252	Ribcracker <i>ES: warum nicht ein Kompositum?</i>	Rippenbrecher	Aplasta Costillas
253	Riphook <i>KK</i>	Reißhaken	Garfio Desgarrador
254	Ripsaw <i>vgl. 6.2.4</i>	Sägezahn	Sierra
255	Rising Sun, the <i>KK</i>	aufgehende Sonne, die	Sol Naciente
256	Rixot's Keen <i>DE: Sinnfehler. Naheliegender ist die Totenklage</i>	Rixots Auge	Lamento de Rixot
257	Rockfleece <i>„Vlies / vellón“ wäre evtl. besser gewesen, da INT</i>	Felsenfell	Lana de Roca
258	Rockstopper <i>ES: „Stöpsel“ nicht die eleganteste Lösung</i>	Felsstopper	Tapón de Roca
259	Rogue's Bow <i>„Schurke“ in DE „Jäger“ und in ES „Harpyie“ (spielkonsistent)</i>	Jägerbogen	Arco de la Arpía
260	Rune Master <i>ES: Sg!?</i>	Runenmeister	Señor de la Runa
261	Rusthandle <i>KK</i>	Rostgriff	Mango Oxidado

Tabelle 7.19: Spezielle Gegenstände - S

	Englisch	Deutsch	Spanisch
262	Salamander, the <i>KK</i>	Salamander, der	Salamandra, la
263	Sandstorm Trek <i>vgl. 6.2.4</i>	Sandsturm-Treck	Caminata Bajo la Tormenta de Arena

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

264	Saracen's Chance <i>ES: „Glück“ wäre evtl. passender gewesen</i>	Sarazenenglück	Oportunidad del Sarraceno
265	Scalper, the <i>ES: warum nicht „Escalpador“?</i>	Skalpierer, der	Revendedor, el
266	Schaefer's Hammer <i>NAME</i>	Schaefer's Hammer	Martillo de Schaefer
267	Seraph's Hymn <i>vgl. 6.2.2; DE: „Hymne“ wird zum Psalm</i>	Seraphim's Psalm	Himno de Seraph
268	Serpent Lord <i>KK</i>	Natternfürst	Señor de la Serpiente, el
269	Shadow Dancer <i>ES: unnachvollziehbare Übersetzung; vgl. 6.2.6</i>	Schattentänzer	Transformate en un Hombre Oso
270	Shadow Killer <i>tötet er den Schatten oder aus dem Schatten? ES einzige Festlegung</i>	Schattentöter	Asesino de Sombras
271	Shadowfang <i>KK</i>	Schattenzahn	Colmillo Sombri
272	Shaftstop <i>KK</i>	Schaftstopper	Parada de Palo
273	Silks of the Victor <i>DE: Sg</i>	Seide des Siegers	Sedas del Victorioso
274	Silkweave <i>DE: „Gewebe“ besser, da es sich nicht um einen Handwerksbetrieb, sondern um Stiefel handelt</i>	Seidenweberei	Tejido de Seda
275	Skewer of Krintiz <i>NAME, DE: Korrektur der Schreibweise</i>	Spieß von Krintis	Lanceta de Krintiz
276	Skin of the Flayed One <i>KK</i>	Haut des Geschundenen, die	Piel del Desollado
277	Skin of the Vipermagi <i>DE / ES: Plural nicht erkannt</i>	Haut des Vipermagiers	Piel del Mago Viperino

7 Anhang

278	Skull Collector <i>ES: sehr lang; s.u.</i>	Schädelsammler	Coleccionista de Cráneos
279	Skull Splitter <i>ES: „cráneos“ hier passender als oben. warum sollte man Totenköpfe spalten? Gemeint ist hier doch der Kampf. Schönes Kompositum trotzdem.</i>	Schädelspalter	Partecalaveras
280	Skullder's Ire <i>NAME; ES: nicht erkannt, auf unschöne lange Lösung verfallen</i>	Skullders Zorn	Ira del Hacedor de Cráneos
281	Skystrike <i>ES: wieder eigenmächtige Verchristlichung</i>	Himmelsschlag	Azote Celeste
282	Snakecord <i>ES: Alliteration</i>	Schlangenband	Cuerda de Culebra
283	Snowclash <i>ES: nah am Original; DE: schöne Lösung</i>	Schneeklopfer	Choque de Nieve
284	Soul Drainer <i>KK</i>	Seelensauger	Drenador de Almas
285	Soul Harvest <i>KK</i>	Seelenernte	Cosechadora de Almas
286	Soulfeast Tine <i>DE: zu wenig übersetzt, zu große Ähnlichkeit mit 285; ES: korrekt, aber sehr lang</i>	Seelen-Ernter	Diente de Festín de Almas
287	Soulflay <i>DE: „Seelenschinderei“ mit „Seelenschinder“ übersetzt</i>	Seelenschinder	Desollamiento del Alma
288	Sparking Mail <i>ES: sehr lang</i>	Funkenhemd	Cota de Mallas Chispeante
289	Spectral Shard <i>DE: „spectral“ kann auch tatsächlich „lichtbrechend“ heißen, was in diesem Fall aufgrund der prismatischen Resistenzen des Messers wahrscheinlicher ist; ES: „Fragment“ transportiert die lichtbrechende Idee einer „Scherbe“, nicht</i>	Geisterscherbe	Fragmento Espectral
290	Spellsteel <i>vgl. 6.2.4</i>	Zauberstahl	Hechizo de Acero

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

291	Spike Thorn <i>KK</i>	Stacheldorn	Cuerno de Púas
292	Spineripper <i>vgl. 6.2.4</i>	Rückenbrecher	Desgarraespinas
293	Spire of Honor <i>KK</i>	Spitze der Ehre	Aguja de Honor
294	Spire of Lazarus <i>vgl. 6.2.2</i>	Spitze von Lazarus	Aguja de Lázaro
295	Spirit Forge <i>ES: Sg?</i>	Geisterschmiede	Fragua del Espíritu
296	Spirit Keeper <i>KK</i>	Geistwächter	Guardián de los Espíritus
297	Spirit Shroud, the <i>DE: Sinn „Totenhemd“ verfehlt</i>	Geisterschleier, der	Sudario del Espíritu
298	Spirit Ward <i>ES: selber Begriff wie in 296</i>	Geisterschutz	Guardián de los Espíritus
299	Stealskull <i>ES: Lesefehler.</i>	Raubschädel	Cráneo de Acero
300	Steel Carapace <i>DE: unmotiviert (warum nicht „Panzer“?)</i>	Stahl-Rückenschild	Caparazón de Acero
301	Steel Pillar <i>KK</i>	Stahlsäule	Pilar de Acero
302	Steel Shade <i>KK</i>	Stahlschatten	Sombra de Acero
303	Steelclash <i>KK</i>	Stahlklang	Fragor del Acero
304	Steeldriver <i>DE: „Stahltreiber“ hätte sich angeboten; ES: Sinn verfehlt</i>	Stahlschläger	Corredor de Acero

7 Anhang

305	Steelgoad <i>„Stahlstachelstock“; DE: unmotiviert (es geht um eine Gerte); ES: unvollständig</i>	Stahlsucher	Aguijón de Acero
306	Steelrend <i>ES: viel zu kurz und schon zu oft gebraucht</i>	Stahlhäcksler	Desgarrador
307	Stone Crusher <i>DE: „Steine-“ fehlt</i>	Zermalmer	Aplastador de Piedras
308	Stone of Jordan, the <i>NAME?</i>	Stein von Jordan, der	Piedra de Jordan, la
309	Stoneraven <i>KK</i>	Steinrabe	Cuervo de Piedra
310	Stormchaser <i>vgl. 6.2.4</i>	Sturmjäger	Cazador de Tormentas
311	Stormeye <i>vgl. 6.2.4</i>	Sturmauge	Ojo de la Tormenta
312	Stormguild <i>vgl. 6.2.4</i>	Sturm Gilde	Gremio de la Tormenta
313	Stormlash <i>vgl. 6.2.4</i>	Sturmgeißel	Látigo de Tormenta
314	Stormrider <i>vgl. 6.2.4</i>	Sturmreiter	Jinete de Tormentas
315	Stormshield <i>vgl. 6.2.4</i>	Sturmschild	Escudo de Tormenta
316	Stormspike <i>vgl. 6.2.4</i>	Sturmdorn	Punta Tormenta
317	Stormspire <i>vgl. 6.2.4</i>	Sturmspitze	Aguja de Tormentas
318	Stormstrike <i>vgl. 6.2.4</i>	Sturmschlag	Golpe de Tormenta

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

319	Stoutnail <i>KK</i>	Festnagel	Clavo Sólido
320	String of Ears <i>DE: „Kette“ ist ein anderer Begriff als „Schnur“</i>	Ohrenkette	Cordel de Orejas
321	Suicide Branch <i>KK</i>	Selbstmordzweig	Rama de Suicidio
322	Sureshrill Frost <i>EN etwas rätselhaft</i>	Schrill-Frost	Helada Estridente
323	Swordback Hold <i>DE: verkürzt; ES: viel zu lang</i>	Schwerthalter	Sujeción del Dorso de la Espada
324	Swordguard <i>vgl. 6.2.4</i>	Schwertwache	Guardián de la Espada

Tabelle 7.20: Spezielle Gegenstände - T

	Englisch	Deutsch	Spanisch
325	Tannr Gorerod, the <i>NAME; DE: Korrektur der Schreibweise</i>	Tanner-Blutstab, der	Caña Sangrienta de Tannr
326	Tarnhelm <i>vgl. 6.2.1; ES: unnachvollziehbare Übersetzung</i>	Tarnhelm	Yelmo de la Laguna
327	Tearhaunch <i>DE: Sinnfehler, es geht um einen Keulenabreißer</i>	Tränenkeule	Anca Desgarrada
328	Templar's Might <i>KK</i>	Templers Macht	Poder de los Templarios
329	Thundergod's Vigor <i>vgl. 6.2.2; ES: kein Donnergottkonzept</i>	Donnergotts Gedeihen	Vigor del Dios de los Truenos
330	Thunderstroke <i>KK</i>	Donnerschlag	Azote de Trueno

7 Anhang

331	Tiamat's Rebuke <i>NAME</i>	Tiamats Rüge	Reprimenda de Tiamat
332	Titan's Revenge <i>NAME</i>	Titans Rache	Venganza de Titan
333	Todesfaelle Flamme <i>vgl. 6.2.1; DE: Korrektur der Schreibweise</i>	Todesfallen-Flamme	Todesfaelle Flamme
334	Tomb Reaver <i>ES: „saqueador“?</i>	Grabräuber	Destripador de Tumbas
335	Toothrow <i>KK</i>	Zahnreihe	Fila de Dientes
336	Torch of Iro <i>NAME</i>	Fackel von Iro	Antorcha de Iro
337	Treads of Cthon <i>NAME</i>	Spuren von Cthon	Huellas de Cthon
338	Twitchthrore <i>ES: gewagte Interpretation</i>	Zuckzappel	Agonía Temblorosa
339	Tyrael's Might <i>NAME</i>	Tyraels Macht	Poder de Tyrael

Tabelle 7.21: Spezielle Gegenstände - U

	Englisch	Deutsch	Spanisch
340	Umbral Disk <i>DE: „Erdschattenscheibe“ wäre vollständig</i>	Schattenscheibe	Disco del Umbral
341	Ume's Lament <i>NAME</i>	Umes Trauer	Lamento de Ume
342	Undead Crown <i>vgl. 6.2.2; ES: kein Konzept „untot“? Vgl. 6.2.6</i>	Untote Krone	Corona Viviente

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

Tabelle 7.22: Spezielle Gegenstände - V

	Englisch	Deutsch	Spanisch
343	Valkyrie Wing <i>vgl. 6.2.2</i>	Walkürenflügel	Ala Valquiria
344	Vampire Gaze <i>vgl. 6.2.2</i>	Vampir-Blick	Mirada de Vampiro
345	Veil of Steel <i>DE: warum kein Kompositum?</i>	Schleier aus Stahl	Velo de Acero
346	Venom Grip <i>ES: „Griff“ geht verloren</i>	Giftgriff	Manopla de la Ponzoña
347	Venom Ward <i>ES: Übersetzung von „Venomsward“ in den mpq-Dateien</i>	Giftschutz	Césped Venenoso
348	Verdungo's Hearty Cord <i>NAME; ES: „fuerte“ unterübersetzt</i>	Verdungos Herzensband	Cordón Fuerte del Verdungo
349	Vile Husk, the <i>DE: „vile“ etwas unterübersetzt; ES: sehr schönes Ergebnis</i>	böse Schale, die	Cáscara Vil, la
350	Viperfork <i>KK</i>	Viperngabel	Tenedor Viperino
351	Visceratuant <i>DE: einzige Übersetzung</i>	Eingeweidebeißer	Visceratuant

Tabelle 7.23: Spezielle Gegenstände - W

	Englisch	Deutsch	Spanisch
352	Wall of the Eyeless <i>KK</i>	Wand der Augenlosen	Muro de los Sin Ojos

7 Anhang

353	War Traveler <i>KK</i>	Kriegsreisender	Viajero de la Guerra
354	Ward, the <i>KK</i>	Schutz, der	Custodia, la
355	Warlord's Trust <i>ES: sehr lang</i>	Glaube des Kriegsherrn	Confianza del Señor de La Guerra
356	Warpspear <i>De: übernommen; ES: nicht übersetzt</i>	Warpspeer	(nicht übersetzt)
357	Warshrike <i>KK</i>	Kriegswürger	Alcaudón Guerrero
358	Waterwalk <i>DE: „Wasserpfad“ weitere Möglichkeit</i>	Wasserwanderung	Camino de Agua
359	Widowmaker <i>KK</i>	Witwenmacher	Creador de Viudas
360	Windforce <i>KK</i>	Windmacht	Fuerza del Viento
361	Windhammer <i>vgl. 6.2.1</i>	Windhammer	Martillo de Viento
362	Wisp Projector <i>vgl. 6.2.2; ES: Sinn „Irrlicht“ verfehlt</i>	Irrlichtprojektor	Proyector de Briznas
363	Witchwild String <i>EN: Wortkreation</i>	Wilde Kette	Cuerda Salvaje
364	Witherstring <i>DE: etwas unterübersetzt</i>	Todesband	Cadena Marchitadora
365	Wizardspike <i>DE / ES: „Zauberer“ verloren gegangen</i>	Zauberdorn	Punta Mágica
366	Wizendraw <i>DE: „Rübe“ selber erfunden? ES: übersetzt, ohne Sinn zu finden</i>	Runzelrübe	Arrastre Marchito

7.2 Dreisprachige kommentierte Liste der speziellen Gegenstände

367	Woestave <i>INT!?</i> ES: „Stufe der Angst“ - Sinn nicht transportiert	Elendsstab	Peldaño de la Congoja
368	Wolfhowl <i>KK</i>	Wolfsgeheul	Aullido de Lobo
369	Wormskull „wurmiger Schädel“ oder „Schädel eines Wurms“? ES wieder einzige Festlegung. Vgl. 6.2.4	Wurmschädel	Cráneo de Gusano
370	Wraith Flight <i>vgl. 6.2.2; zweimal mit „Flucht“ übersetzt, was auch „Flug“ heißen könnte</i>	Gespensterflucht	Huida de Espectro

Tabelle 7.24: Spezielle Gegenstände - Z

	Englisch	Deutsch	Spanisch
371	Zakarum's Hand <i>NAME</i>	Zakarums Hand	Mano de Zakarum

Tabelle 7.25: Spezielle Gegenstände - Anhang

	Englisch	Deutsch	Spanisch
372	Siggard's Stealth <i>NAME</i>	Siggards Verstohlenheit	Sigilo de Sigard
373	Criminal Djinn <i>vgl. 6.2.2; vgl. 92</i>	Dschinnschlächter	Criminal Djinn
374	Hellfire Torch <i>ES: sehr lang</i>	Höllengeuerfackel	Antorcha del Fuego del Infierno

Literatur

Literaturverzeichnis

- [ALBERT 1999] ALBERT, THOMAS (1999). *Localization Guidelines for Technical Communicators*; <http://www.wordesign.com/localization/index.htm> (Zugriff: 16.5.2006).
- [ALMANAC 4.1.2006] ALMANAC, COMPUTER INDUSTRY (4.1.2006). *Worldwide Internet Users Top 1 Billion in 2005 (Pressemitteilung)*; <http://www.c-i-a.com/pr0106.htm> (Zugriff: 21.6.2006).
- [BÖCHER . 2004] BÖCHER, FRENZ . STÖTEFALKE (2004). *Technische Dokumentation: planen, gestalten, realisieren*. WEKA Media, 3 .
- [BLIZZARD] BLIZZARD. *Lokalisierungsforum WoW Europe*; <http://forums.wow-europe.com/board.html?forumId=11113&sid=3> (Zugriff: 6.9.2006).
- [BROCKHAUS 2003] BROCKHAUS (2003). *Computer und Informationstechnologie*. Brockhaus-Verlag, 1 .
- [BULLA 2003] BULLA, SANDRA (2003). *Lokalisieren versus Übersetzen - Eine Untersuchung am Beispiel der Aufbereitung englischsprachiger Spielesoftware für den deutschen Markt*.
- [CAMPBELL 1949] CAMPBELL, JOSEPH (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press, 3 .
- [CAMPBELL 1990 (Reprint)] CAMPBELL, JOSEPH (1990 (Reprint)). *Transformations of Myth through Time*. Harper Perennial, 1 .
- [CEA . ENSEÑAT 1997] CEA . ENSEÑAT (1997). *Software Localization: Problemas lingüísticos y socioculturales*; http://dtil.unilat.org/IVjornadas/cea_ensenat.htm (Zugriff: 8.5.2006).
- [D2INFO] D2INFO. *deutsches D2-Forum*; <http://www.d2info.de/forum/>.
- [D2WISSEN] D2WISSEN. *deutsche Diablo-Infoseite*; <http://d2wissen.d2chars.de/>.
- [DIABLO2LATINO] DIABLO2LATINO. *lateinamerikanische Fansite*; <http://www.diablo2latino.com/>.
- [DIABLO2LATINO 6.9.2005] DIABLO2LATINO (6.9.2005). *D2l patch, versión 2.0*; <http://www.diablo2latino.com/displayarticle18.html> (Zugriff: 5.9.2006).
- [DUDEN 1983] DUDEN (1983). *Fremdwörterbuch*. Bibliografisches Institut, 2 .

- [DUDEN 1996] DUDEN (1996). *Die deutsche Rechtschreibung*. Bibliografisches Institut, 21 .
- [ESSELINK 1998] ESSELINK, BERT (1998). *A Practical Guide to Software Localization*. John Benjamins Publishing Company, 1 .
- [HOFT 1995] HOFT, NANCY (1995). *International Technical Communication: How to Export Information About High Technology*. Wiley, 1 .
- [INDIABLO] INDIABLO. *größte D2-Fansite Europas*; <http://diablo2.ingame.de/index.php>.
- [JETTER 2006] JETTER, HANS-CHRISTIAN (2006). *Computerspiele - Spielzeug als Vorbild für hochwertige Anwendungen?*; http://hci.uni-konstanz.de/downloads/Seminararbeit_CJetter_final.pdf (Zugriff: 22.7.2006).
- [JUNG 1976] JUNG, CARL GUSTAV (1976). *Die Archetypen und das kollektive Unbewußte*. Rascher, 4 .
- [KHOUDIAKOV 2003] KHOUDIAKOV, PAVEL (2003). *Internationalisierung - Ein Vortrag zum Seminar „Web-Engineering“*; <http://wwwcs.uni-paderborn.de/cs/ag-szwillus/lehre/ss03/seminar/Ausarbeitungen/Internationalisierung.doc> (Zugriff: 16.5.2006).
- [MANTIX] MANTIX. *spanische Fansite*; <http://www.d2mantix.com/>.
- [MCKETHAN . WHITE 2005] MCKETHAN . WHITE (2005). *Demystifying Software Globalization*; <http://www.proz.com/translation-articles/articles/156/1/Demystifying-Software-Globalization> (Zugriff: 18.5.2006).
- [PAYNE 2003] PAYNE, NEIL (2003). *Culture and Website Localization*; <http://ezinearticles.com/?Culture-and-Website-Localization&id=832> (Zugriff: 18.5.2006).
- [PC-WELT 4.1.2005] PC-WELT (4.1.2005). *World of Warcraft: Finale Beta vor dem Start*; <http://www.pcwelt.de/news/unterhaltung/106308/> (Zugriff: 5.9.2006).
- [PROPP 1928/1972] PROPP, VLADIMIR (1928/1972). *Morphologie des Märchens*. Carl Hauser Verlag, 1 .
- [SELL 1993] SELL, HENRY (1993). *Kommunikative Aspekte der Lokalisation von Computersoftware - eine Untersuchung am Beispiel des Programms MS-Windows..*
- [SNELL-HORNBY 2006] SNELL-HORNBY, MARY (2006). *Handbuch Translation*. Stauffenburg, 2 .
- [SPOLSKY 2003] SPOLSKY, JOEL (2003). *The Absolute Minimum Every Software Developer Absolutely, Positively Must Know About Unicode and Character Sets (No Excuses!)*; <http://www.joelonsoftware.com/articles/Unicode.html> (Zugriff: 5.6.2006).

- [SUMMIT] SUMMIT, THE ARREAT. *offizielles Diabloforum*;
<http://www.battle.net/diablo2exp/>.
- [THAYER . KOLKO 2004] THAYER, ALEXANDER . B. KOLKO (2004). *Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market*;
http://www.sakson.com/company/thought_leadership/company_thoughtleadership_localization.pdf (Zugriff: 23.4.2006).
- [TÜRPE] TÜRPE, SVEN. *Kinderleicht wie ein Computerspiel? Versuch einer Analyse*; http://private.sit.fhg.de/tuerpe/publications/papers/kinderleicht_wie_ein_computerspiel.pdf (Zugriff: 8.7.2006).
- [VOGLER 2004] VOGLER, CHRISTOPHER (2004). *Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos..* Zweitausend-eins, 4 .
- [VUD 30.03.2005] VUD (30.03.2005). *Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland eV: Markt für Unterhaltungssoftware wächst 2004 um 15 Prozent(Pressemitteilung)*;
<http://www.vud.de/> (Zugriff: 21.6.2006).
- [WAHRIG 2002] WAHRIG (2002). *Universalwörterbuch Rechtschreibung*. Deutscher Taschenbuch Verlag, 1 .
- [WALLBERG 2004] WALLBERG, ILONA (2004). *Viele Sprachen, eine Welt*; http://www.ls-international.com/downloads/Viele_Sprachen-EINE_Welt.pdf (Zugriff: 1.7.2006).
- [WEBSTER 1981] WEBSTER (1981). *Websters Third New International Dictionary*. Merriam Webster, 3 .
- [WENZ 1999a] WENZ, KARIN (1999a). *Computerspiele: Hybride Mischformen zwischen Spiel und Erzählung*; http://www.netzliteratur.net/wenz/wenz_computerspiele.htm (Zugriff: 30.6.2006).
- [WENZ 1999b] WENZ, KARIN (1999b). *Narrativität in Computerspielen*;
<http://www.netzliteratur.net/wenz/narrativitaet/intro.htm> (Zugriff: 30.6.2006).
 Netzliteratur.net.

Literaturverzeichnis

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich an Eides statt, dass ich diese Arbeit selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe.

Hildesheim, den 23.9.2006

Sonja Kroll

Literaturverzeichnis

Danksagung

Ich bedanke mich für die freundliche und aufgeschlossene Unterstützung von Herrn Dr. Caroli.

Mein besonderer Dank gilt den Diablospielern, allen voran Bullenrassler, Riddim und der ganzen D2Info-Gemeinde, die mich an ihrem Fachwissen teilhaben ließen. Sie waren mir eine große Inspiration und Unterstützung.