

# Jobs in der Spielebranche

## Localisation Manager

Der Herr über die fremden Zungen: Er sorgt dafür, dass Spiele in die unterschiedlichsten Sprachen übersetzt werden.

Ein Gegner mit dem Namen »Schlamm-Schlamm die Axt« ist wenig langsteinflößend, die Gegenstandsbezeichnung »Schw.Tr.d.Le. En.W.« wenig sinnvoll. Die seltsamen Feindnamen in **Diablo 2** und die unverständlichen Objekte in **Oblivion** sind durch schlechte Übersetzungen zustande gekommen und haben so einige Spielernerven gekostet. In den englischen Originalversionen gab es diese Patzer nicht. Solche Übertragungsfehler zu vermeiden und die Ursprungsfassung möglichst perfekt für andere Länder, Kulturen und Sprachen anpassen zu lassen, das ist die Aufgabe des Localisation Managers. Da aktuelle Titel im Schnitt in fünf Sprachen übersetzt werden, sind dafür eine hohe Belastbarkeit und eine Menge Organisationstalent gefragt.

### Die Mehrfachbelastung

Ein klassisches Berufsprofil für den Localisation Manager gibt es nicht. Michael Schmidt vom Publisher Koch Media unterscheidet jedoch zwischen »Lokalisierungs-Beauftragten bei Spiele-Entwicklern, die dafür sorgen, dass die Spielertexte möglichst effizient vom Code getrennt und extrahiert werden« und »Projektmanagern bei Publishern, die Zeitpläne aufstellen, Übersetzungsteams Aufgaben zuweisen und für Termineinhaltung sorgen.« Michael Schmidt berät Entwicklerstudios, wie sie ihre Spiele möglichst früh möglichst gut darauf vorbereiten, in verschiedene Sprachen übertragen zu werden. Sein Aufgabenschwerpunkt liegt jedoch klar auf der Organisation all der Personen und Parteien, die an einem Lokalisierungsprozess beteiligt sind. »Ich buche Übersetzer und Ton- und Teststudios, verhandle mit Dienstleistern, teste deren Arbeit, füge letzte Änderungen der Entwickler ein, leite Feedback weiter, vermittele zwischen internationalen Partnern und Entwicklerstudios, bereite Handbuch- und Verpackungstexte auf ... und verliere natürlich bei all dem niemals den Spaß an meiner Arbeit«, beschreibt Schmidt seinen Alltag. Normalerweise arbeitet er an vier bis acht Titeln gleichzeitig, wobei eine Lokalisierung selten länger als drei Monate dauert. Dazu benutzt er wenig exotische Software wie E-Mail- und Chat-Programme, Excel und Word, Programme zum Textvergleich, Makro-Tools zum Automatisieren von Textkonvertierungsvorgängen, Online-Wörterbücher sowie Projektmanagement-Software.

### Die Lokalisierung

Sobald ein Spiel die Beta-Phase erreicht hat und feststeht, dass keine weiteren Funktionen mehr eingebaut werden, erfolgt der »Text-Freeze« (engl: Einfrieren des Textes). Nach diesem Stadium werden im Idealfall

nur noch kleinere kosmetische Änderungen am Textgerüst vorgenommen, und die Lokalisierungsabteilung übergibt das sogenannte »Loca Kit« an die Übersetzerteams. »Das Loca Kit ist die Gesamtheit aller extrahierten Spieltexte und Referenz-Audio- und Videodateien sowie eine kurze Anleitung, was wirklich übersetzt werden muss und in welchem Format fertige Sprachaufnahmen abgeliefert werden sollen«, beschreibt Michael Schmidt. Falls in einer anderen Sprache entwickelt wurde, übersetzt ein Team zunächst sämtliche Texte ins Englische. Diese Version dient anschließend den anderen Übersetzern als Grundlage für ihre Arbeit. Nachdem die Entwickler die neuen Sprachversionen ins Spiel implementiert haben, erfolgt als letzter Schritt eine finale linguistische Qualitätskontrolle.

### Der Einstieg

Es gibt keinen Studiengang mit dem Abschluss Localisation Manager. Michael Schmidt hat ein halbes Informatikstudium absolviert und danach ein Übersetzerstudium für Japanisch und Englisch abgeschlossen. Sprachen sind natürlich ein wichtiger Bestandteil der Lokalisierungsarbeit, und Schmidt empfiehlt: »Neben einem allgemeinen Interesse an anderen Sprachen kann es nicht schaden, ein halbes Dutzend zumindest lesen zu können. Außerdem ist eine weitere gute Voraussetzung, sich in Probleme hineindenken und schnell Lösungsansätze formulieren zu können.« Aber auch seine Informatikkenntnisse haben ihm von Anfang an gute Dienste geleistet, wenn es etwa darum ging, komplexe Vorgänge zu analysieren oder kleine Hilfe-Tools zu programmieren. Dazu kommen Stressresistenz und die Fähigkeit, sich mit mehreren Dingen gleichzeitig zu befassen. Eine der grundlegendsten Fähigkeiten auf dem Weg zum Localisation Manager sind jedoch gute Englischkenntnisse, »ohne die geht heute gar nichts«, sagt Schmidt. Und er fügt schmunzelnd hinzu, dass sich alle, die in diesem Job arbeiten wollen, auf eine Berufskrankheit gefasst machen müssen. Filme, Fernseh-Serien und vor allem Spiele konsumiert Schmidt nur noch im Originalton, weil ihm sonst dauernd kleine Unstimmigkeiten und Fehlübersetzungen auffallen – und die zerstören den Genuss. PD

### Unser Experte

**Michael K. Schmidt** (39) arbeitet seit 11 Jahren in der Lokalisierungsbranche und ist Senior Manager für Localisation, QA and Mastering bei Koch Media. Zuletzt arbeitete er an Geheimakte 2.



Von seinem Schreibtisch aus hat **Michael Schmidt** unter anderem die Übersetzungen für das deutsche Adventure **Geheimakte 2** und den Actiontitel **Stalker: Clear Sky** organisiert.