

## Das Stochern im Dunkeln

– Videospieldübersetzer auf der Suche nach dem Kontext –

Die Winterzeit ist für Videospieldübersetzer wie mich eher eine Phase der Kontemplation. Die Saison hat mit dem Einstellen der wichtigsten Titel in die Weihnachtsregale ihren Höhepunkt überschritten. Und Tätigkeiten wie Nachlieferungen, eventuelle Add-ons und die periodischen, saisonunabhängigen Kapitel für die nimmermüden MMORPGs gestalten sich zumeist nicht annähernd so turbulent wie die produktive Phase von ca. April bis November. Endlich also Muße, sich auch einmal mit den Kritiken der User und der Videospieldredakteure an den übersetzten Werken auseinander zu setzen. Sofern sie überhaupt berücksichtigt wird, gibt es manchmal erfreulich gute Kritiken für die Übersetzung und manchmal halt schlechte. Solange sich dies einigermaßen die Waage hält, sollte man damit auf professioneller Ebene zufrieden sein. In der Branche der sprachlichen Dienstleistung ist es meiner Erfahrung nach schlicht unmöglich, es immer allen recht zu machen, denn ein Haar in der Suppe wird schon jemand finden. Immer ärgerlich aber sind die vielen falschen Voraussetzungen, auf denen die Kritiken vor allem von Usern oftmals fußen. Vor diesem Hintergrund möchte ich also versuchen, ein wenig Klarheit in die Arbeitsweise von Videospieldübersetzern zu bringen, mit ein paar irrigen Vorstellungen aufzuräumen und somit eine Diskussion anzuschieben, die im besten Fall zu besseren Übersetzungen und damit auch textlich ansprechenderen Videospield führen könnte.

Hier also mein Beitrag in Form eines Portraits im Selbst-Interview.

Frage: Wie lange bist du schon Videospieldübersetzer und welche Art von Videospield übersetzt du?

Antwort: Ich bin seit etwa 10 Jahren als Videospieldübersetzer und Korrektor tätig und übersetze zumeist RPGs und gerne auch textlastige Sport-, Action-, und Adventure-Spiele von der englischen in die deutsche Sprache.

Frage: Und wie kommst du zu deinen Aufträgen? Arbeitest du direkt mit den Entwicklern von Videospield zusammen?

Antwort: Nein. Die meisten Videospieldübersetzungen werden von spezialisierten Lokalisierungsagenturen realisiert. Diese Agenturen erhalten vom Hersteller die Texte eines Spiels in englischer Sprache und beauftragen wiederum freie Übersetzer wie mich, diese in die jeweilige Zielsprache zu übersetzen. In der Regel sind dies die so genannten FIGS, also Französisch, Italienisch, Deutsch und Spanisch.

Frage: Ist es nicht toll, als Videospieldübersetzer das Privileg zu genießen, ein Spiel noch vor der Veröffentlichung spielen zu dürfen und die Texte quasi nebenbei zu übersetzen?

Antwort: Wir bekommen das Spiel oder auch nur Teile des Spiels während der Übersetzungsphase so gut wie nie zu sehen. Es befindet sich in aller Regel noch in der Entwicklung, sodass wir mit schnöden Textdokumenten für die Dialoge, Ingame-Texte, Handbücher und so weiter vorliebnehmen müssen. Wenn wir die Originaltexte im Zusammenhang oder unsere übersetzten Texte wirklich einmal im Spiel „live“ sehen oder hören wollen, müssen wir uns das Spiel nach Veröffentlichung eben kaufen.

Frage: Aber wie verschafft man sich dann als Übersetzer einen Überblick über die mitunter durchaus komplexen Geschichten und die vielen Nebenstränge?

Antwort: Manchmal erhalten die Lokalisierungsagenturen und damit auch wir vom Hersteller hilfreiche Referenzdokumente wie bereits übersetzte und autorisierte Vorgängertitel, ein Spielglossar und eine Beschreibung des Spiels, der Charaktere und der Story mit Angaben zu Sprecher, Adressat und dem jeweiligen Setting. Aber wenn diese nicht oder viel zu spät zur Verfügung gestellt werden, bleibt mir nur noch, im Internet zu recherchieren und auf hoffentlich fundierte und verlässliche Informationen zu stoßen.

Frage: Aber dann sind die Texte doch zumindest chronologisch geordnet oder vielleicht durch Kommentare erläutert, sodass man beim Übersetzen der vielen Quests, Nebenquests und sonstigen Texte immer weiß, was gerade geschieht?

Antwort: Keineswegs. Oft genug verläuft der Übersetzungsprozess parallel zur Entwicklung des Spiels, also auch zur Geschichte, sodass wir die zu übersetzenden Passagen aus den verschiedensten textlichen Bereichen des Spiels erhalten. Darin sind dann natürlich auch eventuell noch Unklarheiten enthalten, mit denen wir uns auseinander setzen müssen. Im Großen und Ganzen stochern wir also im Dunkeln und hoffen, dass sich mit fortdauernder Übersetzungsarbeit ein stimmiges Gesamtbild ergibt.

Frage: Ihr könnt aber doch die Autoren ansprechen, wenn es solche Unklarheiten gibt?

Antwort: Ja, zumindest in schriftlicher Form. Wenn etwas unverständlich ist, reichen wir möglichst präzise und nachvollziehbare Fragen ein. Im besten Fall bekommen wir zeitnah ebenso präzise und nachvollziehbare Antworten, die wir dann vor Abgabe des Textes implementieren.

Frage: Und im schlechteren Fall?

Antwort: Bekommen wir nicht nachvollziehbare oder oft genug eben auch gar keine Antworten und müssen solche Stellen erst einmal vage oder unter gekennzeichnetem Vorbehalt übersetzen und einreichen.

Frage: Und diese Stellen werden dann später nachbearbeitet?

Antwort: So ist zumindest die Idee. Der Übersetzung sollte ein Korrekturlesen folgen, das sich neben der Ausbesserung echter Fehler, zum Beispiel im Bereich der Rechtschreibung, und der generellen Optimierung der sprachlichen Qualität auch um solche Sonderfälle kümmert. Allerdings findet häufig auch das Korrekturlesen parallel statt, sodass auch die Korrekturleser die lektorierten Übersetzungen scheinbarweise ausliefern müssen und ihnen in dem von den Entwicklern vorgegebenen Zeitrahmen nicht die Chance gegeben wird, entscheidende Passagen eindeutig und abschließend zu klären. Mit anderen Worten: Hier fehlt oftmals der finale Überblick.

Frage: Und so können dann ungeschlüssige Texte in die Videospiele gelangen?

Antwort: Mindestens die ambitionierten und hochpreisigen Titel sollten final noch eine linguistische Testphase am Bildschirm durchlaufen, wo professionelle Tester das Spiel tatsächlich durchspielen und textliche Fehler korrigieren, die sie selbst finden, oder letzte Ungereimtheiten klären, die ihnen vielleicht aus der Übersetzungsphase mitgeteilt wurden. Wenn aber auf eine solch professionelle Testphase verzichtet wird, bemerkt man später halt schmerzhaft, dass die wichtige, finale Korrektur fehlt.

Frage: Es sind also offensichtlich eine ganze Reihe Leute an der Verarbeitung der Übersetzungen beteiligt. Aber die Übersetzung für ein Spiel erstellst du trotzdem ganz allein?

Antwort: Nur im Ausnahmefall. In der Regel sind die Spiele mittlerweile schlicht zu groß, um sie im eng gesteckten, geforderten Zeitrahmen alleine zu übersetzen. Ich bin also fast immer Teil eines Teams.

Frage: Hast du Einfluss auf so ein Team?

Antwort: Manchmal werde ich gebeten, Teammitglieder zu rekrutieren. Bei den meisten Agenturen, mit denen ich schon sehr lange erfolgreich und gerne zusammenarbeite, gibt es aber auch schon einen jahrelang erprobten und erfahrenen Stamm an Übersetzern, die sich zu passenden Projekten zusammenfinden und zumeist gut ergänzen.

Frage: Du hast die eng gesteckten Zeitrahmen erwähnt. Woraus resultieren diese zeitlichen Drucksituationen?

Antwort: Zum einen sind sie Folge der aufgebrauchten Zeittoleranzen bei der Entwicklung des Spiels. Wenn der Release-Termin veröffentlicht worden ist und es kein Zurück mehr gibt, erfährt die Finalisierung aufwendiger Grafiken, Sounds und so weiter verständlicherweise Priorität. Die Veredelung der textlichen Gestaltung des Spiels und erst recht die Übersetzung in die erwähnten Zielsprachen stehen in vielerlei Hinsicht am Ende der Produktionskette, quasi als Anhängsel. Wir müssen mit dem Druck und der Zeit klarkommen, die dann übrig bleibt. Und das ist oft mehr als grenzwertig.

Frage: Und welche Umstände führen noch zu Zeitdruck?

Antwort: Die Grundlage des Honorars, das auf der Menge der übersetzten Worte beruht. Je mehr wir übersetzen, desto mehr verdienen wir. Im Grunde also ein klassischer Akkord an der Tastatur. Das bedingt auch, dass nicht alle textlichen Unklarheiten im Zeitfenster der Übersetzung abschließend geklärt werden können. Ich muss mich auf meine jahrelange Erfahrung und meine hoffentlich intakten Instinkte verlassen, immer dann notwendige Fragen einzureichen, wenn Sinn und damit eventuell sogar Spielbarkeit des Spiels an der betreffenden Stelle gefährdet sind. Bei manchen Spielen müsste ich, um 100% sicher zu gehen, eigentlich so viele Fragen einreichen, dass die Übersetzungsphase doppelt so lange dauern würde.

Frage: Woraus resultieren denn solche Unklarheiten und Fragen? Liegen die Spiele denn nicht final und in perfekt verständlichem Englisch vor?

Antwort: Jedenfalls nicht immer. Da sich die englischen Ausgangstexte oftmals ebenfalls noch in der Entwicklungsphase befinden, können sie verständlicherweise durchaus noch kleinere oder größere Ungereimtheiten enthalten.

Frage: Woran liegt das?

Antwort: An verschiedenen Dingen und möglichen Kombinationen: Einige Texte sind manchmal schon unglücklich aus dem Beispiel asiatischen Sprachen ins Englische übersetzt. Oder die Originalautoren standen unter vergleichbarem Zeitstress wie wir Übersetzer und mussten vorgegebene Änderungen in letzter Minute vornehmen. Oder die englischen Texte wurden gleich von Programmierern geschrieben, deren Muttersprache nicht Englisch ist. Zusammen mit der zuvor erwähnten, manchmal unkoordinierten Einreichung der Texte zur Übersetzung ergibt das eine mitunter schwer zu durchschauende textliche Struktur. In diesen Fällen sind die Übersetzer auch so etwas wie Testleser. Und im besten Fall können wir also dafür sorgen, dass die Originaltexte noch einmal verbessert oder aus suboptimalen Originaltexten bessere Texte in der Übersetzung werden.

Frage: Aber zumindest verdient man doch wohl ziemlich gut als Nischen-Übersetzer für Videospiele?

Antwort: Kommt natürlich darauf an, wie man „gut verdienen“ definiert. In den letzten Jahren hat sich das Pro-Wort-Honorar immer weiter „nach unten durchgebogen“. Dank meiner jahrelangen Erfahrung und der wertvollen Unterstützung der Lokalisierungsagenturen kann ich zumindest meinen Status als professioneller Übersetzer sichern. Aber ganz allgemein bewegt sich die Entlohnung für die Übersetzung der Videospiele stetig nach unten. Auch im monetären Zusammenhang greift wieder die Problematik des Endes der Produktionskette. Die Budgetgrenzen wurden schon von anderen Herstellungsprozessen gesprengt. Also versuchen die Hersteller jetzt bei der Lokalisierung beziehungsweise den Übersetzern zu sparen. Und natürlich werden sich immer wieder Leute finden, die zu Konditionen arbeiten, die für professionelle Übersetzer schlichtweg keinen wirtschaftlichen Sinn ergeben. Und da ich auch als Korrektor arbeite, erlebe ich zunehmend, welche sprachlichen Auswüchse dabei generiert werden.

Frage: Wer sind denn diese eher nicht so routinierten oder professionellen Übersetzer?

Antwort: Alle, die die Übersetzung von Videospiele eher als gelegentlichen, willkommenen Nebenjob und nicht als professionelle Berufung wahrnehmen. Als Übersetzer kann sich schließlich jeder präsentieren, der sich in irgendeiner Form schon einmal mehr oder weniger professionell mit der englischen Sprache beschäftigt hat.

Frage: Ist es denn für die Übersetzung von Videospiele tatsächlich nicht ausreichend, die englische Sprache gut zu beherrschen?

Antwort: Weder ist es ausreichend, noch eine der wichtigeren Voraussetzungen.

Frage: Welche wären das denn?

Antwort: Da am Ende ein möglichst mitreißender Text für deutsche Leser stehen soll, halte ich die Beherrschung der deutschen Sprache für vorrangig. Als Übersetzer sollte man eine ganze Bandbreite an textlichen Stilmitteln beherrschen, um die jeweiligen Situationen, Charaktere und funktionstextlichen Anwendungen sprachlich angemessen umsetzen zu können. Das Verständnis der englischen Sprache und die Beherrschung der neuen Rechtschreibung und Grammatik würde ich eigentlich unter Standard verbuchen – auch wenn sich gerade im letzten Fall die nicht-professionellen Kollegen erstaunlich schwer tun.

Frage: Und was zeichnet deiner Meinung nach einen guten Videospieleübersetzer noch aus?

Antwort: Zum einen natürlich die Liebe und Leidenschaft zu diesen Textformen, die ja vor allem unterhalten sollen. Übersetzer, die hoch technologische Texte oder ganz besonders schwere Literatur bevorzugen, dürfte n mit den für Videospiele geforderten Texten Probleme bekommen. Ich selbst habe in meiner Kindheit und Jugend neben literarisch durchaus gehobener Lektüre auch jede Menge Comics und so genannte „Groschenromane“ gelesen und kann kurioserweise heute bei dieser speziellen Form der translatorischen Bearbeitung davon profitieren. Das war nämlich damals, zumindest in meinem Umfeld, noch eher verpönt. Und zum anderen muss man ganz einfach bereit sein, trotz der erwähnten zeitlichen Beschränkungen jede Menge „harter Arbeit“ zu investieren.

Frage: Auf welche Art von Arbeit beziehst du dich dabei?

Antwort: Maßgeblich auf die fast schon journalistische Recherche faktischer Details zum Beispiel von geschichtlichen Informationen, spezifischen Bauarten von Waffen und naturwissenschaftlichen Begebenheiten in der jeweiligen Spielwelt, um nur einige der vielen, vielen Zeit raubenden Beispiele zu nennen. Kurz gesagt: Wenn ich als Übersetzer nicht möglichst präzise weiß, worum es sich genau handelt, habe ich schlechte Karten. Wenn ich hier ungenau oder gar faktisch fehlerhaft übersetze, wird sich garantiert ein User finden, der das gnadenlos aufdeckt und die Übersetzung in diesem Fall zu Recht verreit. Auerdem sind ja auch viele der englischen Ausgangstexte ebenfalls liebevoll recherchiert. Dem möchte ich also auch in der Übersetzung Rechnung tragen, nicht zuletzt auch in den kleinen Details.

Frage: Gibt es weitere spezifische Arbeitsmethodiken, die ein Videospieleübersetzer beherrschen muss?

Antwort: Da fallen mir zwei ein. Die eine ist die Beschränkung der Länge der deutschen Übersetzung. Die deutsche Sprache ist, je nach Textart, um bis zu dreißig Prozent länger als die englische Sprache. Diese Überlänge steht uns aber nicht immer zur Verfügung, weil dann zum Beispiel die Texte schlicht nicht mehr in die grafischen Rahmen passen. Oder weil es Probleme bei der Vertonung der Dialoge gibt, wenn zum Beispiel die Stimme des deutschen Sprechers noch weiterläuft, während der auf dem Bildschirm sichtbare Charakter schon den Mund hält. Zwar gibt es schon Designs für Spiele mit flexiblen Rahmen für die längeren Übersetzungen und sogar für Mechanismen, die die Mundbewegungen der Spielcharaktere an den übersetzten Text anpassen. Leider aber sind diese Methoden der Textanpassung

noch kein Standard. Also müssen wir die Texte einkürzen, ohne dabei wesentliche Informationen zu unterschlagen, und gleichzeitig darauf achten, dass auch die anzuwendende Stilistik gewahrt bleibt.

Frage: Und welche andere Arbeitsmethodik fällt dir noch ein?

Antwort: In zunehmender Häufigkeit und mit zunehmenden Textmengen der immer größer werdenden Spiele arbeiten wir oft mit so genannten Translation Memorys. Das sind Softwareprogramme, die identische und teil-identische Texte speichern, wiedererkennen und quasi automatisch in die Übersetzung einpflegen. Wenn diese extrem komplexe Technik feinfühlig eingesetzt wird, kann sie sehr hilfreich sein. Zum Beispiel beim Abgleichen der verschiedenen Texte der Übersetzer eines Teams und der Wahrung der Konsistenz von Glossar-Spielbegriffen wie Items, Namen und ähnlichem, die unbedingt deckungsgleich bleiben müssen.

Frage: Aber diese Programme haben doch sicher auch Nachteile?

Antwort: Natürlich, und zwar wenn diese Programme allein dazu verwendet werden, um auch noch kleinste Honorarkosten der Übersetzer einzusparen. Die Entwickler sparen nämlich bares Geld, wenn zum Beispiel zu 75% identische Texte nicht immer wieder neu übersetzt, sondern nur entsprechend geändert oder ergänzt werden müssen. In diesem Fall werden die Übersetzer nur für den Wortanteil der nicht-identischen Texte bezahlt. Technisch besehen werden dazu die bestehenden Übersetzungstexte segmentiert und dupliziert und neue Worte eingebunden. Das ist zum Beispiel bei sehr simplen Item-Beschreibungen, wo man vielleicht nur „Schwert“ gegen „Axt“ eintauschen muss, noch kein größeres sprachliches Problem. Wenn aber auch Dialoge und erzählerische Off-Texte zu grob mit diesen Programmen gerastert werden, ist man im schlimmsten Fall gezwungen, den Ausgangstext Satz für Satz zu übersetzen, was die Übersetzung unnatürlich statisch und somit deutlich unattraktiver macht. Wenn man also diese Methodik allein aus Gründen der Kostenersparnis implementiert, tut man weder der Übersetzung noch den Übersetzern einen Gefallen.

Frage: Du hast vorhin die Vertonung erwähnt. Kannst du uns aus der Sicht eines Übersetzers erklären, warum die deutsche Sprachausgabe vor allem der Dialoge bisweilen so lustlos oder atmosphärisch unpassend klingt?

Antwort: Das kann natürlich mit der Übersetzung zusammenhängen, wenn der Übersetzer eine Situation nicht richtig eingeschätzt oder hinterfragt hat. Viel häufiger aber ist es Folge der Tatsache, dass weder den Übersetzern noch den Sprechern in den Studios Skripte zur Verfügung gestellt wurden, aus denen eindeutig hervor geht, welche Atmosphäre der Situation zugrunde liegt.

Frage: Das heißt, die Sprecher in den Studios wissen auch nicht immer genau, in welcher Situation oder Gemütslage der von ihnen gesprochen Charakter sich gerade befindet?

Antwort: Richtig. Und wenn dann der Dialogregisseur, der sich mit der Story eigentlich gut auskennen und den Sprechern wertvolle Informationen geben sollte, eben auch nicht im Bilde ist, stochern die Sprecher genauso im Dunklen wie wir. Dann wird ein Satz im Zweifelsfall eben lieber neutral gesprochen, um eine

missverständliche Betonung zu vermeiden. Und das klingt dann später unter Umständen entsprechend hölzern.

Frage: Was für Missverständnisse wären denn das?

Antwort: Wenn zum Beispiel ironische Äußerungen todernst oder todernste, dramatische Äußerungen ironisch ausgesprochen werden. Wenn man hier den Kontext falsch einschätzt, gibt es mannigfaltige Möglichkeiten für unfreiwilligen Humor. Also wird eben im Zweifelsfall „neutralisiert“. Leider wird genau dies in vielen Kritiken als Folge einer schlechten Übersetzung angesehen. Und das ärgert mich dann manchmal schon, denn nach Abgabe der Übersetzung haben wir auf solche Aspekte keinerlei Einfluss mehr.

Frage: Wie könnte man deiner Meinung nach die Qualität der Übersetzungen denn steigern?

Antwort: Indem seitens der Spielerhersteller und Publisher die Wertigkeit der Lokalisierung allgemein erhöht und in der Planung des Projektes entsprechend vorausschauend berücksichtigt wird. Einfach gesagt: Wenn die durchaus guten und ambitionierten Lokalisierungsagenturen und Übersetzer nicht mit dem manchmal sehr überschaubaren Rest an Geld und vor allem aber Zeit auskommen müssten, den uns die vorherigen Produktionsprozesse übrig lassen, könnten wir auch bessere Ergebnisse abliefern. Und ich behaupte sogar, dass dieses Mehr an Zeit und Geld eine lohnende Investition wäre.

Frage: Inwiefern?

Antwort: Meines Wissens nach verlangt die Qualitätssteigerung von Grafiken, Sounds und Spielmechanismen einen enormen Einsatz an Ressourcen, also Geld. Wir sprechen bei diesen Arbeitsschritten über Millionenbeträge, während die Lokalisierung dagegen nur einen Bruchteil ausmacht. Natürlich ist es verführerisch, sich auf Grafiken und Sounds zu konzentrieren, denn schließlich bekommen Augen und Ohren ja gleich nach Fertigstellung etwas geboten. Andererseits lässt sich die Gesamtqualität eines Spiels auf der textlichen Ebene durch vergleichbar überschaubare Anstrengungen deutlich steigern, um sich zum Beispiel von einem direkten Konkurrenten positiv abzuheben.

Frage: Schalten denn sprachgewandte User nicht ohnehin gleich auf die englische Sprachausgabe um?

Antwort: Es gibt sicherlich eine ganze Reihe von Spielern, die in der Lage sind, auch komplexe Spiele auf Englisch zu spielen, sofern denn diese Titel umschaltbar sind. Aber ich glaube schon, dass die Mehrheit der User im Zuge der Dauer und Verwicklungen eines größeren Spiels sprachliche Schwierigkeiten bekommen würde. Schließlich kann oder will man das Spiel ja nicht beliebig oft zurückspulen wie einen Spielfilm, wenn man bemerkt, dass man ein entscheidendes Detail eines vorangegangenen Kapitels eben doch nicht genau verstanden hat.

Frage: Wie könnten Videospiele oder auch Redakteure deiner Meinung nach zu besseren Übersetzungen der Titel beitragen?

Antwort: Wenig hilfreich sind natürlich die mitunter recht polemischen Beiträge in den Foren, eben weil sie häufig auf Desinformation beruhen und viel zu allgemein gehalten sind. Aber wenn die Hersteller und Publisher möglichst offen und sachlich korrekt angesprochen werden und die Thematik der Videospieellokalisierung in den Beiträgen noch viel weiter vertieft wird, könnte ich mir schon vorstellen, dass man hier auf Aufgeschlossenheit trifft. Schließlich haben die Entwickler durchaus ein eigenes, vitales Interesse daran, auch im textlichen Bereich das Beste aus ihren Produkten herauszuholen.

Frage: Können denn die Konsumenten bereits vor dem Kauf eines Titels erkennen, ob seitens der Entwickler von vornherein viel Wert auf die Übersetzung gelegt wurde?

Antwort: Kaum, denn bisher werden Lokalisierungsagenturen nur sehr selten und Übersetzer fast nie in den Ankündigungen oder Credits des Spiels erwähnt. Und hierbei beziehe ich mich gar nicht auf das ohnehin diffuse Urheberrecht der Übersetzer. Aber mit den guten und bekannten Sprechern rühmen sich die Publisher ja schließlich auch. Warum sollte das nicht mit den Namen der guten Lokalisierungsagenturen und ihrer Übersetzer gehen? Eine wirklich spannend erzählte Story und möglichst mitreißende Dialoge sind doch auch ein wertvolles Prädikat, mit dem man einen Titel ebenfalls in ein gutes Licht rücken kann.

Frage: Trotz aller Kritik scheint dein Engagement aber doch darauf hinzuweisen, dass du den Job immer noch ganz gerne machst, oder?

Antwort: Allemal! Wenn ich zum Beispiel einem Ork eine brutal-süffisante Äußerung unterjubeln kann, ist der Tag für mich gerettet! Auch möchte ich betonen, dass es mir weniger ums Jammern über die derzeitige Situation, sondern vielmehr um das Bedauern über liegen gelassene Chancen geht. Im Übersetzungsbereich der Videospiele ist noch viel Luft nach oben. Ich würde mich einfach freuen, wenn man dem mehr Aufmerksamkeit widmen und damit den Usern eine Freude machen würde.

Kai Wichmann lebt in Hamburg-Altona und übersetzt neben Videospiele auch andere Multimedia-Produkte, Presse- und Tourismustexte, Marketingtexte, Texte für den Bereich der Consumer Electronics sowie gelegentlich Non-Profit-Filme in den Sprachen Englisch und Deutsch.

Er hat zusammen mit Commander Shepard stundenlang im Cockpit über den *Mass Effect* gegrübelt, den *Dragon Quest*-Einwohnern von Labskausen die plattdeutsche Sprache näher gebracht, mit Neo den zermürbenden Weg durch die *Matrix* bestritten und mit dem *Warhammer*-Ork-Schamanen Wazog gelitten, wenn diesem infolge zu vieler konsumierter psychedelischer Pilze wieder einmal der Kopf explodierte.