

Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Wie Konsolen-Rollenspiele nach Europa kamen

Florian Auer · Samstag den 3. Oktober 2020

In Japan nahm die Begeisterung über Konsolen-Rollenspiele mit Dragon Quest ihren Anfang, das war 1986. Das Genre, welches bereits auf Heimcomputern im Westen ganz erfolgreich war, gab es nun auf den in Japan immer beliebter werdenden Konsolen mit ihren komfortablen Joypads auf dem heimischen Fernseher.

In Europa waren die Dinge anders. Bei uns erschienen viele der Meilensteine des Genres nicht; über so viele Jahre mussten RPG-Fans auf Importe zurückgreifen.

Dieser kleine Bericht gibt euch einen Überblick, wie sich die Situation der Rollenspiele in Europa verhält und verhielt, und warum die Dinge jetzt endlich so gut sind, wie sie sein sollen.

Einfache Anfänge

“Sega does, what Nintendon’t”

Sega ist der Riege der RPG-Entwickler 1987 mit der Veröffentlichung von Phantasy Star beigetreten. Dieses Spiel wurde ins Englische übersetzt und erschien nicht nur in Nordamerika, sondern auch in Europa (1988)!

Die ersten Konsolen-Rollenspiele, die in Europa erschienen sind, konnten auf dem Master System gespielt werden; dabei handelt es sich nicht nur um Segas eigene Spiele, sondern auch um Umsetzungen des ersten Ys-Spiels (1988) auf ihrer 8-Bit-Heimkonsole.

Nintendo hatte kein Interesse daran, Dragon Quest oder Final Fantasy nach Europa zu bringen – Sega hingegen legte auf dem Mega Drive noch nach mit Phantasy Star II (1990), Phantasy Star III (1991) und sogar Shining in the Darkness (1991). Man könnte Zelda II als eine frühe Variante

eines Action-RPG sehen, da es einige RPG-Elemente besitzt (wie Erfahrungspunkte und freie Verteilung von Fähigkeiten) – abgesehen davon hatte Nintendo aber kein RPG im Programm.



Phantasy Star Cover. (Quelle: Sega)

Die Legende einer mystischen Quest

Die Dinge änderten sich im Jahre 1993. Nintendo veröffentlichte das erste “Seiken Densetsu”-Spiel unter dem Namen “Mystic Quest” in Europa. Die Serie sollte Fantasy- und Rollenspiele vereinen.

Nachdem Squaresoft Final Fantasy: Mystic Quest für die USA als eine Art Einsteiger-Rollenspiel entwickelt und veröffentlicht hatte, entschied sich Nintendo in Großbritannien, dieses Spiel hier zu veröffentlichen. Nintendo startete eine große Werbekampagne zur Veröffentlichung dieses Spiels und versuchte Spielern zu erklären, was ein Rollenspiel denn nun sei – auch über ihren “Publikumskanal”, das Club Nintendo Magazin.



Club Nintendo Ausschnitt. (Quelle: binaryscroll.net)

Im Magazin erschien ein Aufmacher mit dem Titel “Rollenspiel? – Ja, bitte!”, in dem erklärt wurde, wie ein menübasiertes Kampfsystem funktioniert, wie Erfahrungspunkte und Level-Ups den Schwierigkeitsgrad verändern und so weiter.



Artwork zu Mystic Quest Legend. (Quelle: rpg-o-mania)

In den Nachmittags- und Samstagmorgen-Kinderprogrammen der TV-Sender wurden Werbeclips gezeigt, die dieses "neue Spielkonzept" den Kindern schmackhaft machen sollten.

Dennoch wurde das Spiel nicht besonders warmherzig aufgenommen (wie auch in Nordamerika), aber immerhin gab es jetzt ein Rollenspiel auf dem SNES in Europa.

Die Anzahl der rundenbasierten oder menübasierten Rollenspiele auf dem Super Nintendo blieb in Europa aber überschaubar. Neben dem genannten Mystic Quest Legend gab es ein Shadowrun-Spiel und später im Lebenszyklus der Konsole noch Breath of Fire II und Lufia. (Eigentlich Lufia II, aber da es sich ohnehin um ein Prequel handelte, wurde Lufia II als Lufia in Europa vermarktet.)

Einige Action-RPGs erschienen noch auf der Konsole. Secret of Mana, Soul Blazer, Illusion of Time und Terranigma. Viele Perlen blieben uns allerdings verwehrt. Hier gab es kein Chrono Trigger, kein SaGa, kein Final Fantasy (nicht einmal in der falschen Nummerierung wie in den USA), kein Dragon Quest ... nichts. Sega blieb seiner RPG-Linie treu und veröffentlichte Shining Force (1993), Shining Force (1994), Strategiespiele mit großem RPG-Anteil sowie Phantasy Star IV (1995), dem besten Teil der originalen Phantasy-Star-Sage. Spiele wie Lunar: The Silver Star oder Ys III erschienen hier aber nicht.

Einige der wichtigsten Spiele, die hier nicht erschienen sind:

- Lufia
- Chrono Trigger
- Final Fantasy IV
- Final Fantasy VI
- Lunar: The Silver Star
- Lunar: Eternal Blue

Neue Hoffnung in 32-Bit

Mit dem Aufstieg der neuen Spielekonsolen in den Jahren 1994 und 1995, aus denen Segas Saturn und die Sony PlayStation als Sieger hervorgingen, wurde die Situation etwas besser. Sony war nicht so zögerlich im Veröffentlichenden von Rollenspielen, außerdem gab es nicht so viele Einschränkungen bezüglich der Inhalte der zu veröffentlichenden Spiele, wie es bei Nintendo der

Fall war.

Sega hatte allgemein einige Schwierigkeiten, den Saturn auf dem Markt zu etablieren (auch wenn er Konsolen wie das 3DO oder Amiga CD32 hinter sich gelassen hat), dennoch wurden ein paar Rollenspiele hier in Europa veröffentlicht. Dazu gehörten Shining Force III und Shining The Holy Ark, und sogar einige Nischenspiele wie Panzer Dragoon Saga wurden veröffentlicht. Auf ein Erscheinen eines Ys- oder Lunar-Spiels mussten Spieler und Spielerinnen hierzulande aber weiter warten. Sega war unsicher, ob sich diese Spiele veröffentlichen lassen würden, und auch ein anderer Publisher sprang nicht ein, wie es in den USA beispielsweise Working Desings tat.

In der zweiten Hälfte der 1990er Jahre wurden mehr und mehr Rollenspiele veröffentlicht. Im Mai 1997 erschien Suikoden in Europa (eines meiner Lieblingsspiele, auch heute noch!) und im November desselben Jahres erschien das erste Spiel der Final-Fantasy-Hauptserie in Europa: Final Fantasy VII. Es wurde zu einem durchschlagenden Erfolg und bereitete den Weg dafür, dass nun auch weitere Rollenspiele eine PAL-Umsetzung bekamen. Breath of Fire III erschien 1998, welches hier sogar als frühe Sammleredition mit Figur und Pin erschienen ist. Ubisoft hatte sich um die Rechte an Grandia bemüht und veröffentlichte dieses Spiel hier 1999. Suikoden II erschien 2000, und sogar Breath of Fire IV wurde noch auf der PlayStation veröffentlicht, als sehr spätes Spiel 2001 (nach dem Erscheinen der PlayStation 2).

Dennoch schafften es einige Rollenspiele wieder nicht nach Europa. Einige berühmte Exemplare:

- Chrono Cross
- Legend of Mana
- SaGa Frontier
- Lunar: Silver Star Story Complete
- Lunar: Eternal Blue Complete

Die Situation wurde besser, war aber noch nicht gut.

Das europäische Dilemma

Europa ist ein großer Markt für Videospiele. Die Veröffentlichung eines Spiels hier war allerdings immer mit einem größeren Aufwand verbunden, zumindest mit einem größeren Aufwand als japanische Spiele in Amerika zu veröffentlichen. Bis in die 2000er hinein gab es zwei Hauptprobleme, welche eine Veröffentlichung verhinderten:

Technische Einschränkungen



Wie Final Fantasy X auf einem europäischen Fernseher ausgesehen hätte. (Bildmontage: rpg-o-mania)

In Europa wurde eine andere technische Norm für Fernsehgeräte verwendet, als das in den USA oder Japan der Fall war. Nordamerika und Japan hatten die NTSC-Norm, Europa PAL (und dessen "Geschwisterchen" SECAM). Die Auflösung von PAL (640×576) war anders als die von NTSC (640×480), und die Bildwiederholrate ebenso (50 Hz im Vergleich zu 60 Hz)

Damit die Spiele in Europa richtig aussahen, mussten die Entwickler das Bild erweitern und das Timing der Spiele an die veränderte Wiederholrate anpassen. Viele Publisher haben das allerdings nicht gemacht, gerade bei RPGs scheute man den Aufwand, da die Verkäufe dieses Genres nicht so erfolgversprechend wie in anderen Genres waren. Außerdem konnten die langen Spiele nur mit einem gewissen Aufwand umgesetzt werden.

Was das bedeutet? Das Seitenverhältnis von PAL-Fernsehern war wie bei NTSC 4:3, selbst mit mehr horizontalen Linien. Wenn man nur 480 der 576 Zeilen benutzt, bleiben 96 Zeilen ungenutzt. Zeigt man ein Bild mit dieser Auflösung an, ist es leicht gequetscht.

Die Bildwiederholfrequenz von 50Hz sorgte bei Videos, die in 60Hz aufgenommen wurden, für Ruckler oder das ganze Spiel lief 20 % langsamer, wenn die Wiederholrate nicht angepasst wurde. Und auch hier wurde oft nicht der notwendige Aufwand betrieben, die Spiele waren gequetschter und langsamer als ihre US-Varianten.

So viele Sprachen



Cover Suikoden IV PAL. (Quelle: Konami)

Der Zielmarkt von Videospielen in den frühen 2000ern waren die USA – Spiele, die aus dem Japanischen übersetzt wurden, wurden also meist zuerst ins Englische übersetzt und in den USA (und Kanada) veröffentlicht.

Wenn ein Spiel nach Europa portiert wurde, gab es zwei Herausforderungen für Publisher: Sie konnten entweder nur die englische Übersetzung verwenden (wie es viele taten) oder sie konnten die Spiele für all die verschiedenen Sprachen in Europa übersetzen.

Selbst wenn man nur Sprachen mit mehr als 50 Millionen Sprechern als Übersetzungswert erachtet, bleiben immer noch Spanisch, Französisch, Italienisch und Deutsch. Einige Unternehmen nahmen diesen Aufwand auf sich und übersetzten die Spiele in diese Sprachen (wie z. B. Nintendo bei Pokémon).

Einige Entwickler ließen ihre Spiele nur oberflächlich übersetzen und lieferten schreckliche Übersetzungen ab, die mitunter kaum lesbar waren.

Beispiele schlechter europäischer Versionen

Grandia (besonders die französische Variante)

Das Spiel wurde in verschiedene Sprachen übersetzt, die meisten gesprochenen Dialoge waren allerdings in Englisch. Für die französische Version wurden mehr Sprachsamples übersetzt, allerdings wurde die Tonspur nicht ersetzt, sondern nur über die englischen Samples gelegt. Das heißt, bei vielen Sequenzen wurden beide Sprachversionen gleichzeitig abgespielt – man konnte nichts mehr verstehen.

Suikoden II

Das Spiel wurde nicht an die größere Zeilenanzahl angepasst, und die Übersetzung war sehr durchwachsen. Teile der deutschen Übersetzung waren gut, manche Textboxen wurden allerdings nicht übersetzt und dann nur in Französisch angezeigt. Ein geheimes Dorf war sogar so geheim, dass es die Übersetzer übersehen hatten, und die Spielerinnen und Spieler wurden beim Eintritt in das Dorf mit einem französischen “UN ESPION!” begrüßt.

Breath of Fire III

Das Spiel war eigentlich gut umgesetzt, und es gab wie beschrieben sogar eine ganz hübsche Limited Edition (zumindest für die Zeit gesehen).

Allerdings gab es einen Teil, in welchem durch eine Wüste navigiert werden musste, und die Beschreibungen für den Weg durch die Wüste wurden falsch übersetzt. Ohne Hilfe von außen konnten deutsche Spieler und Spielerinnen den Weg durch die Wüste nicht finden.



Breath of Fire, die Wüste. (Quelle: rpg-o-mania)

Final Fantasy X

Dieses Spiel ist eine Besonderheit in dieser Liste. Grundsätzlich ist das Bild gestaucht, was besonders bei einem relativ modernen Spiel wie Final Fantasy X zu seltsam proportionierten Figuren führt.

Die Übersetzung an sich wäre exzellent. Sie wurde von Tetsuhiko Hara, einem ehemaligen Redakteur der "Video Games", durchgeführt und ist präzise am japanischen Original und wesentlich besser als die englische Übersetzung. Leider hat Square(-Enix) die Übersetzung der gesprochenen Sequenzen nicht angepasst, und oft passen gesprochene Sätze und geschriebene Untertitel nur bedingt zusammen, was zu Verwirrung führen kann, wenn die Spielerinnen und Spieler beider Sprachen mächtig sind.

Wie alles besser wurde



Atelier Ryza Artwork. (Quelle: Atlus)

In der Mitte der 2000er Jahre stellte sich die Situation wie folgt dar: Rollenspiele waren lange Spiele mit vielen Zwischensequenzen und nur ein Nischengenre in Europa. Portierung und Übersetzung war teuer und versprachen nur wenig Umsatz für die Publisher. Dennoch wurde hin und wieder ein RPG veröffentlicht.

Heutzutage wird allerdings fast jedes RPG, das auch in den USA erscheint, in Europa veröffentlicht. Woran liegt das? Hauptsächlich an zwei Gründen: HD-Fernsehern und digitaler Distribution.

Mit dem Aufstieg der HD-TVs kam das Ende verschiedener Fernseh-Standards, die ganze Welt verwendet dieselben Technologien und Kabel. Und mit dem digitalen Verkauf über PlayStation-Store, Xbox-Store oder Nintendo-eShop ist es für Publisher nicht mehr so aufwändig, Spiele hier in Europa zu veröffentlichen.

Das Problem mit den Übersetzungen existiert immer noch, und einige Übersetzungen sind immer noch schlecht gemacht. Viele Spiele werden deshalb in Europa nur in der englischen Version veröffentlicht (wie z. B. YS VIII – Lacrimosa Of Dana). Es handelt sich dabei also um die US-Version, die einfach hier veröffentlicht wird.

Seit den 2010er Jahren erhalten Europäer also alle Rollenspiele, die auch in Nordamerika erscheinen – sogar einige besonders abgedrehte.

Was war euer erstes RPG? Wie seid ihr mit den Einschränkungen umgegangen, die das Genre so lange für uns Europäer bot? Egal ob modifizierte Konsolen und US-Importe oder Kampf durch falsch übersetzte PAL-Gebiete – erzählt es uns!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 3. Oktober 2020 um 10:00 in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#), [Videospiegelgeschichten](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.