

# En hyllning till spelet

En kartläggning av fenomenet romhackning  
och den av entusiaster utförda översättningen  
av tv-spel i Sverige

Peter Branting

Tolk- och översättarinstitutet (TÖI)

Examensarbete 30 hp

Översättningsvetenskap

Översättningsvetenskap, examensarbete för masterexamen (30 hp)

Vårterminen 2010

Examinator: Birgitta Englund Dimitrova

Handledare: Cecilia Wadensjö

English title: Celebrating the Game: An Exploratory Study of Romhacking and  
Fan-created Video Game Translation in Sweden



**Stockholms  
universitet**

# En hyllning till spelet

## En kartläggning av fenomenet romhackning och den av entusiaster utförda översättningen av tv-spel i Sverige

Peter Branting

## Sammanfattning

Uppsatsen utgör en explorativ studie av ämnet *romhackning*, en översättningsrelaterad verksamhet innefattande den av entusiaster utförda översättningen av tv-spel. Studiens tre syften är att kartlägga hur romhackning som fenomen ser ut i Sverige, hur svenska romhackare tenderar att arbeta, samt att granska de översättningar som tillkommit. Studien undersöker också om *transkreation*, en friare form av översättning vanlig inom tv-spelsöversättning, förekommit inom svensk romhackning. Tre metoder används: granskningar av webbsidor tillhörande grupper av svenska romhackare, intervjuer via e-post med individer verksamma inom romhackning, samt provspelningar av slutförda spelöversättningar i syfte att granska deras spelbarhet. Romhackare befins oftast vara organiserade i form av olika grupper och fenomenet att i Sverige under den inledande halvan av 2000-talets första decennium ha varit förhållandevis utbredd för att år 2010, då studien utfördes, ha minskat betydligt i omfattning. Svenska romhackares arbetsmetoder befins likna de som används av romhackare i andra länder, och visar sig i flera avseenden påminna om de arbetsmetoder som används av professionella spellokalisering. Översättningarna som producerats har uteslutande haft engelska som källspråk, även om spel med japanska förlagor också förekommit. Översättningarna förefaller i många fall ha uppvisat en omfattande källspråksinriktning och i vissa fall innehålla språkliga misstag som negativt inverkar på spelarens förståelse av skeenden och uppgifter i spelvärlden. Transkreation tycks ej ha förekommit bland svenska romhackare, troligtvis på grund av att många av dessa betraktat en översättnings kvalitet som ”god” om den hållit sig förhållandevis nära källspråket. Det visar sig dock inte vara möjligt att uttala sig om huruvida romhackningsfenomenet 2010 permanent upphört att förekomma i Sverige.

### Nyckelord

romhacking, romhackning, UGT, user-generated translation, video games, videospel, datorspel, översättning, tv-spel, tv-spelsöversättning, lokalisering, transcreation, transkreation

<b>1 Inledning</b> .....	<b>1</b>
<b>2 Definition av centrala begrepp</b> .....	<b>1</b>
2.1 Dator- och TV-spel .....	1
2.2 Begreppet lokalisering .....	2
<b>3 Teoretisk bakgrund</b> .....	<b>3</b>
3.1 Spellokalisering .....	3
3.2 Kulturell anpassning – begreppet transkreation .....	4
3.3 Romhackning .....	5
<b>4 Syfte och forskningsfrågor</b> .....	<b>8</b>
<b>5 Struktur och material</b> .....	<b>9</b>
5.1 Studiens disposition .....	9
5.2 Material .....	9
5.2.1 Webbplatser .....	9
5.2.2 Spelöversättningar .....	9
5.2.3 Korrespondens med romhackare .....	9
<b>6 Metod</b> .....	<b>10</b>
6.1 Metodens begränsningar .....	11
<b>7 Kartläggning av den svenska romhackningsscenen</b> .....	<b>12</b>
7.1 Kartläggningens omfång och metod .....	12
7.2 Svenska romhackningsgruppers antal och historik .....	12
7.2.1 Medlemsantal och gruppmedlemmar .....	15
7.2.2 Gruppernas namn och val av språk .....	16
7.3 Val av projekt och produktivitet .....	17
7.4 Gruppmedlemmarnas roller och syn på sin verksamhet .....	19
7.5 Att bli medlem i och att lämna en romhackningsgrupp .....	21
7.6 Könsfördelning bland medlemmarna .....	24
7.7 Medlemmarnas ålder .....	24
7.8 Svenska romhackares motivation .....	25
7.9 Internationellt koordinerade översättningsprojekt .....	28
<b>8 Hur arbetar svenska romhackningsgrupper?</b> .....	<b>29</b>
8.1 Rekrytering av projektmedlemmar .....	29
8.2 Romhackningsfasen .....	33

8.2.1 Att dekryptera och läsa rom-filens innehåll .....	34
8.2.2 Ändringar i spelets grafik: Att infoga och använda svenska bokstäver .	38
8.2.3 Att anpassa övrig grafik: Titelskärmar .....	40
8.2.4 Att lokalisera allt grafiskt innehåll .....	42
8.2.5 Övriga tillägg och ändringar i grafiken .....	44
8.3 Problem under romhackningsfasen: Komprimering .....	45
8.4 Översättningsfasen .....	46
8.5 Problem under översättningsfasen: Utrymmesbrist.....	50
8.5.1 Pointers .....	51
8.5.2 Dual Tile Encoding (DTE) och Multiple Tile Encoding (MTE) .....	52
<b>9 Granskning av översatta spel.....</b>	<b>53</b>
9.1 Metod .....	53
9.2 Översättningarnas källspråk .....	54
9.3 Parallella översättningar av samma spel och skilda gruppers utgivning av samma översättning .....	56
9.4 Versionsnummer, revisioner och betaversioner .....	57
9.5 De översatta spelens utgivningsår och konsoltillhörighet.....	60
9.5.1 Juridiska problem och aspekter.....	62
9.6 Genrefördelning och preferens.....	63
9.7 Diskussion av romhackarnas val av spel och attityder till sin verksamhet...	65
<b>10 Översättningarnas omfattning och spelbarhet .....</b>	<b>68</b>
10.1 De översatta spelens kommunikativa resurser .....	68
10.1.1 Ljudmässiga resurser.....	69
10.1.2 Grafik .....	70
10.2 Spelens textmässiga innehåll.....	74
10.2.1 Tekniska begränsningar och problem.....	74
10.2.2 Grammatiska och språkliga problem.....	75
10.2.3 "Linguistic plot-stoppers" som ett resultat av felöversättning .....	76
10.3 Svenska romhackares syn på en bra översättning .....	79
10.4 Förekomsten av transkreation inom svensk romhackning .....	83
<b>11 Sammanfattning .....</b>	<b>84</b>
<b>12 Förslag till vidare forskning .....</b>	<b>86</b>

<b>Bibliografi .....</b>	<b>88</b>
Tryckta källor .....	88
Elektroniska Källor .....	89
Personlig korrespondens .....	96
<b>Appendix: Översatta spel .....</b>	<b>98</b>

## Förteckning över tabeller, diagram och illustrationer

### Tabeller

<b>Tabell 1:</b> Statistik över svenska romhackningsgrupper .....	13
<b>Tabell 2:</b> Antal översatta spel, deras utgivningsår och konsoltillhörighet.....	60

### Diagram

<b>Diagram 1:</b> En gruppmedlems uppgifter och sätt att arbeta kan inverka på hur denne betraktar begreppen översättning respektive romhackning.....	21
<b>Diagram 2:</b> De översatta spelens genremässiga fördelning.....	63

### Illustrationer

<b>Bild 1:</b> Rom-filen till spelet Dragon Warrior har öppnats i hexredigeraren WindHex .....	35
<b>Bild 2:</b> En del av table-filen till spelet Dragon Warrior.....	36
<b>Bild 3:</b> En sökning efter ordet descendant i rom-filen Dragon Warrior.....	36
<b>Bild 4:</b> Rom-filen Dragon Warrior i en hexredigerare efter att dess table-fil har laddats.....	37
<b>Bild 5:</b> Rom-filen för spelet Dragon Warrior har öppnats i programmet Tile Layer Pro.....	39
<b>Bild 6:</b> Före och efter: Tecknet X har valts ut för redigering och ritats om till bokstaven Ö .....	40
<b>Bild 7:</b> Två exempel på oöversatta titelskärmar (vänster) och deras av olika översättare svensköversatta motsvarigheter (höger) .....	41
<b>Bild 8:</b> Ett exempel på översatt spelgrafik i spelet Chip 'N Dale 2 .....	42
<b>Bild 9:</b> Oöversatt och översatt version av spelet Yoshi's Island. I den högra bilden har allt innehåll översatts till svenska av romhackaren, d.v.s både text och grafik.....	43
<b>Bild 10:</b> Ett exempel på ett spel i vilket grafik och text ändrats i humoristiskt syfte.....	44
<b>Bild 11:</b> Av estetiska skäl har huvudpersonens hårfärg i den svenska översättningen (höger) ändrats av romhackaren .....	45
<b>Bild 12:</b> Exempel på komprimerat, oöversatt innehåll i de annars två helt översatta spelen Chip 'N Dale 2 (vänster) och Yoshi's Island (höger) .....	46
<b>Bild 13:</b> Vårdshusets skylt (inringad i rött) har i spelet lämnats oöversatt .....	72

<b>Bild 14:</b> Ett exempel på en fullständig lokalisering, här av spelet <i>Kirby's Adventures</i> .....	73
<b>Bild 15:</b> På grund av en felöversättning blir en uppgift i denna scen svårare att lösa för spelaren .....	77

# 1 Inledning

Jag inleder detta arbete med en bekännelse: Hela denna studie härrör i grunden från mitt barnsliga intresse för datorspel. Ända sedan jag var liten har jag alltid fascinerats av den interaktiva berättardimension denna form av elektronisk underhållning erbjuder sina spelare, liksom de utmaningar och spelglädje ett väl utformat spel för med sig. Då jag alltid varit språkintresserad har mina favoritspel alltid utgjorts av spel med ett rikligt textinnehåll, som exempelvis rollspel eller äventyrsspel – något som gjorde att jag redan tidigt i mitt liv kom i kontakt med och blev bekant med engelska som språk. Allteftersom jag växte upp minskade inte mitt intresse utan snarare tilltog; i synnerhet då datortekniken ständigt visade sig bli allt mer avancerad och spelen således erbjuda en allt djupare och mer invecklad spelupplevelse.

Då jag, liksom många andra, under slutet av 1990-talet fick fast tillgång till Internet kunde jag vid detta tillfälle komma i kontakt med andra personer som delade mitt intresse. Detta ledde ganska snart till att jag uppmärksammade att det på nätet fanns grupper av människor vilka ägnade sig åt att kopiera spel tillhörande sedan länge föråldrade datormodeller eller spelkonsoler, ladda upp dem på Internet och skriva program så att de i stället kunde spelas på en vanlig hemdator – något jag kom underfund med kallades för *emulering*. Denna upptäckt tillät mig både att komma i kontakt med spel jag inte spelat sedan jag varit liten och ägt min första hemdator, men också att spela spel som jag aldrig upptäckt fanns till datorer och konsoler jag aldrig ägt och som, i vissa fall, aldrig ens getts ut i Sverige. Det var i detta sammanhang jag också märkte att det inom den så kallade emuleringsscenen även fanns individer och grupper som ägnade sig åt att på sin fritid översätta spel som aldrig släppts för den amerikanska eller europeiska marknaden till engelska, så att dessa kunde spelas och avnjutas av entusiaster över hela världen. Detta var min introduktion till så kallad *romhackning* – den av entusiaster utförda översättningen av tv- och datorspel.

Romhackning har, fram tills alldeles nyligen, inte markant uppmärksammats inom översättningsvetenskapen, och har i fallet med svenska romhackare inte uppmärksammats alls. Trots att romhackning bedrivits av entusiaster i Sverige under nästan ett decennium har deras verksamhet gått i det närmaste obemärkt förbi utan att studeras akademiskt. Jag har därför för denna uppsats valt att fokusera på romhackning i egenskap av en hittills närmast utforskad form av översättning samt granska den svenska romhackningsscenen uppbyggnad, historia och produktion.

## 2 Definition av centrala begrepp

### 2.1 Dator- och TV-spel

Lindell & Hallström (2006) definierar ett ”datorspel” som en typ av datorprogram vars syfte är att underhålla användaren. Spelet består av en virtuell värld som byggs upp och kontrolleras av en dator eller annan typ av maskin och som spelaren interagerar med för att påverka spelets innehåll, något som kan ske genom exempelvis en dators tangentbord eller en speciellt utformad handhållen kontroll. De fastslår vidare att det finns olika typer av maskiner för spel, varav några



av de vanligaste är hemdatorer, konsoler och handhållna spelenheter (Lindell & Hallström 2006). Robertson (2004: 14) använder termen ”plattformar” för att beteckna de olika maskiner som ett spel kan utges till och definierar ”spelkonsol” som ”en dator som normalt saknar annat kommunikationsgränssnitt än en handkontroll och en anslutning till en TV-apparat” och som enbart används för spel (ibid: 22). Webbsidan Fair Play (2008) skiljer, med referens till Brun (2005) på *datorspel* och *TV-spel*, där spel av den förstnämnda kategorin ”bygger på att spelen körs på en dator” och den sistnämnda ”på en tv, med en konsol från vilken spelet styrs”. O’Riada påpekar att spelkonsoler, persondatorer och handhållna spelsystem alla konkurrerar med varandra inom samma marknad, samt att industrin ytterligare kompliceras av sin cykliska natur, där nya maskiner introduceras ungefär vart femte år, vilket gör tidigare konsoler föråldrade (2007: 1). Spel kan även tillhöra många olika genrer. Wolf (2002) identifierar, enligt Robertson (2004: 20), inte mindre än 42 stycken, inräknat bland annat äventyrsspel, actionspel, brädspel eller rollspel.

## 2.2 Begreppet lokalisering

Esselink, som bedrivit omfattande studier inom ämnet, definierar ”lokalisering” på följande sätt:

In a nutshell, localization revolves around combining language and technology to produce a product that can cross cultural and language barriers. No more, no less. (Esselink 2003:22)

Enligt branschorganisationen *Localisation Industry Standards Association* (LISA) innefattar lokalisering en anpassning av vissa eller samtliga aspekter av produkten eller tjänsten, om detta krävs för att den ska kunna lanseras inom en annan marknad. Lokalisering omfattar till viss del traditionell översättning men skiljer sig samtidigt genom att den även behandlar en produkts icke-textuella komponenter, som exempelvis dess tekniska eller kulturella aspekter (Lommel & Ray 2007:11-14). Processen syftar således till att skapa en språklig såväl som kulturell anpassning av en produkt. Elektronisk programvara, till vilken datospel idag utgör en underkategori (Lindell & Hallström 2006), var en av de första produkterna som regelbundet lokaliserades för internationella marknader (Esselink 2003:22). Denna lokaliseringsprocess innefattar *mjukvaruöversättning*, en typ av översättningsprocess där inte enbart ett programs textmässiga innehåll måste översättas, utan även samtliga delar av dess grafiska användargränssnitt, inräknat exempelvis dialogrutor, menyer eller meddelanden riktade till användaren (Esselink 2000:57). Detta kräver ofta en ingående kunskap inte bara om språk och översättning, utan också om programmering och programvaruhantering som vanligtvis inte återfinns inom andra grenar av översättning. De flesta lokaliseringsprojekt är idag därför mycket komplicerade och samordnas ofta av så kallade ”localization engineers” med kunskap inom flera områden, däribland både programmering och översättning (Esselink 2002:4).

Mer nyligen har även termen GILT, vilken står för ”Globalization, Internationalization, Localization and Translation”, kommit att lanseras som en ersättning för begreppet lokalisering (O’Hagan 2005). I denna uppsats kommer jag dock genomgående att använda mig av termen ”lokalisering” då jag diskuterar de delar av översättningsprocessen som är särskilt kännetecknande för datospel.

## 3 Teoretisk bakgrund

### 3.1 Spellokalisering

Professionell lokalisering av datorspel är en mångfacetterad process som kräver såväl expertis inom programmering samt lingvistisk och kulturell kunskap (DiMarco 2007: 1). Processen har kategoriserats som "multidimensional translation" av O'Hagan (2005: 1) eftersom mer än en resurs måste översättas – däribland text, grafik, ljud och filmklipp (Chandler 2005: 51). Den kan antingen outsourcas eller bedrivs av spelföretagen själva, och det finns idag specialiserade spellokaliseringföretag som erbjuder ett flertal olika lokaliseringstjänster (Mangiron & O'Hagan 2006). Enligt Chandler (2005: 13-14) kan ett spel lokaliserats i olika utsträckning; från ingen lokalisering alls, eller av endast förpackning och manual, till en partiell översättning av enbart spelets textmässiga innehåll eller en fullständig lokalisering av allt innehåll i spelet. Den sistnämnda typen är den mest kostsamma och påbörjas ofta på ett tidigt stadium i spelets utveckling eftersom så mycket material och resurser måste översättas samtidigt. Newman (2004) har enligt O'Hagan (2005: 3) noterat att framsteg inom datorteknik har medfört att många spel idag innehåller komplex artificiell intelligens, högkvalitativt ljud och tredimensionell grafik, vilket innebär att det nu finns många fler element att lokalisera än i äldre spel. Ett modernt spel kan, förutom textuella, ljudmässiga och grafiska element, också bestå av cinematiskt innehåll i form av så kallade "cut scenes", eller dubbat tal till dialoger i spelet. Detta innebär att en spellokaliserares arbete idag ofta också innehåller översättning i form av dubbning och undertextning. I vissa fall är det idag också nödvändigt att översätta musikaliskt spelinnehåll, som exempelvis sångtexter (O'Hagan 2005: 6-7). Processen har därför beskrivits som att den kombinerar element från audiovisuell översättning med programvarulokalisering (Mangiron & O'Hagan 2006: 10).

Enligt Dietz har lokaliseringen av dator- och tv-spel mycket gemensamt med traditionell programvarulokalisering, men innehåller samtidigt unika utmaningar som härstammar från "the world-making power of games, the non-linearity of games, the often chaotic game development process, and established genre conventions" (2006: 121). Vilken genre ett spel tillhör inverkar också på hur lätt eller svårt det är att översätta. Dietz placerar spelgenre längs en skala, vars ena ände utgörs av total realism och den andra av det fantastiska och verklighetsfrämmande. I skalans realistiska ände finns olika typer av sportspel, simulatorer eller historiska strategispel, vilka försöker avbilda verkligheten så nära som möjligt, medan science fiction- eller fantasyinfluerade rollspel befinner sig i den fantastiska änden. De krav som ställs på översättaren varierar således beroende på i vilken ända av skalan det lokaliserade spelet befinner sig:

Translating a highly specialized simulation, such as a flight sim, will require a high level of subject knowledge in order to handle terminology such as "active phased array radar," "imaging infrared seeker" or "thrust vectoring." [...] [T]he localization of science fiction or fantasy titles is more akin to literary translation. These games envision creatures, weapons, machines, entire planets completely different from the real world. (ibid: 129-130)

Detta innebär att en översättare av video- eller datorspel ofta befinner sig någonstans mitt emellan en litterär och en teknisk översättare och måste kunna uppvisa färdigheter både i att

översätta objekt eller händelser i spelvärlden samt också teknisk terminologi som har med själva spelkonsolen att göra (Dietz 2008: 9-10). Till detta tillkommer även att datorspel till sin natur ofta är icke-linjära och att handlingen kan utvecklas i olika riktningar beroende på vad spelaren tar sig för i spelet. Det är således önskvärt att översättaren kan spela själva spelet under översättningsprocessen för att se till att inga fel insmyger sig i lokaliseringen (Dietz 2006: 130-131). Dessvärre är detta dock av olika anledningar ej alltid möjligt, och spelöversättare får ofta arbeta ”i blindo” utan direkt tillgång till spelet (Bernal-Merino 2007: 2).

### 3.2 Kulturell anpassning – begreppet transkreation

Enligt Mangiron & O'Hagan (2006: 13) skiljer sig spellokalisering från annan mjukvarulokalisering genom den grad av kreativitet och originalitet som krävs, samt den frihet som ges översättaren under lokaliseringsprocessen (ibid: 19). Då det yttersta målet med ett datorspel är att dess spelare ska underhållas, är spellokaliseringens *skopos* således ”to produce a target version that keeps the 'look and feel' of the original, yet passing itself off as the original” (ibid:14). Med referens till en tidigare utförd undersökning (Mangiron & O'Hagan 2004) hävdar de att det viktiga inom spellokalisering är att bibehålla den upplevelse och spelkänsla som originalversionen av ett spel skänker spelaren, så att spelare över hela världen upplever samma spelglädje oavsett vilket språk de än talar (ibid: 20). En utmanande del av lokaliseringsprocessen är därför *kulturell anpassning*. Det vill säga; att anpassa grafik, ljud och manus skapat på ett visst språk av medlemmar i en viss kultur till ett annat språk och en annan kultur. Enligt DiMarco måste detta ske

[I]n such a way that they seem at once fully consistent with the assumptions, values and other boundaries and outlooks of the second culture, and internally consistent within the semiotic strategies of the original video game text, visuals and sound. (DiMarco 2007).

Av denna anledning ges spellokaliserare vad Mangiron & O'Hagan (2006: 15) kallar *carte blanche* att modifiera, anpassa och ta bort samtliga kulturella referenser, ordvitsar eller skämt som inte skulle fungera på målspråket. I stället ges översättarna friheten att introducera nya kulturella referenser eller andra element som anses nödvändiga för att den ursprungliga spelupplevelsen ska bibehållas och översättningen ska engagera spelaren. Detta vore ett undantag snarare än en regel inom andra typer av översättning eftersom det innebär att översättaren inte behöver bemöda sig om att vara trogen källtexten, utan i stället den övergripande upplevelse som spelet erbjuder spelaren:

[T]he extent of freedom in including new features in game localisation, regardless of the original content, departs completely from one of the central notions of traditional translation theories: fidelity to the original. With games, fidelity takes a different meaning whereby the translator does not have to be loyal to the original text, but rather to the overall game experience. (ibid: 15)

I fråga om ett spels textuella innehåll kan denna frihet innebära att namn på objekt eller personer som är svåra att överföra till målspråket i stället byts ut mot helt nya i stället för att översättas. Det kan också innebära att tillägg görs i spelets dialog genom att totalt nya repliker läggs till, eller att man i den lokaliserade versionen fullständigt byter ut vissa skämt eller ordvitsar i stället för att ens försöka översätta dem. Likaså kan kulturspecifika begrepp, fraser eller referenser från

målkulturen introduceras "[i]n order to instil the right 'look and feel' to the game", även om liknande referenser helt och hållet saknas i den ursprungliga versionen (ibid 2006: 19).

På grund av spelmediets multimediala natur är dock inte denna frihet enbart förbehållen ett spels textuella innehåll. DiMarco (2007) ger exempel på hur den i ett japanskt spel även kan komma att omfatta själva utseendet hos spelets huvudperson, vilket under lokaliseringsprocessens gång kan ändras för att se mer västerländskt ut och på så sätt bättre passa in i målkulturen (2-3). Även saker som åtbörder eller gester kan ändras, om de i källkulturen har en annan betydelse än i målkulturen. O'Hagan ger som exempel hur en nickning i en lokaliserad version av ett japanskt spel byttes ut mot en huvudskakning, eftersom att nicka i japan har en nekande innebörd i stället för en jakande (2005: 6). DiMarco anger ett liknande exempel där huvudpersonen i ett spel utförde en gest som i Italien eller Frankrike skulle uppfattats som vulgär. Gesten visade sig under lokaliseringsprocessen inte kunna ändras, men gick ändå att ge en alternativ innebörd genom att helt nya tillägg i stället gjordes i spelets dialog; något som i spelets fiktiva värld gav gesten en ny och annorlunda innebörd än i verkligheten (DiMarco 2007: 4). Även ett spels ljudmässiga innehåll kan anpassas. Mangiron & O'Hagan ger som exempel hur en spelfigur i en nordamerikansk översättning gavs en cockneydialekt, trots att inget liknande existerade i den japanska versionen (2006: 15). Eftersom spelöversättare alltså inte behöver vara trogna källtexten utan i stället spelets övergripande spelkänsla, leder detta till att vad de kallar för "the traditional concept of fidelity to the original" kasseras inom tv-spelsöversättning och till att "transcreation, rather than just translation, takes place" (ibid: 20). Hos vissa översättningsbyråer i Sverige har den försvenskade varianten "transkreation" kommit att användas för detta begrepp (Space 360, 2010).

### 3.3 Romhackning

Romhackning är ett i stor utsträckning fortfarande outforskat ämne och 2010 har enbart ett fåtal studier utförts, främst av Muñoz Sánchez (2006, 2009) och O'Hagan (2009). Termen härstammar enligt Muñoz Sánchez (2009: 170) från en sammanslagning av ordet ROM (förkortning för "Read Only Memory") med ordet "hacking", och har sina rötter i tv-spelsemulering. Det sistnämnda begreppet avser att, via en särskild typ av programvara, på en vanlig persondator kunna spela spel vilka ursprungligen skapades för en specifik spelkonsol. Spel av detta slag har av entusiaster idag ofta kopierats från sitt ursprungliga lagringsmedium, och kan nu laddas ner från Internet i form av datafiler. En fil av detta slag kallas enligt Muñoz Sánchez för "[a] ROM<sup>1</sup>, i.e. Read Only Memory" (ibid: 169) och begreppet "romhackare" avser således någon som "hack[s]' the ROM data of a game to alter its contents". Detta kan ske med två olika syften: Det ena är att romhackaren gör ändringar i ett spel för att exempelvis skapa nya spelnivåer eller ändra spelfigurernas utseende, och det andra att denne gör detta i syfte att översätta spelet från ett språk till ett annat (ibid: 170).

Trots att Muñoz Sánchez särskiljer mellan dessa två aktiviteter (ibid: 170), grupperar han dem ändå bägge två under samma begrepp. Dock benämns de med olika definitioner av

---

<sup>1</sup>En vanligt förekommande svensk motsvarighet till denna term är "rom-fil", vilken jag genomgående använt i denna uppsats.

webbsidan *Romhacking dot net*, som gör en uppdelning mellan dels ”romhacking” och ”translation hacking”, där det senare begreppet betecknar ”[h]acking a game with the intent to translate it into a different language” (Romhacking.net – Dictionary, 2010). Även O'Hagan (2009: 107) gör samma uppdelning och kategoriserar ”translation hacking” som en typ av ”User-Generated Translation” (UGT). UGT definieras av O'Hagan som en typ av översättning vilken härrör från ”new collaborating possibilities on the Internet” och som hon, med referens till Hills (2002), hävdar bedrivs av ”various fan groups” vilka idag ofta är förenade i ”global 'fan cultures’”. Den tidigaste och mest väletablerade formen av UGT var s.k. ”fansubbing”, den av fans utförda undertextningen av japanska tecknade filmer (ibid: 99). Dock omfattar UGT idag också flera andra former av översättning, där ”translation hacking” som fenomen uppstod under det sena 1990-talet då tv-spelsemotorer började bli vanligt förekommande (ibid: 108). Enligt Muñoz Sánchez (2009: 169) gjorde den utveckling som då skedde det möjligt för entusiaster att spela spel som aldrig hade släppts utanför de länder i vilka de hade utvecklats. O'Hagan (2009: 107) påpekar, med referens till Newman (2008), att många av dessa spel i synnerhet utgjordes av japanskspråkiga spel i rollspelsgenren, vilka av spelföretagen aldrig officiellt lokaliserades eller släppts i andra delar av världen på grund av kostnadsskäl, då spel i denna genre innehåller rikliga mängder text och kostar mycket att lokalisera. Detta ledde till att vissa hängivna fans kom att organisera sina egna översättningsprojekt, och det ursprungliga syftet med denna typ av översättning var således ”to make Japanese exclusive materials accessible especially to the English-speaking world”. Idag sker dock denna typ av UGT mellan många olika språk.

Muñoz Sánchez (2009: 170) hävdar, med referens till Esselink (2002), att en typisk romhackare har många färdigheter som liknar en professionell spellokaliseras. Ett översättningsprojekt bedrivet av romhackare består av många steg och kräver både teknisk och lingvistisk kunskap. Det innefattar vanligtvis att en romhackare, genom att använda program skrivna av andra entusiaster speciellt för detta syfte, gör ändringar både i rom-filens grafik och text i syfte att anpassa dessa från spelets källspråk till dess ämnade målspråk. Det förekommer också alla översättningsbara textresurser extraheras ur filen, varefter dessa kan bearbetas för sig och sedan sättas tillbaka in i spelet efter att de översatts. När texten väl anses korrekt och fri från buggar släpper romhackaren en så kallad ”patch” - en fil som innehåller översättningen och som kan laddas ned och appliceras på den ursprungliga rom-filen för att skapa en lokaliserad version (ibid: 171-177). O'Hagan (2009: 108) hävdar att vad hon kallar ”[t]ranslation hacking” innefattar ”a hacker and a translator working together to extract the relevant text from the ROM and to replace it with a translated script”. Muñoz Sánchez (2009: 171) påpekar dock att detta inte alltid behöver vara fallet. Beroende på ett spels textmängd, samt hur komplex texten är att översätta, kan ett romhackningsprojekt innefatta antingen ett team av flera romhackare och översättare eller endast en enda romhackare som också agerar översättare. O'Hagan (2009: 108) påpekar dock, med referens till Newman (2008), att lokaliseringar av tv-spel som utförs av fans ”entails significantly more time-consuming and technically challenging tasks” än andra former av UGT, trots att den motivation och entusiasm som dess utövare uppvisar i stort sett är densamma. Det är, hävdar hon, den tekniska kunskap och det intensiva intresse som vissa spelare uppvisar för spelutvecklingsprocessen som är utmärkande för spelöversättningar utförda av fans.

Enligt Muñoz Sánchez (2009: 177-178) torde översättningar utförda av fans rimligen hålla en sämre kvalitet än professionella översättningar, och det går också ofta att finna exempel både på stavfel och felöversättningar. Detta till trots har romhackare ibland åstadkommit förvånansvärt goda resultat som blivit vida omtalade, vilket till stor del har att göra med att de är så bekanta med de spel de översätter; något som ofta inte är fallet med professionella spelöversättare. Faktum är att romhackare i vissa fall har skapat inofficiella översättningar av spel som redan har lokaliserats och utgivits professionellt, helt enkelt därför att spelets fans uppfattade den officiella översättningen som dålig eller otillfredsställande (ibid: 179). Romhackare har inte heller, eftersom deras översättningar är inofficiella, några juridiska krav ställda på sig att översättningarna inte får innehålla exempelvis fult språk, svordomar eller sexuellt innehåll, och det går därför att hitta vissa översättningar där sådana element medvetet har lagts till (ibid: 178). Det finns också exempel där denna frihet har utnyttjats i ännu större utsträckning av romhackare, som i sina översättningar skapat regelrätta parodier på det ursprungliga spelet i vilka allt innehåll medvetet har ändrats för att göra spelets handling "hilarious, sexual and violent" (ibid: 180).

Enligt Muñoz Sánchez (2009: 180) är det egentligen olagligt att manipulera en rom-fil i syfte att översätta den, eftersom filen innehåller copyrightskyddat material. Detta till trots tenderar spelföretag att inte vidta åtgärder mot romhackare eftersom dessa vanligtvis översätter gamla tv-spel, vilket inte inverkar på försäljningen. Det förekommer dock att även nyare spel översätts. O'Hagan (2009: 109) anför, med referens till Newman (2008), en nyligen utförd översättning av ett populärt spel i rollspelsgenren som exempel. Spelet, som heter *Mother 3*, släpptes 2006 i Japan och hade även ett stort antal fans i andra länder. Detta till trots hade det ändå inte lokaliserats på grund av att dess föregångare hade sålt dåligt i USA. Spelet översattes därför inofficiellt till engelska av romhackare i en översättning som efter två års arbete släpptes 2008, och som O'Hagan, med referens till Parkin (2008), hävdar blev mycket populär och laddades ner 100 000 gånger enbart under den första veckan den fanns tillgänglig. Trots att det enligt Muñoz Sánchez (2009: 180) har funnits vissa fall där romhackare blivit tillsagda att sluta med ett projekt, tycks detta alltså inte ha varit fallet i den ovan av O'Hagan omnämnda översättningen, där inga åtgärder vidtogs av spelets copyrighthållare trots den inofficiella översättningens popularitet (O'Hagan 2009: 109) och trots att spelet fortfarande var relativt nytt.

Romhackares skäl till att skapa översättningar av detta slag är enligt O'Hagan (2009: 106) att "fans are compelled to undertake game localisation as part of fandom and extended participatory engagement with the medium"<sup>2</sup>, något som kräver ett engagemang hos romhackare som sällan går att återfinna inom kommersiell översättning. Muñoz Sánchez (2009: 181) påpekar också hur romhackning i första hand utgör en typ av översättning "carried out by and for fans with no profit motive in mind", men att många spelare tack vare denna verksamhet också har fått chansen att spela tv-spel som aldrig lokaliserades till deras modersmål samt att de romhackare som översatte dessa gjorde det enbart "as they were simply enjoying what they were doing". Romhackare är sällan professionella översättare, men på grund av de färdigheter de lär sig genom romhackningsprocessen finner de det ofta lätt att få arbete inom tv-spelsindustrin (ibid: 182). O'Hagan (2009: 110) påpekar också hur

---

<sup>2</sup>Dvs. dator- och tv-spel.

det tycks finnas ”a close linkage between fandom and professional translation” och hur denna typ av översättning tycks kunna erbjuda ”a situated authentic learning environment, likely boosting the process of preparing trainees for the game localisation industry”.

Trots att UGT tidigare har fått viss akademisk uppmärksamhet i Sverige, bland annat genom en studie av den svenska s.k. ”fansubbing”-scenen utförd 2007, som visade att denna vid tillfället hade över 70 000 medlemmar och erbjöd över 6000 färdigställda undertexter för nedladdning (Ivarsson 2007: 26), så har romhackningens eventuella förekomst och utbredning i Sverige hittills aldrig studerats.

## 4 Syfte och forskningsfrågor

Denna studie har tre huvudsakliga syften. Det första bland dessa är att kartlägga hur romhackningsscenen ser ut i Sverige. Här avser jag att ta reda på hur länge romhackning har förekommit och utövats i Sverige samt hur svenska romhackare är organiserade. Tenderar de i huvudsak att arbeta ensamma eller att vara organiserade i större grupper? Hur många romhackningsgrupper existerar i sådana fall, och hur många projekt tenderar dessa att färdigställa och släppa? Hur tillkommer nya grupper, och hur bär man sig åt för att bli medlem? Har man i egenskap av gruppmedlem en bestämd roll eller funktion inom gruppen? Jag avser även att här ta reda på huruvida en viss åldersgrupp eller könstillhörighet tenderar att vara överrepresenterad bland svenska romhackare, samt vad deras bakomliggande anledningar till att översätta är.

Studiens andra syfte är att undersöka hur svenska romhackare tenderar att arbeta, med betoning på vad O'Hagan (2009: 107) och Muñoz Sánchez (2009: 170) definierar som den översättande aspekten av romhackning. Arbetar de med samma verktyg och utifrån samma metoder som de romhackare vilka Muñoz Sanchez har granskat i sin studie (ibid: 171-177), eller skiljer sig svenska romhackares arbetsätt märkbart från romhackare i engelsk- och spanskspråkiga länder? Hur planerar och organiserar man projekt? Finns det några återkommande problem (tekniska, praktiska, etc.) som infinner sig då en översättning skapas? Jag avser också utreda huruvida romhackare i Sverige någonsin har stött på juridiska problem av det slag som Muñoz Sánchez beskriver i sin undersökning (ibid: 180). Då denne även påpekar att en typisk romhackare har många färdigheter som liknar en professionell spellokaliseras (ibid: 170) är jag också intresserad av huruvida detta är sant även för svenska romhackare, samt ifall den metod dessa använder sig av märkbart liknar eller skiljer sig från hur Chandler (2005) beskriver att en professionell spellokaliseringsprocess och dess stadier ser ut. Jag avser också utreda vad svenska romhackares syn på översättning är, och ifall de själva när en önskan att arbeta professionellt med spelöversättning.

Studiens tredje syfte är att granska de översättningar som svenska romhackare har producerat. Kan någon preferens uppmärksammas i fråga om spelens konsol- eller genretillhörighet så att en viss spelgenre, som detta begrepp definieras av Robertson (2004: 21) och Dietz (2006: 129-130), är överrepresenterad i förhållande till andra? Vilket eller vilka källspråk brukar vara vanligast förekommande då en svensk översättning förfärdigas? I vilket skick brukar en översättning befinna sig då den släpps, och brukar den genomgå senare revideringar om romhackaren/översättaren inledningsvis inte är nöjd med den? Jag avser också

att ta reda på vilka översättningsbara resurser som vanligtvis ingår i de spel som av svenska romhackare valts ut för översättning, i vilken grad dessa tenderar att översättas och lokaliseras, samt ifall några uppenbara problem infunnit sig under processen som inverkat på den spelbarhet översättningarna uppnått. Slutligen avser jag också studera huruvida *transkreation* äger rum. Utnyttjar svenska romhackare, i syfte att anpassa spelets innehåll till den svenska målkulturen, den frihet som enligt Mangiron & O'Hagan (2006: 20) samt Muñoz Sánchez (2009: 178) är så typisk både för professionell spellokalisering och romhackning, eller tenderar de i stället att hålla sig närmare källtexten?

## **5 Struktur och material**

### **5.1 Studiens disposition**

Studien är indelad i fyra delar: 1) En kartläggning av den svenska romhackningsscenen och dess historia, 2) En beskrivning av hur svenska romhackare tenderar att arbeta och organisera sina projekt, 3) En uppskattning av hur många översättningar som har färdigställts samt vilken genre dessa tillhör, samt slutligen 4) En granskning av översättningarnas omfattning och vilken spelbarhet dessa tenderat att uppnå.

### **5.2 Material**

Studien använder sig av tre typer av material:

#### **5.2.1 Webbplatser**

Webbplatser tillhörande romhackare och romhackningsgrupper utgör en av studiens viktigaste resurser, dels eftersom de gör de översättningar som färdigställts tillgängliga för allmänheten men också eftersom de visar sig kunna innehålla förklaringar eller instruktioner kring hur själva romhackningsprocessen går till, samt hur läsaren själv kan lära sig romhackning och spelöversättning.

#### **5.2.2 Spelöversättningar**

De översättningar som färdigställts av romhackare kan i form av datafiler, vilka efter dess filändelse kallas ”IPS-filer”, laddas ned från de ovan nämnda webbplatserna – något som gör det möjligt att, via tv-spelsemulering, på sin egen persondator förhållandevis snabbt och enkelt spela en svensk översättning av ett tv-spel.

#### **5.2.3 Korrespondens med romhackare**

Preliminära studier gav vid handen att ett flertal webbsidor tillhörande svenska romhackare angav dessa som villiga att via e-post kommunicera med personer utanför den egna gruppen, ofta för att få kommentarer och feedback på de översättningar som skapats. För denna studie inleddes därför en korrespondens med tre personer vilka varit verksamma inom den svenska romhackningskulturen sedan dess början, vilka förklarade sig villiga att för studien ställa upp i



intervjusyfte. Dessa personer utgjordes av *Mattias Thorelli*, *Christoffer Rosendahl* och *C\_Cliff*<sup>3</sup>, tre svenska män med mångårig erfarenhet inom den svenska romhackningsscenen som, då denna undersökning utfördes, befann sig i den sena 20-årsåldern. Dessa personers vänliga medverkan ledde till att förstahandsinformation för denna studie kunde insamlas bland annat kring varför svenska romhackare väljer att översätta spel till svenska, samt vilka metoder de tenderar att använda för att göra detta.

## 6 Metod

Då denna studie genomgående är explorativ och som sådan har som huvudsyfte att försöka ge en övergripande bild av vilken form och utsträckning romhackning som fenomen har haft i Sverige, bestod den metod som användes till stora delar i huvudsak av direkt insamling och redovisning av relevant information från det granskade materialet. De ovan nämnda webbplatserna (se stycke 5.2.1) och deras innehåll studerades i detta syfte för att bland annat finna uppgifter angående hur många svenska grupper av romhackare som sammanlagt har existerat i Sverige, hur många översättningar varje grupp har givit ut, gruppmedlemmarnas antal och uppgifter, samt hur de tenderar att arbeta. Mycket av denna information visade sig ofta i klartext direkt gå att utläsa via webbsidorna, och kunde därför förhållandevis enkelt insamlas och sammanställas. Kartläggningen av svenska gruppers antal och historik komplicerades dock inledningsvis av att många grupper som en gång varit aktiva, då denna undersökning år 2010 utfördes, sedan länge hade lagt ned sin verksamhet. Detta visade sig också ha lett till att deras webbsidor försvunnit från Internet. Genom att använda tjänsten *Internet Archive*<sup>4</sup> (<<http://www.archive.org/>>) visade det sig dock möjligt att kringgå detta problem, och att i stället studera arkiverade versioner av sidorna i fråga.

För att komplettera de uppgifter som insamlades från ovanstående granskning av materialet genomfördes också via e-post semistrukturerade intervjuer med tre olika svenska romhackare, vilka varit aktiva inom den svenska romhackningsscenen sedan dess början (se stycke 5.2.3 ovan). Dessa personer tillfrågades bland annat när romhackningsscenen i Sverige hade sin början, hur de inledningsvis kom i kontakt med denna och hur gamla de vid detta tillfälle var. De tillfrågades också hur de i egenskap av romhackare eller översättare tenderar att arbeta, efter vilka metoder, vilka program och verktyg de använder samt hur projekt tenderar att planeras och organiseras. Svaren som dessa frågor resulterade i inlemmades sedan genomgående i resultaten i syfte att i största möjliga utsträckning komplettera dessa.

Som omnämns ovan (se stycke 5.2.2) studerades också de översättningar som genom åren förfärdigats och släppts av svenska romhackare. Denna del av undersökningen krävde dock en något större teknisk kompetens än insamlingen och granskningen av det ovanstående materialet. Detta då det dels var nödvändigt att finna platser från vilka översättningarna gick att ladda ner

---

<sup>3</sup>*C\_Cliff* uppgav att han ville medverka i undersökningen under det alias han använt i egenskap av romhackare i stället för med sitt riktiga namn.

<sup>4</sup>En webbtjänst som arkiverar föråldrade och icke längre tillgängliga webbsidor i syfte att bevara dem för eftervärlden.

(vilket, då vissa romhackningsgrupper 2010 hade lagt ned sin verksamhet, var något komplicerat), samt efter att detta skett också via ett speciellt program applicera översättningen på den oöversatta rom-filen<sup>5</sup>. Denna process kallas att ”patcha” filen och är en nödvändighet för att kunna spela igenom och granska en viss översättning (se stycke 3.3). För att kunna granska de översatta spelen var det således nödvändigt för mig att via Internet först hitta och ladda ner oöversatta versioner av de rom-filer som översatts, vilka av copyrightska<sup>6</sup> inte visade sig inkluderas tillsammans med översättningarna. Efter att de relevanta filerna lokaliserats och nedladdats användes ett program kallat *Lunar IPS* för att applicera (”patcha”) översättningen på rom-filen, varefter det via en emulator var möjligt att spela igenom det översatta spelet och granska översättningarnas spelbarhet, samt ta notis om återkommande drag i dessa. Genom att skapa en kopia av den opatchade rom-filen innan översättningen applicerades visade det sig också vara möjligt att behålla den oöversatta versionen av varje granskat spel och därigenom notera vilka element i spelen romhackarna hade bearbetat för sina översättningar, samt på vilket sätt detta skett. Ytterligare detaljer kring hur det går till att patcha en rom-fil finns att tillgå via romhackningsgruppen *Cyndeline Translations* webbsida (Cyndeline Translations: Vad är IPS?, 2008).

## 6.1 Metodens begränsningar

Trots att jag för denna undersökning har försökt vara så noggrann som möjligt är det samtidigt viktigt att peka ut de begränsningar som den ovan beskrivna metoden visade sig medföra. En sådan ligger i det rikliga material som jag för studien tvingades granska. Trots att jag i undersökningssyfte provspelade praktiskt taget samtliga översättningar som genom åren färdigstälts av svenska romhackare visade det sig omöjligt att inom denna studies omfattning och teoretiska ramverk (se avsnitt 3, genomgående) ur en översättningsvetenskaplig synpunkt diskutera och analysera översättningarnas kvalitet och de språkliga drag som befanns återkomma i dessa, vilka ofta (se avsnitt 10.2.2) var så pass uppenbara att de i majoriteten av fallen gick att upptäcka nästan omedelbart då översättningen började spelas igenom. En analys av detta slag får dock bli ett föremål för en framtida studie, vars teoretiska bakgrund bättre anknyter till etablerade översättningsvetenskapliga teorier. Det visade sig också omöjligt att, inom tidsramen för studien, spela igenom varje översättning från början till slut – i synnerhet som många av de spel som granskades hade en beräknad total speltid på flera dagar. I stället spelades varje spel i ungefär en timmes tid, och anteckningar gjordes gällande bland annat vilka resurser som översatts och inslag i översättningarna som negativt inverkade på deras spelbarhet.

Ytterligare en begränsning ligger i antalet personer som visade sig intresserade av att delta i studien. Det hade helst varit önskvärt med fler personer att intervjua, men det visade sig mycket svårt att i detta syfte lyckas få kontakt med fler svenska romhackare. Den bild jag i denna undersökning målar upp bygger således till stor del på information jag erhållit från dessa tre källor, och vissa av de uppgifter dessa lämnade visade sig på sina ställen strida mot uppgifter som inhämtats från andra källor. Om de uppgifter som lämnats därför i något avseende varit

---

<sup>5</sup>Se stycke 3.3 för en förklaring av detta begrepp.

<sup>6</sup>Av samma skäl innehåller ej heller denna undersökning några länkar eller information alls kring var eller hur läsaren kan hitta copyrightskyddat material av denna sort.

motsägelsefulla har jag, via kommentarer, för läsaren försökt att peka ut detta samt att kommentera vad det kan bero på.

## 7 Kartläggning av den svenska romhackningsscenen

### 7.1 Kartläggningens omfång och metod

I denna del av studien har enbart kartlagts de svenska romhackare som på något sätt erbjudit allmänheten sina översättningar via Internet. Att kartlägga samtliga enskilda entusiaster som, i det förflutna eller i detta ögonblick någonstans i Sverige i enskildhet ägnar sig åt romhackning utan att göra sina projekt offentliga var naturligtvis utanför studiens omfång. Dock visade sig även en kartläggning av offentliga grupper ge en god insikt i hur utbrett fenomenet varit och är i Sverige, samt vilken popularitet denna typ av verksamhet har åtnjutit.

Majoriteten av alla svenska romhackare visade sig vara organiserade i form av olika grupper. De översättningar som släppts av en viss romhackningsgrupp visade sig kunna tillgängliggöras allmänheten på två sätt. Det ena genom att gruppen i fråga driver sin egen webbsida, som fallet är exempelvis med *The Translators* (<<http://sen.zophar.net/tt/>>). En webbsida av denna sort innehåller vanligtvis biografier över gruppens medlemmar, länkar till de översättningar som gruppen färdigställt, samt projektsidor över pågående översättningar vilka ännu inte har släppts för nedladdning. I fallet med vissa grupper kan sidan också innehålla ett diskussionsforum där medlemmarna kan diskutera romhackning eller andra ämnen. Många av dessa sidor visade sig också innehålla länkar till andra svenska romhackningssidor, något som i hög grad underlättade kartläggningen av desamma.

Det andra sättet på vilket gruppens översättningar kan erbjudas allmänheten är via en webbsida tillägnad romhackning eller emulering i allmänhet, driven av en person som inte är associerad med gruppen. Webbsidorna *Snakeeyes Gaming Corp.* (<<http://www.snakeeyes.org/trans/arch.php?sv>>) samt *Swedish Emulation News* (<[http://sen.zophar.net/trans\\_swe.html](http://sen.zophar.net/trans_swe.html)>) faller bägge under den sistnämnda kategorin och innehåller listor i bokstavsordning över många av de översättningar som under åren har släppts på svenska, samt de grupper som skapat dem. Webbsidan *Dorando Translations* (<<http://dorando.emuverse.com/html/translations.html?language=svenska>>) erbjuder dessutom en lista med årtal över vilket år varje enskild grupp blev inaktiv. Dessa ”register” över svenska romhackningsgrupper visade sig också värdefulla i min strävan att upprätta en koncis statistik över grupperna och hur länge de varit aktiva.

### 7.2 Svenska romhackningsgruppers antal och historik

Enligt uppgifter från Mattias Thorelli tog den svenska romhackningsscenen sin början ”i början av 1998” (Thorelli 2010a). Detta skedde i samband med att den första svenska romhackningsgruppen - kallad *The Translators* - etablerades. Med början under 1999 tillkom sedan gradvis andra grupper (ibid: 2010a). Dessa grupper, den period de var aktiva, antalet färdigställda projekt och deras medlemsantal redovisas i nedanstående tabell i kronologisk ordning:

Namn	Aktiv	Antal medlemmar (som mest)	Utgivna projekt		Kommentarer
			Översättningar	Andra projekt	
The Translators	1998-2004	19	39	0	Enligt Mattias Thorelli den första etablerade svenska gruppen (2010a).
General CoolNES Translations	1998-2003	11	11	0	
The Best Translators	1999	2	3	0	
Just4Fun Translations	1999-2002	4	2	2	En norsk-svensk romhackningsgrupp, vars medlemmar släppt två svenska översättningar.
Metalhead Hacking Group	1999-2003	2	10	0	
BAM Translations	2000	3	0	0	Var enligt grundarens utsago den ”sjätte svenska översättningsgruppen”.
Bräkne-Hoby Translations	2000-2001	7	5	0	
Marcus Björs alias Elwin	2000-2001	1	5	0	Ensam översättare, tidigare aktiv inom General CoolNES Translations.
Börje Productions	2001	2	1	0	
Translations and Stuff	2001-2003	3	3	0	

Swedish Sanrio Translations	2001	1	4	0	Är enligt grundarens utsago en ”undergrupp” till General CoolNES Translations.
Otakuforce	2001	6	0	1	Denna grupp har släppt en modifikation till ett existerande spel, men inga färdiga översättningar.
Zus Translations	2001	3	1	0	Den enda svenska romhackningsgruppen bestående utslutande av kvinnor.
Swedish Emulation Translation Hacks	2001	3	0	2	Denna grupp har släppt två modifikationer till existerande spel, men inga färdiga översättningar.
DaOls	2002-2005	1	2	0	
Cyndeline Translations (ursprungligen Cyndeline Romhacks)	2003-2008	7	23	2	

Som går att utläsa av tabellen har det sammanlagt gått att spåra 15 svenska romhackningsgrupper. Vissa av dessa, som exempelvis *The Translators* och *Cyndeline Translations*, har varit aktiva under en förhållandevis lång tidsperiod, medan andra enbart uppvisat aktivitet under ett eller ett par år. Gruppen *Just4Fun Translations* visade sig vara något av ett gränsfall då den utgjordes av norska romhackare, som dock ändå släppt två svenska översättningar. Det gick också, som i fallet med översättaren *Marcus Björs alias Elwin*, att finna exempel på översättningar släppta av individer som åtminstone under delar av sin

romhackningskarriär till synes inte varit medlemmar i någon grupp. Generellt sett tycks romhackningsgrupper ha existerat och varit aktiva i Sverige under en ungefärlig tioårsperiod, dvs. mellan 1998-2008, där flest nya grupper etablerat sig under perioden 2000-2003. Att den första svenska gruppen etablerat sig just 1998 är ett intressant faktum som kan härröra från att den engelskspråkiga romhackningsscenen endast ett par år tidigare (1996) själv på allvar uppstått som fenomen, och endast ett år tidigare (1997) gett ut sitt första stora färdigställda översättningsprojekt – vilket utgjordes av det japanska rollspelet *Final Fantasy 5* (Romhacking.net: Fan Translation Scene History, 2010). Det är således möjligt att svenska dator- och emuleringsentusiaster vid detta tillfälle kommit i kontakt med och imponerats av den engelskspråkiga romhackningsscenen, för att sedan besluta sig för att själva ägna sig åt denna verksamhet i svensk tappning – något som enligt Thorelli alltså tycks ha skett ”i början av 1998” (Thorelli 2010a).

När denna undersökning utfördes visade sig dock samtliga grupper inom den svenska romhackningsscenen vara inaktiva, med *Cyndeline Translations* som senast aktiva svenska grupp (2008). Översättaren Christoffer Rosendahl, som intervjuades för denna uppsats och som varit aktiv inom svensk romhackning sedan han var 14, påpekar att ”nytt blod”, i form av ”ganska unga personer” ibland tycks kunna dyka upp, men beskriver i övrigt scenen som 2010 varande ”i stort sett död” samt att han ”skulle chansa på att det bara är jag och [C\_]Cliff som håller på, men inte ens vi håller på särskilt mycket.” (Rosendahl 2010a). C\_Cliff uppger mycket riktigt att han 2010 ”håller [...] fortfarande på [med] romhacking/översättning.” (C\_Cliff 2010a), och utlåtandet om scenens död tycks av dessa skäl vara något motsägelsefullt, i synnerhet då det som omnämns i stycke 7.1 är omöjligt att uttala sig om hur många enskilda entusiaster med ett intresse för romhackning som 2010 kan tänkas existera i Sverige. Det är däremot möjligt att uppmäta inaktivitet på gruppnivå och uttala sig om denna, i vilket fall Rosendahls uttalande förefaller stämma, eftersom ingen av de kvarvarande etablerade grupperna år 2010 gett ut någon ny översättning eller annat färdigställt projekt under en period av minst två år.

Det visade sig också, i ett fall, gå att finna ett exempel på en grupp som i sig utgjort någon romhackningsgrupp men i stället en slags nyhetsförmedling och knutpunkt, både för etablerade svenska romhackningsgrupper och emuleringsentusiaster. Webbsidan *Swedish Emulation News* (SEN) beskrivs ha grundats ”7 januari 2000 av sonar och sanite<sup>7</sup>. Sidan startades med syftet att få igång en svensk retro- och emuscene, vilket tidigare inte funnits i riktigt organiserad form.” (Swedish Emulation News, 2004). Dessvärre tycks denna sida ha lagt ned sin verksamhet redan år 2004, då inga uppdateringar gjorts sedan dess. Då denna grupp inte utgjort någon romhackningsgrupp har den dock ej medtagits i ovanstående statistik.

### 7.2.1 Medlemsantal och gruppmedlemmar

Som tabellen anger har många svenska romhackningsgrupper haft ett förhållandevis begränsat antal medlemmar. I ett par fall är detta så lågt som en enda person, som i fallet *Swedish Sanrio Translations*, men det kan också, som i fallet med gruppen *The Translators*, omfatta upp till 19

---

<sup>7</sup>Bägge dessa individer visade sig också vara aktiva inom romhackningsscenen, bland annat inom gruppen General CoolNES Translations.

personer. Medlemsantalet tycks dock ha haft en tendens att fluktuera: *The Translators* webbsida omtalar hur gruppen under åren ”har haft många medlemmar som kommit och gått” (*The Translators: Information och hjälp*, 2010), och en granskning av de översättningar som gruppen erbjuder för nedladdning gav vid handen att medlemmarna ”Ashes” och Daniel Hallberg endast översatt ett spel var, medan andra medlemmar skapat flera översättningar under flera års tid och alltså tycks ha varit aktiva under en längre tidsperiod (*The Translators: Översättningar till NES*, 2010). På ett likartat sätt visar en granskning av en arkiverad version av sajten *General CoolNES Translations* (*General CoolNES Translations: Om GCT*, 2001) att gruppen år 2001 hade 11 medlemmar, vilket är 3 fler än vad den hade när sidan sist uppdaterades år 2003, då medlemsantalet angavs som 8 (*General CoolNES Translations: Om GCT*, 2003). Gruppens nyhetsarkiv från år 2000-2001 visar också hur medlemmar både gradvis anslutit sig och lämnat gruppen under de år denna varit verksam (*General CoolNES Translations: Gamla nyheter*, 2010). Det faktiska medlemsantalet i en romhackningsgrupp vid en given tidpunkt tycks därför kunna variera.

Värt att notera är också att flera svenska romhackningsgrupper helt eller delvis tycks ha bestått av samma medlemmar. Christoffer Rosendahl har exempelvis använt sig av både smeknamnen ”Scotcher” och ”prrfect” (Rosendahl 2010d) och har varit aktiv inom grupperna *General CoolNES Translations*, *BAM Translations*, *Swedish Sanrio Translations* och *Cyndeline Translations*. Ett annat exempel är medlemmen ”Lynx”, som varit aktiv både inom *Translations and Stuff* och senare inom *General CoolNES Translations* och *Cyndeline Translations*. Även ”C\_Cliff” har varit aktiv både inom *General CoolNES Translations* och *Cyndeline Translations*, och användaren Björn Åström (kallad ”\_BNU”) har varit verksam både inom *The Translators*, *General CoolNES Translations* och *Börje Productions*. Likaså framgår via gruppen *Swedish Emulation Translation and Hacks* hemsida att gruppmedlemmarna Björn Norrliden och Fredrik Jönsson också ”...är med i gruppen 'The Translators', som också översätter roms.” (SETH: *Swedish Emulation Translation and Hacks*, 2010).

I vissa fall tycks även användare ur en viss grupp ha varit ansvariga för att nya romhackningsgrupper formats som en slags ”avknoppning” eller fristående projekt till redan etablerade grupper. Christoffer Rosendahl var under smeknamnet ”Scotcher” (Rosendahl 2010d) 2001 medlem i *General CoolNES Translations*, men startade senare både gruppen *Swedish Sanrio Translations*, som beskrivs som en ”lite av en undergrupp” till *General CoolNES Translations* (*Swedish Sanrio Translations: Om SST*, 2001), samt gruppen *BAM Translations*, vilken beskrivs på följande sätt:

Bam Translations bildades hösten år 2000 av Scotcher från General CoolNES Translations (GCT) och Sajruz. Webmaster är sonar, även han från GCT. BAM Translations är ett fristående projekt och den sjätte svenska översättningsgruppen på en snabbt växande emu-scen. (*BAM Translations: Om BT*, 2010)

## 7.2.2 Gruppernas namn och val av språk

Som går att utläsa från tabell 1 (s. 13-14) har de allra flesta grupperna redan från scenens inledande skede (1998) tagit engelska namn. I fallet med gruppen *MetalHead Hacking Group* gick dessutom att uppmärksamma att gruppens medlemmar valt att kommunicera med sina läsare uteslutande på engelska i stället för på svenska – något som ej visade sig vara fallet med

någon annan svensk grupp. Trots att resterande svenska grupper begagnade sig av engelska namn, befanns de ändå kommunicera med sina läsare på svenska i stället för på engelska. Detta är intressant att notera eftersom *MetalHead Hacking Groups* sida uteslutande erbjudit sin läsekrets översättningar författade helt och hållet på svenska, och alltså således i första hand inte vänt sig till engelska läsare. Detta till trots är inte bara allt skrivet material på sidan författat på engelska, men också de textdokument (i de flesta fall kallade ”readme”-filer) som medföljer de nedladdningsbara översättningarna, och som informerar läsaren om översättningens revisionshistorik och vad denna omfattar eller inte. Dessutom är en s.k. ”FAQ”<sup>8</sup> kring romhacknings- och översättningsverksamhet, vilken i .pdf-format går att ladda ner från sidan i fråga, också författad på engelska. Detta dokument, som till synes vänder sig till prospektiva svenska romhackare/översättare, tilltalar ändå dessa på engelska i stället för på svenska – även i den del av dokumentet som behandlar hur man lär sig att översätta, något som till och med inkluderar att behålla svenska ord mitt i en i övrigt engelskspråkig mening:

And last but not least, there are a few problems which might either be big or not, but almost always annoying. One is that the game-text might be laid out as a table of words, without any context, that the game accesses to build it's own sentences. This is generally a problem, and also a case in many games with much text – but not all. Since e.g. there might be the words “THE” and “BOTTLE”. In English this works fine, but in Swedish there is no such thing as “THE”, and whereas “bottle” means “FLASKA”, “the bottle” means “FLASKAN”, and you can't use one word to make two... But apart from that it's quite easy...

(The Metalhead Translation FAQ V 0.8. 2000: 4)

Att gruppen på ovanstående sätt har författat hela sitt textmässiga material på engelska skulle visserligen dels kunna innebära att de förutom till svenskar också försökt vända sig till en engelsk målgrupp för att bredda sin läsarkrets, men också att de utgått från att gruppens svenska läsekrets – till vilken både den ovanstående FAQ-filen och de färdigställda översättningarna ju i första hand vänder sig – varit så pass bekanta med engelska att de utan svårigheter förstått allt som skrivits. Denna tolkning stöds också till viss del av ett stycke i ovan nämnda FAQ där gruppmedlemmarna konstaterar att ”most people in the western world nowadays do understand English” (The Metalhead Translation FAQ V 0.8. 2000: 2). Då svenska romhackningsgrupper (vilket närmare diskuteras i avsnitt 9.2) även i stort sett uteslutande valt att översätta spel från engelska till svenska, tycks detta indikera att de aktiva inom den svenska romhacknings- och emuleringsscenen behärskat engelska på ett i genomsnitt gott till mycket gott sätt, vilket tycks ha reflekterats både i gruppernas val av namn och av översättningsprojekt.

### **7.3 Val av projekt och produktivitet**

Som påpekas av Muñoz Sánchez (2009: 170-171) behöver romhackning inte nödvändigtvis innefatta någon översättning alls, utan kan även ske enbart i syfte att göra ändringar i exempelvis ett spels grafik eller svårighetsgrad. Dock tycks denna typ av aktivitet i Sverige inte ha åtnjutit någon högre grad av popularitet, då endast 7 av de projekt som färdigställts av de granskade grupperna utgjordes av denna form av romhackning, där det i huvudsak varit ett spels

---

<sup>8</sup>Förkortning för ”Frequently Asked Questions”.



grafikmässiga innehåll som manipulerats. Projekt av detta slag kallades av grupperna ”hackningar” (SETH - Swedish Emulation Translation and Hacks: Hackningar, 2010) ”grafikhack” (Cyndeline Romhacks: Färdiga översättningar, 2004) eller bara ”hack” (Just4Fun Translations: Hack, 2010). Granskningen av övriga projekt färdigställda av svenska grupper gör det dock uppenbart att dessa i stället nästan uteslutande ägnat sig åt vad O'Hagan (2009: 107) kallar ”translation hacking”, det vill säga att manipulera en rom-fil i syfte att översätta denna från ett språk till ett annat. Denna typ av verksamhet visade sig bland svenska grupper genomgående gå under namnet ”översättning” och de färdigställda projekten genomgående kallas för ”översättningar”, av vilka det i jämförelse sammanlagt visade sig finnas 106 stycken skapade av olika grupper. Faktum är att majoriteten av de svenska grupperna valt att kalla sig för ”översättningsgrupper” snarare än ”romhackningsgrupper” och tagit ett namn som på något sätt inkluderat ordet ”translations” (se tabell i stycke 7.2). Ett intressant exempel är här gruppen *Cyndeline Translations*, som startade sin bana som *Cyndeline Romhacks* (Cyndeline Romhacks, 2004) men senare bytte namn, eftersom det ”[f]rån början var [...] tänkt att Cyndeline Romhacks (som namnet hittills varit) skulle lägga upp både hacks och översättningar, men såhär 3 år senare, är det bara att konstatera att översättander [sic] åtnjutit full dominans. Därav bytet.” (Cyndeline Translations, 2007). Även gruppen *SETH – Swedish Emulation Translation and Hacks* gör på sin webbsida skillnad mellan ”hacks” och översättningar, då de påpekar att de ”[t]ill skillnad från de andra översättningsgrupperna, ägnar sig [...] även åt hackning.” (SETH – Swedish Emulation Translation and Hacks, 2010).

För medlemmarna i svenska romhackningsgrupper tycks den verksamhet de bedrivit således i huvudsak ha kretsat just kring att skapa översättningar – en verksamhet som också fått ge namn åt de flesta grupperna. Projektmässigt tycks det dessutom också ha funnits en distinktion mellan en ”hackning” och en ”översättning”, trots att både Muñoz Sánchez (2009: 171-177) och O'Hagan (2009: 108) fastslår att översättningsprojekt av detta slag både utgör en form av romhackning och innehåller en betydande mängd av denna aktivitet<sup>9</sup>. En förklaring till att denna distinktion ändå uppkommit kan dock vara att ett romhackningsprojekt som sker i syfte att översätta ett spel måste särskiljas från ett som äger rum enbart för att modifiera dess grafik eller svårighetsgrad, varvid projektets övergripande syfte – i det här fallet att översätta spelet – blir det begrepp som får sammanfatta hela verksamheten. Intressant nog tycks denna uppdelning även förekomma bland engelska romhackningsgrupper, vilka också gör skillnad på ”hacks” och ”translations” (Romhackning.net – Community, 2010), varför det också är möjligt att teoretisera att bruket av denna uppdelning har spridit sig till svenska romhackningsgrupper från engelskspråkiga sådana. I denna uppsats kommer jag dock genomgående fortsätta använda termen ”romhackningsgrupp” för att beteckna de svenska grupper som granskats, oavsett vilken typ av verksamhet dessa har ägnat sig åt. För att särskilja mellan olika typer av projekt kommer jag dock att använda mig av begreppen ”översättning” respektive ”hack”.

Som tabellen också utvisar är det inte alla romhackningsgrupper, vare sig nu dessa ägnat sig åt ”hackningar” eller översättningar, som faktiskt gett ut några projekt för nedladdning. En

---

<sup>9</sup>Att så är fallet även i Sverige framgår tydligt i bland annat den guide i ämnet som *Cyndeline Translations* webbsida erbjuder läsaren, i vilken konstateras att spelöversättningar inleds med att romhackaren ”hackar [...] sin rom” (*Cyndeline Translations: Introduktion till översättning*, 2010).

granskning av webbsidorna tillhörande grupper som *Otakuforce* (Otaku Force: Spelen, 2010) eller *Bam Translations* (BAM Translations: Översättningar, 2010) visar att dessa grupper påbörjat olika projekt för att sedan av olika skäl lägga ner sin verksamhet innan något av dem faktiskt blev slutförda. Som kan utläsas av tabellen har dock majoriteten av svenska romhackningsgrupper gett ut färdigställda projekt, vilka alltså i de flesta fall bestått av översättningar. *The Translators* toppar denna lista med 39 översatta spel, medan *Cyndeline Translations* hade färdigställt 22.

Att en grupp skapats men sedan inte gett ut några översättningar tycks kunna bero på flera faktorer, av vilka en kraftigt bidragande sådan tycks ha varit tekniska haverier. Gruppen *Otaku Force* anger exempelvis att en av deras planerade översättningar aldrig gavs ut för att en av gruppmedlemmarnas bostad ”träffades av blixen [sic] och hans dator brann upp” (Otaku Force, 2010). Rosendahl anger också att en anledning till att vissa projekt aldrig blev färdiga berodde på ”till exempel hårddiskkrascher”, men också på ”folk som försvann och inte kom tillbaka” (Rosendahl 2010c). Det sistnämnda ämnet behandlas utförligare i avsnitt 8.1, vilket behandlar hur svenska romhackare organiserar sina projekt.

#### **7.4 Gruppmedlemmarnas roller och syn på sin verksamhet**

Enligt O'Hagan involverar vad hon kallar ”translation hacking” att en romhackare och en översättare arbetar tillsammans för att extrahera det textmässiga innehållet ur en rom-fil och översätta detta (O'Hagan 2009: 171). *Cyndeline Translations* guide i ämnet gör även mycket riktigt skillnad mellan ”översättare” och ”romhackare”, och skisserar ett förlopp för spelöversättningar som i stor utsträckning påminner om det som fastställs av O'Hagan:

Först hackar romhackaren sin rom, letar reda på all text, ritar om alfabetet ifall det behövs (spel saknar tex ofta ÅÄÖ), och klurar ut allt annat som finns att veta om spelet. Med hjälp av sina upptäckter, dumpar sedan romhackaren all text som han/hon hittat till ett (eller flera, oftast flera) textdokument [sic]. Sedan kan personen i fråga antingen översätta texten själv, eller skicka dokumentet till en annan översättare som gör det istället. (Cyndeline Translations: Introduktion till översättning, 2010).

Detta tycks vid första anblicken indikera att man som medlem i en romhackningsgrupp ägnar sig uteslutande antingen åt översättning eller åt romhackning, men vilka uppgifter en viss gruppmedlem har inom en grupp, eller inom ett givet översättningsprojekt, tycks dock i stor utsträckning kunna variera. Muñoz Sánchez (2009: 171) fastslår exempelvis att ett romhackningsprojekt ”may involve a team of several romhackers and translators or only one romhacker who also acts as a translator.” En granskning av gruppen *The Translators* hemsida verkar mycket riktigt stöda detta uttalande, då det inom denna grupp verkar vanligast att en och samma gruppmedlem i de flesta fall haft rollen både som romhackare och översättare och utfört allt arbete på ett visst spel – inklusive att översätta spelens textmässiga element samt göra ändringar i grafiken (The Translators: Inblandade, 2003). Detta har skett bland annat i fallet med spelen *Terranigma* och *The Legend of Zelda: A Link to the Past* som bägge helt och hållet har översatts av romhackaren Mattias Thorelli (The Translators: Översättningar till SNES, 2010).

Inom andra grupper som granskades för denna studie förefaller det dock i stället vanligare att varje gruppmedlem haft en specifik roll eller uppgift tilldelad sig. Gruppen *General CoolNES*

*Translations* medlemsregister indikerar till exempel att varje medlem har en "specialisering" inom gruppen, som exempelvis "romhackare", "grafiker" eller "översättare". Medlemmen Andreas Vilén har exempelvis specialiseringen "Huvudöversättare" och medlemmarna C\_Cliff, \_BNU och Lynx har specialiseringarna "Romhackare, översättare" (General CoolNES Translations: Om GCT, 2010). En likartad specialisering kan uppmärksammas inom gruppen *Bräkne-Hoby Translations*, där medlemmarna också tycks ha haft specialiserade roller, av vilka den vanligaste varit "Översättare & Romhackare" (Bräkne-Hoby Translations: Medlemmar i Bräkne-Hoby Translations, 2010). *Cyndeline Translations* gör ingen indelning av medlemmar efter olika specialiseringar (Cyndeline Translations: Epost-adresser, 2010), men en granskning av gruppens påbörjade och färdigställda översättningsprojekt ger vid handen att gruppmedlemmarna ändå tycks ha likartade sysslor vid olika projekt. Medlemmen "Aeris130" anges exempelvis under flera projektsidor som både "romhackare" och "översättare", medan medlemmen "Rom Raptor" anges som "översättare" både i fallet med spelen *Final Fantasy 3*, *Zelda 64*, samt *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. Att översättare och romhackare väljer att dela upp uppgifterna inom ett översättningsprojekt mellan varandra på det här sättet kan enligt *Cyndeline Translations* ha flera orsaker, som exempelvis att romhackaren själv kanske saknar tillräckliga språkkunskaper för att översätta ett spel på bästa sätt, att denne inte har tid att både romhacka och översätta och därför väljer att fokusera på hackning, att översättaren kan ha bättre kunskaper om spelet i fråga, eller att romhackaren tycker att det är tråkigt att syssla med direkt översättande (Cyndeline Translations: Introduktion till översättning, 2010).

Vilken roll man som gruppmedlem innehar förefaller också direkt kunna påverka vilken syn man har på den verksamhet man ägnar sig åt, samt huruvida man ens betraktar "romhackning" och "översättning" som separata aktiviteter. Christoffer Rosendahl bekräftar att vissa gruppmedlemmar kan ha givna specialiseringar – i hans eget fall ren översättning av ett spels textmässiga element – och påpekar samtidigt att han inte räknar "romhackning" som tillhörande denna aktivitet:

Ärligt talat så känns det lite fel att prata om romhackning när det gäller mig själv, då jag aldrig tyckte om just den biten utan föredrar att endast översätta. (Rosendahl 2010a).

C\_Cliff uppger att han dels haft rollen "projektledare" och haft översättare som tillsammans med honom arbetat på ett projekt, samt att han också i egenskap av gruppmedlem ägnat sig både åt romhackning och översättning i de projekt han varit inblandad i – något som tycks ha skett efter den metod som omtalas av O'Hagan och *Cyndeline Translations* (se ovan), där romhackaren extraherar rom-filens textmässiga innehåll till ett textdokument som sedan översätts. Dock särskiljer även han samtidigt mellan romhackning och översättning som två separata aktiviteter:

För min del så har jag alltid hackat och översatt i de projekt som jag varit inblandad i. Jag har aldrig varit enbart översättare i ett projekt. [För] [d]e flesta andra medlemmar har det varierat. Anledningen att jag har varit båda delarna och inte det ena eller andra är pga att jag alltid har haft många projekt på samma gång. (C\_Cliff 2010a).

Mattias Thorelli, å sin sida, erbjuder ytterligare en definition, där "romhackning" som aktivitet direkt inbegriper översättning. Detta då han uppger att han skapade minst en av sina översättningar genom att "...ändra texten direkt i programmet genom att skriva över bokstäverna

med andra bokstäver, [...] [D]et man har ändrat syns när man sedan startar spelet.” (Thorelli 2010b). Han uppger också, i den dokumentation som medföljer hans översättning av spelet *Terranigma*, att ”[...] [g]runderna i översättning är att hacka sig in i spelets hexadecimala kod med ett specialskrivet program[...]” (Thorelli 2004). För Thorelli, som alltså inte extraherat de översättningsbara resurserna till ett separat textdokument utan bearbetat dem direkt i rom-filen, förefaller de bägge aktiviteterna därför flyta ihop och överlappa varandra, så att begreppet ”romhackning” också innefattar översättning och vice versa. Det nedanstående diagrammet påvisar hur en gruppmedlem, beroende på dennes arbetsmetoder och uppgifter inom ett projekt, kan komma att betrakta romhackning och översättning som separata aktiviteter vilka antingen utövas var för sig av olika personer, parallellt med varandra av samma person, eller i en överlappande kombination som inbegriper bägge aktiviteterna samtidigt:



*Diagram 1. En gruppmedlems uppgifter och sätt att arbeta kan inverka på hur denne betraktar romhackning respektive översättning.*

Då gruppmedlemmar i de flesta fall visade sig göra en uppdelning mellan romhackning och översättning speglar också de flesta intervjuuppgifter och källor som utgjorde grunden för denna uppsats denna syn, och ”översättare” och ”romhackare” diskuteras därför i huvudsak som två skilda roller och/eller aktiviteter. I de fall då en intervjuperson eller annan anförd källa haft en annorlunda syn på vad som omfattas av endera begreppet eller, i enighet med diagrammet ovan, ägnat sig åt en kombination av romhackning och översättning har denna åsikt återgivits för att spegla personens syn på sin verksamhet.

## **7.5 Att bli medlem i och att lämna en romhackningsgrupp**

Att bli medlem i en romhackningsgrupp tycks till stor del baseras på personligt intresse och frivillighet. Enligt romhackaren ”C\_Cliff” som intervjuades för denna uppsats, är det enda som krävs för att ägna sig åt romhackning ”goda kunskaper i svenska, intresset och framför allt uthållighet till att ägna sig åt detta intresse.” (C\_Cliff 2010a). Likaså visar en studie av olika romhackningsgrupps webbsidor att romhackare ofta välkomnas att gå med i redan etablerade grupper genom att kontakta dessa och skicka in provöversättningar. Cyndeline Translations hemsida fastslår exempelvis följande procedur för medlemskap i gruppen:

Först och främst, bör du kunna romhacka. Kan du inte det, så finns det en guide här på sidan, samt ett forum där man kan fråga om vad som helst.

Har du kunskap nog att romhacka, samt tid nog att faktiskt göra det ibland, så är det bara att skicka ett mail till [aeris130@cyndeline.net](mailto:aeris130@cyndeline.net) och berätta lite om dig själv. I mailet ska du dessutom bifoga en IPS-patch som innehåller lite ändrad text och grafik till ett spel (måste finnas i början av spelet). (Cyndeline Translations: Bli medlem, 2010)

Gruppen *Swedish Emulation Translation and Hacks* erbjuder också de läsare som ”vet hur man hackar eller översätter roms” att kontakta gruppen (SETH: Swedish Emulation Translation and Hacks, 2010). Likaså erbjuder gruppen *Translations and Stuff* en likartad metod för att bli medlem:

Om du är bra på [att översätta spel], så kan du gå med i Translations and Stuff. Jag kräver inget särskilt utav dig, förutom att du kan det här med att översätta. (Translations and Stuff, 2004)

Att lämna en grupp tycks också i stor grad bygga på frivillighet, liksom att mer eller mindre tillfälligt dra sig tillbaka från densamma. Enligt Rosendahl fick medlemmarna i en grupp ”mer eller mindre [...] komma och gå som de ville.” Han konstaterar vidare att anledningen till att det ”inte fanns några högre krav på att bli medlem” troligtvis berodde på att ”scenen var så pass liten, så nya personer var alltid välkomna.” (Rosendahl 2010b). Enligt Rosendahl kan detta system av frivillig anslutning också leda till att grupper kan ”dö” om medlemmarna inte längre är aktiva – något som 2010 tycks ha skett med i stort sett alla svenska grupper. Ofta tycks medlemmar ha ”lämnat” en grupp inte genom att ”säga upp sig” utan genom ren inaktivitet; det vill säga, genom att helt enkelt sluta arbeta på det eller de projekt de valt att börja på, och därmed upphöra att vara aktiva både inom gruppen och inom den svenska romhackningsscenen. Ofta, för att inte säga i de flesta fall, tycks detta ha skett på grund av att personen i fråga i sitt privatliv fått andra saker att ägna sig åt vilka denne givit högre prioritet än romhackandet, något som i sin tur lett till att denne inte längre har tid att vara verksam inom den svenska romhackningsscenen. Till exempel anger användaren ”Aeris130”, i ett inlägg från 2009 på *Cyndeline Translations* diskussionsforum att han, i fråga om romhackning, ”inte hunnit göra mycket på sistone. Läser datavetenskap just nu, och håller som bäst på att drunkna i arbete.” (Cyndeline Translations: Så..., 2009.) Medlemmen ”Rom Raptor” anger likaså, i en annan diskussion på samma forum, att han ”[...] kommer inte göra några fler översättningar. Har helt enkelt för mycket annat som jag prioriterar före.” (Cyndeline Translations: Vars håller alla hus?, 2009). I samma anda anger C\_Cliff i ett inlägg från 2007 att han, trots att han fortfarande anger sig syssla med romhackning och översättning, ”har två jobb, flickvän och även andra intressen och har inte den tid jag hade förut.” (Cyndeline Translations: The Legend of Zelda – Oracle of Seasons [Sida 3], 2007). Att vissa grupper har en *de facto* ledare tycks enligt Rosendahl inte inverka markant på denna process eftersom gruppleddaren inte har särskilt mycket att bestämma över i fråga om gruppmedlemmarna:

Det finns ju någon som "bestämmer centralt", men egentligen är det väl inte mycket att bestämma över. Det enda jag kan komma på är att denna person avgör om en översättning verkar tillräckligt bra för att lika [sic] uppe på sidan (både översättningsmässigt och spelmässigt). (Rosendahl 2010b)

I vissa fall verkar detta system baserat på frivillig gruppanslutning, personligt intresse, samt att en grupp kan "dö" av ointresse till och med kunna leda till att gruppleddaren ersätts. Mattias Thorellis erfarenheter kring hur han själv kom i kontakt med romhackningsscenen belyser bägge dessa punkter:

Jag skickade mail till Martin Sjöstrand, som var grundaren av The Translators, och hur det nu var så tog jag över gruppen. Den verkade lite grann ha självdött så som jag minns det, så det var väl därför som Martin lät mig ta över. Jag var superglad att få "bli någon" inom romhackningsscenen. :) Jag skickade ut mail till alla gamla gruppmedlemmar, och en del fick jag kontakt med, och allt började rulla på igen. (Thorelli 2010a)

Om medlemmar "lämnat" gruppen genom att på ovanstående sätt bli inaktiva och inte uppdatera eller vidareutveckla de projekt de väl påbörjat under en längre tid, tycks både de och projekten i fråga efter ett tag kunna rensas bort av den tillförordnade gruppleddaren – något som skett i fallet med gruppen *The Translators*. Den av *Internet Archive* arkiverade versionen av gruppens sida från 2001 visar att gruppen vid detta tillfälle hade ett flertal medlemmar som ägnade sig åt olika projekt, samt ett flertal pågående översättningar (The Translators: Inblandade, 2001). En arkiverad version av samma sida från 2005 visar dock hur de inaktiva användarna och deras arbete av gruppleddaren Mattias Thorelli tagits bort från sidan, enligt denne därför att:

Jag har tagit mig friheten att rensa ut The Translators på allt som är irrelevant, vilket inkluderar alla "pågående projekt" i alla sektioner. Eftersom jag är den enda som har uppdaterat den här sidan på snart nio månader, kände jag att det var dags.  
(The Translators, 2005)

Även en arkiverad version av gruppen *General CoolNES Translations* webbsida från 2002 av vid handen att gruppens medlemmar vid detta tillfälle ägnat sig åt 15 ofärdiga projekt, däribland översättningar av spelen *Bastard!!*, *Violinist of Hameln* och *Super Mario RPG* (General CoolNES Translations: Översättningar, 2002), samt att gruppen vid detta tillfälle haft 11 medlemmar (General CoolNES Translations: Om GCT, 2002). Den senaste gången sidan uppdaterades, vilket skedde 2003, hade de då inaktiva medlemmarna rensats ut ur gruppen och medlemsantalet sjunkit till 8 medlemmar (General CoolNES Translations: Om GCT, 2003). Även de projekt som vid detta tillfälle avbrutits visade sig ha rensats ut, så att den angivna mängden pågående projekt nu endast uppgick till 3 (General CoolNES Translations: Översättningar, 2003).

Ibland tycks det inte ens vara nödvändigt att alls bli medlem i en grupp för att hjälpa till vid ett översättningsprojekt. *Cyndeline Translations* upplyser exempelvis individer som vill "hjälpa till med översättning, och inte romhackning" att "[i] så fall behöver du inte vara medlem, eftersom romhackare får ta hjälp av vem de vill för att översätta sina projekt." (Cyndeline Translations: Bli medlem, 2010). Att kartlägga alla individer som varit aktiva inom eller förknippade med svenska romhackningsgrupper sedan scenen tog sin början är således mycket

svårt, och uppgifterna gällande en viss grupps medlemsantal i den ovanstående tabellen bör av denna anledning tolkas som generella uppskattningar snarare än definitiva siffror.

## 7.6 Könsfördelning bland medlemmarna

Det är alltid riskabelt att uttala sig om vilket kön en viss person på Internet egentligen tillhör, då många individer (vilket också visade sig vara fallet med vissa medlemmar i svenska romhackningsgrupper) av personliga skäl väljer att vara anonyma och endast ge sig till känna via påhittade användarnamn eller ”alias”, vilka inte anger vare personens riktiga namn eller könstillhörighet för andra Internetanvändare. Eftersom många av de inblandades riktiga namn gick att utläsa via ett flertal gruppers medlemsidor, och på grund av att samma personer i många fall tycks ha varit inblandade i fler än en grupp, så är det dock möjligt att också säga något om könstillhörigheten inom svenska romhackningsgrupper. En undersökning av medlemmarna i svenska romhackningsgrupper gav vid handen att samtliga inblandade utom fyra föreföll vara män. Av de fyra kvinnliga medlemmarna visade sig tre – vilka kallade sig ”Zelest”, ”Sunni” och ”Umi” – tidigare ha drivit den numera inaktiva gruppen *Zus Translations* (Zus Translations, 2001) i vilken de också utgjorde samtliga medlemmar. Den fjärde kvinnliga romhackaren visade sig vara syster till den tidigare nämnda Mattias Thorelli, samt tidigare ha varit medlem i gruppen *The Translators* där hon arbetat på en översättning av spelet *Chrono Trigger* (The Translators: Inblandade, 2003). Mattias Thorelli anger att hon även, under projektets inledande skede, arbetade ihop med honom vid översättningen av spelet *Terranigma* (Thorelli 2010a).

Att kvinnor traditionellt varit i minoritet inom den svenska romhackningsscenen framgår också av en intervju med romhackaren ”Zelest”, utförd 2001 av webbsidan *Swedish Emulation News*, i vilken hon ger uttryck för att det behövs ”mer kvinnor i emu-scenen<sup>10</sup>” (Swedish Emulation News: Intervju med Zelest, 2001). Romhackaren C\_Cliff ger även han uttryck för förekomsten av denna ensidiga könstillhörighet då han påpekar att:

Liksom spelbranschen var förut så var det i romhacking/översättning flest män som ägnade [sic] sig åt denna verksamhet men eftersom allt mer kvinnor upptäcker och vill etablera sig in i spelbranschen så hoppas jag även att fler kvinnor upptäcker översättning/romhacking.  
(C\_Cliff 2010a)

## 7.7 Medlemmarnas ålder

Det är förutom könstillhörighet även möjligt att i generella ordalag uttala sig om de inblandades ålder. Det verkar som om de flesta romhackare, då scenen kring 1998-1999 tog sin början, i genomsnitt verkar ha varit ganska unga. Christoffer Rosendahl anger att han var mellan 14 och 15 år gammal då han kom i kontakt med romhackningsscenen, samt att genomsnittsåldern bland romhackare under denna period var ”våldigt ung, även fast de flesta var nog några år äldre än jag. Så jag skulle säga mellan 15-18 år.” (Rosendahl 2010a). Även C\_Cliff stöder denna uppfattning. Då han först kom i kontakt med romhackningsscenen var han ”17 år och var jämnårig med de andra i gruppen” (C\_Cliff 2010a). Mattias Thorelli anger att han själv var 16

---

<sup>10</sup>Syftar på begreppet emulering, centralt för romhackning.

är gammal då han blev aktiv som romhackare, samt att ”[a]lla inblandade var väl [...] tonåringar” (Thorelli 2010a).

Trots att han anger den svenska romhackningsscenen som varande ”i stort sett död” påpekar Christoffer Rosendahl samtidigt att genomsnittsåldern bland svenska romhackare år 2010 verkar vara något högre:

Jag är rätt säker på att genomsnittsåldern är högre nu, men det känns som att när det väl kommer in nytt blod är det ganska unga personer. Dessa brukar dock försvinna ganska snabbt. (Rosendahl 2010a).

Även C\_Cliff anger att han ”[ä]r i dag 28, och även om andra saker i mitt liv prioriteras och [jag] inte har lika mycket tid som jag hade då så håller jag fortfarande på romhacking/översättning.” (C\_Cliff 2010a). Att intervjupersonerna på detta sätt angett scenen såsom varande ”död” och ändå påpekat att de ägnar sig åt romhackning kan förefalla paradoxalt, men yttrandet bör troligtvis, som omnämns i slutet av avsnitt 7.2, tolkas utifrån att grupper kan läggas ned eller vara inaktiva, medan enskilda individer fortfarande på sin fritid kan ägna sig åt romhackning på egen hand.

## 7.8 Svenska romhackares motivation

Enligt Chandler (2005: 3) är professionell spellokalisering i huvudsak finansiellt motiverad, då spelföretag ”are paying more attention to ways of maximizing their sales abroad. One way they are doing this is by publishing international versions of their games that are translated into several languages.” Dock erbjuder romhackare sina översättningar till allmänheten gratis, så vad är det som motiverar dem att skapa sina spelöversättningar? För att ta reda på detta blev de intervjuade romhackarna tillfrågade vad skälen till deras intresse att översätta spel till svenska var, samt hur de kom i kontakt med och blev aktiva inom den svenska romhackningsscenen. Svaren gav vid handen att en bidragande anledning till deras intresse var att de kommit i kontakt med den engelskspråkiga romhackningsscenen, och genom denna spelat spel som av entusiaster i andra länder översatts till engelska. Christoffer Rosendahl anger exempelvis följande skäl till att han upptäckte den svenska romhackningsscenen:

Det som fick mig att få upp ögonen för romhackningsscenen i allmänhet (d.v.s. den engelska romhackningsscenen) var att min bror hittade nån översättning. Det var någon av de tidiga, större översättningarna vill jag minnas, men jag minns inte riktigt vilket spel det var. Det kan ha varit FF5<sup>11</sup>. Då kom [man] ju på att det vore helt möjligt att översätta spel till svenska, även fast det visade sig vara mycket mer komplicerat än man trodde då. (Rosendahl 2010a)

Det är intressant att här notera att Rosendahls ovanstående redogörelse för hur han upptäckte och kom i kontakt med romhackning tycks ge stöd åt den syn på svenska romhackningsscenens uppkomst som presenterats i avsnitt 7.2; det vill säga att denna uppstod genom att de inblandade kom i kontakt med den engelskspråkiga romhackningsscenen, vars första större projekt utgjordes av det ovan nämnda *Final Fantasy 5*. Likaså anger C\_Cliff att hans eget intresse för romhackning väcktes av liknande anledningar som Rosendahls, och av att han upptäckte samma spelöversättning. Det sätt på vilket han anslöt sig till romhackningsscenen och inledningsvis

---

<sup>11</sup>Förkortning för ”*Final Fantasy 5*”, ett populärt rollspel.



kom att bli verksam som projektledare präglas också till stor del av den frivillighet och öppenhet som traditionellt tycks ha präglat denna typ av översättningsverksamhet:

Jag kom in i den svenska romhackingscenen och fann intresset ett år efter att jag upptäckte emuleringscenen och fick spela FFV på engelska. FFV hade givits ut av översättningsgruppen RPGe och [jag] blev intresserad att utforska det lite mer. Efter lite efterforskning så kom jag över en GCTs<sup>12</sup> hemsida som höll på att översätta spelet till svenska. Började då genom att läsa den guide som de hade på sidan och pratade lite med Sanite, som då var projektledare om jag kunde tillföra något som kunde hjälpa de[m] att få spelet till svenska. Eftersom han inte hade arbetat med spelet på länge pga att han ville slutföra andra projekt så fick jag ta över rollen som projektledare. Eftersom han hade arbetat med en gammal patch av spelet så beslutade jag att börja om helt från början. Blev då även medlem i gruppen. Det var detta som fick mig att börja med romhacking och starta andra översättning/romhacking-projekt. (C\_Cliff 2010a)

Ytterligare en anledning visade sig utgöras av ett personligt intresse för språk och översättning, samt för översättningsprocessens kreativa aspekter. Christoffer Rosendahl anger exempelvis följande skäl till att hans intresse väcktes för att översätta spel till den svenska romhackningsscenen:

Jag vet ärligt inte riktigt varför jag ville syssla med det. Jag har alltid varit språkintresserad och fått höra att jag varit duktig på språk, så det kanske hade med det att göra. Då började [jag] ju kolla hur man gjorde och hittade den svenska översättningsgruppen GCT[...]. Jag tror inte jag var mer än 14-15 år då. Man kan dela upp min "romhackningskarriär" [sic] i två perioder. Detta var den första som slutade runt 2002-2003 då jag var 17. Detta var ju ett tag sedan så vad som motiverade mig minns jag inte riktigt. Jag tyckte nog bara att det var kul och det kändes bra att man kunde vara kreativ på något sätt. [...]

Den andra perioden började några år senare, vid 2006-2007. Då hade jag insett att översättning var något jag ville jobba med. Jag såg romhackningen som en chans att träna på att översätta och hittade då Cyndeline. (Rosendahl 2010a)

Ett likartat intresse för språk och översättning anges även av romhackaren Mattias Thorelli som bidragande till hans eget intresse för romhackning, samt även ett intresse att förbättra den övergripande kvalitet som andra svenska översättningar enligt honom tenderade att hålla:

Min stora motivation till att börja översätta var att jag hade spelat de andra översättningarna som fanns, tyckt att de var jättedåliga rent språkligt, och att jag ville visa att jag kunde göra bättre. Jag såg det som ett kall att styra upp scenen lite, och visa att man kunde göra översättningar med hög kvalitet [...]. (Thorelli 2010a)

Ett personligt intresse för språk och översättning kan alltså vara bidragande till en individs beslut att börja ägna sig åt romhackning, men den huvudsakliga anledningen till att man som romhackare börjar översätta ett visst projekt förefaller snarare vara att man hyser en stor personlig kärlek till ett visst spel, och att översättningen således utgör en slags "hyllning" till detta. Enligt Christoffer Rosendahl har motiven bakom en översättning "egentligen aldrig varit

---

<sup>12</sup>Förkortning för gruppen "General CoolNES Translations".

att hjälpa folk som inte förstår engelska att spela spelen, utan de har fungerat mer som en hyllning till spelet.” (Rosendahl 2010a). Mattias Thorelli stöder denna tolkning, genom den andra anledningen till att han började ägna sig åt att romhacka; nämligen att han ville skapa en översättning av *Terranigma* - ett spel han tyckte väldigt mycket om:

Den andra anledningen till att jag började översätta var att jag (och Johanna) älskade Terranigma så mycket. Det var liksom ingen allmän önskan att översätta en massa spel, utan för vår del var det att vi ville översätta just Terranigma, och sedan, när vi såg att det gick att översätta, även Zelda och Chrono Trigger. (Thorelli 2010a)

En likartad entusiasm för ett visst spel uppges även av C\_Cliff i samband med dennes översättning av spelet *The Legend of Zelda: Link's Awakening*:

Äntligen finns detta spel på svenska. Detta var ett av mina favoritspel till GBC<sup>13</sup> och [jag] är väldigt glad över att ha fått ta del av att ge ut en svensk version. (Cyndeline Translations: Legend of Zelda: Links Awakening DX, 2010)

Romhackaren ”Aeris130” uppger en likartad entusiasm i den textfil som medföljer hans översättning av spelet *Metal Warriors*, vilket han i huvudsak tycks ha översatt för att han tyckte om den genre som spelet tillhör:

Själv är jag våldsamt förtjust i allt som har med Anime och Mecha<sup>14</sup> att göra, så det är väl anledningen till att jag gjorde den här översättningen till att börja med. (Aeris130, 2005)

Även gruppen *MetalHead Hacking Group* anger en liknande motivation till varför de valde att skapa sina översättningar:

The main reason why we do these translations is that we think it is fun, and it might also be useful... We have so far only started working on games which we love, that have meant something to us and probably many others too. (MetalHead Hacking Group – About Us, 2006).

Enligt Rosendahl kan det faktum att översättaren är ett stort fan av ett visst spel vara kraftigt bidragande till att spelet i fråga väljs ut av denne för översättning:

Det är absolut så att stora spelserier med många fans tenderar att få fler översättningar (påbörjade eller avslutade). Final Fantasy är ju väldigt populärt till exempel (4 översättningar har släppts, och jag vet att det har funnits mer än ett översättningsprojekt vad gäller FF6. Även översättningar av FF3 och FF4 har varit påbörjade). Zelda är också ett väldigt bra exempel (The Translators släppte till exempel 2 översättningar av det första Zelda-spelet till NES, och både TT och Cyndeline har släppt översättningar av Zelda II). (Rosendahl 2010b)

Att svenska romhackare av detta skäl tycks vara intresserade av att översätta stämmer till stor del överens med vad O'Hagan (2009: 106) påstår; nämligen att ”fans are compelled to undertake game localisation as part of fandom” samt att UGT, med referens till Tapscott & Williams

---

<sup>13</sup>Förkortning för ”Game Boy Color”, en handhållen spelkonsol.

<sup>14</sup>En genre inom japansk tecknad film där handlingen kretsar kring stora mekaniska robotar vilka ofta styrs av människor, något som spelet i fråga också handlar om.

(2006), också medfört att ”the nature of fandom changed from that of passive spectators to active 'prosumers' who are producers as well as consumers of products”, där romhackning, enligt Parkin (2008), utgör ”...a hobby undertaken [...] 'out of love'” (ibid: 109). Detta tycks alltså i hög grad vara sant även för svenska romhackare, och denna typ av spelöversättning skiljer sig därför kraftigt från varför kommersiella spel enligt Chandler (2005: 47) vanligtvis lokaliseras, nämligen att ”[t]he publisher usually decides what games are localized [...] based on financial viability.”

O'Hagan (2009: 110) noterar också ”a close linkage between fandom and professional translation in the field of game localisation”, där att vara verksam som romhackare tycks kunna erbjuda ”a situated authentic learning environment, likely boosting the process of preparing trainees for the game localisation industry.” Även Muñoz Sánchez (2009: 182) påpekar att ”participating in a romhacking project can be seen even as an educational aid for those seeking to work in the video game industry.” För att studera huruvida detta var sant även för svenska romhackare, tillfrågades dessa huruvida de hade några aspirationer på att arbeta professionellt inom spellokaliseringsindustrin. Som omnämns ovan uppgav Christoffer Rosendahl att han, under den senare delen av sin romhackningskarriär, ”insett att översättning var något jag ville jobba med”, samt att han ”såg romhackningen som en chans att träna på att översätta” (Rosendahl 2010a). Samtidigt angav han dock att detta inte föreföll vara särskilt vanligt bland andra svenska romhackare:

Vad jag vet är jag den enda som har varit aktiv inom den svenska romhackningsscenen och vill jobba som översättare. Jag vill inte jobba exklusivt med spelöversättning/spellokalisering, men det kan jag absolut tänka mig. Jag tror och hoppas att romhackningen har hjälpt att bli en bättre översättare, även om mina översättningar som har släppts inte direkt håller så hög kvalitet. Samtidigt känner jag inte att jag kan yttra mig om det då jag inte har arbetat [sic] med översättning på något annat sätt. Det är en svår fråga (Rosendahl 2010c).

C\_Cliff uppger ett tidigare intresse för att arbeta professionellt med spellokalisering, men anger också att han inte känner till någon tidigare aktiv romhackare som idag arbetar inom yrket i fråga:

Tanken slog mig mycket när jag var yngre. Dvs när jag väl började med romhacking vid 17 års ålder, men romhacking/översättning har jag på senare tid sett som en (för det mesta) avkopplande hobby. Känner dock ingen som jobbar med professionellt med detta (C\_Cliff 2010c).

## **7.9 Internationellt koordinerade översättningsprojekt**

Översättningsprojekt förefaller också kunna inledas och koordineras på en internationell nivå. Detta kan ske genom att romhackare från ett visst land kontaktar romhackare inom ett annat land och föreslår att dessa ska översätta ett spel som i sin tur redan översatts till ett visst språk av den förstnämnda gruppen. Enligt Christoffer Rosendahl är spelen ”Monstania och Tales of Phantasia [...] två exempel på spel som översattes enbart för att de engelska romhackarna ville ha översättningen till flera språk, vilket även förenklade det för oss då de tekniska hindren försvann.” (Rosendahl 2010b). Enligt Rosendahl kan projekt av dessa slag ofta inledas på följande sätt:

Det vanligaste vid sådana flerspråkiga översättningsprojekt efterlyses [sic] ofta internationella översättare på de engelska romhackarnas hemsidor. Minns inte hur det var med ToP<sup>15</sup>, men jag har för mig att de kontakter [sic] oss direkt. Det hände väl inte så ofta, Monstania och ToP är de enda spelen som släpptes som kom till på detta sätt i alla fall. Ibland kunde man ju få hjälp från de engelska romhackarna ändå om man frågade (Rosendahl 2010c).

Förvånande nog diskuteras inte denna typ av projektplanering av vare sig O'Hagan eller Muñoz Sánchez, trots att den sistnämnde särskilt framhåller översättningen av just spelet *Tales of Phantasia* som ”a reference for high standards in the romhacking community”, vars översättning håller en ”outstanding quality” (Muñoz Sánchez 2009: 177-178). Enligt de uppgifter som framkommit i denna undersökning förefaller det dock som att personerna bakom den engelska översättningen av *Tales of Phantasia* – en amerikansk romhackningsgrupp kallad *DeJap Translations* – medvetet kontaktade romhackare inom andra länder för att spelet, och därigenom deras översättning av detta, skulle få en större internationell spridning. En granskning av *DeJap Translations* projektsida för spelet i fråga visar att det översatts till inte mindre än 18 olika språk, däribland svenska, norska och franska (*DeJap Translations: Tales of Phantasia*, 2003).

Som framgått ovan och i föregående stycke kan ett romhackningsprojekt alltså ofta påbörjas på grund av en romhackares personliga entusiasm för ett visst spel, eller för att en romhackningsgrupp i ett annat land önskar släppa en internationell version av en viss översättning. Som dessutom omnämns i avsnittet ”gruppmedlemmars roller och uppgifter” kan en översättning också tillkomma antingen genom att en enskild romhackare förfärdigar den, eller genom att en grupp bestående av en projektledare och andra, mer eller mindre specialiserade gruppmedlemmar skapar den tillsammans. Den följande delen av undersökningen studerar därför hur ett projekt i det sistnämnda fallet tenderar att organiseras då ett spel väl har valts ut för översättning, samt hur gruppmedlemmar tenderar att rekryteras.

## 8 Hur arbetar svenska romhackningsgrupper?

### 8.1 Rekrytering av projektmedlemmar

Inom professionell spellokalisering planeras översättningsprojekt enligt Chandler (2005: 57-67) oftast mycket noggrant och innefattar bland annat frågor som budget, schemaläggning samt att räkna ut och planlägga hur lång tid översättningen av varje del av spelets innehåll kommer att ta, så att den lokaliserade versionen inte blir försenad ifall ett spel ska släppas i flera länder samtidigt. Inom romhackning förekommer varken budgetfrågor (då projektmedlemmarna arbetar gratis) eller deadlines av det här slaget, och att rekrytera översättare till ett projekt förefaller vara mer av en *ad hoc*-liknande process som, liksom mycket annat inom romhackningsscenen, baseras på personligt intresse. Som nämns i föregående stycke kan ett projekt inledas på internationell nivå, genom att medlemmar av ett visst lands romhackningsscen kontaktar medlemmar inom en annan, men inom den svenska romhackningsscenen tycks ha varit betydligt vanligare att detta skett genom att en medlem först

---

<sup>15</sup>Förkortning för ”*Tales of Phantasia*”.

bestämt sig för att översätta ett visst spel och sedan kontaktat och rekryterat andra medlemmar till projektet. C\_Cliff, romhackare och projektledare för översättningen av spelet *Final Fantasy 5*, ger följande bild av hur ett typiskt romhackningsprojekt i detta fall kan inledas:

Som projektledare rekryterar jag översättare baserad på den grammatik de använder när de mailar till mig eller skriver på forum, då det säger ganska mycket om hur en översättning skulle bli och hur viktig svenskan är för dem. [...]

Innan jag sätter igång med ett projekt som jag är intresserad av, så ser jag till så att spelet inte är alltför komprimerat<sup>16</sup>. Sedan frågar jag runt och jagar med ljus och lykta om någon kan tänkas att hjälpa till att översätta spelet, då romhackandet i sig tar väldigt mycket tid. Det är så gott som alltid romhackaren som planerar och startar ett projekt (C\_Cliff 2010a).

Christoffer Rosendahl ger en likartad bild av förloppet, där den romhackare som är projektets ledare i de flesta fall också organiserar översättningsprojektet:

Att bli rekryterad som översättare kan ske på olika sätt. Antingen kan en romhackare efterlysa översättare till ett projekt, som är det vanligaste sättet. Även tvärtom kan förekomma, en översättare som inte romhackar vill ha teknisk hjälp med att översätta ett spel. Annars kan en romhackare och en översättare tillsammans komma överens om ett spel att översätta. Jag tror detta var fallet med FF2 (Rosendahl 2010a).

Exempel på den första bland dessa metoder gick att uppmärksamma genom att studera *Cyndeline Translations* webbsida, vilken innehåller en sektion vid namn "Översättare sökes", där gruppmedlemmen "Aeris130" på ett sätt liknande en "platsannons" söker efter en översättare till spelet *Land Stalker*. Sidan innehåller detaljerad information om vilken genre spelet tillhör, vilket språk det skall översättas till och från, hur mycket text som finns att översätta, samt exempel på hur denna är formaterad. Potentiella översättare uppmanas att "[k]ontakta romhackaren eller Aeris130 ifall du är intresserad av att översätta." (Cyndeline Translations: Översättare sökes till: *Land Stalker*, 2010). Betydligt intressantare visade sig dock vara sidans diskussionsforum, då detta innehöll exempel på både romhackare och översättare som erbjöd eller efterlyste tjänster i samband med olika romhackningsprojekt; något som visade sig vara fallet även med gruppmedlemmar som ägnade sig åt andra uppgifter. C\_Cliff ger, via följande inlägg på forumet, exempelvis uttryck för det inledande exemplet i Rosendahls ovanstående citat, där en romhackare efterlyser översättare till ett projekt:

jag har tre script av BoF2<sup>17</sup> om någon vill översätta det. det är ganska mycket text men det vore kul att spela det på svenska. :)

ha det bra!

-C\_CliFF (Cyndeline Translations: *Breath of Fire 2*, 2005)

Gruppmedlemmen Aeris130 visar, med sitt svar till ovanstående inlägg, hur det vidare kan se ut då en intressant anmäler sig som frivillig till ett projekt som detta:

---

<sup>16</sup> För en förklaring av begreppet "komprimering", se avsnitt 8.3.

<sup>17</sup>Förkortning för "*Breath of Fire 2*", ett populärt rollspel.

Håller på med FF3 + ett annat projekt just nu, men om ingen annan har anmält sig frivillig tills dess, så kan jag översätta så mycket jag hinner när något av projekten är klara. (Cyndeline Translations: Breath of Fire 2, 2005)

Användaren ”Lynxo” ger, via nedanstående foruminlägg, exempel på ett motsatt förhållande till det ovanstående, där en översättare i stället efterlyser en romhackare till ett pågående projekt; något som i detta fall sker för att denne själv har för mycket att göra för att hinna med denna del av verksamheten:

Rom Raptor, som översatte en stor del av FF6-dialogen tillsammans [sic] med mig, har varit flitig på senaste tiden! Han har rättat till och skrivit om nästan varenda dialog!  
Ett problem bara, vi har ingen som kan sätta in det i ROM:en.

Det var jag som gjorde det förra gången, men på den tiden hade jag ALLDELES för mycket fritid. :D Just nu är jag helt enkelt upptagen med en massa andra saker, så jag har inte tid. [...]

Jag kan ge full support till vem som än tar sig an detta, och lovar att hjälpa till så mycket jag kan! Jag har adressen för pointers, information om exakt hur dom fungerar, var dialogerna börjar, osv.

Någon från Cyndeline som vill hjälpa till? Eller kanske någon annan?

Vi skulle verkligen uppskatta det, då vi VERKLIGEN vill få ut en nyöversättning av detta underbara spel. (Cyndeline Translations: Hjälpt utlyses!!, 2004)

Användaren ”ShakaZ” ger i nedanstående inlägg å sin sida ett exempel på en kombinerad romhackare/översättare som hittat fram till Cyndelines romhackningsgrupp och nu erbjuder sina tjänster till de som behöver hjälp med ett projekt:

Tjenare!

Blev väldigt glad när jag såg att en svensk översättargrupp fortfarande var vid liv. Om ni behöver hjälp med romhacking eller översättning så kan ni hojta till. Försöker mig på Albert Odyssey just nu (dock till eng), men om ni har något projekt där jag kan tänkas behövas så säg gärna till.

Mvh/Shaka

(Cyndeline Translations: Halloj!, 2006)

Detsamma är sant även i fallet med användaren ”CoolMan” som i nedanstående diskussionsutdrag från 2004 uppger sig ha återvänt till romhackningsscenen och nu erbjuder sina hjälp med översättning eller grafikhackning till de som behöver hjälp:

Skulle bara informera alla här att nu är jag tillbaka!

Om nån behöver mig för översättning/grafik hackning [sic] så är det bara och skriva! :D :wink

(Cyndeline Translations: Ja.. Då är man tillbaka till romhackningens värld.. :), 2004).

Även ”korrekturläsare” tycks ha varit en vanligt förekommande uppgift inom svenska grupper. Medlemmen ”Rom Raptor” förklarar sig exempelvis, i ett inlägg från 2005 på Cyndelines diskussionsforum, ”gladeligen” hjälpa till med att korrekturläsa andra översättare/romhackares översättningar, samt att de i sådana fall bara behöver höra av sig till hans e-postadress – dock med förbehållet att ”[d]e grejer ni skickar ska vara korrekturlästa av er först. Jag vill slippa ändra varannan mening.” (Cyndeline Translations: Om någon behöver hjälp med korrekturläsning..., 2005). Likaså visar General CoolNES Translations nyhetsarkiv att medlemmar även här inom olika projekt ägnat sig åt roller liknande denna. Exempelvis anger medlemmen ”Andreas” i ett inlägg från 2001 att han ”[...] nog mest kommer korrekturläsa framöver, jag känner att det är där jag behövs mest. De flesta kan översätta eng-sv, men många kan inte så bra grammatisk svenska, som jag ;)” (General CoolNES Translations: Gamla nyheter, 2010).

Svenska romhackare tycks således, för att kunna slutföra de projekt de åtagit sig att översätta, i stor utsträckning ha varit beroende av hjälp från varandra, samt av varandras talanger och förmågor. Att dock faktiskt lyckas hitta översättare till ett visst projekt kan enligt C\_Cliff vara komplicerat, liksom att lyckas få en grupp att hålla ihop:

Det tråkiga i denna scen är att översättare kommer och går. [...] En väldigt viktig del är att inte tappa kontakten med översättaren, då detta många gånger resulterat till att projekt adrig [sic] slutförts. Förr i tiden hade vi en mIRC-kanal<sup>18</sup> där vi diskuterade mycket och hade väldigt god kontakt med varandra, både romhackare och översättare. Tyvärr har detta på senare tid upphört att existera, och det är idag svårare att vara en "sammansatt" grupp inför ett projekt (C\_Cliff 2010a).

Vad C\_Cliff här kallar att ”inte tappa kontakten” förespråkas också av Chandler (2005: 88-90) som lika viktigt vid professionella spelöversättningsprojekt, där ”the key to a good relationship is effective communication”. Ifall personerna som är inblandade i ett lokaliseringsprojekt ”do not establish the communication pipeline up front, information will fall through the cracks and key details will be missed.” Att brister i kommunikationen mellan gruppmedlemmar vissa gånger tycks ha funnits, vilka menligt tycks ha inverkat på projekt, framgår bland annat av följande inlägg, författat av ”Rom Raptor” på *Cyndeline Translations* diskussionsforum gällande projektmedlemmen ”Hampe”:

Hampe har lämnat projektet. Han har inte lämnat någon speciell anledning. Han har heller inte visat upp någonting överhuvudtaget av det han gjort (inte gjort) de senaste två månaderna.

Jag håller på att försöka få lite info ur honom, men han tar alltid lång tid på sig att svara och vissa mail har han inte alls svarat på.

Förhoppningsvis finns det en rimlig förklaring till detta och förhoppningsvis har han översatt en liten bit, men hur som helst kommer jag försöka översätta klart spelet under juli om det inte finns någon annan som har god kunskap och gott om tid omgående.

(Cyndeline Translations: Översättningshjälp till Link's Awakening DX sökes, 2005)

---

<sup>18</sup>mIRC: En typ av chattprogram genom vilket flera användare kan samtala med varandra.

Trots att ”Hampe” senare hörde av sig ledde ovanstående kommunikationsproblem enligt Rom Raptor till att han ”(föga förvånande) [...] får slutföra översättningen [själv]. dock måste jag ha klartecken av c\_cliff angående en sak innan jag kan börja.” (Cyndeline Translations: Översättningshjälp till Link's Awakening DX sökes [Sida 2], 2005), en kommentar som påvisar projektledarens samordnande betydelse inom översättningsprojektet. Även C\_Cliff konstaterar att det utgör ett problem när medlemmar i gruppen inte hör av sig, då en del översättningar enligt honom aldrig blivit slutförda helt enkelt på grund av att de inblandade parterna dragit sig ur projektet:

Tyvär så har jag många gånger skickat de skript till översättare som jag tycker verkar bra som de skall översätta och sedan ha [sic] de aldrig hört av sig. Det är därför som många projekt aldrig blir slutförda. Man får helt enkelt respektera att de har andra intressen, och detta är även ett återkommande problem inom andra utländska översättning/romhacking-grupper. (C\_Cliff 2010a)

Den tidigare nämnda frivillighet med vilken gruppmedlemmar kan ansluta sig till och lämna en viss grupp (se avsnitt 7.6) tycks således även kunna gå ut över gruppernas planerade projekt och produktivitet. Följande meddelande, ursprungligen postat på den nedlagda gruppen BAM Translations projektsida, tycks ytterligare stödja denna tolkning:

Vi har kanske hittat en asm-hackare, om han vill hjälpa oss lever projektet, om han inte vill så är det dött =( (BAM Translations: Översättningar, 2010)

Förutsatt att romhackaren, översättare och andra inblandade projektmedlemmar däremot lyckas etablera en väl fungerande kommunikation och förbli en sammanhållen grupp under hela projektet – eller ifall detta i stället endast består av en enda projektmedlem som valt att göra allt arbete på egen hand – så kan själva projektet i sig inledas.

## 8.2 Romhackningsfasen

Som redan omnämnts (se avsnitt 7.5) tycks majoriteten av de aktiva inom den svenska romhackningsscenen ha gjort en uppdelning mellan romhackning och översättning som två separata aktiviteter, vilket leder till att de flesta romhackare tenderar att betrakta ett typiskt översättningsprojekt som i huvudsak bestående av två olika delar eller faser: en romhacknings- och en översättningsfas. *Cyndeline Translations* definition av hur ett typiskt projekt tenderar att gå till lyder exempelvis som följer:

Kort och gott, så brukar spelöversättningar oftast delas upp i två faser. Först hackar romhackaren sin rom, letar reda på all text, ritar om alfabetet ifall det behövs (spel saknar tex ofta ÅÄÖ), och klurar ut allt annat som finns att veta om spelet. Med hjälp av sina upptäckter, dumpar sedan romhackaren all text som han/hon hittat till ett (eller flera, oftast flera) texdokument [sic].

Sedan kan personen i fråga antingen översätta texten själv, eller skicka dokumentet till en annan översättare som gör det istället. När översättaren är klar, skickar han/hon tillbaks dokumentet till romhackaren, som sätter in det i spelet igen. När texten är insatt (detta går oftast väldigt snabbt) måste dokumentet oftast finjusteras lite för att ta bort eventuella buggar, sedan är översättningen klar. (Cyndeline Translations: Introduktion till översättning, 2010)



Oavsett om en romhackare valt att arbeta på ovanstående sätt, eller som Mattias Thorelli i stället valt att översätta texten direkt i rom-filen i stället för att ”dumpa” denna (Thorelli 2010b), så innehåller ändå ett typiskt översättningsprojekt en viss mängd romhackning som måste genomföras innan översättningen av det textmässiga innehållet kan påbörjas. I denna del av uppsatsen har jag således mer eller mindre kronologiskt försökt att följa denna process, med början i romhackarens dekryptering av rom-filens innehåll. För att bibehålla den distinktion som de flesta inblandade (se avsnitt 7.5) gjort mellan översättning och romhackning har även jag valt att i denna del av uppsatsen liksom *Cyndeline Translations* dela in arbetet i en romhacknings- och en översättningsfas.

Trots att *Cyndeline Translations* ovanstående förklaring vid första anblicken låter enkel visade sig romhackningsfasen av ett typiskt översättningsprojekt vid närmare anblick vara komplicerad, bestå av flera olika moment samt kräva kunskap i hur man använder ett flertal olika program. Lyckligtvis visade sig ett flertal svenska romhackningssidor innehålla detaljerade guider eller instruktioner i hur man lär sig romhacka, där i synnerhet den guide som erbjöds av webbsidan *Cyndeline Translations* visade sig vara särskilt detaljrik (Cyndeline Translations, 2010). Jag har därför i huvudsak utgått från denna då jag i de nedanstående avsnitten beskriver hur ett typiskt översättningsprojekt tenderar att gå till för romhackare i Sverige. Uppgifterna kommer också från frågor ställda till romhackarna själva, i vilka de tillfrågades hur de själva brukar bära sig åt vid översättningen av ett spel till svenska.

### **8.2.1 Att dekryptera och läsa rom-filens innehåll**

Att översätta ett spels textmässiga innehåll kompliceras av att detta innehåll i en rom-fil är skrivet med hexadecimala tal; ett numeriskt system med 16 som bas där symbolerna 0-9 representerar värden från noll till nio och A-F värden från tio till femton. Detta leder till att varje rom-fil består av en lång serie hexadecimaler, vilka utgör allt innehåll i spelet (Cyndeline Translations: Räkna i hex, 2010). För att läsa en rom-fil används därför ett särskilt program, av romhackare kallat *hex-editeringsprogram* eller *hexredigerare*, som kan läsa hexadecimala filer. Spelets textmässiga innehåll, som exempelvis spelfigurernas repliker eller dialoger samt namn på objekt och platser eller liknande, befinner sig således någonstans i en mycket lång rad av hexadecimala tal. I den nedanstående illustrationen har rom-filen som utgör spelet *Dragon Warrior* öppnats i hexredigeraren *Windhex*.

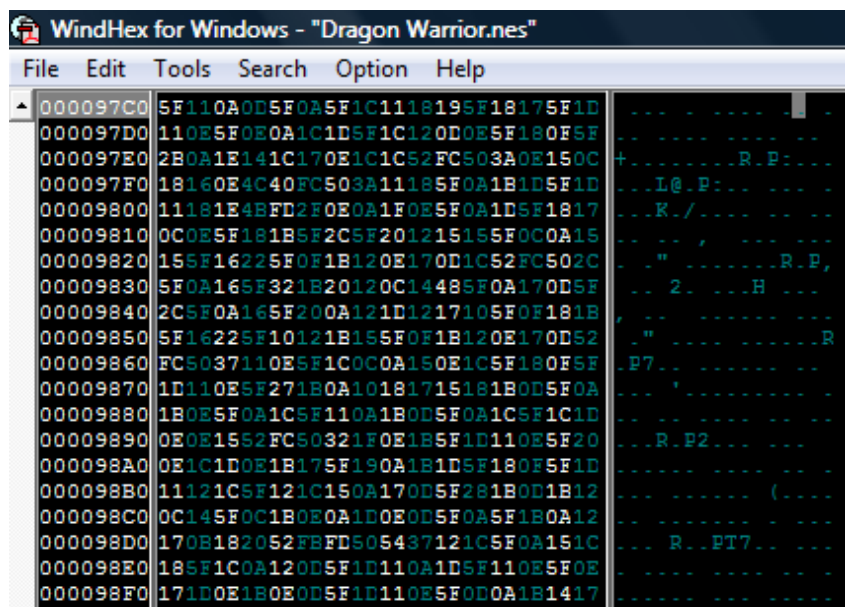


Bild 1. Rom-filen Dragon Warrior har öppnats i hexredigeraren WindHex

Den ovanstående bilden visar en del av det textmässiga innehållet i rom-filen, närmare bestämt en del av spelets dialog. Siffrorna och bokstäverna i den centrala kolumnen (kallade ”hexadecimaler”) utgör hänvisningar till bokstäver i vårt normala alfabet inuti spelet, och är således vad som måste ändras för att kunna översätta spelinnehållet till svenska. I fallet med det ovanstående spelet *Dragon Warrior* hänvisar exempelvis hexadecimalen ”2C” till bokstaven ”i”, ”27” till ”d” och ”2A” till ”g”, och så vidare. Trots att det därför teoretiskt vore möjligt för romhackaren att översätta spelet enbart genom att ändra en hexadecimal i taget – vilket under romhackandets tidigaste period faktiskt var det enda sätt på vilket översättningsprocessen kunde ske – så skulle denna typ av översättning vara mycket komplicerad och tidskrävande (Cyndeline Translations: Om hex och text, 2010).

För att göra översättningsprocessen enklare används idag därför i stället så kallade ”table-filer”, vilka av Mattias Thorelli definieras som en slags ”kodnyckel” som dechiffrerar vilken bokstav varje hexadecimal står för (Thorelli 2010a). En table-fil beskrivs av romhackaren C\_Cliff som bestående av ”hexvärden som representerar varje bokstav eller ord [i rom-filen]” (C\_Cliff 2010e). Nedanstående bild visar ett avsnitt ur table-filen tillhörande det ovannämnda spelet *Dragon Warrior*, och ger en klarare bild av vad som menas med detta:

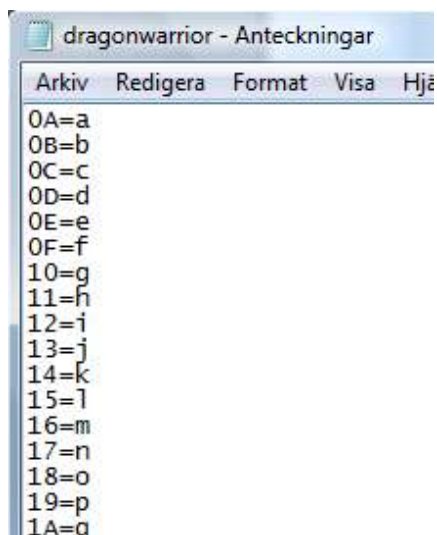


Bild 2. En del av table-filen till spelet Dragon Warrior.

En table-fil utgör alltså en slags lista eller, mer ordagrant, tabell över varje i rom-filen förekommande hexadecimal och dess alfabetiska motsvarighet. Denna lista kan skapas manuellt av romhackaren, vilket ofta sker genom att denne söker efter vissa ord som förekommer i spelet genom att använda exempelvis hexredigerarens inbyggda sökfunktioner och anteckna resultaten:

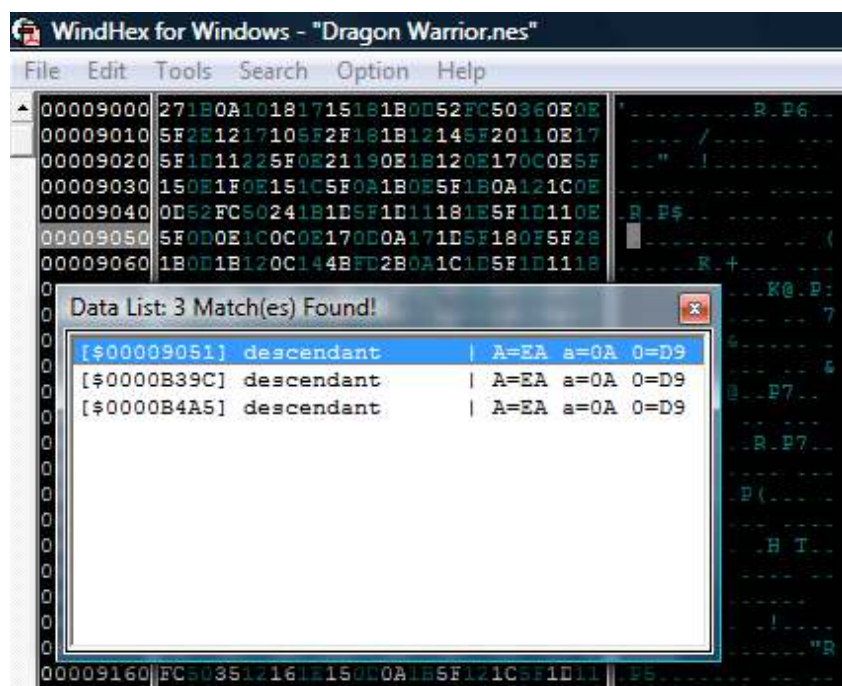


Bild 3. En sökning efter ordet "descendant" i rom-filen Dragon Warrior.

Hexredigeraren ger förslag på vilka bokstäver som utgörs av vissa hexadecimaler.

Genom denna metod kan romhackaren gradvis räkna ut och anteckna vilken hexadecimal som utgör varje bokstav i ett visst ord, och därigenom kartlägga spelets fullständiga alfabet. Dessa uppgifter skrivs sedan in i en textfil liknande den från spelet *Dragon Warrior* ovan, som skapas med en vanlig ordbehandlare och sparas under filformatet ".TBL". Det är denna fil som utgör

table-filen till spelet i fråga ovan. Vissa tecken, som exempelvis de hexadecimaler som representerar siffror i spelet ("1", "2", "3", osv.) går dock inte att hitta genom att på ovanstående sätt söka i rom-filen, utan måste infogas manuellt i table-filen av romhackaren.

Table-filer kan enligt Muñoz Sánchez (2009: 171) också genereras automatiskt, i vilket fall speciella program för att läsa filen kan användas, som "SearchR X or Search Relative". När väl texten går att läsa, så kan "the creation of a table file [...] be automated with software such as TaBuLar or TAG" (ibid: 172). Uppgifter från svenska romhackare gör gällande att liknande program även används inom den svenska romhackningsscenen. C\_Cliff anger att han själv "är mest van med [sic] [programmet] GoldFinger och en universal skriptextraherare som Cartographer, Pointer Tables eller Visual Rom Suite", samt att han också "[a]nvänder [...] en [sic] textsöknings-verktyg som heter SearchX som hittar (såvida inte spelet använder DTE, MTE eller en dictionary-kompromering [sic]) text i spelet." (C\_Cliff 2010c). Han hävdar vidare att "TAG använde jag en del men var för länge sedan. Det är lite olika från projekt till projekt. SearchX [sic] använder jag nu. Även om det huvudsakligen är ett söknings-program så har den funktionen att automatiskt generera table-filer." (C\_Cliff 2010f).

Oavsett genom vilken metod table-filen har genererats så öppnar romhackaren, då filen väl är färdigställd, denna tillsammans med rom-filen i hexredigeraren. Om table-filen sammanställts på ett korrekt sätt, utan att några fel gjorts å romhackarens sida, bör resultatet ungefär se ut som som i den nedanstående bilden:

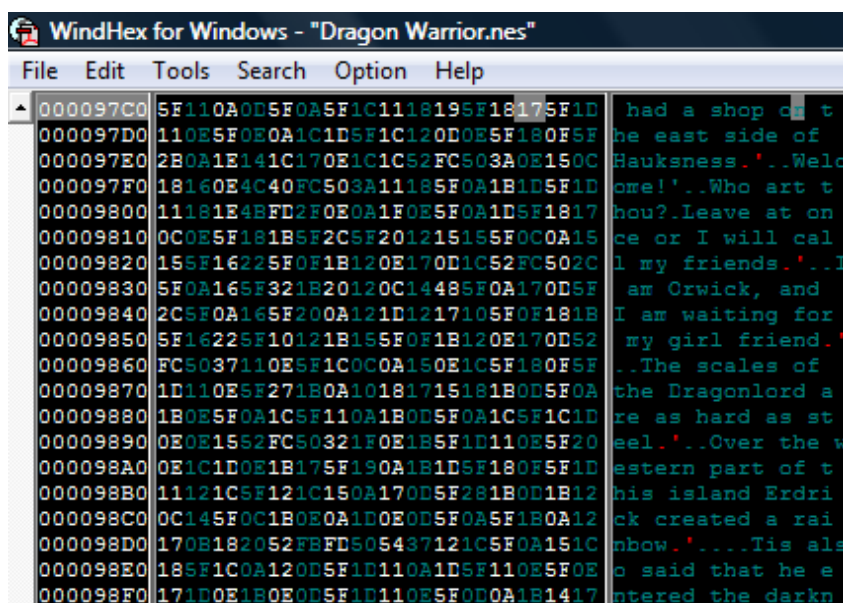


Bild 4. Rom-filen Dragon Warrior i en hexredigerare efter att dess table-fil har laddats.

Bilden visar fortfarande exakt samma avsnitt i rom-filen *Dragon Warrior* som visas i bild 1, men skillnaden är att rom-filens hexadecimala textinnehåll nu i klartext blivit läsligt för romhackaren – något som skett i den högra kolumnen. Skillnaden är också att hexadecimaler nu tilldelats specifika tangenter på tangentbordet vilket innebär att romhackaren, i stället för att som omnämns ovan tvingas manipulera varje hexadecimal i den centrala kolumnen för sig, nu kan översätta rom-filens textmässiga innehåll genom att skriva som vanligt på tangentbordet och på detta sätt byta ut en bokstav i texten mot en annan (Cyndeline Translations: Om hex och

text, 2010). Mattias Thorelli anger att det var på detta sätt han själv översatte spelet *Terranigma* (Thorelli 2010b), men betydligt vanligare tycks vara att romhackaren extraherar textinnehållet ur rom-filen och sänder detta till en eller flera dedikerade översättare som i sin tur sedan översätter det (se avsnitt 8.4).

### 8.2.2 Ändringar i spelets grafik: Att infoga och använda svenska bokstäver

Enligt Chandler är "[d]isplaying accented characters" ett vanligt problem som måste adresseras vid den professionella lokaliseringen av datorspel (2005: 10) och enligt Muñoz Sánchez är detta även ett problem då en romhackare översätter en rom-fil (2009: 173). Problemet visade sig även existera vid romhackningsprojekt där spel översätts till svenska, eftersom källspråksversionen av spelen – vanligtvis författade på engelska eller japanska – väldigt sällan innehåller eller använder de svenska bokstäverna "Å", "Ä" och "Ö". Enligt *Cyndeline Translations* kan vissa spel ibland innehålla tyska, franska eller spanska bokstäver som följd av att de släppts i Europa, men dessa har på sin höjd bara Ä och Ö i sig, och Å är således en mycket sällsynt bokstav i oöversatta rom-filer (*Cyndeline Translations: ÅÄÖ*, 2010). Inom kommersiell datorspelslokalisering behöver enligt Chandler (2005: 10) spellokaliseringen, för att liknande bokstäver ska visas, ofta enbart installera stöd för en standard kallad *Unicode*, som tillåter datorer att hantera text skriven i världens alla skriftsystem. Inom romhackning är detta moment dock betydligt svårare, och det blir i de flesta fall nödvändigt för romhackaren att manuellt infoga vissa eller samtliga av de bokstäver som behövs i rom-filen för hand innan själva översättningsarbetet kan påbörjas.

För att infoga svenska bokstäver i en rom-fil använder romhackaren därför sig av ett särskilt program för att ändra grafiken i rom-filen. Anledningen till detta är att rom-filer inte lagrar text på samma sätt som ett vanligt datorprogram gör. I en rom-fil är, enligt *Cyndeline Translations*, i stället "varje bokstav i sig bara [...] grafik (dvs. grafik föreställande bokstäver, ifall man ska vara petig), och [...] varje bokstav ligger på sin egen tile á 8x8 pixlar." (*Cyndeline Translations: Om hex och text*, 2010). Denna förklaring kan vid första anblicken låta förvirrande, men nedanstående illustration förklarar bättre vad det är frågan om:

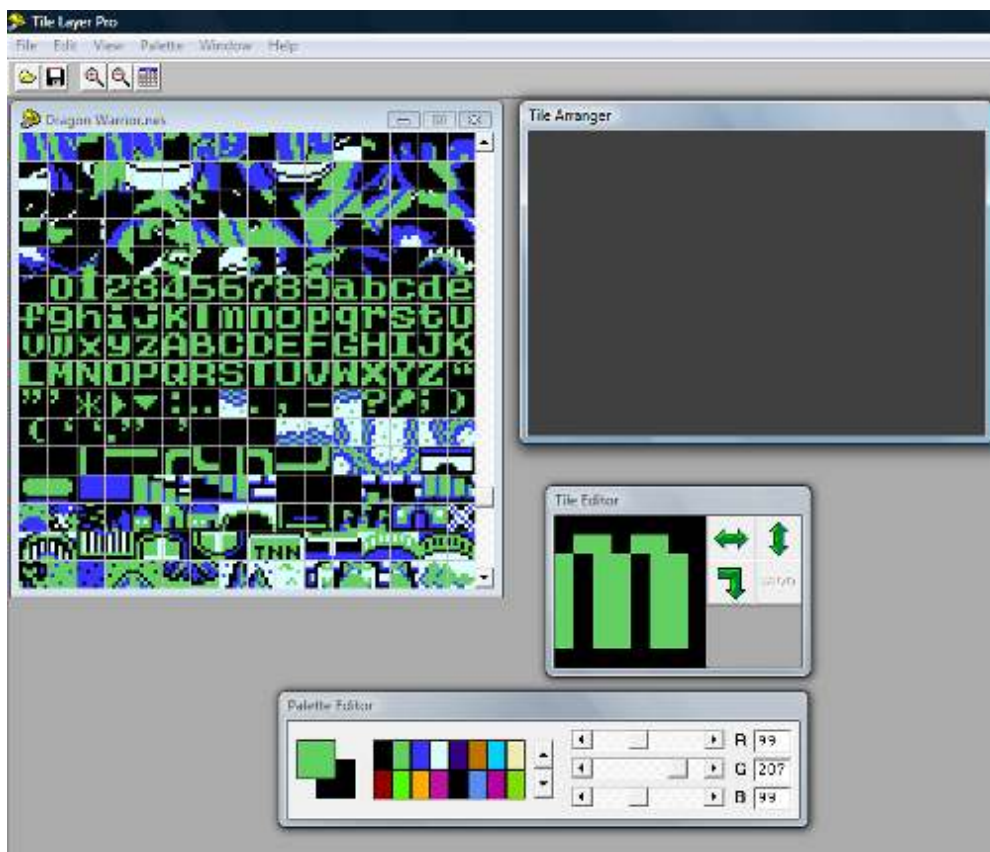


Bild 5. Rom-filen för spelet Dragon Warrior har öppnats i programmet "Tile Layer Pro".

Som bildtexten påpekar visar bild 5 ovan rom-filen *Dragon Warrior* öppnad i grafikredigeringsprogrammet *Tile Layer Pro*. I det vänstra fönstret, beläget vid skärmens överkant, visas spelets grafiska innehåll representerat av små kvadrater – på engelska kallade "tiles" varifrån programvaran också fått sitt namn. I den aktuella bilden har spelets interna alfabet hittats bland den övriga grafiken, och det är alltså bland dessa bokstäver som de svenska bokstäverna måste infogas av romhackaren. Processen kompliceras dock av att varje rom-fil endast har ett begränsat utrymme. Detta leder till att det vanligtvis är omöjligt för romhackaren att tillfoga mer grafiskt innehåll i en rom-fil än vad som redan finns i den från början.

Detta leder till att romhackaren måste hitta tecken – det vill säga bokstäver, siffror och/eller skiljetecken – som redan existerar i rom-filen och sedan byta ut dessa mot Å, Ä och Ö. Då dessa bokstäver vidare måste infogas i rom-filen i form av både gemener och versaler innebär detta att sammanlagt sex tecken måste bytas ut. Detta betyder dock att romhackaren permanent förlorar tillgång till de bokstäver som byts ut, och att denne måste vara noga med att välja sådana tecken som i en svensk översättning inte behövs. *Cyndeline Translations* guide i ämnet rekommenderar bland annat tecknen Q, W och Z såsom särskilt utbytbara eftersom så få svenska ord innehåller dessa bokstäver, men påpekar samtidigt att detta också kan variera från spel till spel. Det allra bästa, hävdar de, är därför att hitta annan grafik än just bokstäver att byta ut, som exempelvis skiljetecken. Detta kan dock kompliceras av att många spel enbart använder de mest grundläggande skiljetecknen, det vill säga punkt, komma, utropstecken och frågetecken, vilket ofta tvingar översättaren att leta på annat håll. Guiden fortsätter dock med att hävda att det ibland händer att "översättarna av japanska spel lämnar kvar lite japanska tecken i den engelska

versionen, som aldrig används”, samt att översättaren i dessa fall alltid bör testa att använda sig av dessa i stället (Cyndeline Translation: ÅÄÖ, 2010).

Efter att romhackaren har valt ut de tecken som kan avvaras, använder denne grafikredigeringsprogrammet för att redigera (dvs. rita om, ändra) tecknets utseende till den önskade svenska bokstaven. Nedanstående illustration visar hur detta kan se ut:

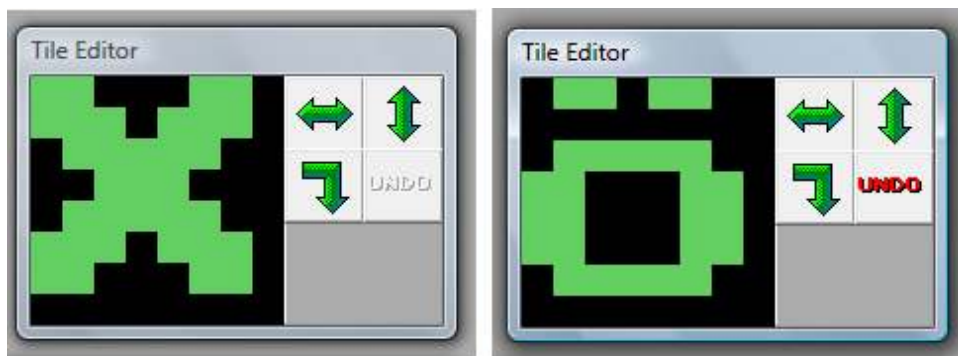


Bild 6. Före och efter: Tecknet "X" har valts ut för redigering och ritats om till bokstaven "ö".

I det ovanstående exemplet har bokstaven "X" först valts ut i *Tile Layer Pro* (vänster), för att sedan genom programmets funktioner ritats om till bokstaven "ö". Efter att romhackaren på detta sätt redigerat samtliga tecken som denne valt ut för detta ändamål, kan den ändrade romfilen slutligen sparas. Allt som kvarstår är nu för romhackaren att ändra värdena i table-filen så att de relevanta hexadecimalerna förknippas med Å, Ä och Ö i stället för de bokstäver och tecken som ersattes för att göra plats för de svenska tecknen och som således inte finns med i spelet längre (Cyndeline Translation: ÅÄÖ, 2010). Det är också möjligt att via ovanstående metod ändra inte bara spelets alfabet, utan också dess resterande grafik – något som inte är nödvändigt för att översättningsprocessen ska kunna inledas, men ändå förekommer i ett flertal översättningsprojekt.

### 8.2.3 Att anpassa övrig grafik: Titelskärmar

Det visade sig i ett flertal fall förekomma att romhackaren, efter att väl ha gjort de nödvändiga ändringarna i spelets alfabet (se ovanstående stycke), även fortsatt med att även göra andra ändringar i spelets grafik. I de fall då detta har skett tycks det ha varit vanligast att spelets titelskärm har översatts. Detta kräver dels att översättaren vet hur denna process går till, men också att spelet överhuvudtaget kan ges ett svenskt namn. Tillhör det exempelvis en serie spel som redan är kända internationellt under ett engelskt namn, som fallet är med spelen i serien *Final Fantasy*, vore det meningslöst att ändra dess namn till svenska. Men i de fall då spelet kan ges, eller kanske redan har, ett svenskt namn så kan titelskärmen anpassas för att reflektera detta.

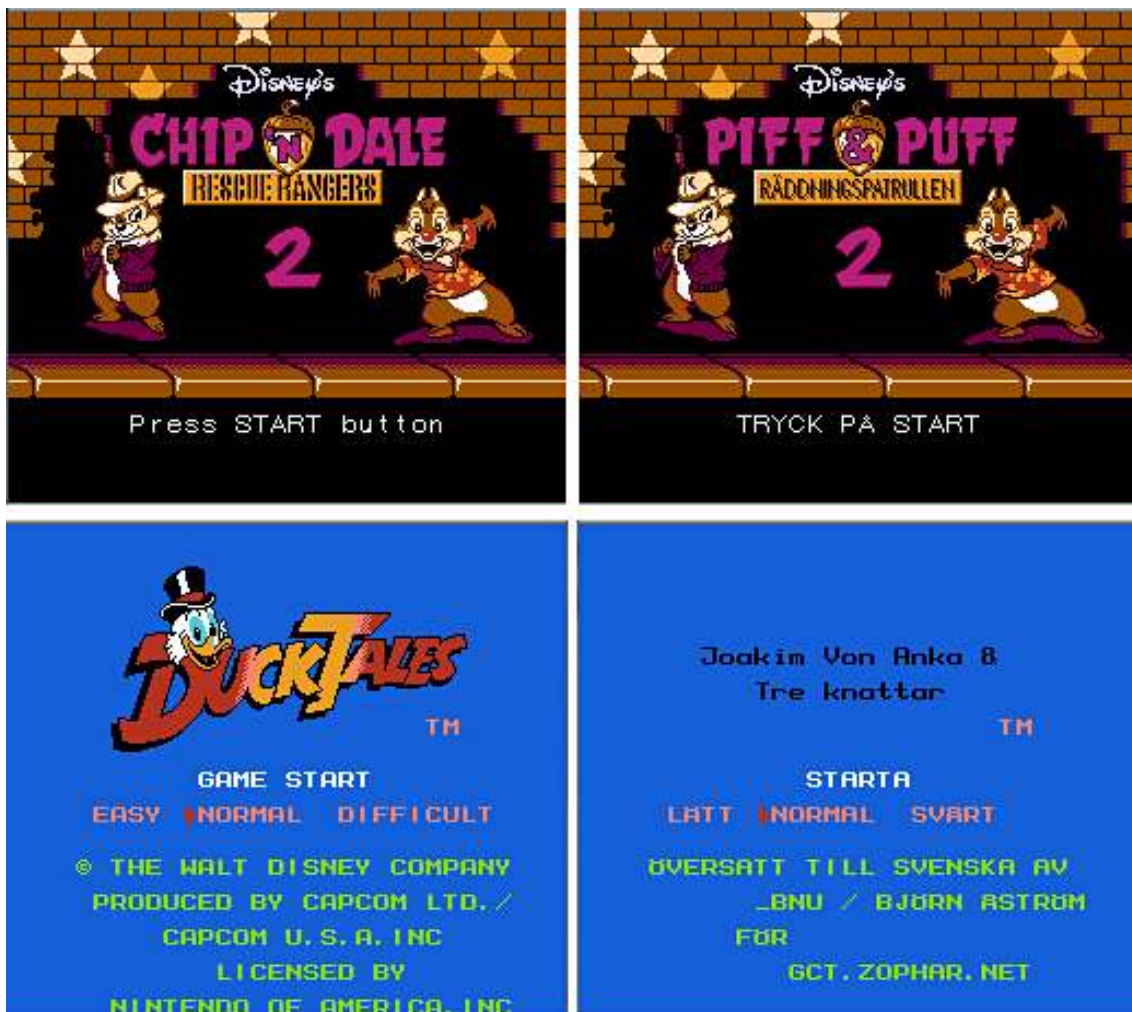


Bild 7. Två exempel på oöversatta titelskärmar (vänster) och deras av olika översättare svensköversatta motsvarigheter (höger).

Spelen i ovanstående illustrationer är bägge baserade på tecknade tv-serier, skapade av Disney, vilka under 80-och 90-talen visades i Sverige under svenska namn. Som framgår av bilderna har romhackarna använt sig av dessa namn i sin översättning av spelen, vilket skett genom att titelskärmens grafik har manipulerats. Beroende på romhackarens grafiska färdigheter och personliga ambitionsnivå kan denna typ av översättning också komma att uppvisa vitt skilda resultat. Är översättaren motiverad nog och sitter inne med de erforderliga grafiska färdigheterna kan denne skapa en både detaljerad och noggrann översättning av ett spels titelskärm. I fallet med spelet *Chip 'N Dale 2* (överst i bilden) så anger översättaren Mattias Thorelli i spelets readme-fil att att han, eftersom nästan all grafik var okomprimerad, har ”gjort omfattande grafikhackar, av bland annat ’Chip’n Dale’-loggan och texten för bonusbanorna. Det var ett styvt jobb, kan jag tala om, men det ger lite extra krydda åt översättningen.” (Thorelli 2004). Översättaren av spelet *Duck Tales* hävdar å andra sidan att han ansåg detta spel vara ”ett dåligt spel” och att hans översättning därför färdigställdes så fort som möjligt. Beträffande titelskärmens grafik ”utspridd över ett stort område i ROMen, så jag gjorde bara ett snabbt hack [...] och skrev in texten ’Joakin [sic] Von Anka & Tre Knattar’<sup>19</sup>” (Åström 2000).

<sup>19</sup>Det svenska namnet på TV-serien ”Duck Tales”.



Dock tycks det ha varit vanligare att romhackaren, i de fall då titelskärmen har översatts, har försökt göra ett så estetiskt tilltalande arbete som möjligt. Sitter romhackaren inte själv inne med de konstnärliga färdigheter som krävs för att göra detta, förekommer det enligt Christoffer Rosendahl att denne tar hjälp av någon som är skicklig på att teckna för att resultatet ska bli så snyggt som möjligt:

Angående grafiken så är det oftast titelskrmar som brukar översättas. Som du kan se på några av de äldre översättningarna som finns är dessa ofta inte särskilt snygga. När jag översatte *Violinist of Hamelin* (till SNES) som aldrig släpptes, bad vi en person som var duktig på grafik att göra en svensk version av titeln, som jag själv sedan förde in i rommen manuellt. Resultatet blev mycket lyckat, men tyvärr så blev det ju något strul med nånting som jag inte kan minnas (Rosendahl 2010a).

### 8.2.4 Att lokalisera allt grafiskt innehåll

Förutom titelskrmar förekommer även att annan grafik i spelet ändras, vilket kan leda till ett mycket omfattande arbete för romhackaren. Mattias Thorelli anger exempelvis att hans ambition vid översättningen av spelet *Chip 'N Dale 2* var ”att ta bort all engelska från spelet totalt, för att försöka få det att se ut som om spelet släppts på svenska från början” (Thorelli 2004). Detta innebär att allt grafiskt innehåll som på något sätt innehåller ord eller meddelanden författade på spelets källspråk måste redigeras av romhackaren.

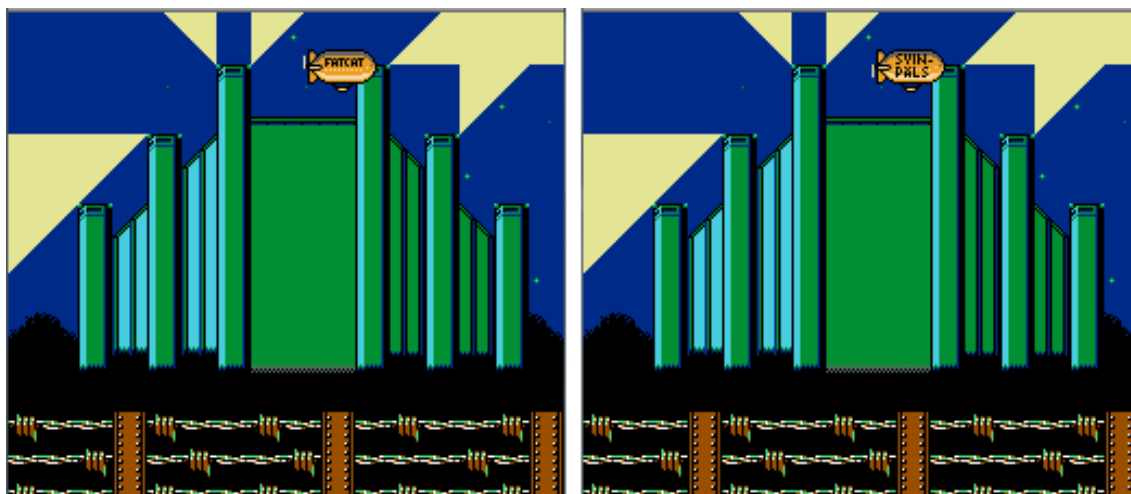


Bild 8. Ett exempel på översatt spelgrafik i spelet *Chip 'N Dale 2*.

I exemplet ovan, också det taget från översättningen av spelet *Chip 'N Dale 2*, har romhackaren manipulerat spelets grafik för att ändra text som är inbyggd i denna. Närmare bestämt är det luftskeppet med ordet ”Fatcat”, namnet på spelets antagonist, som av romhackaren har redigerats och bytts ut mot ”Svinpäl's”, vilket är det namn som figuren gavs i den svenska lokaliseringen av den tecknade tv-serien (”Piff och Puff – Räddningspatrullen” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 2010). Romhackarens arbetsbörda vid denna typ av översättning kan dock variera mycket beroende på hur mycket av spelets grafikmässiga innehåll som innehåller text författad på spelets källspråk, samt hur grafiken i sig ser ut.



Bild 9. Översatt och översatt version av spelet Yoshi's Island. I den högra bilden har allt innehåll översatts till svenska av romhackaren, d.v.s både text och grafik.

Illustrationen ovan visar den av romhackaren "Aeris130" utförda svenska översättningen av *Yoshi's Island*, ett spel med ett större inslag av engelska ord inbäddade i form av grafik. Som framgår av den vänstra delen av bilden har romhackaren, trots den färgrika och komplicerade grafiken (vilken i fallet med skylten i det övre vänstra hörnet av bilden dessutom är animerad och blinkar i olika färger), ändå för sin översättning valt att rita om all grafik innehållande text för att se till så att allt innehåll i den översatta versionen är på svenska. Inte bara grafiken utan också spelets text har översatts, och romhackningsprojekt av denna och ovanstående typ kan således sägas tillhöra exempel på vad Chandler (2005: 14) kallar "full localization" för vilken ett spels samtliga tillgängliga resurser, i det här fallet verbala och grafiska, översätts - något som utgör "the most expensive and risky localization [...] usually reserved for big-budget games". Att denna typ av översättning förekommer inom romhackning är förvånande, då den enligt Chandler oftast kräver flera team som arbetar tillsammans för att leta upp och lokalisera allt innehåll i spelet, en process som samordnas av en dedikerad projektledare (ibid: 14-15). I bägge de ovanstående exemplen har dock en enda romhackare översatt allt innehåll i hela spelet på egen hand, vilket faktiskt tycks ha varit fallet i de flesta lokaliseringar av detta slag som förfärdigats av svenska romhackare. Jämfört med de översättningar där enbart spelets text samt i vissa fall dess titelskärm har översatts, tycks denna typ av fullständiga lokaliseringar dock vara sällsyntare och de grupper vars översättare har släppt dem tycks i huvudsak ha utgjorts av *Cyndeline Translations* och *The Translators*, där den förstnämnda gruppen tycks ha gett ut flest fullständigt lokaliserade spel.

En bidragande faktor till att fler spel inte lokaliserats fullständigt verkar dock vara att grafiken i många fall varit utsatt för en hög grad av komprimering (se avsnitt 8.3), vilket gjort att den inte kunnat redigeras och översättas av romhackaren. Detta visade sig ha varit fallet även med de två ovanstående spelen, i vilka delar av innehållet inte kunnat översättas till svenska trots romhackarnas stora engagemang och noggrannhet. Som framgått i detta stycke tycks det i slutänden dock i huvudsak vara romhackarens egen ambitionsnivå som avgör i vilken utsträckning spelets grafik översätts, samt huruvida den slutliga översättningen utgör vad Chandler (2005: 14) kallar en "full localization" eller en "partial localization", där enbart spelets textmässiga innehåll har översatts.

## 8.2.5 Övriga tillägg och ändringar i grafiken

Som påpekats av Muñoz Sánchez (2009: 170-171) behöver romhackning inte nödvändigtvis innefatta någon översättning alls, utan kan även ske enbart i syfte att göra ändringar i exempelvis ett spels grafik. Det gick också att hitta exempel på projekt där romhackare, genom att använda sig av de ovan nämnda metoderna för grafikmanipulering, gjort ändringar i ett spels grafik som inte existerat i ursprungsversionen i syfte att, som Muñoz Sánchez uttrycker det, ”to make [the game] funny and give players the opportunity to play the video game from a different perspective” (ibid: 179-180). Som redan omnämnts i stycke 7.4 visade sig dock denna verksamhet vara mer sällsynt än översättningsprojekt som bedrivits uteslutande i det syfte som O’Hagan (2009: 107) kallar ”translation hacking” – det vill säga, att översätta ett spel från ett språk till ett annat. Det gick dock att upptäcka 7 fall av ovan nämnda verksamhet vilken, som diskuteras i stycke 7.4, bland svenska romhackare bland annat kallats ”grafikhack”.



Bild 10. Ett exempel på ett spel i vilket grafik och text ändrats i humoristiskt syfte.

Ovanstående bild visar ett exempel på ett grafikhack skapat 2001 av gruppen *Swedish Emulation Translation and Hacks*, i vilket spelet *Zombie Nation* har hackats så att den grafik som representerar spelets protagonist (vänster) bytts ut mot ett rymdskepp (höger) och text ur spelets introduktion också ersatts i humoristiskt syfte (SETH - Swedish Emulation Translation and Hacks: Hackningar, 2001).

Det visade sig också gå att finna ett exempel på ett översättningsprojekt utfört i seriöst syfte, där den romhackande översättaren hade gjort ändringar i grafiken som inte fanns i den oöversatta versionen av spelet. I detta fall hade dessa dock gjorts för att adressera vad denne uppfattade som irriterande eller oestetiska inslag i spelets grafik. I översättningen av spelet *The Legend of Zelda: A Link to the Past* hade romhackaren/översättaren Mattias Thorelli ändrat vissa av de färger som spelet använder för att byta hårfärg på huvudpersonen, så att denne i den översatta versionen inte längre skulle ha rosa hår. Även andra färger i spelet har ändrats, så att huvudpersonen enligt Thorelli ”inte [ser] ut som en clown när han har sin bästa utrustning” (Thorelli 2003). Estetiska tillägg och ändringar i grafiken liknande dessa gick dock inte att upptäcka i något annat översättningsprojekt.

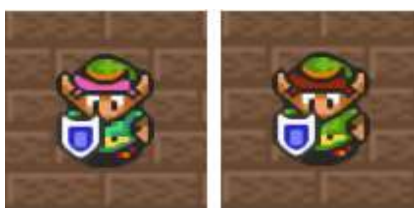


Bild 11. Av estetiska skäl har huvudpersonens hårfärg i den svenska översättningen (höger) ändrats av romhackaren.

### 8.3 Problem under romhackningsfasen: Komprimering

Ett av de största hinder en romhackare kan stå inför vid ett översättningsprojekt utgörs av så kallad ”komprimering” av spelets text och grafik. Enligt *Cyndeline Translations* kan komprimering liknas vid ”[datorprogrammet] Winzip, som zippar ner filer så att de tar mindre plats, samtidigt som man inte kan använda dem förrän man dekomprimerat upp dem igen”. På ett likartat sätt brukar skaparna av tv-spel komprimera text och grafik i sina spel, så att mer innehåll ska få plats. Det komprimerade innehållet i en rom-fil kan dock inte redigeras. Komprimerad grafik går inte att ändra, trots att romhackaren kan se den i rom-filen, och ej heller går det att finna och översätta komprimerad text (eller ”dumpa” denna för att sända till översättaren) oavsett hur många sökningar som än utförs. Problemet kompliceras ytterligare av att varje spels komprimering är unik just för det spelet. Det finns således inget universellt ”mirakelprogram” som kan användas för att arbeta med komprimering. Vill man arbeta med komprimerade spel krävs det i stället att någon kodar ett enskilt program för varje komprimerat spel som finns (Cyndeline Translations: DTE – Va ä dé?, 2010). Att arbeta med kraftigt komprimerade spel är därför komplicerat. Mattias Thorelli kallar det ”överkurs, och för avancerat för mig” (Thorelli 2010b) och Christoffer Rosendahl hävdar att en bidragande anledning till att exempelvis viss grafik i spel aldrig blir översatt kan ”bero på om grafiken är komprimerad eller inte” (Rosendahl 2010a). C\_Cliff hävdar att han ”[i]nnan jag sätter igång med ett projekt som jag är intresserad av [...] ser [...] till så att spelet inte är alltför komprimerat” (C\_Cliff 2010a) samt att det, ”[o]m spelet är alldeles för komprimerat”, har hänt att han ”lägger det spelet åt sidan och fortsätter med andra projekt tills jag kommer på ett sätt att kunna lösa det” (C\_Cliff 2010c).



Bild 12. Exempel på komprimerat, översatt innehåll i de två annars helt översatta spelen Chip 'N Dale 2 (vänster) och Yoshi's Island (höger).

Ovanstående bild visar två exempel på komprimerat innehåll. Trots att spelen i övrigt har blivit totalt lokaliserade så har ändå viss text och grafik inte kunnat översättas på grund av komprimering. I den vänstra av de två ovanstående bilderna utgörs denna av textmässigt innehåll, i form av "Stage Clear" och "Chip", och i den högra av grafik ("GOAL!"). Även då ett spel i övrigt fullständigt har lokaliserats tycks det således i de flesta fall ändå finnas små detaljer i spelet som av tekniska skäl inte kunnat översättas. I de fall då spelets status som "färdigt" i procent anges av dess översättare tenderar dessa spel ofta anges som 95 % (Cyndeline Translations: Kirby's Adventures, 2010) eller 99 % färdiga (Translations & Stuff: Adventures of Lolo II, 2004). Mattias Thorelli uppger att problem liknande dessa infann sig vid hans översättning av spelet *Terranigma*, där han inte kunde komma åt att ändra på "[d]e små ikonerna LEVEL, ITEM och LIFE", men uppger att "eftersom det låg inom min förmåga att översätta allt annat på ett tillfredsställande sätt, lät jag det vara." (Thorelli 2010b). Hans svar ger även en ytterligare insikt i vad det är som motiverar romhackare till att på ovanstående sätt genomföra en fullständig lokalisering av ett spel:

Jag tyckte väl mest att det skulle göras ordentligt, eller inte göras alls. ;) Jag tyckte det var dumt att översätta spel som man inte kunde översätta fullständigt och på ett som jag tyckte ordentligt sätt. [...] Jag tyckte sådant här var så viktigt att jag till och med översatte undertiteln i Zelda 3 och titeln i Piff och Puff 2 (som var det tredje spelet jag översatte), trots att det krävdes att jag satt och ritade ny grafik och pusslade in det i rommen. ;) (Thorelli 2010b).

Enligt C\_Cliff kan komprimering också vara en stor anledning till att många översättningsprojekt aldrig slutförs:

[E]n stor anledning att många ger upp ett projekt de startat, är om spelet de arbetar med är för komprimerat. Detta kan vara ett spel de verkligen ville ha ut en svensk översättning av och det är därför många ger upp och aldrig blir romhackare (C\_Cliff 2010b).

## 8.4 Översättningsfasen

Som tidigare omnämnts (se avsnitt 7.5 och 8.2) är det enligt de flesta inblandade vanligast att göra en åtskillnad mellan romhackning och översättning som två separata delar av ett projekt. Översättningsfasen brukar enligt *Cyndeline Translations* påbörjas efter att romhackaren först hackat en rom-fil enligt de steg som beskrivits i ovanstående stycken – vilket alltså innefattar att

kompilera en table-fil, leta reda på spelets alfabet och rita om dess bokstäver – och efter detta överför all text som denne har hittat i rom-filen till ett eller flera separata textdokument kallade ”scripts”, något som kallas att ”dumpa” textinnehållet. Efter att detta har gjorts kan romhackaren antingen översätta spelet själv, eller skicka dokumenten som innehåller textinnehållet till en översättare som gör det i stället. I det sistnämnda fallet sänder översättaren, efter att översättningen är färdig, de översatta textdokumenten tillbaka till romhackaren igen, varefter denne återinfogar den översatta texten in i rom-filen – något som kan kräva vissa justeringar för att ta bort eventuella buggar. Efter att detta skett är översättningen i allmänhet klar (Cyndeline Translations: Introduktion till översättning, 2010). Som omnämnts i avsnitt 7.5, ”Gruppmedlemmarnas roller och syn på sin verksamhet”, är det dock inte alla översättningar som tillkommer genom denna typ av samarbete. Mattias Thorelli, som översatte samtliga sina projekt själv, uppger att han i stället använde sig av en hexredigerare för att ”...ändra texten direkt i programmet genom att skriva över bokstäverna med andra bokstäver, [...] [D]et man har ändrat syns när man sedan startar spelet. Programmet jag använde för att ändra på texten i *Terranigma* hette *Thingy* och var väldigt gammalt och skrivet i Qbasic. [...]” (Thorelli 2010b). Metoden innefattande att ”dumpa” textinnehållet tycks dock användas i större utsträckning, i synnerhet då en romhackare samarbetar med en eller flera översättare. C\_Cliff, som varit verksam som projektledare, noterar att processen till viss del kan se olika ut beroende på spelet i fråga, men att den i huvudsak följer följande mall:

När jag har hittat all grafik så antecknar jag var någonstans all grafik finns i notepad. Sedan går jag vidare till att hitta texten i spelet. Spelar litegrann i spelet och tar ut valda textdelar som jag kan söka efter. Vanligtvis brukar jag alltid söka efter texten i ett SearchX. Hittar jag text så genererar jag en table-fil som representerar de Hex-karaktärerna som hör till varje bokstav. Efter det öppnar jag spelet i en hexeditor och tar sedan reda på alla adresser som texten finns och noterar de [sic]. [...] [Därefter] så extraherar jag skripten i text-filer som jag sedan skickar till översättarna. När jag fått tillbaka den översatta texten så sätter jag in den, testspelar lite och ser till så att allt ser korrekt ut (C\_Cliff 2010d).

Att översättaren på ovanstående sätt befrias från den tekniska kompetens som romhackningsprocessen kräver innebär, enligt *Cyndeline Translations* guide till översättning, att ”du som översättare i princip inte behöver kunna något alls för att översätta ett spel”, förutom de språk spelet skall översättas från och till samt att kunna skriva i *Word* eller någon annan form av textredigerare för att kunna översätta spelets textmässiga innehåll (Cyndeline Translations: Introduktion till översättning, 2010). Christoffer Rosendahl, som uppger sig nästan uteslutande ha ägnat sig åt översättning men inte romhackning (Rosendahl 2010a) bekräftar att han själv alltid använde ”Word eller Notepad. Jag vet inte hur andra jobbade, men jag tror de gjorde på samma sätt.” (ibid 2010c).

Antalet script som ett visst översättningsprojekt kan komma att innehålla tycks också i hög grad kunna variera. Spelet *Land Stalker*, ett av gruppen *Cyndeline Translations* ofärdiga översättningsprojekt (Cyndeline Translations: Översättare sökes till: *Land Stalker*, 2010) har exempelvis 5 olika script, medan spelet *Dragon Warrior Monsters 2* (Cyndeline Translations: *Dragon Warrior 2 - Tara's Adventure*, 2010) har 53 och spelet *The Legend of Zelda: The Minish Cap* har hela 74 stycken (Cyndeline Translations: *Zelda: Minish Cap*, 2010). Hur mycket innehåll som faktiskt ryms i ett script tycks dock variera mycket, bland annat beroende på

vilken konsol spelet tillhör. I fallet med *Dragon Warrior Monsters 2*, ursprungligen släppt till den handhållna spelkonsolen *Game Boy Color*, gör exempelvis den ansvarige romhackaren ”Aeris130” följande kommentar angående mängden script:

53 script kan låta mycket. Spelet innehåller dock en hel del text, kombinerat med det faktum att varje textbank i Gameboy-spel bara rymmer väldigt begränsat med innehåll. Därav den stora spridningen (Cyndeline Translations: *Dragon Warrior Monsters 2 - Tara's Adventure*, 2010).

Hur kan då de script som översättaren får att arbeta med komma att se ut? *Cyndeline Translations* gör en uppdelning mellan dels ”oformaterade script” och ”formaterade script”. Oformaterade skript utmärks av att de ”bara innehåller text, rätt upp och ned [...]” samt att de är lätta för översättaren att jobba med. Dock kräver de, då översättningen är klar, att romhackaren antingen skriver in all text manuellt i spelet igen eller formaterar scriptet på egen hand, något som ofta kan ta väldigt lång tid och försena en översättning med flera månader. Nedanstående exempel, taget från ”*Cyndeline Translations*”, visar hur ett oformaterat script kan se ut - i det här fallet en del av dialogen ur den svenska översättningen av spelet *Final Fantasy 6*:

TERRA: Imperiet?

Magitek-rustning?

ÄLDRE MAN: Lyssna nu,

jag måste få ut dig härifrån!

Ingen tid att förlora!

Formaterade script skiljer sig genom att de, förutom själva texten, också innehåller olika former av koder, vilka används av tv-spel för att visa text på skärmen. Ifall scriptet innehåller dessa koder behöver romhackaren oftast, efter att översättningen är slutförd, ”bara använda ett program, så sätter hela texten in sig själv. Det som annars skulle ta veckor/månader, tar istället bara några sekunder. Insta översättning [sic], med andra ord.” (Cyndeline Translations: *Script*, 2010) Nedanstående exempel på en formaterad scriptfil, också den tagen från *Cyndeline Translations*, ger ett exempel på hur ett formaterat script kan se ut:

TERRA: Imperiet?<01>Magitek-rustning?<FF>

ÄLDRE MAN: Lyssna nu,<01>jag måste få ut dig härifrån!<01>Ingen tid att förlora!<FF>

Texten i det ovanstående exemplet är densamma i som i exemplet med det oformaterade scriptet. Den märkbara skillnaden är dock att det här finns vad *Cyndeline Translations* kallar ”diverse siffror och bokstäver instoppade i den formaterade versionen, samt att radbytena är borta.” Dessa siffror kallas för ”kontrollkoder” (engelska: ”control codes”) och utgörs av hexadecimala tal, vilka justerar hur texten visas i spelet. Koden <01> gör så att dialogen byter rad, medan koden <FF> visar att dialogen är färdig och att spelet ska sluta visa text. Enligt *Cyndeline Translations* är kontrollkoder det enda som är ”riktigt obekant för en nybliven översättare”. Det är därför viktigt för översättaren att fråga romhackaren om det finns något som denne inte förstår i scriptet (Cyndeline Translations: *Script*, 2010). Christoffer Rosendahl

beskriver hur denna del av översättningsprocessen kan se ut från översättarens perspektiv och hur det kan vara att arbeta med formaterade script:

Romhackaren dumpar texten från spelet (dock inte menyer och liknande då de är relativt enkla att översätta själv) till en vanlig textfil som översättaren arbetar med. Eftersom det finns en del begränsningar och tekniska kontrollkoder (som till exempel signalerar radbyte eller byta [sic] av dialogruta) brukar romhackaren informera översättaren om detta. När vi arbetade med FF2<sup>20</sup> var Aeris130 mycket bra på detta och skickade med ett helt dokument med information som jag behövde veta när jag översatte. Självklart är det alltid bra med grundläggande kunskaper om romhackning som översättare också, så att man vet vad det hela handlar om. Främst för att underlätta för romhackaren senare (Rosendahl 2010a).

Den ovan beskrivna processen tycks ha stora likheter med den översättning av ett spels textmässiga innehåll som ingår i professionell tv-spelslokalisering. Enligt Chandler (2005: 151-153) kan denna antingen organiseras på så sätt att översättaren, ifall denne äger den erforderliga tekniska kompetensen, kan översätta det textmässiga materialet direkt genom att använda sig av ett särskilt textredigeringsprogram – något som liknar den inom romhackningen förekommande översättning som sker då romhackaren direkt manipulerar texten i rom-filen via en hexredigerare (jfr. Mattias Thorellis översättning av spelet *Terranigma* ovan). I fallet med kommersiell spelöversättning leder dock denna metod till att översättaren måste vara medveten om exakt vad i texten det är som ska översättas och låta bli att av misstag översätta delar av programkoden – något som kan leda till att nya buggar infinner sig i spelet (152). Detta liknar i stor utsträckning de problem som översättare står inför med de kontrollkoder som existerar i rom-filer, vilken denne också måste vara bekant med.

Chandler (2005: 154) omnämner också en alternativ metod, där en programmerare ”[p]ull[s] the text out of the game assets and organiz[es] it into a spreadsheet”. Detta kalkylblad, som kan skapas med *Microsoft Excel*, innehåller spelets textmässiga innehåll och kan skickas till översättaren via e-post för bearbetning. Även denna metod är mycket lik den primära översättningsmetod som används inom romhackningsprojekt, dvs. att dumpa spelets textmässiga innehåll och sända det till översättaren. Den huvudsakliga skillnaden tycks dock ligga i filformatet, då romhackare i stället för kalkylblad använder sig av textfiler, vilka redigeras med programmen *Word* eller *Notepad*. Även Muñoz Sánchez (2009: 176) anmärker på hur lika dessa typer av översättning är samt påpekar att den sistnämnda typen, där spelöversättaren mottar en excelfil innehållande spelets textmässiga innehåll, vanligtvis också innehåller ”many comments and macros to help translators”; något som i stor utsträckning påminner om Rosendahls ovannämnda erfarenheter i ämnet, där romhackaren ”skickade med ett helt dokument med information som jag behövde veta när jag översatte” (Rosendahl 2010a).

Det förekommer också, enligt Muñoz Sánchez (2009: 177), att romhackare också utvecklar särskilda verktyg för att göra ändringar i vissa spel som är mer populära att översätta än andra. Ett exempel är programmet *FF3 Editor*, som av Muñoz Sánchez beskrivs som ”software that allows for editing almost everything in the Final Fantasy III [...] ROM, including the dialogues and font.” Om ett program av detta slag finns att tillgå i fallet med en viss översättning

---

<sup>20</sup>Förkortning för ”Final Fantasy 2”, ett populärt rollspel.



underlättar detta i stor utsträckning översättarens arbete, eftersom ”translators can see how the text will be displayed on screen, which can avoid many bugs after importing the translated text into the ROM, especially those related to layout and character limitations.” Det tycks även inom den svenska romhackningsscenen förekomma att romhackare använder sig av specialiserad programvara av det här slaget. Exempelvis anger Mattias Thorelli att han ”i fallet med [spelet] *Zelda 3*” använde ”en kraftfull editor som gjorde nästan all hackning åt mig (även om *Zelda*-editorn som jag använde inte var till för översättning egentligen) (Thorelli 2010b).

Efter att spelets innehåll på ovanstående sätt har översatts, påbörjas enligt Muñoz Sánchez (2009: 117) ”a long testing process [...] to spot and fix bugs”. Efter att detta skett skapas den ”patch” som innehåller själva översättningen. Processen tycks i huvudsak också gå till på samma sätt för svenska romhackare, då C\_Cliff framhåller att han, då han fått tillbaka den översatta texten, ”sätter [...] in den [i rom-filen], testspelar lite och ser till så att allt ser korrekt ut.” (C\_Cliff 2010d). Detta liknar i mångt och mycket även den testprocess som äger rum då en professionell spelöversättning släpps, eftersom även denna enligt Chandler (2005: 228-229) innehåller en omfattande jakt på buggar och ”linguistic approval” av översättningen. Den stora skillnaden mellan professionella spellokaliseringprojekt och ett översättningsprojekt utfört av romhackare tycks dock vara att medlemmarna i en romhackningsgrupp, som tidigare nämnts, är fria att gå med i och lämna gruppen som de själva vill. Detta kan, som omnämns i avsnitt 8.1, direkt gå ut över de översättningsprojekt som gruppen ägnar sig åt. Enligt C\_Cliff blir många översättningar därför aldrig slutförda helt enkelt på grund av att de inblandade parterna drar sig ur projektet:

Tyvärr så har jag många gånger skickat de skript till översättare som jag tycker verkar bra som de skall översätta och sedan ha [sic] de aldrig hört av sig. Det är därför som många projekt aldrig blir slutförda. Man får helt enkelt respektera att de har andra intressen, och detta är även ett återkommande problem inom andra utländska översättning/romhacking-grupper (C\_Cliff 2010a).

Denna typ av översättningsprocess, baserad på att översättare frivilligt ansluter sig till en grupp eller ett projekt, stämmer mycket väl överens med O'Hagans (2009: 99) definition av vad som kännetecknar det hon kallar ”User-generated translation” (till vilken hon kategoriserar romhackning som tillhörande), nämligen att denna översättning ”seem to be motivated by the general spirit of free sharing of material by like-minded people for which self-appointed volunteer translators are willing to lend hands”. Översättningsprocessen för svenska romhackare tycks alltså inte märkbart ha skiljt sig från den som används av romhackare i andra länder, vilka tycks stå inför samma problem och använda sig av i stort sett samma metoder som svenska romhackare.

## **8.5 Problem under översättningsfasen: Utrymmesbrist**

Ett stort problem under översättningsfasen av ett romhackningsprojekt utgörs av rom-filens begränsade utrymme, något som direkt inverkar på översättningen av spelet. Som tidigare nämnts under avsnitt 8.2.2, vilket behandlar att infoga svenska bokstäver i rom-filen, så har varje rom-fil enbart en begränsad mängd utrymme. Detta gäller dock inte enbart de ändringar som kan göras i spelets grafik, utan även den mängd text som översättaren kan använda sig av i sin översättning av spelets textmässiga innehåll. *Cyndeline Translations* noterar att romhackaren

eller översättaren inte kan använda hur mycket text som helst för sin översättning eftersom den totala mängden text i varje script inte får överstiga dess ursprungliga längd. Det är i detta syfte inte nödvändigt att se till så att varje mening är exakt lika lång, eller kortare, än originalet – utan i stället att se till att den totala textmängden som helhet som inte överstiger ursprungslängden. Därför måste den översatta texten oftast vara lika lång, eller i vissa fall kortare, än källtexten (Cyndeline Translations: Script, 2010). Mattias Thorelli beskriver problemet som härstammande från det faktum att det bara finns ”en viss plats, ett visst antal hexadecimala tal i rommen, som är tillägnad texten” (Thorelli 2010b). Han hävdar därför att problemet är ”att få plats med så mycket text man vill för att kunna formulera sig på ett sätt som inte blir för korthugget”:

Det är utrymmesbrist som är det stora problemet som översättare av spel får tampas med (som regel innehåller också officiella engelska översättningar av spel från den här tiden betydligt mer kortfattad text än de japanska originalen, just på grund av den anledningen) (Thorelli 2010b).

I de flesta fall har också många spel en begränsning för hur många bokstäver som ryms på varje rad och romhackaren måste därför ofta se till så att ingen rad blir för lång eftersom detta kan leda till att texten inte ryms i spelets textrutor, vilket i värsta fall kan leda till att spelet inte fungerar (Cyndeline Translations: Script, 2010). Detta är enligt Muñoz Sánchez (2009: 176) även ett problem för romhackare i andra länder, då han påpekar att ”romhackers face a handicap when trying to achieve a good translation, as they cannot use more characters than in the original message because the text may not appear properly on screen, so concision sometimes plays a key role in the translation”. Om man som översättare får slut på plats måste man enligt Mattias Thorelli ”försöka formulera om sig, och det är där som det ofta blir fel i svenska översättningar” (Thorelli 2010b).

Lösningen som de flesta romhackare och/eller översättare använder sig av är således att manipulera de delar av rom-filen som tillåter dem att få plats med mer text i en översättning. Detta kan ske på ett flertal sätt, av vilka de tre vanligast förekommande – pointers, DTE och MTE – kommer att redovisas nedan.

### 8.5.1 Pointers

Med ”pointers” avses särskilda hexadecimaler (se stycke 4.2.1) som i en rom-fil justerar längden på varje mening. Detta sker genom att hexadecimalerna i fråga ”pekar” på en viss adress i rom-filen (därav namnet) och på detta sätt anger från vilken plats i rom-filen spelet ett visst stycke text ska börja visas från. Om en romhackare kan lära sig att kartlägga och manipulera dessa hexadecimaler innebär det att han eller hon inte längre är begränsad av det utrymme som varje textstycke ursprungligen hade i den oöversatta versionen av spelet (Cyndeline Translations: Info om Pointers, 2010). I stället kan spelets olika textstycken göras längre så att översättaren får plats med mer text i varje stycke, något som kan underlätta med tanke på det svenska språkets annorlunda meningskonstruktioner och ordlängd. Detta kräver dock att romhackaren är bekant med den process som krävs för att räkna ut och lokalisera pointers i rom-filen; något som kan ta lång tid och kräva förhållandevis omfattande tekniska och matematiska färdigheter (Cyndeline Translations: Räkna med pointers, 2010). C\_Cliff identifierar att hitta pointers som ”[d]et [...] som brukar ta långt tid, och det som är svårast att hitta”, men påpekar också att ”[p]ointers är bra för att få plats med mer text” (C\_Cliff 2010c).

Muñoz Sánchez (2009: 176) anmärker också hur det är vanligt även bland utländska romhackare att manipulera pointers, och hur de genom att göra detta ”can expand some messages and shorten others so the entire script fits into the ROM”.

### 8.5.2 Dual Tile Encoding (DTE) och Multiple Tile Encoding (MTE)

Ytterligare ett sätt på vilket översättaren kan få plats med mer text i spelet är via att utnyttja en form av komprimering som kallas *DTE*, vilket står för ”Dual Tile Encoding”. Som redan omnämnts i stycke 4.2.2 är varje bokstav i spelets alfabet lagrad i rom-filen i form av grafik – så kallade ”tiles”. Då översättaren i normala fall ändrar den hexadecimal som hänvisar till en viss tile ändras samtidigt texten i spelet en bokstav i taget. DTE är således, som namnet antyder, ett sätt att med en enda hexadecimal skriva två bokstäver eller tecken samtidigt. *Cyndeline Translations* förklarar begreppet på följande sätt:

Om vi på något sätt kunde göra så, att en hexadecimal i koden resulterade i TVÅ bokstäver på skärmen [...] skulle ju det innebära att vi antingen skulle kunna visa dubbelt så mycket text, eller spara hälften av utrymmet som krävs för att skriva den. I spel med mycket text (FF3 någon?) så är detta värt sin vikt i guld, och sparar högvis med utrymme (*Cyndeline Translations: DTE – Va ä dé?*, 2010).

C\_Cliff ger, i ett inlägg på *Cyndeline Translations* diskussionsforum, en mer detaljerad bild av vad som menas med begreppet och med de förkortningar det står för:

DTE kortfattat menas med [sic] att ett hexvärde representerar två bokstäver, typ:

BA=De  
BB=tt  
BC=a (mellanslag efter a)  
BD=är  
BE= D (mellanslag innan D)  
BF=TE

(*Cyndeline Translations: Bart Simpson – Escape from Camp Deadly*, 2008)

Om romhackaren kan finna de hexadecimaler som står för DTE-kombinationerna i rom-filen, kan detta således hjälpa till att spara väldigt mycket plats. Om kombinationerna i den oöversatta rom-filen kan bytas ut mot sådana som är vanligt förekommande i svenskan, som exempelvis ”vi”, ”ng” eller ”tt”, innebär detta att inte lika många tecken som i annat fall skulle krävas nu behövs användas för att förfärdiga översättningen. Översättaren kan således få plats med dubbelt så mycket text, eftersom det program romhackaren använder sig av automatiskt infogar DTE-kombinationer när det upptäcker att sådana kan användas (*Cyndeline Translations: DTE i praktiken*, 2010).

Det förekommer även att spel har en typ av komprimering som kallas *MTE*, vilket står för ”Multiple Tile Encoding”. Enligt Mattias Thorelli, som begagnade sig av MTE vid sin översättning av spelet *Terranigma*, innebär detta att två hexadecimala tal kas fås att stå för ett helt ord i stället för, som ovan, två bokstäver. Detta gör att vanliga ord kan fås att ta mindre plats, vilket sparar mycket plats om översättaren känner till hur man använder sig av tekniken på rätt sätt:

Exempelvis kunde jag ändra E55D från "anything, " (inklusive kommatecken och mellanslag) till "att". Då sparade jag en bokstav varje gång jag skrev "att" eftersom "att" är tre tecken och E55D bara två. I originalet sparades åtta tecken varje gång det stod "anything, ", men det användes mera sällan. Jag kunde lätt göra MTE:n mer effektiv än det var från början, så jag fick plats med nästan vad som helst. :) (Thorelli 2010b).

Att spara utrymme med hjälp av denna teknik kräver dock ändå att romhackaren till fullo har bemästrat den och har den erforderliga tekniska kompetens som krävs. Att inte ha detta kan enligt Mattias Thorelli leda till att ett projekt trots allt måste läggas ned, även om det teoretiskt sett vore möjligt att spara utrymme vid översättningen med hjälp av DTE eller MTE:

Problemet vi råkade på i Chrono Trigger<sup>21</sup> var att bokstavskombinationerna som stod i DTE var anpassade för engelska och dessutom de bokstavskombinationer som förekom just i texten i det spelet. DTE:n hjälpte inte så mycket i den svenska texten som det gjorde i den engelska. DTE går att ändra till andra bokstäver som passar bättre till svenska språket, men vi visste inte hur (vid den tiden) eller till vilka bokstavskombinationer vi i så fall skulle ändra, så projektet lades ner (Thorelli 2010b).

## 9 Granskning av översatta spel

### 9.1 Metod

I denna del av kartläggningen studeras de översättningar som färdigställts av romhackare sedan den svenska romhackningsscenens början. Aspekter som undersöks är översättningarnas källspråk, parallella översättningar av samma spel, versionsnummer och revisioner, de översatta spelens utgivningsår och konsoltillhörighet, eventuella juridiska problem som upplevts av svenska romhackare samt de färdiga översättningarnas genremässiga fördelning. Kriteriet som uppställdes för att en översättning skulle klassas som "färdig" var att den i elektronisk form erbjöds allmänheten för nedladdning från någon källa på Internet. Information om samtliga färdigställda svenska översättningar kompilerades i form av ett statistiskt underlag ("Appendix"), till vilket jag i detta avsnitt genomgående kommer att referera. Uppgifterna i underlaget inhämtades i huvudsak från samma källor som användes i undersökningens föregående del, det vill säga romhackningsgruppernas egna webbsidor<sup>22</sup> samt webbsidor drivna av personer som inte tillhör någon enskild romhackningsgrupp men från vilka översättningar färdigställda av ett flertal svenska grupper i stället kan laddas ned. Sidor av det sistnämnda slaget visade sig ibland innehålla felaktig information om påstått färdigställda översättningar, som vid en granskning av den angivna gruppens webbsida i själva verket inte visade sig finnas tillgängliga för nedladdning. Uppgifter av detta slag sorterades noggrant bort och endast översättningar vars färdiga status genom de berörda gruppernas egna webbsidor direkt kunde verifieras medtogs i statistiken.

---

<sup>21</sup>Ett populärt rollspel, släppt 1995 till konsolen Super Nintendo.

<sup>22</sup>Om dessa vid uppsatsens författande visade sig ha försvunnit från nätet användes i stället arkiverade versioner, tillgängliga via webbtjänsten Internet Archive.

Uppgifterna har i Appendix sammanställts i form av en tabell, vars tre vänstra kolumner anger vilket spel översättningen tillhör, dess genre, när spelet ursprungligen gavs ut i Sverige<sup>23</sup>, samt vilken spelkonsol det tillhör. De fyra därpå följande kolumnerna anger vilken grupp som färdigställt översättningen, vilket år denna gavs ut och vad käll- och målspråket var. Tabellen anger vidare vilket versionsnummer översättningen tilldelades av den översättare eller romhackare som förfärdigat den, samt till vilken grad denne ansett att översättningen varit ”färdig” – en siffra som i procent ofta anges av översättaren. Den sista kolumnen i tabellen innehåller slutligen eventuella kommentarer som romhackaren och/eller översättaren ofta visade sig ha författat kring översättningen, och vilka ofta visade sig behandla vad som av tekniska (eller andra) svårigheter ej kunnat eller valts att översättas. Samtliga dessa uppgifter har medtagits i den mån de varit tillgängliga, och har inhämtats antingen från romhackningsgruppens webbsida, eller från de textfiler (kallade ”readme-filer”) som medföljer översättningarna då dessa laddas ned. För att bedöma vilken genre ett visst spel tillhör och när det gavs ut användes webbtjänsten *GameFAQ:s* (<<http://www.gamefaqs.com/>>); en webbsida som innehåller koncis information och statistik om de flesta spel som tillverkats sedan tv-spel först blev kommersiellt tillgängliga.

## 9.2 Översättningarnas källspråk

Det i särklass vanligaste källspråket för svenska romhackares översättningar befanns vara engelska. Vid granskningen av Cyndeline Translations webbsida upptäcktes tre fall där japanska enligt sidan tycktes ha utgjort källspråk för översättningarna – närmare bestämt spelen *Super Ninja-Kun* (Cyndeline Romhacks: Färdiga översättningar, 2004), *Chibi Maruko Chan* (Cyndeline Translations: Chibi Maruko Chan, 2010) och *Final Fantasy 2* (Cyndeline Translations: Final Fantasy 2, 2010). De två första spelen översattes av gruppledanden ”Aeris130”, som i sin presentation från 2004 anger att han ”läst japanska i några år, dock inte så bra att jag kan översätta RPG:s<sup>24</sup> (Mina kanji<sup>25</sup>-kunskaper är lite väl skraltiga)” (Cyndeline Romhacks: Medlemmar, 2004). Då varken *Super Ninja-Kun* eller *Chibi Maruko Chan* är spel i rollspelsgenren är det således möjligt att dessa översatts direkt från japanskan av Aeris130. Då denne, i en uppdatering från 2004 också anger att ”jag hade tänkt göra slag av mina japanska kunskaper och översätta ”Chibi Maruka [sic] Chan [...]” tycks detta i varje fall stämma vad gäller det sistnämnda spelet (Cyndeline Romhacks, 2004). Enligt Christoffer Rosendahl, som var den ansvarige översättaren av *Final Fantasy 2*, stämmer det däremot inte i fråga om detta spel. Då *Final Fantasy 2* endast gavs ut officiellt i Japan, men aldrig i Europa eller i USA, så skapade engelskspråkiga romhackare en egen översättning av det, vilken var den version som i sin tur användes som källtext vid översättningen till svenska. Detta, hävdar Rosendahl, var fallet även med samtliga andra svenska romhackningsprojekt:

---

<sup>23</sup>Om spelet aldrig gavs ut vare sig i Sverige eller i USA har detta fält avsiktligt lämnats tomt.

<sup>24</sup>Rollspel.

<sup>25</sup>Ett av japanskans fyra skriftspråk, bestående av skrivtecken ursprungligen lånade från kinesiskan.

Så vitt jag vet är ALLA svenska översättningar baserade på engelska versioner. Skälet till att de går under japanska på hemsidorna är att man ska patcha den japanska ROM:en och inte de (fan)översatta ROM:arna. Både FF2 och Sanrio-spelen<sup>26</sup> [...] baserades på engelska fanöversättningar och jag skulle gissa på att Chibi Maruko Chan också var det (Rosendahl 2010d).

Majoriteten av, om inte alla, svenska romhackare tycks alltså enligt Rosendahl ha baserat sina översättningar på en annan översättning, i sin tur skapad av engelskspråkiga romhackare som översatt spelet i fråga från japanska till engelska. Majoriteten av svenska romhackares översättningar kan således kategoriseras som ”översättningar av översättningar”, och befinner sig därigenom med viss nödvändighet längre från den japanska källtexten än sådana engelskspråkiga spel vilka, antingen professionellt eller av romhackare, översatts direkt från japanska. Det är här viktigt att notera att många av de spel som av spelföretag officiellt gavs ut i Europa eller USA ursprungligen skapades i Japan, och därför först översattes till engelska av en professionell spellokaliseringfirma. Detta innebär att de flesta svenska romhackningsprojekt i någon mån utgjort översättningar av översättningar, om än av professionella sådana. Denna tes styrks alltså av Rosendahl, som också hävdar att den bakomliggande anledningen till att engelskan dominerar som källspråk är att svenska romhackare är obekanta med japanska:

Översättningar från engelska till svenska är det som dominerar. Även fast vissa översättare kan andra språk (jag har själv studerat italienska), så används inte dessa kunskaper inom romhackningen. Så vitt jag vet var det ingen som kunde japanska förut och det är ingen som kan det nu. (Rosendahl 2010d).

Ovanstående uttalande tycks dock vara något felaktigt. Som redan nämnts uppger Aeris130 att han till viss del är bekant med japanska, och Mattias Thorelli anger dessutom – i ett inlägg på *Cyndeline Translations* diskussionsforum – att hans syster Johanna, som tidigare varit medlem i gruppen *The Translators* där hon översatte rollspelet *Chrono Trigger*, ”kan japanska flytande.” (*Cyndeline Translations: En bra översättning?* [sida 2], 2007). Detta till trots anger en arkiverad version av *The Translators* webbsida från 2001 att *Chrono Trigger* översattes av Johanna Thorelli från engelska till svenska, och att denna översättning således ej innefattade någon japanska – något som tycks styrka Rosendahls ovanstående yttrande (*The Translators: Super Nintendo*, 2001). Enligt Mattias Thorelli hade dock detta delvis att göra med tidsbrist: ”Jag ville översätta [spelet] direkt från japanskan [...] Jag dumpade faktiskt hela det japanska scriptet åt [Johanna], men i slutändan hade hon inte tid.” (*Cyndeline Translations: En bra översättning?* [sida 2], 2010). Rosendahls påstående om att kunskaper om andra språk inte används inom svensk romhackning tycks således stämma överens med verkligheten, men detta tycks ha berott på att det dels funnits väldigt få personer som talat de erforderliga språk (främst japanska) som krävts för att översätta ursprungsversionen av ett visst spel, samt att personerna i fråga antingen helt dragit sig tillbaks från romhackningsscenen eller inte uppnått den erforderliga språkliga kompetens som krävdes för att de skulle kunna översätta de spel de helst skulle ha velat (som i fallet med Aeris130 ovan).

---

<sup>26</sup>Avser de spel som släppts av gruppen *Swedish Sanrio Translations*.

Att svenska romhackare och/eller översättare som nämns ovan förfärdigat de flesta av sina översättningar med engelska översättningar som källspråk förefaller också stödja Rosendahls utlåtande om att svenska romhackares syfte med sin verksamhet ”egentligen aldrig varit att hjälpa folk som inte förstår engelska att spela spelen, utan de har fungerat mer som en hyllning till spelet.” (Rosendahl 2010a). Då de flesta personer som intresserat sig för emulering och romhackning bevisligen talat god till mycket god engelska, kan de svenska översättningarna knappast ha hjälpt dessa att förstå spelet, vilket fallet däremot skulle ha varit om källspråket hade varit japanska. Det förefaller således, som diskuteras i stycke 7.9, att en stor personlig kärlek för ett visst (eller flera) spel, eller för den genre ett visst spel tillhör, verkar ha varit svenska romhackares och/eller översättares främsta motivation till att översätta.

### **9.3 Parallella översättningar av samma spel och skilda gruppers utgivning av samma översättning**

Totalt visade sig då denna undersökning utfördes 106 färdigställda svenska översättningar av olika tv-spel gå att uppmärksamma. Som framgår av den sammanställda statistiken över dessa (se Appendix) utgjordes vissa av dessa översättningar av parallella översättningar av samma spel. Dessa visade sig oftast ha utförts av olika grupper som arbetat oberoende av varandra, men ibland också av enskilda individer inom samma grupp. Exempelvis visade sig spelet *Castlevania 2: Simon's Quest* ha översatts både av grupperna *The Translators* och av *Metalhead Hacking Group* medan spelet *The Legend of Zelda* översatts inte mindre än tre gånger av två olika grupper, där två av översättningarna skapats av olika medlemmar i samma romhackningsgrupp (*The Translators*) som oberoende av varandra och med tre års mellanrum släppt de två versionerna. Även *Disney's Chip 'n Dale* och *The Legend of Zelda 2: Link's Adventure* är ytterligare exempel där spel blivit översatta flera gånger av olika grupper och individer.

Anledningen till att samma spel på det här sättet översatts av flera olika grupper, trots att en fullständig översättning redan tidigare har färdigställts av en annan grupp, är enligt Christoffer Rosendahl densamma som tidigare diskuterats, nämligen att översättaren är ett stort fan av spelet och skapar sin översättning som en slags ”hyllning” till detta, så att:

Det är absolut så att stora spelsierier med många fans tenderar att få fler översättningar (påbörjade eller avslutade). [...] *Zelda* är [...] ett väldigt bra exempel (*The Translators* släppte till exempel 2 översättningar av det första *Zelda*-spelet till NES, och både TT och Cyndeline har släppt översättningar av *Zelda II*). (Rosendahl 2010b)

Även vissa översättningar som av grupperna påbörjats men av diverse anledningar aldrig slutförts tycks ha valts ut av samma anledning. Exempelvis anger *General CoolNES Translations* hemsida att en av gruppens planerade översättningar 2003 var *Castlevania 2: Simon's Quest* (*General CoolNES Translations: Castlevania 2*, 2010), trots att detta spel som omnämns ovan redan tidigare har översatts av grupperna *The Translators* och *Metalhead Hacking Group*. Att romhackare på detta sätt upprepade gånger väljer ut spel de tycker mycket om för översättning tycks återigen stämma väl överens med hur romhackning enligt O'Hagan (2009: 109) har identifierats som en verksamhet ”undertaken as 'out of love'”, inom vilken ”fans are compelled to undertake game localisation as part of fandom” (ibid: 106). Eftersom översättningar av detta slag utförts var för sig av olika grupper, eller av olika medlemmar inom

en viss grupp som arbetat oberoende av varandra, räknas de i statistiken därför var för sig som unika och separata.

Däremot visade det sig i ett par fall också möjligt att hitta exempel där en enskild översättning av ett visst spel släppts av flera olika grupper i stället för av bara en grupp. Ett exempel härvid är översättningen av spelet *Dragon Warrior* som släppts både av gruppen *General CoolNES Translations* och *Börje Productions*, samt en översättning av spelet *Final Fantasy 6*<sup>27</sup> som genom åren genomgått minst tre stora revisioner och släppts av inte mindre än tre separata grupper (*Translations & Stuff*, *General CoolNES Translations* och *Cyndeline Translations*). Trots att de släppts, och i vissa fall också reviderats, av olika grupper har översättningar av denna sort, vad gäller den totala mängden utgivna översättningar till en viss konsol eller av spel tillhörande en viss genre, ändå enbart räknats en gång.

#### 9.4 Versionsnummer, revisioner och betaversioner

Många översättningar visade sig genom åren ha genomgått flera olika revisioner, vilka oftast syftat till att fel rättats och problem åtgärdats av översättaren. Det versionsnummer, exempelvis 1.0, som tilldelas en översättning då den släpps anger vilken version det är fråga om. *Metalhead Translation Group* släppte till exempel 5 olika versioner av sin översättning av spelet *Zelda 2: Link's Adventure*, där den tidigaste betaversionen (v0.7b) blev "[o]nly released to my beta testers" (Wallin 1998). Därefter släpptes översättningen "officiellt" (v0.7) och reviderades sedan gradvis för att ta bort diverse fel och problem med texten. Den readme-fil som medföljer översättningen då denna nedladdas innehåller översättarens anteckningar kring vad som förändrats i de olika versionerna, enligt följande:

v1.0 August 23 1999

-----

Yes! I realized that "W" was not used, and thus the last swedish character is now drawn into the game. Finally. I also noticed that I had missed a word or two in the credits, and now we are at version 1... enjoy! (Wallin 1999)

Den av The Translators släppta översättningen av spelet *Duck Tales* uppvisar samma typ av versionsuppdatering i den medföljande readme-filen:

- VAD ÄR NYTT I VERSION 2?

\* Jag lyckades ändra TIME till TID.

\* Dialogerna och grammatiken är mycket bättre. Ingen särskrivning här, inte.

(Norrliden 2001)

Vissa översättningar har också gjorts tillgängliga för nedladdning trots att de ännu inte varit färdiga utan fortfarande befunnit sig i ett förhållandevis tidigt stadium av

---

<sup>27</sup>Detta spel släpptes i Japan under namnet "Final Fantasy 6", men i Europa och USA som "Final Fantasy 3". För att undvika förvirring och samtidigt vara konsekvent har jag genomgående valt att referera till det som "Final Fantasy 6".



översättningsprocessen, där relativt lite av det översättningsbara materialet har bearbetats – något som också resulterat i att de givits ett förhållandevis lågt versionsnummer. Översättningar av detta slag, av gruppen *The Translators* kallade för ”beta-översättningar”, angavs i de flesta fall som färdiga till mellan 10-50% av de översättare/romhackare som arbetat på projektet. Ett exempel är en översättning av spelet *Chrono Trigger*, som av romhackaren Johanna Thorelli getts versionsnumret ”0.1b” och anges som ”10% klar” (The Translators: Super Nintendo, 2001) eller översättningen av spelet *Pokémon Blue*, vilken anges som ”30% klar” av den ansvarige romhackaren/översättaren (The Translators: Game Boy, 2001). Ytterligare ett exempel går att finna i *Zus Translations* översättning av spelet *Final Fantasy 6*, vilken tillgängliggjorts allmänheten trots att dialogen i spelet enligt översättarna enbart var översatt till cirka 26 % och spelet i helhet var översatt till ”[a]bout 20%” (Zus Translations: Projects, 2001.). Översättningen har också getts ett mycket lågt versionsnummer, närmare bestämt ”0.01” (SGC: Snakeeyes Gaming Corp., 2010). Samma fenomen kan även uppmärksammas på *Metalhead Translation Groups* hemsida, där inte mindre än tre översatta spel vid sidans senaste uppdatering befann sig i betastatus, men ändå var tillgängliga för nedladdning (Metalhead Hacking Group: Downloads, 2001).

En bidragande anledning till att ofärdiga översättningar på detta vis tillgängliggörs allmänheten tycks ibland vara att översättaren, genom att låta personer ladda ned och spela översättningen, får hjälp att ”betatesta” denna och via spelarnas feedback aktivt får hjälp med att eliminera buggar ur projektet. Nedanstående exempel, taget ur readme-filen medföljande översättningen till spelet *Metal Gear*, visar både hur översättaren/romhackaren erbjuder sin översättning för nedladdning trots att den ännu inte är 100 % felfri och ber allmänheten om hjälp med att testa den:

v1.0b August 11 1999

-----

First official release! All text translated. All Swedish characters exist. (Yay!)

Initial beta testing complete, where a MAJOR error was discovered which crashed the whole game!! With much help from MetalHead, the problem was solved, and beta testing continued.

A lot of minor errors fixed. Now the time has come for me to ask for your help. I need

someone, who understands Swedish to play through the game once more to check for errors.  
(Sånesson 1999)

Denna typ av release- och buggtestningsprocedur påminner till viss del om den process som enligt Chandler (2005: 207) äger rum inom professionell spellokalisering, där en ”functionality tester” först ser till så att den lokaliserade versionen av ett spel fungerar; något som liknar exemplet ovan där enligt romhackaren ”a MAJOR error was discovered which crashed the whole game” (Sånesson 1999). Därefter granskar och rapporterar särskilda ”linguistic testers” språkliga fel och problem – som exempelvis hoptryckt eller överlappande text. Skillnaden är dock att ett spel, då det rör sig om professionell spellokalisering, överhuvudtaget inte kan släppas innan samtliga buggar har eliminerats, samt att buggtestningen kan vara ”very expensive” (Chandler 2005: 207). Ett spel översatt av romhackare kan däremot inte bara släppas, utan litar dessutom också aktivt till feedback från spelarna för att adressera de

återstående buggar som vid releasen kan finnas kvar i översättningen. Eftersom även partiella eller ofärdiga översättningar av ovanstående sort också utgör släppta översättningsprojekt har även dessa medtagits i statistiken.

Som framgår av Appendix tycks det dock betydligt vanligare att en översättning inte släpps för nedladdning innan den betraktas som helt ”färdig” - något som innebär att projektet getts en färdigstatus av 100 %. Som också framgår av Appendix har även vissa projekt släppts som ”färdiga” trots att de haft en lägre färdigstatus, som exempelvis i fallet med *Cyndeline Translations* översättning av spelet *Alien 3*, som anges som färdig till 95 %, eller *The Translators* översättning av *Duck Tales* som anges som 99 % färdig. Att översättningar släppts i detta tillstånd men ändå betraktats som färdigställda visade sig ofta ha berott på att översättaren eller romhackaren inte kommit åt att ändra vissa element av spelets text eller grafik, ofta för att denna till viss grad har varit komprimerad (se avsnitt 8.3.1) och att översättningen således har färdigställts i så stor utsträckning som det varit möjligt.

Även ”färdiga” översättningar tycks dock ha reviderats och förbättrats – ibland inte bara av medlemmarna inom en viss grupp, utan av flera grupper. Det i särklass mest uppenbara exemplet på en sådan översättning tycks vara den översättning av spelet *Final Fantasy 6*, som inledningsvis gavs ut av gruppen *Translations & Stuff* för att därefter ges ut av *General CoolNES Translations* och slutligen av gruppen *Cyndeline Translations*, vilka också omöversatt och reviderat delar av denna – så att den nuvarande versionen av översättningen utgör ”efter ett flertal revideringar, version 2.1” (*Cyndeline Translations: Final Fantasy 3*, 2010). Beroende på översättarens egen noggrannhet gick det också att hitta exempel på översättningar som tagit lång tid att färdigställa och där en första version inte släppts förrän översättaren varit absolut nöjd med denna. Som exempel kan här nämnas rollspelet *Terranigma*, där översättningen och samtliga revisioner utfördes av Mattias Thorelli som enda inblandad romhackare/översättare, och där texten under en fyraårsperiod (1999-2003, då översättningen slutligen släpptes som ”färdig”) genomgick otaliga revisioner:

Jag började på den här översättningen så tidigt som 8 maj, 1999, tillsammans med min syster, Johanna. Då var det bara en häftig grej, och jag hade ingen aning om vilket jättejobb det skulle utveckla sig till. Hade jag vetat då att det skulle ta mig fyra år, och bli en av de största svenska spelöversättningarna som gjorts, är det tveksamt om jag ens hade försökt :) Men idag sitter jag här och kan vara ganska stolt (puh!) över mitt arbete. Hela översättningen, så som den ser ut idag, är gjord av mig, ensam, och det är en inte helt oansenlig bedrift (det är mycket text). Jag har dessutom gjort otaliga omöversättningar - ingenting ifrån 1999 finns kvar, så vitt jag vet (Thorelli 2003).

Slutligen gick det också i vissa fall att hitta exempel på släppta eller färdigställda översättningsprojekt som av olika anledningar helt tagits bort från en grups sida. *Cyndeline Translations* sida från 2004 anger exempelvis att gruppen vid detta tillfälle erbjöd allmänheten översättningar av spelen *Adventures of Musashi* (Cyndeline Romhacks, 2004), *Tale Spin* (Cyndeline Romhacks: Nintendo, 2004) *Samurai Shodown* (Cyndeline Romhacks: Super Nintendo, 2004) *Super Ninja-Kun*, *Tiny Toon Adventures* och *Bubble Bobble* (Cyndeline Romhacks: Färdiga översättningar, 2004), men att dessa spel senare tagits bort från sidan – enligt gruppmedlemmen ”Aeris130” därför att ”[v]issa projekt har med tiden blivit bortrensade, då de inte längre ansetts hålla en någorlunda hyffsad [sic] kvalitet (ens av sina skapare).”

(Cyndeline Translations: Om Cyndeline Translations, 2010). De ovan nämnda översättningarna av *Super Ninja-Kun*, *Tiny Toon Adventures* och *Bubble Bobble* klassificeras dessutom via sidan från 2004 av gruppen som ”skräp” och som hemmahörande i kategorin ”dåliga/små/ofullständiga översättningar och hacks”. Intressant nog har gruppen även sorterat de grafikhack som färdigställts i denna kategori, varför det går att anmoda att grafikhackning – åtminstone inom gruppen *Cyndeline Translations* – kan ha haft en lägre status än översättning (Cyndeline Romhacks: Färdiga översättningar, 2004).

Som redan omnämnts i avsnitt 7.6 visade sig översättningar också ha tagits bort från *The Translators* webbsida, men i detta fall berodde det enligt gruppmedlemmen Mattias Thorelli på att nästan alla gruppmedlemmar i början av 2003 hade lämnat gruppen, och att Thorelli därför ”tagit mig friheten att rensa ut *The Translators* på allt som är irrelevant, vilket inkluderar alla 'pågående projekt' i alla sektioner” (The Translators, 2005). Eftersom dessa projekt dock ändå en gång erbjudits allmänheten för nedladdning, vilket även kan verifieras via tjänsten *Internet Archive*, har de ändå medtagits i nedanstående statistik.

## 9.5 De översatta spelens utgivningsår och konsoltillhörighet

De sammanlagt 106 spel som av svenska romhackare valts ut för översättning gavs ursprungligen ut på marknaden mellan åren 1986-2001 och tillhör samtliga numera föråldrade spelkonsoler som ej längre aktivt produceras eller säljs av återförsäljare. Som framgår av Appendix visade sig den vanligaste bland dessa vara den 8-bitars spelkonsolen *Nintendo Entertainment System* (i appendixet endast angivet som ”Nintendo” för att spara plats), som ursprungligen började säljas i Sverige 1986 (”Nintendo Entertainment System” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 2010) och till vilken 72 separata översättningar totalt hade förfärdigats. Därefter uppvisade de översatta spelen följande fördelning efter olika konsoler:

Konsol	Bitar	Lanserades ursprungligen	Antal översatta spel
Nintendo Entertainment System	8	1986	72
Super Nintendo Entertainment System	16	1992	21
Sega Mega Drive	16	1990	2
Sega Master System	8	1986	1
Game Boy	8	1990	6
Game Boy Color	8	1998	4

Som framgår av tabellen var den ”nyaste” spelkonsol till vars spel översättningar hade skapats den handhållna *Game Boy Color*, som började säljas i Sverige 1998 (”Game Boy Color” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 2010), men som år 2010 ej längre varken säljs eller tillverkas. Inga översättningar till någon spelkonsol mer avancerad än 16-bitar gick att notera, trots att olika grupper dock tycks ha arbetat med projekt till mer avancerade konsoler utan att ha gett ut varken några färdigställda översättningar eller betaversioner för nedladdning. Bland annat anger en arkiverad version av gruppen *The Translators* webbsida från 2003 att

gruppmedlemmen Daniel Hallberg då arbetade på en svensk version av spelet *Final Fantasy VI* till 32-bitars spelkonsolen *Playstation* (The Translators: Playstation, 2003) och gruppen *Cyndeline Translations* omnämner på sin webbsida att en översättning av spelet *Zelda 64* till 64-bitarskonsolen *Nintendo 64* år 2008 befann sig i sin slutfas (Cyndeline Translations: *Zelda 64*, 2010). Denna översättning hade dock, då denna undersökning utfördes, varken färdigställts eller släppts för nedladdning. Likaså anger C\_Cliff, i ett inlägg från 2007 på *Cyndeline Translations* diskussionsforum, att han – av allt att döma i översättningssyfte – ”har provat att göra lite saker med FF7<sup>28</sup>”, vilket också är ett spel tillhörande 32-bitarskonsolen *Playstation* (Cyndeline Translations: Det här skulle eventuellt vara ett kul projekt..., 2007). Inga av dessa projekt tycks dock ha blivit färdigställda eller släppta för nedladdning ens i en betaversion. Trots att *Cyndeline Translations* på sin webbsida omnämner att gruppen ”prioriterar inga konsoller [sic] framför andra” (Cyndeline Translations: Om Cyndeline Translations, 2010), tycks därför en preferens för spel tillhörande konsoler lanserade mellan 1986 och 1992 på ovanstående sätt ändå kunna uppmätas, inte bara hos *Cyndeline Translations* utan även hos andra svenska romhackningsgrupper, så att spel tillhörande ”äldre” konsoler fått fler översättningar än spel till modernare sådana.

Gieske (2002: 9-10) hävdar visserligen enligt Muñoz Sánchez (2009: 169) att vissa spelare anser ”that today’s video games are not as good as several decades ago, and many nostalgic fans have opted to relive classic video games”, vilket skulle kunna utgöra en anledning till denna synbara preferens för äldre spel och spelkonsoler. Det är dock möjligt att denna i stället också kan förklaras med att romhackare, som redan nämnts, ofta väljer ut sådana spel som de tycker mycket om för översättning. Som omnämnts i avsnitt 7.8 uppgav också samtliga personer som intervjuades att genomsnittsåldern bland romhackare då scenen tog sin början var ”väldigt ung [...] mellan 15-18 år.” (Rosendahl 2010a) och att ”[a]lla inblandade var väl [...] tonåringar” (Thorelli 2010a). Då det redan fastslagits att den första svenska romhackningsgruppen startades 1998 (se avsnitt 7.2) är det således möjligt att subtrahera de inblandades genomsnittsålder (~17 år) från detta årtal, med resultatet att de flesta av medlemmarna i genomsnitt torde ha fötts ungefär mellan 1982-1984. Genom att kontrastera dessa genomsnittliga födelseår med lanseringen av de konsoler som erhållit flest översättningar, närmare bestämt *Nintendo*, *Game Boy* och *Super Nintendo* (1986, 1990 respektive 1992) framgår att de ”populäraste” spelkonsolerna är sådana som de inblandade själva torde ha ägt och spelat under sin barndom och uppväxttid, och bland vars spelutbud de således torde ha skaffat sig flest favoritspel som de senare, då de kom i kontakt med romhackning och emulering, såg en chans att översätta till svenska. Då det enligt Rosendahl ”absolut [är] så att stora spelserier med många fans tenderar att få fler översättningar” (Rosendahl 2010b) kan detta således förklara varför så många om- och parallella översättningar har getts ut av spel tillhörande dessa konsoler, bland annat av spelet *The Legend of Zelda* som av Rosendahl klassificeras som ”ett väldigt bra exempel” eftersom ”The Translators släppte till exempel 2 översättningar av det första *Zelda*-spelet till NES<sup>29</sup>, och både TT och Cyndeline har släppt översättningar av *Zelda II*<sup>30</sup>” (ibid).

---

<sup>28</sup>Förkortning för ”*Final Fantasy 7*”, ett populärt spel i rollspelsgenren.

<sup>29</sup>Förkortning för ”*Nintendo Entertainment System*”.

<sup>30</sup>Detta spel tillhör också den ovanstående spelkonsolen.

Det är dock mycket viktigt att poängtera att det ur utredningssynpunkt inte på något sätt slutgiltigt går att konstatera att samtliga svenska romhackare av ovanstående skäl valt att översätta spel de kommit att uppskatta under sin uppväxt, utan endast att de år konsolerna och deras tillhörande spel lanserats och sålts i Sverige markant sammanfaller med de inblandades ålder. Som redan omnämnts har vissa svenska romhackare valt att översätta spel som aldrig ens getts ut i Sverige från engelska översättningar vilka, i sin tur, förfärdigats från japanska. Detta skulle dock i sin tur kunna förklaras med att de kommit i kontakt med spelet i fråga genom att först ha upptäckt emulering, och på detta sätt kommit att uppskatta ett visst spel. Mattias Thorelli anger exempelvis att att han ”inte riktigt ser vitsen med att översätta ett spel som man inte har spelat. För mig handlar det om att gilla spelet i fråga. Ska man ägna så mycket tid åt det så krävs det för mig personligen att jag har något band till det. Och det kan man ju inte ha om man aldrig spelat det.” (Cyndeline Translations: En bra översättning? [Sida 2], 2007).

### 9.5.1 Juridiska problem och aspekter

Enligt Muñoz Sánchez (2009: 181) är det, då en rom-fil innehåller copyrightskyddad information, ”actually illegal to manipulate a ROM in order to translate it [...] However, game publishers do not usually take legal actions against romhackers because they normally translate old video games, which does not impact sales since these games become unavailable”. Som omnämns i ovanstående avsnitt tycks detta även varit fallet med romhackare i Sverige, och det tycks inte som om det inom den svenska romhackningsscenen någonsin har förekommit att en grupp romhackare blivit tillsagda att lägga ned ett översättningsprojekt av copyrighthållarna till det spel de har översatt. Enligt C\_Cliff har detta ”såvitt jag vet, aldrig skett när det kommer till översättningar. Jag har aldrig åkt på detta.” (C\_Cliff 2010c). Likaså hävdar Christoffer Rosendahl att:

Nej, det har aldrig hänt att copyrighthållare bett oss lägga ner ett projekt. Det fanns andra anledningar till att de aldrig släpptes, som till exempel hårddiskkrascher, folk som försvann och inte kom tillbaka, o.s.v. (Rosendahl 2010c).

En bidragande anledning till att svenska romhackare inte tycks ha haft några juridiska problem med spelens upphovsrättsinnehavare kan också bero på att de ingenstans på sina webbsidor erbjuder själva rom-filerna för nedladdning. Det enda som erbjuds är översättningarna, vilka tar formen av s.k. IPS-filer som inte går att använda utan de tillhörande spelen. *Cyndeline Translations* klargör exempelvis att de ”har aldrig, och kommer heller inte någonsin att lägga upp ROMS eller ISO's på sidan”. De påpekar vidare att de ”inte [översätter] spel som ännu ej har släppts i butikerna (ibland händer det att någon stjälar kassetter och släpper roms i förtid). Vi översätter heller inte spel som vid ett senare tillfälle kommer att släppas på språket i fråga via officiella utgivningar.” (Cyndeline Translations: Disclaimer, 2010). En översättning liknande det sistnämnda slaget omtalas av O'Hagan (2009: 109) ha skett i fallet med rollspelet *Mother 3* som, i protest mot att det inte officiellt översatts till engelska, i stället översattes inofficiellt från japanskan av en grupp romhackare i hopp om att spelets officiella utgivare skulle ta notis om projektet och producera en engelsk lokalisering av det. Ett översättningsprojekt av denna sort tycks dock aldrig ha förekommit bland svenska romhackare, vilket dock kan förklaras med att praktiskt taget ingen inom den svenska romhackningsscenen

tycks ha behärskat japanska (se avsnitt 9.2) och därför inte kunnat påbörja eller färdigställa en liknande översättning ens om de hade önskat göra det.

## 9.6 Genrefördelning och preferens

Granskningen av de färdigställda översättningarna gav vid handen att en stor del av översättningarna – hela 56 stycken – var av spel vilka kategoriserades av *GameFAQ:s* som på något sätt hemmahörande i kategorin ”actionspel”. Hit räknas både plattformsspel och så kallade *shoot 'em ups*, i vilka spelarens huvuduppgift är att skjuta ned fiender och undvika farliga hinder (“Shoot 'em up” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 2010). På andra platsen kom *rollspel* med 19 översättningar, följt av *actionäventyr*, en genre med ett relativt stort historieberättande inslag i vilken actionsekvenser motiveras med en förhållandevis utförlig handling (“Actionäventyr” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 2010) med 15 översatta spel. Därefter uppvisade de olika genrererna följande fördelning i enighet med nedanstående diagram:

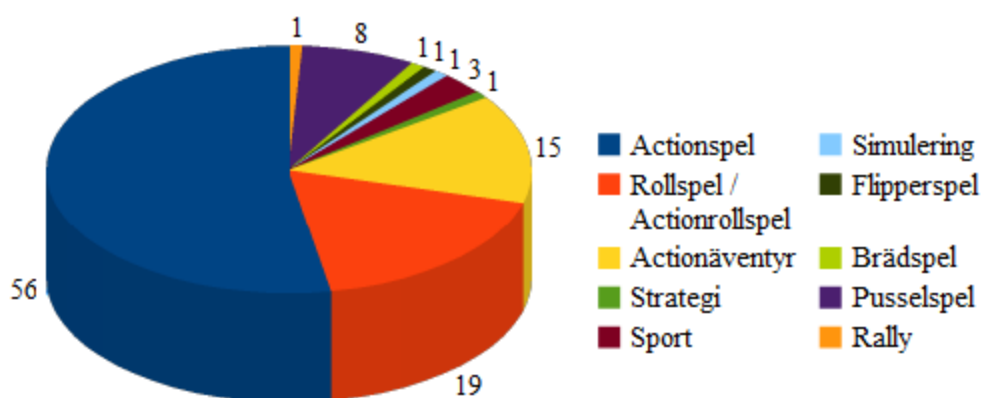


Diagram 2. De översatta spelens genremässiga fördelning.

Att actionorienterade spel visade sig uppta en så stor del av antalet färdiga översättningar måste anses som förvånande, då enligt Dietz (2006: 121) ”an entirely action-oriented game might only contain a few conversations between characters” samt ”a simple interface” och således vara förhållandevis enkla eller ointressanta för en översättare att arbeta med. Trots att detta inte stämmer för samtliga översatta spel i actiongenren – exempelvis visade sig spel som *Yoshi's Island* eller *Alien 3* innehålla relativt mycket text – visade sig dock en stor mängd actionspel mycket riktigt innehålla mycket litet översättningsbart innehåll, något som lett till att översättningarna i många fall också tycks ha färdigställts förhållandevis snabbt. I den medföljande ”readme”-filen till översättningen av actionspelet *Talespin* påpekar romhackaren/översättaren Björn Åström exempelvis att översättningspatchen färdigställdes ”på ung. 2 timmar” (Åström 1998), och Johan Hedqvist påpekar i dokumentationen till sin översättning av spelet *Zombie Nation* att översättningen var något han ”gjorde en kväll när jag inte hade något att göra” (Hedqvist 2000). Mattias Thorelli bekräftar, i ett uttalande från 2003, att han också anser att en stor del av alla svenska översättningar innehåller ”så lite text att en översättning är helt ointressant” (Thorelli 2003). Rollspelsgenren, som omfattade endast 19 översatta spel, utmärker sig däremot enligt O'Hagan (2009: 107) av att dess spel innehåller ”copious quantities of text” med ”the tendency [...] to pack in game play times which may stretch to over 100 hours” och torde således ha utgjort ett intressantare mål för svenska

romhackare och/eller översättare än actionspel – i synnerhet då dessa är fria att välja ut vilka spel som helst för översättning eftersom deras verksamhet, till skillnad från professionella spellokaliseras, inte är finansiellt motiverad så att "[t]he publisher usually decides what games are localized [...] based on financial viability" (Chandler 2005: 47).

Enligt Christoffer Rosendahl kan det däremot vara så att rollspel, till skillnad från vad ovanstående diagram visar, i själva verket faktiskt kan ha utgjort den populäraste genren att översätta bland svenska romhackare, men att det samtidigt är viktigt att skilja mellan *påbörjade* kontra färdigställda översättningar, av vilka endast den sistnämnda sorten (se avsnitt 9, genomgående) i denna uppsats har tagits med i statistiken och i det ovanstående diagrammet. Enligt Rosendahl är anledningen till att så få rollspelsöversättningar har slutförts att översättningar av detta slag varit mycket krävande att slutföra, vilket lett till att många projekt har påbörjats men aldrig blivit färdiga:

Rollspel tenderar faktiskt att vara den mest populära genren att översätta. [...] Jag skulle nästan gissa på att rollspelsgenren dominerar bland antal påbörjade, men icke slutförda projekt. (Rosendahl 2010a)

Trots att Rosendahl här uttalar sig i mycket försiktiga ordalag tycks en granskning av svenska romhackningsgruppers webbsidor skänka ett visst stöd åt hans "gissning". Exempelvis framgår via gruppen *Cyndeline Translations* webbsida att 6 av gruppens 9 planerade eller påbörjade projekt kategoriserats av sidans skapare som tillhörande genren "RPG", den engelska termen för rollspel. De övriga två spelen förefaller vara av genren actionäventyr, vilken, som framgår av ovanstående diagram, också tycks vara en populär genre att översätta (Cyndeline Translations, 2010). Samma distinktion kan observeras via en granskning av en arkiverad version av gruppen *General CoolNES Translations* webbsida från 2002, vilken visar att medlemmarna vid detta tillfälle ägnat sig åt 15 ofärdiga projekt. Dessa utgjordes av spelen *Castlevania II*, *Musashi no bouken*, *Radia Senki*, *Bastard!!*, *Chrono Trigger*, *Ranma RPG*, *Dragon Quest 1+2*, *Gulliver Boy*, *Seiken Densetsu 3*, *The Violinist of Hameln*, *Villgust*, *Wonder Project J* och *Ys IV* (General CoolNES Translations: Gamla nyheter, 2001), av vilka endast de tre spelen *Bastard!!*, *Castlevania II* och *Violinist of Hameln* enligt *GameFAQ:s* inte är hemmahörande i rollspelsgenren. Likaså visar de arkiverade versionerna av *The Translators* sida för pågående projekt till konsolerna Super Nintendo (*The Translators: Super Nintendo*, 2001) och Game Boy (*The Translators: Game Boy*, 2001) att samtliga ofullbordade översättningsprojekt utom två som gruppens medlemmar år 2001 ägnade sig åt utgjordes av spel som enligt *GameFAQ:s* hemmahör i rollspelsgenren.

Oavsett om Rosendahls ovannämnda gissning angående rollspel som "den mest populära genren" att översätta stämmer eller inte står det klart att spel tillhörande rollspelsgenren i varje fall tycks ha varit betydligt populärare att översätta än vad som framgår av statistiken. Hur kommer det sig i sådana fall att så få översättningar av denna typ har färdigställts, och att de färdigställda översättningarna till synes uppvisar en sådan preferens för actionrelaterade spel?

## 9.7 Diskussion av romhackarnas val av spel och attityder till sin verksamhet

Spel i rollspelsgenren utmärks enligt Dietz (2006: 129-130) av att de vanligtvis är mycket svåra att översätta. Detta beror, förutom att de enligt O'Hagan (2009: 107) innehåller ”copious quantities of text”, på att spelen i genren ofta befinner sig i den fantastiska ände av den skala som spelöversättare tvingas att arbeta inom, något som gör att översättningen av denna typ av spel har mer gemensamt med litterär översättning. Detta ställer också mycket höga krav på översättaren:

He or she must be able to employ deliberately archaic language, translate poems, songs and riddles, and be conversant with terminology from such fields as alchemy, heraldry and siege warfare. Most of all, the translator must be able to create names. Of course Tolkien set the standard here, naming hundreds of persons, species and places in ways that suggest much about them [...]. Translators will have to dig deep into myths, legends and fairy tales of the target language to recreate the linguistic experience of some of the best fantasy role-playing games. (Dietz 2008: 9)

*Cyndeline Translations* beskrivning av vad som krävs av en översättare till rollspelet *Adventures of Musashi* stärker Dietz' ovanstående beskrivning av rollspel som en genre vilken, även inom romhackningsscenen, kräver mycket av översättaren:

Spelet i sig innehåller många referenser och termer från det feudala [sic] Japan, inklusive kultur och religion. Kunskaper om detta (alternativt lite efterforskning) rekommenderas för eventuella översättare. (Cyndeline Translations: *Adventures of Musashi*, 2010)

Att översätta denna typ av spel är således något som både tar lång tid då det, i de fall där romhackaren ”dumpar” innehållet i rom-filen, kan ge upphov till en stor mängd ”scripts” att översätta (se avsnitt 8.4), men som också är komplicerat i sig då själva översättningen är betydligt mer avancerad än inom andra genrer och således tar längre tid att färdigställa. Som redan diskuterats (se avsnitt 8.1), tycks svenska romhackare i stor utsträckning ha varit beroende av varandras hjälp och individuella talanger för att färdigställa mer omfattande projekt som innefattat en större mängd översättning och romhackning än vad spel ur actiongenren erbjuder. Faktum är att majoriteten av de anförda citaten från *Cyndeline Translations* diskussionsforum i avsnitt 8.1 behandlar just översättningar av spel i rollspelsgenren, vilket kan påvisa den komplexitet, text- och arbetsmängd ett projekt av detta slag kan omfatta.

Som vidare diskuterats i samma avsnitt har samarbetet gruppmedlemmar emellan många gånger avbrutits därför att någon av de inblandade parterna dragit sig tillbaka eller upphört att höra av sig till projektets ledare, något som (se avsnitt 7.6) ofta tycks ha berott på att personerna fått andra saker att ägna sig åt i sina liv som de prioriterat mer än romhackning och/eller översättning. C\_Cliff poängterar att det ”är därför som många projekt aldrig blir slutförda. Man får helt enkelt respektera att de [inblandade] har andra intressen” (2010a), ett problem som alltså i synnerhet tycks infinna sig vid översättningen av just rollspel. Rosendahl kommenterar vidare att, trots hans gissning att rollspel utgör den populäraste genren att översätta, så kan ett romhackningsprojekt i dessa fall ”...ta flera år att slutföra och då tröttnar folk innan projektet har slutförts.” (Rosendahl 2010a). Det nedan citerade inlägget, ursprungligen postat på *Cyndeline Translations* diskussionsforum som svar på ett inlägg av medlemmen ”Tobbe”, belyser detta



väl. I sina föregående inlägg hade Tobbe dels uttryckt en önskan att gruppens medlemmar skulle påbörja en översättning av rollspelet *Golden Sun*, vilket han förklarar sig personligen tycka mycket om, samt kritiserat medlemmarna för att de inte varit mer aktiva inom gruppen och loggat in på diskussionsforumet oftare. Det citerade svaret postades av medlemmen ”Rom Raptor” och illustrerar de unika svårigheter som romhackare står inför då de skapar sina projekt:

Nu får du ge dig Tobbe!

Romhackning/översättning är en mycket tidskrävande syssla som folk gör gratis på sin fritid när de har lust.

En del här har aktiva projekt på gång och en del andra har inte så mycket tid för sånt här för tillfället (jag t ex korrekturläser bara numera).

Vill du ha en helt ny översättning som ingen jobbar med nu direkt så får du börja själv!

(Cyndeline Translations: *The Legend of Zelda – Oracle of Seasons* [Sida 3], 2007)

Nedanstående citat, ursprungligen postat av Christoffer Rosendahl under pseudonymen ”prrfect”<sup>31</sup> i en annan tråd på samma diskussionsforum, belyser detta ytterligare. Inlägget skrevs som svar på ett inlägg i vilket ”Tobbe” angett att han ”vill ha nån översättning till GBA<sup>32</sup> spel.. vore tacksamm [sic] om nån kunde fixa det :)” (Cyndeline Translations: *TM prrfect*, 2007). Rosendahls svar både illustrerar varför de inblandade väljer ut de projekt de gör, samt uppmanar Tobbe att själv lära sig romhacka:

Alltså, ge dig. Vi översätter det vi vill översätta. Om du vill ha nåt speciellt spel översatt så får du väl lära dig att romhacka. [...]

(Cyndeline Translations: *TM prrfect*, 2007)

Det tycks vara just på denna punkt som romhackning markant skiljer sig från andra i Sverige förekommande former av vad O'Hagan (2009: 94) kallar ”User Generated Translation” (UGT), som exempelvis så kallad ”fansubbing”. Till skillnad från att producera undertexter till en film, vilket i jämförelse är en relativt snabb och enkel process, är att lära sig romhacka en komplicerad process och ett projekt, i synnerhet av spel inom den populära rollspelsgenren, tar ofta lång tid och inleds enbart på grund av de inblandades stora kärlek eller entusiasm för ett eller flera spel (se avsnitt 7.9). Detta innebär också att de, som i exemplen ovan, inte översätter ett projekt på någon annans begäran, utan endast för att de själva vill det – vad Muñoz Sánchez (2009: 168) kallar översättning ”for fans by fans”. C\_Cliffs nedanstående reflektion, återgiven i sin helhet och ämnad som en uppföljning på Rom Raptors ovanstående inlägg, belyser ytterligare hur romhackning skiljer sig från andra former av UGT, något som gör att det inte är så lätt att bara ”be” om en översättning, samt uppmanar återigen ”Tobbe” att lära sig romhacka själv om han vill se översättningar av de spel han tycker bäst om:

jag tror nog, tobbe, att du jämför att översätta spel med filmer. det är en [våldig] skillnad att översätta en film, då oftast det engelska skriptet redan är synkad [sic] med dialogen, så det

---

<sup>31</sup>Det framgick tidigt i intervjuarbetet att Rosendahl kallat sig bland annat för denna pseudonym i sin översättningsverksamhet (C\_Cliff 2010a).

<sup>32</sup>En handhållen, portabel spelkonsol.

bara är att översätta. ett rpg som golden sun har säkert text på 300-600 kb, alltså lite över en halv mb text och det tar tid att översätta.

det tar även tid att romhacka ett spel då för det första att skriptet som man sätter in ska vara formaterad, t ex att inte texten inte hamnar utanför dialogfönstren. för det andra så kan ett spel ha mycket grafik. zelda mcs<sup>33</sup> menyer består till mesta dels [sic] av enbart grafik, vilket tar tid att rita om så att det ser snyggt ut. titelskärmen t ex tog fyra timmar non-stop att färdigställa.

att översätta ett skript som ligger på 150+ kb kan ta flera veckor, då översättarna har jobb, går i skolan eller har andra intressen.

jag själv har två jobb, flickvän och även andra intressen och har inte den tid jag hade förut.

du måste respektera att det jobb vi lägger på dessa översättningar (då du inte verkar vilja lära dig själv) tar tid.

-C\_Cliff

du måste förstå att folk har andra saker i sitt liv än att bara romhacka/översätta.

(Cyndeline Translations: The Legend of Zelda – Oracle of Seasons [Sida 3], 2007)

Att en omfattande arbetsinsats av många personer krävts, i kombination med att romhackare lämnat projekt eller scenen för att de prioriterat andra saker än att översätta, tycks således ha varit den huvudsakliga anledningen till varför så få spel ur genrer med omfattande textinnehåll har blivit översatta. En bidragande anledning tycks dessutom ha varit att en överdriven ”optimism” i vissa fall tycks ha rått när projekt har valts ut eller påbörjats, trots att tillräckligt många personer inte funnits tillgängliga för att slutföra dem. I ett inlägg från 2004, gällande en påbörjad översättning av rollspelet *Star Tropics*, påpekar Aeris130 exempelvis att antalet pågående projekt inom gruppen ”snart är [...] dubbelt så många som andelen aktiva personer som jobbar på dem” (Cyndeline Translations: Startropics @ Nes – Översättning..., 2004) och en lista över pågående projekt skapad 2006 anger *Star Tropics* som ”[f]örmodligen nedlagt”, och anger även att arbetet avstannat på flera andra projekt (Cyndeline Translations: Projekt?, 2006). Slutligen, vid sidans senaste uppdatering år 2008, fanns projektet ej längre alls med i webbsidans lista över pågående översättningar (Cyndeline Translations, 2010).

Relativt få individer bland allmänheten tycks också ha kommenterat översättningarna, något som gjort att de inblandade i vissa fall tappat intresset för sin verksamhet på grund av bristande feedback. Användaren ”Lynxo” anger bland annat att han ”tappade allt intresse när folk praktiskt taget VÄGRADE kommentera min FF6-översättning. Och gjorde man det, sade man som bäst ”Bra...” och inget mer...inte undra på att man tappar sugen.” (Cyndeline Translations: Längesedan..., 2004).

Hur kommer det sig då att översättningarnas genremässiga fördelning uppvisar en så stor mängd actionorienterade spel? Detta verkar bero på en kombination av flera faktorer. Rollspelsöversättningar tycks, som antyds ovan, ha varit den genre som åtnjutit högst ”status” (om än outtalad) bland de inblandade, men Aeris130 kommenterar också att ”[p]roblemet med hackandet är att man just har ett par favoriter som åtnjuter passion och intresse, samtidigt som

---

<sup>33</sup>Förkortning för ”The Legend of Zelda: The Minish Cap”; ett populärt actionäventyr.

man ändå vill översätta fler än 5 spel under sin livstid.” (Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2007). Denna tycks i vissa fall ha lett till att romhackare valt att översätta enklare projekt för att inom rimlig tid ändå kunna släppa en översättning i stället för att spendera årtal med att slutföra denna, och actionspel är enligt Rosendahl i detta avseende ”populära då de innehåller en del text”<sup>34</sup> (Rosendahl 2010a). Bland annat har Mattias Thorelli, som i övrigt översatt rollspel och actionäventyr, också översatt actionspelet *Chip 'n Dale 2*, vilket mycket riktigt visade sig innehålla relativt mycket text för ett spel i denna genre.

Ytterligare ett skäl till fördelningen tycks ha varit att vissa av de mer textfattiga spelen i actiongenren översatts av romhackare som varit nya inom scenen. En betydande del av alla actionspel som översatts visade sig härstamma från perioden 1998-2000, då många unga romhackare för första gången upptäckte eller anslöt sig till den svenska romhackningsscenen, och en stor del av dessa projekt verkar således ha utförts i syfte av dessa att lära sig verksamheten innan de gick vidare till mer komplicerade projekt. Exempel på detta går även att uppmärksamma via en arkiverad version av gruppen *Cyndeline Translations* (vid detta tillfälle kallat *Cyndeline Romhacks*) sida från 2004. En granskning av gruppens nyhetsarkiv från denna tid visar att dess grundare, Aeris130, då denne blivit verksam inom romhackning inledningsvis valt att översätta ett flertal actionrelaterade spel (*Tiny Toon Adventures*, *Bubble Bobble*, *Talespin*) vilket gradvis gett honom erfarenhet att sedan ta sig an spel inom mer komplicerade genrer (Cyndeline Romhacks, 2004). Vissa av spelen i actiongenren i det ovanstående diagrammet tycks därför ha översatts som en slags ”övningsprojekt” innan dess romhackare i vissa fall gått vidare till mer komplicerad verksamhet.

## 10 Översättningarnas omfattning och spelbarhet

### 10.1 De översatta spelens kommunikativa resurser

I denna del av undersökningen granskas de översättningar som förfärdigats av svenska romhackare samt deras övergripande spelbarhet; en process som inledningsvis föreföll kompliceras något av att video- och datorspel innehåller fler än en översättningsbar resurs. Trots allt hävdar O'Hagan (2005: 3) att ”[t]he advancement of computer technology” lett till att moderna spel idag har ”many more elements to be localized than earlier games”, däribland ”text, audio, art (i.e. graphics with textual components) as well as cinematic assets commonly known as cut-scenes [and] dialogues between characters”. Att som spellokaliserare översätta resurser som dessa kan vara mycket krävande. Chandler (2005: 142) omnämner exempelvis att cinematiska resurser kräver ”a small group within the localization team [...] dedicated to getting them localized since they can be time consuming to produce”, samt att att översätta inspelat tal och dialoger är ”time consuming and costly since so many factors are involved – voice actors, sound engineers, studio engineers, studio time and so forth.” (ibid: 140).

---

<sup>34</sup>Några av de granskade actionspele befanns innehålla relativt mycket text (om ej tillnärmelsevis så mycket som ett rollspel), bland annat spelen *Yoshi's Island*, *Alien 3* och *Metal Warriors*.

I själva verket visade det sig dock betydligt enklare att undersöka de spel som utvalts för översättning av svenska romhackare än vad O'Hagans ovanstående utlåtande ger uttryck för. Eftersom de översatta spelen i huvudsak härstammade från slutet av 80- till mitten av 90-talet, och eftersom de ursprungligen tillverkats för 8- och 16-bitars spelkonsoler (se avsnitt 9.5), innebar detta att de på grund av sin ålder inte innehåller samma typ av översättningsbara resurser som moderna tv-spel, vilka skapats efter 16-bitarseran (jfr med O'Hagan ovan). Inget av de granskade spelen innehöll till exempel något inspelat cinematiskt innehåll av den sort som av Chandler (2005: 142) definieras som "movies that appear in the game" och det gick praktiskt taget inte heller att finna några exempel på inspelat tal eller dialoger i något spel. Nedan redovisas de översättningsbara resurser som befanns existera i de tv-spel som utvalts för översättning av svenska romhackare, samt till vilken grad dessa befanns ha bearbetats av svenska romhackare och översättare.

### 10.1.1 Ljudmässiga resurser

Samtliga granskade spel innehöll både ljudeffekter och musik, men dessa visade sig i praktiskt taget samtliga fall vara av sådant slag att någon översättning inte varit nödvändig. På grund av spelens ålder samt tekniska begränsningar och utrymmesbrist hos de konsoler och lagringsmedia för vilka de givits ut, innehöll spelen i samtliga fall utom ett inte något inspelat, samplat tal att översätta. Spelens musik visade sig likaså i nästan samtliga fall vara rent instrumentell, utan några inspelade sångtexter av sådan sort som av O'Hagan (2005: 6-7) omtalas som idag ofta förekommande resurser vid moderna spellokaliseringprojekt.

Det enda undantaget visade sig vara det av gruppen *General CoolNES Translations* översatta spelet *Tales of Phantasia*. Detta spel innehåller bland annat en kortare dialog i spelets inledning, inspelade utrop från spelfigurerna under diverse stridssekvenser i spelet, samt en sång vars sångtext är i spelet är inspelad i form av tal. Dock hade inget av detta innehåll översatts i den svenska översättningen av spelet, och var heller inte översatt i den av engelskspråkiga romhackare utförda översättning som denna baserats på. Anledningen till att denna resurs inte översatts är, enligt en av de svenska romhackare ur gruppen *General CoolNES Translations*, som översatte projektet, att "rösten, och sången [...] ligger sparade på ett sådant sätt att det är näst intill omöjligt att ändra. Visst, det GÅR, men det är mycket mer jobb än det är värt." En annan romhackare ur gruppen kategoriserar denna typ av översättning som "...[j]obbigt att fixa, gissar jag, man måste ju hitta ljuden i spelet och dessutom hitta bra röster" (*General CoolNES Translations: Gamla nyheter*, 2001). Det verkar således som att både de engelska och svenska romhackare som översatt spelet i fråga valt att bortse från att översätta denna resurs av ungefär samma skäl som ovan anges av Chandler (2005: 140), nämligen att översättningen varit "time consuming [...] since so many factors are involved".

Dock utgjorde *Tales of Phantasia* ett undantag, och i samtliga andra fall har svenska romhackare i sina översättningar således enbart behövt fokusera på två olika resurser, nämligen ett spels textmässiga innehåll och dess grafik. Att mer än en resurs finns att översätta innebär dock att romhackning ändå har vad O'Hagan (2005: 2) kallar "multidimensionality of translation" gemensamt med andra typer av spellokalisering, vilket innebär att flera olika färdigheter krävs av de eller den romhackare som översätter ett givet spel – något som också reflekterats i hur dessa hanterat översättningens olika resurser.

### 10.1.2 Grafik

Att romhackaren och/eller översättaren på något sätt manipulerat eller översatt delar av spelets grafiska innehåll visade sig inom svenska romhackningsprojekt vara mycket vanligt förekommande. Eftersom både dessa ändringar och deras förekomst dock redan ingående har diskuterats i den del av uppsatsen som behandlar själva romhackningsprocessen (se avsnitt 8.2.2, 8.2.3, 8.2.4 och 8.2.5) hänvisar jag således, för att här slippa upprepningar, läsaren till dessa avsnitt för en detaljerad genomgång av vad varje typ av grafikändring innebär, samt en övergripande diskussion angående deras förekomst.

För att i detta avsnitt däremot i större detalj anknyta till vad granskningen av översättningarna påvisade, så visade sig den vanligast förekommande grafikändringen bland svenska romhackare utgöras av infogandet av svenska bokstäver i rom-filen. Att denna typ av grafiska manipulation förekom så ofta är dock föga förvånande: Som redan diskuterats i avsnitt 8.2.2 är den nödvändig för att romhackaren ska kunna använda sig av svenska bokstäver (Å, Ä och Ö) i sin översättning, något som endast kan ske genom att denne via grafikmanipulation ändrar spelets alfabet. Intressant nog innehöll dock inte samtliga granskade spel svenska tecken infogade på detta sätt. Bland annat i fallet med de översättningar som släppts av gruppen *The Best Translators* har inga svenska bokstäver infogats i grafiken, vilket enligt gruppens hemsida tycks ha berott på bristande kunskap kring hur detta går till (*The Best Translators: Klart arbete*, 2010). Ett liknande problem tycks ha uppstått vid gruppen *Bräkne-Hoby Translations* översättning av spelet *Guardian Legend* (*Bräkne-Hoby Translations: Guardian Legend*, 2010). Givetvis visade sig detta påverka översättningens spelbarhet i negativ riktning då bristen på svenska bokstäver gjorde spelens textinnehåll svårare för spelaren att förstå, bland annat därför att exempelvis bokstaven "A" fått tjäna både som sig själv och som ersättning för "Å" och "Ä", något som gjorde texten betydligt svårare att tyda. Dock är detta undantagsfall, och i praktiskt taget samtliga spel hade svenska romhackare genom att manipulera spelets grafik framgångsrikt lyckats introducera Å, Ä och Ö i sina översättningar.

Som vidare diskuterats i avsnitt 4.3.3, förekom också att romhackaren och/eller översättaren gjort ändringar i den grafik som utgjort spelets titelskärm, vilket också visade sig vara vanligt förekommande bland en stor mängd av de granskade spelen. Då avsnitt 4.3.3 innehåller en ingående diskussion kring exakt hur dessa ändringar kan se ut och tillkomma, är det i detta avsnitt i stället på sin plats att närmare granska exakt vilka speltitlar romhackarna valt att översätta. I de många fall visade sig dessa ha skapat en svensk titelskärm om spelet på något sätt redan hade getts en svensk titel innan översättningen påbörjades. I synnerhet visade sig detta vara sant för spel som på något sätt baserats på populärkulturella tv-program eller serier som redan lanserats i Sverige under svenska namn. Exempelvis hade en översättning av spelet *Duck Tales* fått sin titel översatt till *Joakim von Anka och tre knattar*, spelet *Chip n' Dale: Rescue Rangers 2* översatts till *Piff & Puff: Räddningspatrullen 2* och spelet *Tale Spin* fått sin titelskärm översatt till *Luftens Hjältar*<sup>35</sup>. Mer anmärkningsvärt var dock att även spel vars titlar mycket enkelt skulle ha gått att översätta till svenska i vissa fall i stället hade lämnats

---

<sup>35</sup>Samtliga dessa tre spel är baserade på tv-serier av Disney vilka under slutet av 80- och under majoriteten av 90-talet visades i Sverige, och de översatta titlarna utgörs av de svenska titlar som tv-serierna officiellt tilldelades då de ursprungligen lanserades i Sverige.

översatta, så att *Ice Hockey* inte översatts till *Ishockey* och *Circus Charlie* inte översatts till *Charlies Cirkus*. Även spel som med lite god vilja skulle ha gått att ge svenska titlar hade ofta lämnats översatta, så att *Shadow Warriors* inte översatts till exempelvis *Skuggkrigarna*, *Gun.Smoke* inte översatts till *Krutrök* och *Tales of Phantasia* inte översatts till *Fantasiernas sagor* – trots att den sistnämnda översättningen faktiskt dryftats av en medlem i den grupp som översatte spelet i fråga (General CoolNES Translations: Gamla nyheter, 2001).

Detta kan dock ges flera förklaringar, och kan ha varierat beroende på individuella gruppmedlemmar och projekt. I fallet med spel som *Ice Hockey* förefaller den enklaste förklaringen helt enkelt vara att romhackaren inte känt till hur man burit sig åt för att göra mer avancerade grafikförändringar eller, alternativt, saknat den grafiska talang som krävs för att göra dessa och således helt enkelt avstått från att ge spelet en svensk titel. I fallet med titlar som inte ordagrant kan översättas till svenska, men däremot omarbetas, är det i vissa fall i stället möjligt att spelet eller den serie spel detta tillhört varit så känt under sitt engelska namn att en översättning av detta helt enkelt varit överflödigt eller omöjligt. Som exempel kan här nämnas att samtliga spel i serien *Final Fantasy* fått behålla sina engelska titlar, med största sannolikhet därför att spelseriens namn varit så känt både i Sverige och internationellt att det vore omöjligt att ge ut översättningarna under någon annan titel. Detsamma tycks ha varit sant i fallet med spelet *Tales of Phantasia*. Att ett spel inte getts en svensk titel kan dock också ha berott på att romhackaren antingen inte lyckats komma på någon som denne tyckt låtit bra, eller på grund av att den entusiasm en viss romhackare visat inför det spel denne valt ut för översättning (se avsnitt 7.9) av personliga skäl gjort denne ovillig att avvika för långt från originalet och ändra titeln. Exempelvis visade sig *The Translators* i sin översättning av *Zelda II: The Adventure of Link* ha översatt spelets titel till *Zelda II: Äventyret om Link*, medan både *Cyndeline Translations* och *MetalHead Hacking Group* i sina separata översättningar av samma spel helt låtit bli att ge det en svensk titel. Romhackare tycks därför av personliga skäl kunna välja att översätta eller låta bli att översätta ett spels titel och titelskärm beroende på projektet i fråga, personlig preferens och grafisk förmåga.

Som diskuterats i avsnitt 8.2.5 förekom också översättningar i vilka även övriga delar av spelens grafiska innehåll, eller allt detta, också hade översatts så att översättningarna i det sistnämnda fallet utgjorde vad Chandler (2005: 14) kallar ”full localizations”. Då det redan diskuterats vilka element ur spelen översättningar som dessa visade sig omfatta, kan det i detta avsnitt vara lämpligare att mer i detalj gå in på av vilka faktorer dessa visade sig vara relativt ovanligt förekommande. En av dessa visade sig vara begränsningar i själva grafiken i sig, där vissa grafiska element lämnats översatta därför att det på grund av deras storlek eller utformning varit svårt att anpassa dem till svenska. En av de vanligast förekommande exemplen i denna kategori visade sig utgöras av i spelvärlden förekommande skyltar med text, som i det nedanstående exemplet från spelet *Final Fantasy II*:



Bild 13. Vårdshusets skylt (inringad i rött) har i spelet lämnats översatt.

Enligt Rosendahl ”brukar [skyltar] vanligtvis inte översättas [...]” därför att ”[d]et kan vara nog så svårt att få in ett svenskt ord för till exempel ”Shop” på den lilla platsen som finns.” (Rosendahl 2010c). I exemplet ovan skulle detta ha inneburit att romhackaren skulle fått ersätta texten med ”vårdshus”; ett ord som är betydligt längre än engelskans ”inn” och således troligtvis inte skulle gått att få plats med på den förhållandevis lilla skylten. Detta visade sig även gå att uppmärksamma i Mattias Thorellis i övrigt mycket ambitiösa översättning av spelet *Terranigma*, i vars dokumentation han påpekar att ”[d]iverse skyltar där det exempelvis står ’Hotel’” i spelet inte har översatts (Thorelli 2003), till synes på grund av att dessa i spelet rent grafiskt har varit så små att en tillfredsställande svensk översättning inte gått att åstadkomma på den yta de erbjudit romhackaren. I de fall då allt innehåll i ett spel faktiskt har översatts av en romhackare tycks detta i de flesta fall ha berott på att de i spelet förekommande grafikområden som innehållit text varit tillräckligt stora för att en passande svensk översättning ska ha kunnat inrymmas i dem. Nedanstående exempel, tagna ur den av *Cyndeline Translations* utförda översättningen av spelet *Kirby's Adventures* (på svenska översatt till *Kirbys Äventyr*) illustrerar hur den romhackande översättaren i detta fall ersatt samtliga element som gått att översätta, inklusive grafiska beskrivningar av händelser i spelet (texten ”MÅL” i bildens nederkant, som här indikerar att spelaren har kommit till slutet av en bana) och skyltar (”TRYCK A!”):



Bild 14. Ett exempel på en fullständig lokalisering, här av spelet Kirby's Adventures

Begränsningar i grafiken, i samband med svenskans tendens mot längre ord jämfört med engelskan, verkar således vara en bidragande anledning till att jämförelsevis få spel lokaliserats fullständigt av svenska romhackare. Ytterligare ett skäl visade sig, som redan ingående diskuterats i stycke 8.2.5, utgöras av den s.k. ”komprimering” av spelets grafiska innehåll som är vanligt förekommande i spel tillhörande de konsoler som bland svenska romhackare utgjort de mest populära målen för översättning. Om grafik är komprimerad kan den inte översättas, och i detta tycks också i flera fall ha utgjort ett hinder för romhackaren. Det gick till och med att finna exempel på spel där romhackaren, innan romhackningsfasen inletts, till synes inte tillräckligt efterforskat förekomsten av komprimering i spelet, vilket lett till att denne när projektet inletts upptäckt att mycket få element i spelet faktiskt kunde översättas. Spelet *Samurai Shodown*, översatt 2004 av *Cyndeline Translations*, tycks ha varit mycket kraftigt komprimerat, vilket enligt den ”readme-fil” som översättaren bifogat sin översättning lett till att ”[e]ndast dialogerna i spelet har blivit översatt [sic], då resten av texten och grafiken torde vara komprimerade.” (Aeris 130 2004). Att nästan inget innehåll i spelet på detta sätt visade sig kunna bearbetas ledde också till att översättningen i fråga senare togs bort från Cyndelines webbsida på grund av att dess översättare inte ansåg den hålla ”en någorlunda hyffsad [sic] kvalitet” (Cyndeline Translations: Om Cyndeline Translations, 2010).

Grafik utgör således en resurs som av svenska romhackare har behandlats i olika utsträckning. Dock befanns grafikelementet i de flesta spel användas så pass lite för att kommunicera med spelaren att det inte i nämnvärd utsträckning påverkade spelbarheten även när vissa delar av detta, som exempelvis skyltar i spelvärlden eller dylikt (se ovan) inte hade översatts av romhackaren. I stället visade sig den främsta kommunikativa resursen inom svenska romhackningsprojekt vara spelens textmässiga innehåll, varför denna resurs också tilldelats sitt eget stycke.



## 10.2 Spelens textmässiga innehåll

Då inga av spelen, på grund av konsolernas ålder och tekniska begränsningar (se ovan), innehöll varken cinematiska resurser i form av inspelade filmsekvenser eller inspelade repliker från röstskådespelare (förutom i ett enda fall, se stycke 10.1.1) visade sig textmediet således vara den primära resurs med vilken samtliga granskade spel i första hand befanns kommunicera med spelaren. Samtliga av de granskade spelen innehöll åtminstone någon form av textmässigt innehåll, antingen i form av dialoger, narrativ, meddelanden till spelaren eller andra element, vilka hade översatts av romhackaren/översättaren. I ett flertal översatta spel, ofta släppta under scenens tidigaste år (1998-1999) visade sig dock översättningar ofta ha skett av spel som innehållit så pass litet text att det i många fall är diskutabelt huruvida en översättning kan sägas ha varit meriterad – något som i huvudsak tycks bero på att spelen tillhört actiongenren. Spel som *The Goonies*, *Rush 'N Attack* och *Super Mario Bros.* befanns exempelvis innehålla endast helt korta textmeddelanden riktade till spelaren, ofta insprängda mellan olika banor i spelet, samt text vid spelets titelskärm som uppmanar spelaren att trycka på startknappen ("PUSH START") eller välja ifall denne vill spela ensam eller med en vän ("1 PLAYER GAME / 2 PLAYER GAME"). Spel av denna typ innehåller också text visad under spelets gång som visar vilken nivå spelaren för närvarande befinner sig på ("WORLD 1-1") eller den nuvarande poängställningen ("SCORE"). Detta stämmer överens med Dietz (2006: 121) definition av de flesta "entirely action-oriented game[s]" som innehållande enbart "a simple interface". Även Thorellis åsikt, nämligen att vissa av de spel som översatts innehållit "så lite text att en översättning är helt ointressant" (Thorelli 2003) tycks i ett flertal fall stämma in på många av dessa tidigast översatta spel. I de fall då spelen också innehåller vad Dietz (2006: 121) kallar "a few conversations between characters", är det dock möjligt att i större omfattning yttra sig om översättningen och dess inverkan på bland annat spelbarheten. Översättningar av spel av detta slag visade sig vara vanligt förekommande bland olika grupper med början under perioden 2000-2001, då de spel som valts ut för översättning i huvudsak utgjorts av rollspel som innehållit vad O'Hagan (2009: 107) kallar "copious quantities of text". Det är således spel av denna sort, med ett rikligt textinnehåll, som denna del av uppsatsen i huvudsak refererar till.

### 10.2.1 Tekniska begränsningar och problem

Tekniska begränsningar visade sig i vissa fall ha inverkat på hur översättaren valt eller blivit tvingad att formulera sig i sin översättning. I några spel visade sig lösryckta delar ur texten inte ha gått att översätta, vilket oftast visade sig bero på att dessa av speltillverkarna utsatts för olika former av komprimering (se avsnitt 8.3). För det mesta rörde det sig i dessa fall dock om förhållandevis korta textstycken eller enskilda ord ur spelet. Exempelvis hade i spelet *Ninja Gaiden* texten "Stage" och "Score" inte översatts, eftersom översättaren på grund av komprimering inte kunde hitta texten i rom-filen. I några fall var det oöversatta textinnehållet något längre, som i fallet med *Cyndeline Translations* översättning av spelet *Kirby's Adventure*, där den bakgrundshistoria som visas under spelets inledningssekvens inte kunnat översättas. I ett par fall visade sig också textinnehållet i ett spel inte vara helt översatt därför att översättningen fortfarande befann sig i en betaversion. *Bräkne-Hoby Translations* översättning av *Final Fantasy 3* och *Zus Translations* översättning av *Final Fantasy 6* utgör bägge exempel på detta. I dessa översättningar hade namn på diverse objekt och fiender i spelen till största delen översatts, medan dialoger och liknande innehåll fortfarande var relativt obearbetade.

Bortsett från komprimerad text visade sig platsbrist, av den sort som omtalas i stycke 8.5, vara ett återkommande problem som romhackare vid översättning av textmässiga element tvingats att försöka kringgå. I vissa fall visade sig enskilda ord i översättningarna, på grund av det sätt på vilket de lagrats i rom-filen, av översättarna endast kunna ersättas med ord av exakt samma längd, vilka innehöll lika många bokstäver. I förhållandevis många fall utgjordes ord av dessa slag exempelvis av "ITEM", vilket visade sig vara ett vanligt förekommande ord i översättningarna av spel i serien *Final Fantasy* där en bland romhackarna vanligt förekommande lösning var att ersätta det med svenskans "TING", ett ord med lika många bokstäver. I fallet med andra spel utgjorde dock ord av detta slag mer av ett problem, och visade sig ibland leda till att romhackaren fick "korta ner" det ord som valts att ersätta ordet i måltexten. Som exempel kan nämnas platsnamnet "Mill" i spelet *Terranigma*, vilket i översättningen ersatts med "Kvrn" eftersom fler bokstäver på grund av tekniska skäl inte kunde infogas. Denna typ av nedkortningar visade sig dock vara förhållandevis ovanligt förekommande och invercade ej heller nämnvärt på spelbarheten. I många fall hade översättaren och/eller romhackaren i stället också lyckas lösa denna typ av problem och skapa mer plats i texten genom att manipulera de "pointers" som styr var ett visst textstycke ska börja och sluta (se avsnitt 8.5.1).

Ännu ett vanligt problem visade sig i några fall utgöras av att översättningen av spelets text i den svenska versionen hade gett upphov till olika typer av buggar eller formatfel. Som exempel kan nämnas spelet *Exile*, översatt av *Cyndeline Translations*, där markören i de menyer i vilka spelaren blir ombedd att välja mellan alternativen "Ja" och "Nej" i vissa fall överlappar bokstaven N i "Nej" på grund av att översättaren inte hittat de kontrollkoder (se avsnitt 8.4) som styr funktionen. Likaså har i *General CoolNES Translations* översättning av spelet *Monstania* ett problem infunnit sig som gör att spelet uppvisar buggar ifall spelaren försöker ändra spelfigurernas namn, och i *Cyndeline Translations* översättning av spelet *Yoshi* blir tre ord oläsliga när en spelare vinner en tvåspelarmatch. Samtliga problem av detta slag härstammade från att rom-filen i sig varit kodad på ett sådant sätt att det gett upphov till tekniska svårigheter vid översättningen. Dock visade sig de romhackare som arbetat på projekten i fråga i samtliga fall ha omnämnt problemens existens i översättningens medföljande "readme"-fil, samt ibland också – som fallet visade sig vara med översättningen till *Monstania* – redogjort för hur spelaren ska gå till väga för att undvika att buggar infinner sig<sup>36</sup>, och denna typ av tekniska problem var av denna anledning heller inte så allvarliga att de i någon egentlig utsträckning invercade på själva spelbarheten.

### 10.2.2 Grammatiska och språkliga problem

Översättningar med ett rikligt textmässigt innehåll (se avsnitt 10.2) visade sig i många fall uppvisa ett flertal återkommande språkliga och grammatiska problem av en så pass uppenbar natur att de även vid en hastig genomspelning var förhållandevis iögonfallande. Dessa problem befanns inte gå att uppmärksamma enbart i vissa spel, utan gick tvärtom att notera om och om igen i olika översättningar färdigställda vid olika årtal under scenens historia och av helt olika grupper som arbetat oberoende av varandra. En preliminär kartläggning gav vid handen att

---

<sup>36</sup> Dvs. att i spelet i fråga undvika att byta namn på figurerna i detta.

problemen i huvudsak föreföll utgöras av felöversättningar, särskrivningar, grammatiska felaktigheter, besynnerliga radbrytningar samt – i huvuddelen av fallen – en bibehållen och påfallande engelsk meningsbyggnad, ordföljd och versalisering. Att ingående och i detalj presentera exempel ur översättningarna och diskutera dessa ligger dock, som redan omnämnts i avsnitt 6.1, inte inom ramen för denna uppsats. Likaså rymmer inte heller en analys av översättningarnas språkliga kvalitet, eller i vilken grad översättarna valt att hålla sig nära källtexten, inom uppsatsens teoretiska ramverk (se avsnitt 3, genomgående). Denna typ av analyser sparas därför med fördel till en potentiell framtida undersökning, för vilken de skulle utgöra ett tacksamt mål för analys utifrån etablerade översättningsvetenskapliga teorier. Nedan kommer jag dock att anföra ett exempel på en typ av översättningsrelaterat misstag som gick att notera i vissa översättningar och som påverkade spelbarheten på ett sätt som anknyter till det befintliga teoretiska ramverket.

### 10.2.3 ”Linguistic plot-stoppers” som ett resultat av felöversättning

I flera av de översatta spelen är översatta textavsnitt ofta färgade av en kraftig interferens från källspråket (som praktiskt taget alltid varit engelska; se avsnitt 9.2); ett fenomen som ingående diskuterats av bland annat Toury (1995: 274-9). Detta har bland annat yttrat sig i att översättaren eller översättarna förefaller ha hållit sig för nära källtexten eller missförstått vissa ord ur denna då de översatt exempelvis namn på platser eller objekt; något som ibland resulterat i att språklig förvirring infunnit sig i den översatta versionen av spelet. Följande textexempel, hämtat ur översättningen av spelet *Tales of Phantasia*, kan illustrera hur detta på åtminstone ett ställe i spelet har gett upphov till att ett moment i detsamma blivit svårare att genomföra för spelaren:

Källtext	Översättning
Hey, can you do me a favor and carry that statue to the isle?	Du, kan du göra mig en tjänst och bära den statyn bort till ön?
Cless: A statue of a Bush Baby? What is it doing here?	Cless: En staty av ett skogsbarn? Vad gör den här?

Replikerna i exemplet kan inte tillfredsställande förklaras utan nedanstående illustration:



Bild 15. På grund av en felöversättning blir en uppgift i denna scen svårare att lösa för spelaren.

Som framgår av ovanstående bild utspelar sig den engelska källtextens dialog inuti ett värdshus. Spelets huvudperson, Cless (den ljushåriga figuren i bildens vänstra övre kant), ombes av värdshusvärdinnan (kvinnan bakom disken i bildens nedre högra sida) att flytta en staty (i bilden placerad till höger om B). Enligt källtexten skall denna flyttas till ”the isle”. Källtexten innehåller dock ett stavfel<sup>37</sup>, och i stället är det *gången* (”the aisle”) i bildens överkant (markerad med A) som avses. Detta tycks dock inte ha uppfattats av de svenska översättarna, vilka i stället direktöversatt meningen ordagrant från engelskan med praktiskt taget bibehållen ordföljd (”Du, kan du göra mig en tjänst och bära den statyn bort till ön?”) – något som lett till att ”den” i egenskap av demonstrativt pronomen har fått ersätta engelskans ”that” hellre än att översättaren på svenskt maner skrivit om meningen som ”statyn där”. Även namnet på statyn i sig (”statue of a Bush Baby”) har ordagrant översatts till ”[e]n staty av ett skogsbarn<sup>38</sup>”. En närmare inspektion av statyn i fråga gör det dock troligare att denna i stället föreställer en apa i familjen *Galagidae*, vilken i engelskspråkiga länder kallas just *bush baby* (”Galago” – Wikipedia, the free encyclopedia, 2010) men på svenska *öronmakier* eller *galago* (”Galagoer” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 2010). Att replikskiftet på ovanstående sätt översatts på fel sätt, och med kraftiga engelska interferenser, kan tyda dels på att översättarna inte insett att

<sup>37</sup> Den engelska romhackningsgrupp som skapat den översättning de svenska romhackarna baserat sin översättning på tycks senare ha skapat flera reviderade versioner av denna, vilka ej innefattat det ovanstående felet (”isle”). Detta till trots tycks den svenska översättningen inte ha blivit reviderad, trots att dess engelska förlaga blivit rättad.

<sup>38</sup> Namnet har också, vid ett senare tillfälle i spelet, blivit översatt med ”Buskbaby”, vilket tytt på bristande kommunikation och samordning mellan projektets översättare.

spelbarheten kan komma att påverkas när spelet får en annan språkdräkt, men också att de inte i tillräckligt stor utsträckning har spelat igenom spelet innan eller samtidigt som de översatt det; något som lett till att de inte uppfattat vad de ovanstående anförda orden ur källtexten är tänkta att betyda i sina aktuella sammanhang på grund av bristande kontext under översättningsprocessen. Detta är något som enligt Dietz, i fallet med professionellt lokaliserade spel, kan resultera i att spelaren ”fastnar” och inte kan slutföra ett visst spelmoment på grund av språklig förvirring:

The only way of verifying that every translation works in its context is to play the game in the localized version. This is not always easy, particularly when one considers the tight deadlines often imposed during the localization phase, but not doing so could have serious consequences. The worst that could happen (and actually has happened) is a “linguistic plot-stopper,” i.e., a translation error that prevents the player of the localized version from finishing a mission or even the entire game (2006: 124-125).

Fascinerande nog tycks alltså situationer liknande denna även kunna uppstå i fallet med av romhackare färdigställda översättningar, vilket varken omnämns någonstans i O'Hagans (2009) eller Muñoz Sánchez (2009) arbeten om denna typ av verksamhet. För att spelaren ska kunna klara av det ovanstående spelmomentet måste denne flytta statyn så att den står framför ett av fönstren i gången (*aisle*) i den övre delen av bilden, varpå värdshusvärdinnan tackar för hjälpen och ger spelaren en belöning. Visserligen förtydligar värdinnan, om spelaren väljer att acceptera uppgiften, i grova drag vart statyn ska flyttas (”Sätt den nära fönstret, tack.”), vilket inte gör problemet fullständigt olösligt. Dock leder felöversättningen ändå till att uppgiften blir betydligt svårare att genomföra för spelaren om denne inuti värdshuset börjar leta efter ett fönster i närheten av en icke-existerande ”ö” än vad som hade varit fallet om spelet redan inledningsvis lyckats kommunicera att statyn måste flyttas till *gången*.<sup>39</sup>

Att även romhackare på ovanstående sätt också i vissa fall tycks kunna uppvisa en bristande kunskap kring platser eller skeenden i de spel de valt att lokalisera är överraskande, då enligt Muñoz Sánchez (2009: 178) ”romhackers are very familiar with the games they translate, so they have context during the translation of the script” – något som i åtminstone fallet med svenska romhackare alltså inte alltid tycks stämma. Eftersom *Tales of Phantasia* av romhackare översatts till ett flertal olika språk, däribland spanska, finska och norska, vore det också intressant att i en potentiell framtida studie notera huruvida samma felöversättning även insmugit sig i dessa översättningar, då dessa också är baserade på samma engelska källtext som den svenska översättningen.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Problemet infinner sig visserligen också i den engelska källtexten, men torde där vara betydligt mindre uppenbart med tanke på likheterna mellan orden ”isle” och ”aisle” samt att endast en bokstav skiljer sig mellan dem (jfr. med svenskans ”korridoren” kontra ”ön”).

<sup>40</sup> Det är viktigt att poängtera att den engelska källtexten inte på samma sätt kan anses ”felöversatt”, då det ursprungliga felet i denna uppenbarligen endast resulterat på grund av ett stav- eller slarvfel å översättarens sida då denne skrivit ut ett i övrigt korrekt översatt ord.

### 10.3 Svenska romhackares syn på en bra översättning

Som ett led i undersökningen granskades även vilken syn svenska romhackare och/eller översättare hade på vad de ansåg utgöra en ”bra” eller ”lyckad” översättning, samt vad de ansåg att man i egenskap av översättare måste göra för att åstadkomma en sådan. Denna granskning utfördes dels genom att intervjupersonerna tillfrågades efter sin åsikt kring ämnet, men också genom en studie av *Cyndeline Translations* diskussionsforum där en diskussion, i vilken många av gruppens medlemmar visade sig ha deltagit, visade sig behandla ämnet vad dessa ansåg utgöra en ”bra översättning” (Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2007).

Granskningen klargjorde att flera av de inblandades syn på begreppet i de allra flesta fall tycks ha utgjorts av en översättning som inte i alltför stor utsträckning avviker från källtexten.

Gruppmedlemmen ”Aeris130” angav till exempel följande skäl till varför han, i sina översättningar, valt att hålla sig nära källtexten och dess grammatik:

”[J]ag [brukar] föredra regeln att man ska kunna se på en mening (oavsett sammanhang) varifrån den kommer. *Eftersom jag dessutom i princip memorerat hela dialogen i FF3 (Snes) efter årtals av spelande, stör jag mig ganska mycket på saker som avviker allt för mycket.*”

(Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2007 [min kursivering])

Då han vidare ger ett exempel på ”formuleringar som kan göras bättre” i svenska översättningar anger Aeris130 att dessa för honom tycks inbegripa enbart mycket små ändringar i texten, så att meningen ”... ’Sköldpaddans huvud är i vägen?’ [s]kulle tex låta bättre som ’Är sköldpaddans huvud i vägen?’” (Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2007). Mattias Thorelli, som också visade sig ha deltagit i samma diskussion på forumet, visade sig dock ha en syn på ämnet som var den diametralt motsatta; något som också framgår i hans svar till Aeris130s ovanstående inlägg:

Okej, no offense, men här ligger nog en stor del av varför så många svenska översättningar är dåliga. Så kan man inte resonera.

Om det INTE avviker, finns det ingen som helst anledning att välja svenska över originalet. För vet du vad? *I alla översättningar går något förlorat.* Att behålla originalets ton och flöde när man byter språk är något av det svåraste man kan göra. Jag tror inte många klarar det. Och nu menar jag inte bara spel utan all översättning. Det finns alltid nyanser, ordvariationer, meningsuppbyggnader, talesätt och sådant, som är oöversättliga. Det enda man då kan göra som översättare är att hitta på något eget som förmedlar ungefär samma sak. Var kreativ eller förlora. Det räcker inte med att översätta rakt av, för då försvinner något per automatik. Jag kan inte betona det här nog. (Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2007)

Thorellis kritik belyser många av de problem som även vid en hastig granskning gick att uppmärksamma i majoriteten av översättningarna, och som bland annat i många fall tycktes utgöras av en bibehållen engelsk ordföljd (se avsnitt 10.2.2), vilken kan ha resulterat av att översättarna på ett mer eller mindre ordagrant sätt försökt att översätta ”ordvariationer, meningsuppbyggnader [...] som är oöversättliga”. Medlemmen ”Rom Raptor”, som färdigställt bland annat den tidigare omnämnda (se avsnitt 9.3) revisionen av översättningen till spelet *Final Fantasy 6* (utgiven 2006), kommenterar exempelvis att han är medveten om att ”en del saker inte låter så bra” i denna översättning, men påpekar att detta ”beror på att vi följt den engelska

översättningen, som inte är den bästa”, samt att ”[a]tt översätta flera hundra sidor engelsk text är ett enormt projekt. Att dessutom byta ut ett stort antal meningar mot helt egna är tyvärr mer än jag orkar.” (Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2007). Översättningen i fråga visade sig dock innehålla ett flertal iögonfallande fel redan i spelets inledning, vilka bland annat verkar ha uppstått därför att engelskans tempus, versalisering och ordföljd ordagrant hade behållits, och anledningen till varför den engelska översättningen genomgående tycks ha följts med sådan noggrannhet är därför inte klar. En tänkbar förklaring kan dock eventuellt vara att svenska romhackare gradvis exponerats för engelska meningskonstruktioner och grammatik genom de spel de har spelat, vilket gjort dem vana vid ett språkbruk som inte förekommer i svenskan. Att de sedan, som exemplifieras av de ovan citerade uttalandena från Aeris 130, inte tycks ha velat avvika särskilt långt från källtexten i sina översättningar kan bero på att de antingen vant sig vid dess engelska formuleringar och inte ser några fel i dem eller, alternativt, att de upplevt att den text ur originalversionen av spelet som de vant sig vid och lärt sig tycka om skulle ”bli förstörd” eller dess mening gå förlorad om de ändrade den. Den förstnämnda bland dessa förklaringar antyds av Thorelli kunna ha en viss validitet, då denne hävdar att han, då han noterade ett exempel på en mycket felaktig ordagrann översättning ur spelet *Final Fantasy*, tog kontakt med översättarna angående denna bara för att notera att de själva inte uppmärksammade eller förstod vad han menade:

[...] Precis i början av spelet säger en person något i stil med: 'The king is looking for the Knights of Light. You don't happen to be them, do you?'

På svenska löd det: 'Kungen letar efter Ljus Riddarna. Ni råkar inte vara dem, gör ni?' [...]

När jag påpekade för översättarna hur fel den meningen var, förstod de inte vad jag menade, och vidhöll att det visst blev så. De ändrade visserligen formuleringen till slut, men ändå... (Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2007).

Då han i undersökningssyfte tillfrågades om sin åsikt angav Christoffer Rosendahl att även han ansåg att en översättare bör hålla sig förhållandevis nära källtexten och inte avvika alltför mycket från denna, då att göra detta kan leda till att bland annat vissa moment ur spelet inte kan genomföras:

Jag tycker det är ganska viktigt att hålla sig så nära källtexten som möjligt. Mycket av informationen i spel är viktig utan att man kanske egentligen tänker på det. Det kan vara information om olika "side quests" eller dylikt (Rosendahl 2010a).

Rosendahls yttrande är i sammanhanget intressant med tanke på att översättarnas närhet till källtexten i fallet med exempelvis spelet *Tales of Phantasia* visade sig ha lett till att en situation liknande en s.k. ”linguistic plot-stopper” (se avsnitt 10.2.3) hade infunnit sig i detsamma, något som uteslutande visat sig bero på att spelet hade översatts alltför ordagrant utan att översättarna tagit tillräcklig notis om exempelvis potentiella felstavningar i källtexten eller den egentliga betydelsen av vissa ord i spelet (jfr. exemplet ”isle” eller ”bush baby” i avsnitt 10.2.3). Som också omnämnts i samma avsnitt kan detta ha berott på att de inte spelat igenom spelet samtidigt som de översatt det, något som Thorelli i sina inlägg på Cyndelines diskussionsforum framhåller som mycket viktigt, så att man ”för guds skull [...] måste spela igenom spelet man ska översätta” [Thorellis kursivering]. Rosendahl (som på Cyndelines forum använder sig av pseudonymen ”prrfect”) förklarar sig dock inte anse detta vara av lika stor vikt som Thorelli:

Här håller jag inte med helt. Missförstå mig inte, det är helt klart en fördel om du har gjort det, men jag tycker man får en bra blick över spelet under översättandets gång. (Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2007)

Denna åsikt till trots tycks det ändå som om många översättare just inte fått detta, och Thorellis nedanstående svar till Rosendahls inlägg adresserar därför flera av de problem som befanns existera i vissa översättningar (se avsnitt 10.2.3) i vilka romhackare inte alltid tycks ha känt till vad ett visst ord är tänkt att betyda i en given omständighet:

Hur bra bild man än får så kan saker ändå komma ur sitt sammanhang. Till exempel tog du själv upp i en tråd på det här forumet att det var svårt att översätta ordet "crest". Ja, vad betyder det? Vapen? Hjälmprydnad? Tofs? Tuppkam? Det är klart att man kan sluta sig till vissa saker även utan att ha spelat spelet, och blir det fel så kan man alltid ändra det när man betatestar, men det är ändå lite bökitigt. (Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2007)

Thorelli framhåller också vikten av att vid översättningar "[s]kriv[a] om texten" och av att använda uppslagsverk för att slå upp de ord man vid en översättning inte känner till; något som alltså vid översättningen av exempelvis *Tales of Phantasia* inte i nämnvärd utsträckning tycks ha förekommit. Thorellis egen syn på vikten av att göra detta utmärks däremot av hur han själv i egenskap av översättare valt att ändra på vissa namn i sin översättning av *Terranigma*, något som tycks ha skett efter extremt omfattande efterforskningar. Ändringarna inkluderar både plats- och personnamn och har i den readme-fil som medföljer översättningen motiverats på följande sätt:

Många människor och platser i *Terranigma* har direkta motsvarigheter i verkligheten. Ibland är de uppenbara, ibland diskreta, och ibland dolda bakom en felaktig översättning. Tydligen kunde inte översättarna historia, geografi och samhällskunskap så bra som de borde :) Alla sådana felöversättningar är korrigerade i min översättning, så därför kan namnen skilja sig lite (Thorelli 2003).

För att korrigera vad han uppfattat som felöversättningar har enligt Thorelli bland annat spelfiguren "Elle" i hans översättning fått heta "Ellie" och "[spelfiguren] 'Hedyn' fick heta 'Hedin' (för han är Sven Hedin), 'Storkolm' fick heta 'Stockholm' osv." (Thorelli 2010c). I readme-filen ges ytterligare exempel på noggrannhet av detta slag, och en lång lista över felöversatta ort- och personnamn har inkluderats tillsammans med deras i den svenska översättningen rättade avstavningar. Enligt Thorelli har också speltillverkarna inkluderat ett par kända citat i *Terranigma*, vilka "givetvis blivit avkortade och manglade av att bli översatta till först japanska och sedan engelska" (Thorelli 2003). Thorelli påpekar dock att han för sin översättning letat upp och rättat till och med dessa litterära referenser:

Vid ett tillfälle drar Yomi<sup>41</sup> till med: *Hell hath no fury...*

Ark fattar ingenting och det gör inte spelaren heller, för citatet är bara halvt. Det kommer från *The Mourning Bride*, en bok av William Congreve (1670-1729). Det fullständiga citatet lyder:

*"Hell hath no fury like a woman scorned."*

---

<sup>41</sup>En figur i spelet.



I svensk översättning, satt i sitt sammanhang:

*"Himmelen har ingen större vrede än den kärlek som förbyts till hat. Ej heller helvetet har en glöd som en avvisad kvinna."* (Thorelli 2003).

Den noggrannhet och kvalitet som denna översättning tycks hålla verkar dock till stor del ha uppstått som ett resultat av tid översättaren har lagt ned på att färdigställa den. Thorelli uppger i readme-filen att han arbetat på *Terranigma* från 1999-2003 – det vill säga under en fyraårsperiod – samt att han också gjort ”otaliga omöversättningar - ingenting ifrån 1999 finns kvar, så vitt jag vet” (ibid). Detta kan kontrasteras med översättningen av *Tales of Phantasia*, som enligt den medföljande readme-filen i jämförelse ”endast” tog ”över ett år att genomföra” (Sanite 2002). Den sammanlagda tid en romhackare är villig att lägga ner på sin översättning tycks således också bidra till dess slutliga kvalitet. Thorelli uppger mycket riktigt att hans motivation varit att vara ”mycket grundlig” och att han ”verkligen försökt att få den här översättningen bra språkligt”:

Jag har medvetet skrivit om meningar för att de inte ska låta som direkta översättningar, och ibland tagit mig stora friheter med vad som sägs för att andemeningen ska gå fram, utan att man ska känna att man spelar en svensk version av den engelska versionen... (Thorelli 2003).

Även C\_Cliff angav sig, till skillnad från de flesta andra översättarna, också anse att man i egenskap av översättare bör försöka göra avstamp från källtexten och förhålla sig ganska fritt i förhållande till denna. Han anger å sin sida följande syn på det översättningsmoment som ingår i romhackningsprocessen:

När jag översätter så strävar jag verkligen efter att göra avstamp och skapa friare översättning då spelets monolog "flyter" på bättre och spelet blir mer roligare och intressant att spela. Det känns mer eller mindre meningslöst att översätta rakt av vad som står. Tyvärr är det många översättare som har gjort så genom åren [...] Detta är och [sic] andra sidan ett intresse man håller på med gratis på sin fritid, men lägger man mycket möda och stort besvär på ett intresse så vill jag, för min egen del, skapa en mer friare översättning (C\_Cliff 2010a).

Som C\_Cliff ovan påpekar förefaller dock många romhackare ha ansett denna typ av noggrannhet och friare form av översättning som mindre viktiga. Rom Raptors syn på en ”bra” översättning tycks exempelvis snarare ha definierats som en text som inte innehåller några alltför uppenbara felaktigheter, och inte en där översättaren gjort avstamp från källtexten för att i större utsträckning anpassa denna till svenskan:

FF6 är ingen perfekt översättning, men den är nu nästan helt fri från stavfel, grammatiska fel<sup>42</sup> och felaktiga direktöversättningar. Det finns inte många större svenska översättningar som man kan säga det om. (Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2007).

Att ett flertal svenska romhackare tycks ha delat denna uppfattning i stället för att ha bemödat sig om att skapa friare, mer noggranna översättningar spekuleras av Mattias Thorelli som beroende på att dessa i stället har funnit romhackningsmomentet av sin verksamhet (se avsnitt

---

<sup>42</sup>Detta stämmer dock inte: Som redan omnämnts gick ett flertal fel i bland annat bruket av tempus och versalisering att notera redan i inledningen av översättningen, även vid en hastig genomspelning av denna.

7.5) intressantare och mer underhållande än vad de funnit översättning. Thorelli anger att det viktiga för honom alltid varit att själva översättningen skulle hålla en god språklig kvalitet, men påpekar samtidigt att denna prioritering enligt hans erfarenhet ej tycks ha varit lika vanlig bland andra svenska romhackare:

[D]et viktiga för mig var alltid att det skulle bli att [sic] bra resultat. Gick det inte att göra det bra, om man till exempel inte hade tillräckligt med plats att lägga in den svenska texten, så tyckte jag inte det var någon idé att göra det. Skulle det göras alls så skulle det göras professionellt. :)

[...] Jag såg det aldrig som att det var det som motiverade andra romhackare. Eftersom deras översättningar hade stavfel, syftningsfel, och särkrivningar, trodde jag i alla fall då att det var mer själva hackningen som alla andra tyckte var rolig. Jag vet inte. (Thorelli 2010a).

Som redan omnämnts vore att granska de färdigställda översättningarnas språkliga kvalitet och förekomsten av det som Thorelli benämner som fel i dessa ett mycket intressant ämne för en framtida studie, liksom att ur översättningsvetenskaplig synvinkel studera hur nära översättarna i regel valt att hålla sig källtexten. Oavsett huruvida Thorellis spekulation stämmer eller inte tycks det dock klart att svenska romhackares och/eller översättares syn på hur man åstadkommer en bra översättning har gått isär. De flesta inom den svenska scenen förefaller ha nöjt sig med att producera översättningar som legat förhållandevis nära källtexten, medan ett fåtal inblandade istället ansträngt sig för att ta avstånd från källtexten och skapa en översättning som istället uttrycker andemeningen hos denna. En förklaring till detta kan också vara den tid det tar att skapa en friare översättning, samt att de flesta inblandade (se avsnitt 9.7) helst tycks ha velat ge ut ett visst antal översättningar under en rimlig tidsperiod i stället för att tillbringa årtal med att slutföra ett enda projekt. Christoffer Rosendahl ger exempelvis på Cyndelines diskussionsforum uttryck för följande, något pessimistiska, syn på svenska romhackares verksamhet:

Översättning på hög nivå är väl inte riktigt vad man kan förvänta sig av vår amatörscen, förhoppningsvis kommer jag kunna få ur mig översättningar på den nivån när jag är klar med min utbildning. Men som sagt, grejen är att tänka på vad det är som ska fram och sen försöka hitta motsvarande flöde, ton, etc på svenska. Tyvärr är det ju sant som [Mattias] skrev att man förlorar något i alla översättningar, det är oundvikligt.  
(Cyndeline Translations: En bra översättning?, 2010)

#### **10.4 Förekomsten av transkreation inom svensk romhackning**

Hade de arbetat som professionella spellokalisering, skulle svenska romhackare enligt Mangiron & O'Hagan (2006: 15) ha förväntats lämna originalversionerna av de spel de översatt bakom sig, eftersom "[w]ith games, fidelity takes a different meaning whereby the translator does not have to be loyal to the original text, but rather to the overall game experience". Deras mål skulle i detta fall i stället ha varit att anpassa spelens element, vilka i de granskade spelen utgörs av grafik och text, till målkulturen så att dessa:

...seem at once fully consistent with the assumptions, values and other boundaries and outlooks of the second culture, and internally consistent within the semiotic strategies of the original video game text, visuals and sound (DiMarco 2007).

Som redan omnämnts kallas denna typ av översättning inom modern spellokalisering för *transkreation*, i vilken översättarna ges *carte blanche* att modifiera eller ändra allt innehåll som av någon anledning inte passar in i den kultur för vilken spelet anpassas (Mangiron & O'Hagan 2006: 15). Denna typ av översättning förefaller dock, som anyds i föregående avsnitt, ej ha förekommit bland svenska romhackare. Den enda översättning som vid en ytlig granskning tycks komma i närheten verkar vara Mattias Thorellis anpassning av *Terranigma*, som enligt översättaren själv syftar till att "man [inte] ska känna att man spelar en svensk version av den engelska versionen" (Thorelli 2003). Som påvisats i föregående stycke, och som dessutom vidare framgick vid en genomspelning av översättningen, har denna ambition lett till att inte bara namn, utan också repliker och dialoger i den svenska versionen av översättningen helt har ändrats, så att de ofta inte innehåller några spår av källtextens ordföljd eller kulturspecifika uttryck men ändå uttrycker andemeningen i denna. Den fidelitet med vilken många romhackare tycks ha valt att följa källtexten (se föregående avsnitt) tycks dock antyda att denna översättning är förhållandevis unik bland svenska romhackare. Trots översättningens mycket höga kvalitet, vilken kan klassificeras som vad Muñoz Sánchez (2009: 178, 177) kallar en "outstanding quality of [...] translation" frambringad av "amateurs' efforts to be perfectionists", är det dock ändå tveksamt huruvida ens översättningen av *Terranigma* utgör ett genuint exempel på transkreation eftersom denna typ av verksamhet ofta kan innefatta ännu mer svepande ändringar där exempelvis person- eller platsnamn kan komma att ändras på ett sätt som, till skillnad från de ändringar som gjorts i Thorellis översättning (se föregående avsnitt), inte har någonting alls överhuvudtaget att göra med dess motsvarigheter varken i källtexten eller i verkligheten (Mangiron & O'Hagan 2006: 16). Då han blev tillfrågad huruvida han själv vid något tillfälle uppmärksammat förekomsten av transkreation angav Thorelli att han "aldrig sett transkreation i svenska romhackningar", samt att det "[s]narare var [...] tvärtom, att översättarna var rädda för att ens ändra på ordföljden..." Han påpekar dock samtidigt att:

Däremot kan jag ju säga att den tyska versionen av *Terranigma* verkar "transkreera" [...] som en tokig. Jag kan inte tyska (har bara stakat mig igenom en bit med lexikon), men jag har sett att den ändrar på dialog och namn på personer och föremål lite som den vill. Detta medan den franska och den spanska versionen är exakt likadan som den engelska (Thorelli 2010c).

Trots att både grafik och text i flera spel alltså hade översatts helt (se avsnitt 10.1, genomgående), och dessa därigenom utgjorde vad Chandler (2005: 14) kallar "full localizations", förefaller trots detta inga av svenska romhackare utförda översättningar uppvisa några konkreta exempel på vad som enligt Mangiron & O'Hagan utgör transkreation.

## 11 Sammanfattning

Den svenska romhackningsscenen tycks sedan dess början 1998 ha varit förhållandevis begränsad i omfattning, samt i huvudsak bestått av unga manliga entusiaster vars ålder har befunnit sig mellan de yngre och senare tonåren – dock med en viss åldersökning under senare år. Detta skiljer sig från andra typer av vad O'Hagan (2009: 99) kallar "User-Generated Translation" som också förekommer i Sverige. Till exempel visade sig, som redan omnämnts, svenska entusiaster av så kallad "fansubbing" år 2007 uppgå till över 70 000 medlemmar och erbjuda sammanlagt över 6000 färdigställda undertexter för nedladdning (Ivarsson 2007: 26).

Att den svenska romhackningsscenen i jämförelse släppt totalt 106 olika översättningar och haft 15 grupper vilka som mest omfattat endast ett tiotal medlemmar (se avsnitt 7.2), tycks dock bero på de stora skillnader i svårighetsgrad och projektlängd som går att uppmärksamma mellan dessa två typer av UGT (jfr med avsnitt 9.7). Då till och med ett enkelt projekt kan ta månader att slutföra samt kräver en omfattande teknisk kompetens tycks detta ha varit anledningen till att romhackningsscenen i Sverige sedan sin början 1998 haft ett relativt lågt medlemsantal. Den inlärningskurva som krävts för att ägna sig åt romhackning tycks också ha varit brant, i synnerhet om man i egenskap av romhackare velat arbeta med mer komplicerade projekt som rollspel. Trots att romhackning som aktivitet inte nödvändigtvis behöver innefatta någon översättning (Muñoz Sánchez 2009: 170) tycks verksamheten i Sverige ändå i huvudsak ha förknippats med denna aktivitet, och 2010 har endast ett fåtal icke-översättningsrelaterade projekt slutförts och tillgängliggjorts allmänheten.

Av de översättningsrelaterade projekt som slutförts av svenska romhackningsgrupper visade sig majoriteten bestå av spel i actiongenren, något som tycks ha berott på att dessa gått jämförelsevis snabbt att färdigställa, men också i många fall innehållit en del text att arbeta med. Spel i rollspelsgenren tycks dock ha varit mycket populära att översätta, men jämförelsevis få översättningar ur denna genre tycks ha blivit slutförda, trots att många projekt har påbörjats. Detta tycks i huvudsak ha berott på att projekten innehållit stora mängder text, varit komplicerade att översätta samt tagit lång tid att färdigställa. Då många romhackare också befanns vara fria att gå med i och lämna olika projekt och grupper som de själva ville, samt haft andra saker i sina liv att ägna sig åt förutom romhackning, tycks detta ha lett till att komperativt få projekt i denna genre blivit slutförda trots dess popularitet.

Många översättningar visade sig utgöra vad Chandler (2005: 14) kallar ”full localizations”, i vilka alla tillgängliga översättningsbara resurser i spelet – vilka i huvudsak visade sig utgöras av grafik och text – hade anpassats till svenska. Dock antydde både genomspelningen av översättningarna (jfr. avsnitt 10.2.2) såväl som uttalanden fällda av romhackarna själva (jfr. avsnitt 10.3) att majoriteten av översättningarna i en stor del av fallen tycks ligga nära eller mycket nära källtexten, och att engelska prepositioner, kommateringar, versaliseringar, uttryck eller meningar i många fall behållits eller mer eller mindre direktöversatts till svenskan. Romhackares anledning till denna form av översättning kan eventuellt ha varit att dessa spelat de engelska versionerna av spelen, vant sig vid engelsk meningsbyggnad och grammatik i dessa och kanske därför kommit att uppfatta mer måltextorienterade översättningar som felaktiga. I vissa fall har dock olika former av direktöversättningar lett till att spelbarheten direkt har påverkats i en negativ utsträckning, så att spelaren fått problem med att förstå vad det är som händer i en viss scen eller i spelets handling; något som enligt Dietz (2006: 124-125) kallas en ”linguistic plot-stopper” och utgör ett allvarligt problem inom professionell spellokalisering.

Då källtexten i många fall tycks ha följts med stor noggrannhet (jfr. med avsnitt 10.3) verkar det av denna anledning inte som att vad O’Hagan och Mangiron (2006: 15) kallar ”transkreation” har förekommit inom svensk romhackning. Det går dock att finna exempel på friare översättningar som i större utsträckning har avvikt från källspråket samt till och med försökt förbättra källtextens innehåll (jfr. med avsnitt 10.3). Översättningar av denna sort tycks dock vara jämförelsevis sällsynta, då majoriteten av alla romhackare tycks ha föredragit en översättning som hållit sig nära källtexten.

En av de svåraste frågorna att besvara är huruvida den svenska romhackningsscenen år 2010 verkligen är ”död” eller inte, samt, om så är fallet, vilka faktorer som bidragit till detta. Att den svenska romhackningsscenen år 2010 på gruppnivå mer eller mindre tycks ha varit helt inaktiv sedan 2008, tycks ha berott på att majoriteten av gruppmedlemmarna fått andra saker att ägna sig åt i sina privatliv – något som gjort att de inte längre haft tid att bedriva den verksamhet vilken i första hand varit något de ägnat sig åt på sin fritid för att de funnit det givande eller underhållande (jfr med avsnitt 7.6). Frågan kan således ställas huruvida romhackningsscenen i Sverige verkligen är död, eller ifall det kanske i stället kan vara så att en generation romhackare har tröttnat medan en ny generation entusiaster ännu inte gett sig till kända. Att närmare studera detta, eller att efter 2010 återigen göra en undersökning av huruvida den svenska romhackningsscenen har återuppstått, vore ett intressant motiv för en framtida undersökning.

Oavsett vad framtiden än kommer att utvisa angående den svenska romhackningsscenens död eller fortlevnad, står det klart att motivet för dess medlemmars verksamhet nästan uteslutande består av den enorma entusiasm och kärlek de känt inför ett visst spel; en kärlek de har velat dela med sig av genom att låta andra spela spelet och därigenom få uppleva samma känslor som de själva, så att översättningen i nästan samtliga fall verkligen har utgjort en hyllning till spelet. Som Mattias Thorelli påpekar i dokumentationen till sin översättning av spelet *Terranigma*: ”[J]ag gråter i slutet *varje gång*... [...] Gråter man på slutet kan man säga att [min översättning] har lyckats :).” (Thorelli 2003).

## 12 Förslag till vidare forskning

Då denna studie i huvudsak har utgjort en explorativ pilotundersökning inom ämnet svensk romhackning återstår fortfarande inom detta många områden som skulle kunna utgöra intressanta ämnen för framtida studier.

Som redan omnämnts (se b.l.a avsnitt 6.1 och 10.2.1) skulle en sådan studie med fördel kunna utgöras av en detaljerad analys och granskning av vilken språklig och översättningsmässig kvalitet svenska romhackares översättningar genomgående tenderat att hålla, med utgångspunkt från etablerade översättningsvetenskapliga teorier – ett ämne som på grund av denna uppsats omfattning och teoretiska ramverk ej varit möjligt att studera. Då även en hastig genomspelning (jfr. med avsnitt 10.2.1) gav vid handen att svenska översättningar ofta tycks innehålla stavfel, felöversättningar och en påfallande, bibehållen engelsk ordföljd och grammatik, vore det intressant att studera ifall dessa misstag varit av sådan art som omtalas av exempelvis Ingo (2007) i dennes riktlinjer för vad som utgör en önskvärd eller ”lyckad” översättning. Även Tourys (1995: 274-9) teorier angående lagen om interferens från källspråket skulle kunna utgöra en intressant teoretisk bakgrund vid en jämförelse mellan de färdigställda översättningarna och deras källspråksversioner. Nidas (2000: 129-130) teori om formell kontra dynamisk ekvivalens skulle också kunna visa sig intressant i en studie av hur nära svenska romhackares översättningar tenderat att hålla sig sina källtexter, samt huruvida översättarna genomgående förefallit ovilliga att avvika från källtexten och göra ändringar i denna.

Ytterligare en studie skulle kunna utgöras av en granskning av vilka faktorer som tycks ha bidragit till att den svenska romhackningsscenens fortlevnad under senare år har påverkats i negativ riktning. Denna studie tycks antyda att det i Sverige funnits en bristande central

koherens eller sammanhållning mellan olika grupper, något som tycks ha gjort att dessa drivit isär och att medlemmar gradvis tappat kontakten med varandra. C\_Cliff påpekade exempelvis (se avsnitt 8.1) att svenska romhackare ”[f]örr i tiden hade [...] en mIRC-kanal där vi diskuterade mycket och hade väldigt god kontakt med varandra, både romhackare och översättare. Tyvärr har detta på senare tid upphört att existera [...]” (C\_Cliff 2010a). Även webbsidan *Swedish Emulation News* tycks i det förflutna ha tjänat ett likartat syfte, men lade (se avsnitt 7.2) redan år 2004 ner sin verksamhet (Swedish Emulation News, 2004). Till skillnad från den svenska romhackningsscenen tycks däremot den engelskspråkiga aggressivt ha etablerat nya knutpunkter i ett försök att förhindra en likartad ”död” bland grupper som 2010 gick att notera bland svenska romhackningsgrupper (se avsnitt 7.2). Exempelvis anger den engelska webbsidan *Romhacking.net* att den som projekt inleddes för att ”aggressively [...] bring several different areas of the [romhacking] community together”, då sidans grundare anser att ”[t]he ROMhacking community in recent years has been scattered and stagnant. It is our goal and hope to bring people back together and breathe some new life into the community.” (Romhacking dot net: About this site, 2010). Något liknande projekt tycks dock inte ha existerat i Sverige, och det vore därför intressant att studera huruvida bristen på gemensamma knutpunkter kan ha varit en faktor som både gjort det svårare för etablerade grupper att behålla kontakten och för nya individer att komma i kontakt med romhackning som verksamhet. Det vore även intressant att studera ifall även andra länders romhackningsscener lider av liknande problem, samt ifall samma stagnation som gick att uppmärksamma inom den svenska scenen 2010 även förekommer inom andra länder.

Slutligen utgör romhackning år 2010, då denna uppsats författades, fortfarande ett nytt ämne för akademiska studier, och en granskning av om och i vilken utsträckning fenomenet förekommit eller fortfarande förekommer i andra länder skulle kanske därför kunna utgöra ett av de mest intressanta ämnena för en framtida studie, liksom vilken kvalitet och närhet till källspråket de översättningar som förfärdigats av andra länders romhackningsscener tenderar att hålla.

# Bibliografi

## Tryckta källor

- Bernal Merino, M. (2006). On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36. Näadress: <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf)> (Läst 16 februari, 2010)
- Chandler, H. 2005. *The Game Localization Handbook*, Charles River Media, Massachusetts.
- Dietz, F. 2006. 'Issues in localizing computer games', i Dunne, Keiran J. (Ed), *Perspectives on Localization*, John Benjamins Publishing Company, Philadelphia.
- Dietz, F. 2008. 'More than Beeps and Blasts: Computer Game Localization and Literary Translation'. *ATA Source*, nr 43, sid. 7-10.
- Di Marco, F. 2007. Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Revista Tradumatica*, nr 2. Näadress: <<http://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5a6.pdf>> (Läst 16 februari 2010)
- Esselink, B. 2000. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam and Philadelphia.
- Esselink, B. 2002. *Localization Engineering: The Dream Job?*. Tradumatica 1, 2010. Näadress: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/besselink/besselink.pdf>> (Läst 28 februari)
- Ingo, R. 2007. *Konsten att översätta: Översättandets praktik och didaktik*. Lund, Studentlitteratur.
- Lommel, Arle and Ray, Rebecca. (2007) *The Globalization Industry Primer. An introduction to preparing your business and products for success in international markets*. The Localization Industry Standards Association.
- Mangiron, C. (2006). Video games localisation: Posing new challenges to the translator. *Perspectives: Studies in Translatology*, 14(4), 306-317.
- Mangiron, Carmen & O'Hagan, Minako. (2006) "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation". *The Journal of Specialized Translation*, nr 6. Läst 16 februari 2010. Näadress: <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.pdf](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf)> (10.23.2009)
- Muñoz Sánchez, P. 2009. "Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking". *The Journal of Internationalisation and Localisation*, Volume I, sid. 168-185. Näadress: <[http://www.lessius.eu/jial/documents/JIAL\\_2009\\_1\\_2009\\_APA.pdf](http://www.lessius.eu/jial/documents/JIAL_2009_1_2009_APA.pdf)> (Läst 5 maj 2010).
- Nida, E. 1964. "Principles of Correspondence". I: Venuti, L. *The Translation Studies Reader*. London: Routledge.

- O'Hagan, M. 2005. 'A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT', i *Proceedings of Multidimensional Translation (MuTra)*. Näadress: <[http://www.euroconferences.info/proceedings/2005\\_Proceedings/2005\\_O'Hagan\\_Minako.pdf](http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_O'Hagan_Minako.pdf)> (Läst 6 april 2010).
- O'Hagan, M. 2009. 'Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing'. *The Journal of Internationalisation and Localisation*, Volume I, sid. 94-121. Näadress: <[http://www.lessius.eu/jial/documents/JIAL\\_2009\\_1\\_2009\\_APA.pdf](http://www.lessius.eu/jial/documents/JIAL_2009_1_2009_APA.pdf)> (Läst 5 maj 2010).
- Robertson, E. 2004. *Nordiska Datorspel*. Nordisk Ministerråd AB och Erik Robertson.
- Toury, G. 1995. *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Amsterdam and Philadelphia: Benjamins.

## Elektroniska Källor

- Aeris130 (2004). *Läs\_det\_här\_SS.txt*
- Aeris130 (2005). *Läs\_det\_här\_MW.txt*
- “Actionäventyr” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 4 december 2009 kl. 21:27. Wikimedia Foundation, Inc. <<http://sv.wikipedia.org/wiki/Äventyrsspel#Action.C3.A4ventyr>> [Senast kontrollerad: 6 april 2010]
- BAM Translations: Om BT*. Läst 6 april 2010. <<http://sen.zophar.net/bamt/om.html>>
- BAM Translations: Översättningar*. Läst 6 april 2010. <<http://sen.zophar.net/bamt/overs.html>>
- Bräkne-Hoby Translations*. Läst 6 april 2010. <<http://sen.zophar.net/bht>>
- Bräkne-Hoby Translations – Guardian Legend*. Läst 6 april 2010. <<http://sen.zophar.net/bht/gl.htm>>
- Bräkne-Hoby Translations - Medlemmar i Bräkne-Hoby Translations*. Läst 6 april 2010. <<http://sen.zophar.net/bht/members.htm>>
- Börje Productions*. 2001. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010. <<http://web.archive.org/web/20010405143402/borje.romhacking.com/swedish.html>>
- “Characters of Final Fantasy VI” – Wikipedia, the free encyclopedia, 13 april 2010 kl. 16:28. Wikimedia Foundation, Inc. <[http://en.wikipedia.org/wiki/Characters\\_of\\_Final\\_Fantasy\\_VI](http://en.wikipedia.org/wiki/Characters_of_Final_Fantasy_VI)> [Senast kontrollerad: 6 april 2010]
- Cyndeline Romhacks*. 2004. [Via Internet Archive] Läst 30 augusti 2010. <<http://web.archive.org/web/20041208084124/http://www.cyndeline.net/>>



- Cyndeline Romhacks: Färdiga översättningar*. 2004. [Via Internet Archive]  
Läst 29 augusti 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20041208084124/http://www.cyndeline.net/oversattningar.htm>>
- Cyndeline Romhacks: Nintendo*. 2004. [Via Internet Archive] Läst 4 september 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20050312091930/www.cyndeline.net/nintendo.htm>>
- Cyndeline Romhacks: Super Nintendo*. 2004. [Via Internet Archive] Läst 4 september 2010.  
<[http://web.archive.org/web/20050312094154/www.cyndeline.net/super\\_nintendo.htm](http://web.archive.org/web/20050312094154/www.cyndeline.net/super_nintendo.htm)>
- Cyndeline Translations*. 2007. [Via Internet Archive] Läst 30 augusti 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20070226232447/http://www.cyndeline.net/>>
- Cyndeline Translations: Bart Simpson – Escape from Camp Deadly*. 2008.  
Läst 8 september 2010. <<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=150.msg924#msg924>>
- Cyndeline Translations: Bli medlem*. Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=medlem&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=medlem&include_type=text)>
- Cyndeline Translations: Breath of Fire 2*. 2005. Läst 6 april 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=27.0>>
- Cyndeline Translations: Chibi Maruku Chan*. Läst 4 september 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?t\\_id=10&include\\_type=trans](http://www.cyndeline.net/index.php?t_id=10&include_type=trans)>
- Cyndeline Translations: E-postadresser*. Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=epost&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=epost&include_type=text)>
- Cyndeline Translations: En bra översättning?* 2007. Läst 4 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=93.0>>
- Cyndeline Translations: En bra översättning? [Sida 2]* 2007. Läst 4 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=93.msg539#msg539>>
- Cyndeline Translations: Final Fantasy 2*. Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?t\\_id=17&include\\_type=trans](http://www.cyndeline.net/index.php?t_id=17&include_type=trans)>
- Cyndeline Translations: Final Fantasy 3*. Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?t\\_id=11&include\\_type=trans](http://www.cyndeline.net/index.php?t_id=11&include_type=trans)>
- Cyndeline Translations: Det här skulle eventuellt vara ett kul projekt...* Läst 2 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=114.0>>
- Cyndeline Translations: Disclaimer*. Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=disclaimer&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=disclaimer&include_type=text)>
- Cyndeline Translations: Dragon Warrior Monsters 2 - Taras Adventure*. Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?s\\_id=8&include\\_type=script](http://www.cyndeline.net/index.php?s_id=8&include_type=script)>

*Cyndeline Translations: DTE i praktiken.* Läst 7 september 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg\\_andra\\_dte&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg_andra_dte&include_type=text)>

*Cyndeline Translations: DTE - Va ä dé?* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg\\_dte\\_info&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg_dte_info&include_type=text)>

*Cyndeline Translations: Ja.. Då är man tillbaka till romhackningens värld.. :).* 2004.  
Läst 6 september 2010. <<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=14.0>>

*Cyndeline Translations: Halloj!* 2006. Läst 6 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=76.0>>

*Cyndeline Translations: Hjälp utlyses!!* 2004. Läst 6 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=11.0>>

*Cyndeline Translations: Info om Pointers.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg\\_pointers\\_info&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg_pointers_info&include_type=text)>

*Cyndeline Translations: Introduktion till översättning.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=ovs\\_intro&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=ovs_intro&include_type=text)>

*Cyndeline Translations: Kirby's Adventures.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?t\\_id=6&include\\_type=trans](http://www.cyndeline.net/index.php?t_id=6&include_type=trans)>

*Cyndeline Translations: Legend of Zelda: Link's Awakening.* 2008. Läst 28 februari 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?t\\_id=18&include\\_type=trans](http://www.cyndeline.net/index.php?t_id=18&include_type=trans)>

*Cyndeline Translations: Längesedan...* 2004. Läst 6 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=8.msg21#msg21>>

*Cyndeline Translations: Om hex och text.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg\\_andra\\_tablefiler&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg_andra_tablefiler&include_type=text)>

*Cyndeline Translations: Om någon behöver hjälp med korrekturläsning...* 2005.  
Läst 6 september 2010. <<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=40.0>>

*Cyndeline Translations: Projekt?* 2006. Läst 6 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=69.0>>

*Cyndeline Translations: Räkna i hex.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg\\_hex&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg_hex&include_type=text)>

*Cyndeline Translations: Räkna med pointers.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg\\_kalkylera\\_pointers&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg_kalkylera_pointers&include_type=text)>

*Cyndeline Translations: Script.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=ovs\\_script&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=ovs_script&include_type=text)>

*Cyndeline Translations: Startropics @ Nes – Översättning..* 2004. Läst 6 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=16.0>>

- Cyndeline Translations: Så...* 2009. Läst 5 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=159.0>>
- Cyndeline Translations: The Legend of Zelda – Oracle of Seasons [Sida 3].* 2009.  
Läst 5 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=127.30>>
- Cyndeline Translations: Vars håller alla hus?* 2009. Läst 5 september 2010.  
<<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=156.0>>
- Cyndeline Translations: Zelda64.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?s\\_id=6&include\\_type=script](http://www.cyndeline.net/index.php?s_id=6&include_type=script)>
- Cyndeline Translations: Zelda: Minish Cap.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?s\\_id=12&include\\_type=script](http://www.cyndeline.net/index.php?s_id=12&include_type=script)>
- Cyndeline Translations: ÅÄÖ.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg\\_andra\\_grafik\\_AAO&include\\_type=text](http://www.cyndeline.net/index.php?text=rhg_andra_grafik_AAO&include_type=text)>
- Cyndeline Translations: Översättningshjälp till Link's Awakening DX sökes.* 2005.  
Läst 6 september 2010. <<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=34.0>>
- Cyndeline Translations: Översättningshjälp till Link's Awakening DX sökes [Sida 2].* 2005.  
Läst 6 september 2010. <<http://cyndeline.net/forum/index.php?topic=34.15>>
- Cyndeline Translations: Översättare sökes till: Land Stalker.* Läst 6 april 2010.  
<[http://www.cyndeline.net/index.php?s\\_id=9&include\\_type=script](http://www.cyndeline.net/index.php?s_id=9&include_type=script)>
- DaOls.net. Läst 6 april 2010 <<http://www.daols.net/>>
- DeJap Translations - Tales of Phantasia, 2003. Läst 6 april 2010.  
<<http://dejap.eludevisibility.org/top.php>>
- Dorando Translations: Svenska.* Läst 6 april 2010.  
<<http://dorando.emuverse.com/html/translations.html?language=svenska>>
- Esselink, B. 2003. *The Evolution of Localization.* Läst 28 februari 2010.  
<[http://isg.urv.es/library/papers/Esselink\\_Evolution.pdf](http://isg.urv.es/library/papers/Esselink_Evolution.pdf)>
- Fair Play.* Läst 28 februari 2010, <<http://www.fair-play.se/fordjupning/>>
- “Galago” – Wikipedia, the free encyclopedia, 13 april 2010 kl. 16:28.  
Wikimedia Foundation, Inc.  
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Galago>> [Senast kontrollerad: 6 april 2010]
- “Galagoer” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 23 februari 2010 kl. 20:36.  
Wikimedia Foundation, Inc.  
<<http://sv.wikipedia.org/wiki/Galagoer>> [Senast kontrollerad: 6 april 2010]

“Game Boy Color” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 13 mars 2010 kl. 03:23.  
Wikimedia Foundation, Inc.  
<[http://sv.wikipedia.org/wiki/Game\\_Boy\\_Color](http://sv.wikipedia.org/wiki/Game_Boy_Color)> [Senast kontrollerad: 6 april 2010]

*GameFAQs*. Läst 6 april 2010, <<http://www.gamefaqs.com/>>

*General CoolNES Translations: Gamla nyheter*. Läst 6 april 2010.  
<<http://gct.zophar.net/oldnews.html>>

*General CoolNES Translations: Castlevania 2*. Läst 6 april 2010.  
<<http://gct.zophar.net/spel/cv2.html>>

*General CoolNES Translations: Final Fantasy 1*. Läst 6 april 2010.  
<<http://gct.zophar.net/spel/ff1.html>>

*General CoolNES Translations: Final Fantasy 5*. Läst 12 september 2010.  
<<http://gct.zophar.net/spel/ff5.html>>

*General CoolNES Translations: Om GCT*. Läst 6 april 2010.  
<<http://gct.zophar.net/om.html>>

*General CoolNES Translations: Om GCT*. 2001. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20011216215825/gct.zophar.net/om.html>>

*General CoolNES Translations: Tales of Phantasia*. Läst 6 april 2010.  
<<http://gct.zophar.net/spel/top.html>>

*General CoolNES Translations: Översättningar*. 2001. [Via Internet Archive]  
<<http://web.archive.org/web/20011216220043/gct.zophar.net/overs.html>>

*General CoolNES Translations: Översättningar*. 2010. Läst 6 april 2010.  
<<http://gct.zophar.net/overs.html>>

Hedqvist, J. 2000. *Read me.txt*.

*Internet Archive*. Läst 6 april 2010. <<http://www.archive.org/>>

Ivarsson, F. 2007. *Undertextning – kvalitetskillnader mellan professionella undertextare och amatörer*. Linköpings Universitet, Institutionen för datavetenskap. Läst 28 augusti 2010.  
<<http://liu.diva-portal.org/smash/get/diva2:24193/FULLTEXT01>>

*Just4Fun Translations*. Läst 6 april 2010. <<http://just4fun.zophar.net/index2.htm>>

*Just4Fun Translations: Hacks*. Läst 29 augusti 2010.  
<<http://just4fun.zophar.net/hacks/hacks.htm>>

Lindell, M & Hallström, L. 2006. *Spelhandboken.se*. Läst 28 februari 2010.  
<<http://www.spelhandboken.se/oversikt.html>>

*Metalhead Hacking Group*. 2006. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010.

<<http://web.archive.org/web/20060816072630/www.emucamp.com/mhhg>>  
*Metalhead Hacking Group: About Us*. 2006. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20060816072846/www.emucamp.com/mhhg/about.html>>  
*Metalhead Hacking Group: Downloads*. 2006. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20060816072654/www.emucamp.com/mhhg/download.html>>  
*Metalhead Hacking Group: Projects*. 2006. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20060816072630/www.emucamp.com/mhhg/projects.html>>  
“Nintendo Entertainment System” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 11 april 2010 kl. 02:42.  
Wikimedia Foundation, Inc. <[http://sv.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_Entertainment\\_System](http://sv.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System)>  
[Senast kontrollerad: 6 april 2010]  
Norrliden, B. (2001). *readme.txt*.  
*Otakuforce*. Läst 6 april 2010. <<http://sen.zophar.net/otakuforce>>  
*Otakuforce: Spelen*. Läst 6 april 2010. <<http://sen.zophar.net/otakuforce/spelen.htm>>  
“Piff och Puff – Räddningspatrullen” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 10 april 2010 kl. 18:48.  
Wikimedia Foundation, Inc. <[http://sv.wikipedia.org/wiki/Piff\\_och\\_Puff\\_-\\_Räddningspatrullen#Karakteristik](http://sv.wikipedia.org/wiki/Piff_och_Puff_-_R%C3%A4ddningspatrullen#Karakteristik)> [Senast kontrollerad: 6 april 2010]  
*Romhacking.net: Community*. Läst 31 augusti 2010.  
<<http://www.romhacking.net/?page=community&active=true&startpage=1>>  
*Romhacking.net: Dictionary*. Läst 28 augusti 2010. <<http://www.romhacking.net/dictionary>>  
*Romhacking.net: Fan Translation Scene History*. Läst 19 september 2010.  
<<http://www.romhacking.net/transhistory/>>  
Sanite. (2002). *läsmig.txt*.  
*SETH - Swedish Emulation Translation and Hacks*. Läst 29 augusti 2010.  
<<http://sen.zophar.net/seth/index.htm>>  
*SETH - Swedish Emulation Translation and Hacks: Om oss*. Läst 6 april 2010.  
<<http://sen.zophar.net/seth/omoss.htm>>  
*SETH - Swedish Emulation Translation and Hacks: Hackningar*. Läst 6 april 2010.  
<<http://sen.zophar.net/seth/hackningar.htm>>  
*SGC: Snakeeyes Gaming Corp*. Läst 6 april 2010.  
<<http://www.snakeeyes.org/trans/arch.php?sv>>

“Shoot 'em up” – Wikipedia: Den fria encyklopedin, 28 mars 2010 kl. 21:27. Wikimedia Foundation, Inc. <[http://sv.wikipedia.org/wiki/Shoot\\_'em\\_up](http://sv.wikipedia.org/wiki/Shoot_'em_up)> [Senast kontrollerad: 6 april 2010]

*Space 360 – Global Communication*. Läst 28 februari 2010 <<http://www.space360.se/>>

*Swedish Emulation News*. 2004. Läst 6 september 2010.  
<<http://sen.zophar.net/>>

*Swedish Emulation News: Svenska översättningar*. Läst 6 april 2010.  
<[http://sen.zophar.net/trans\\_swe.html](http://sen.zophar.net/trans_swe.html)>

*Swedish Emulation News: Intervju med Zelest*, 2001. Läst 6 april 2010.  
<<http://sen.zophar.net/zelest.html>>

*Swedish Sanrio Translations*. Läst 6 april 2010. <<http://sen.zophar.net/sst/>>

*Swedish Sanrio Translations: Om SST*. Läst 6 april 2010 <<http://sen.zophar.net/sst/om.html>>

*The Best Translators*. Läst 6 April 2010.  
<<http://home.swipnet.se/~w-78135/translators/>>

*The Best Translators: Klart arbete*. Läst 6 April 2010.  
<<http://home.swipnet.se/~w-78135/translators/klart.html>>

*The Metalhead Translation FAQ V 0.8*. 2000. [Via Internet Archive]. Läst 6 september 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20060816072654/http://www.emucamp.com/mhhg/files/mhtfaq08.zip>>

*The Translators*. Läst 6 april 2010. <<http://sen.zophar.net/tt/>>

*The Translators*. 2005. [Via Internet Archive] Läst 4 september 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20051023115153/sen.zophar.net/tt/main.htm>>

*The Translators: Game Boy*. 2001. [Via Internet Archive] Läst 2 september 2010.  
<[http://web.archive.org/web/20010303224502/sen.zophar.net/tt/gb\\_p.htm](http://web.archive.org/web/20010303224502/sen.zophar.net/tt/gb_p.htm)>

*The Translators: Inblandade*. 2001. [Via Internet Archive] Läst 5 september 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20010303224424/sen.zophar.net/tt/inbland.htm>>

*The Translators: Inblandade*. 2003 [Via Internet Archive] Läst 2 september 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20030409214021/sen.zophar.net/tt/inbland.htm>>

*The Translators: Information och hjälp*. Läst 6 april 2010.  
<<http://sen.zophar.net/tt/hjalp.htm>>

*The Translators: Playstation*. 2003. [Via Internet Archive] Läst 2 september 2010.  
<[http://web.archive.org/web/20030409231207/sen.zophar.net/tt/psx\\_p.htm](http://web.archive.org/web/20030409231207/sen.zophar.net/tt/psx_p.htm)>

*The Translators: Super Nintendo*. 2001. [Via Internet Archive] Läst 3 september 2010.  
<[http://web.archive.org/web/20010304004338/sen.zophar.net/tt/snes\\_p.htm](http://web.archive.org/web/20010304004338/sen.zophar.net/tt/snes_p.htm)>

*The Translators: Översättningar till NES*. Läst 6 april 2010.  
<<http://sen.zophar.net/tt/nes.htm>>

*The Translators: Översättningar till SNES*. Läst 6 april 2010.  
<<http://sen.zophar.net/tt/snes.htm>>

Thorelli M. (2003). *readme.htm*

Thorelli M. (2004). *läsmig.txt*

*Translations and Stuff*. 2004. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20040208032926/medlem.spray.se/transstuff/orginal.html>>

*Translations and Stuff: Adventures of Lolo II*. 2004. [Via Internet Archive]  
Läst 7 september 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20040208032926/medlem.spray.se/transstuff/orginal.html>>

*Translations and Stuff: Projekt*. 2004. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20041024201546/medlem.spray.se/transstuff/over.html>>

*VisualBoyAdvance Homepage – Gameboy Advance Emulator*. Läst 28 februari 2010.  
<<http://vba.ngemu.com/>>

Wallin, K. (1999). *readme.txt*.

Wallin, K. (1999). *Zelda SE 09 – readme*.

*Zus Translations*. 2001. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20011127221456/http://sen.zophar.net/zus/>>

*Zus Translations: Final Fantasy 6*. 2001. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20010712062405/sen.zophar.net/zus/ff6.htm>>

*Zus Translations: Projects*. 2001. [Via Internet Archive] Läst 6 april 2010.  
<<http://web.archive.org/web/20010709075929/sen.zophar.net/zus/projects.htm>>

Åström, B. (2000). *DuckTales.txt*.

Åström, B. (1998). *READTHIS.txt*.

### **Personlig korrespondens**

C\_Cliff, 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <[celes\\_cliff@yahoo.com](mailto:celes_cliff@yahoo.com)> (Personlig korrespondens, 22 mars 2010)

- C\_Cliff, 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <celes\_cliff@yahoo.com> (Personlig korrespondens, 23 mars 2010)
- C\_Cliff, 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <celes\_cliff@yahoo.com> (Personlig korrespondens, 26 mars 2010)
- C\_Cliff, 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <celes\_cliff@yahoo.com> (Personlig korrespondens, 28 mars 2010)
- C\_Cliff, 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <celes\_cliff@yahoo.com> (Personlig korrespondens, 29 mars 2010)
- C\_Cliff, 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <celes\_cliff@yahoo.com> (Personlig korrespondens, 31 mars 2010)
- Rosendahl C., 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <christoffer.rosendahl@gmail.com> (Personlig korrespondens, 23 mars 2010)
- Rosendahl C., 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <christoffer.rosendahl@gmail.com> (Personlig korrespondens, 24 mars 2010)
- Rosendahl C., 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <christoffer.rosendahl@gmail.com> (Personlig korrespondens, 25 mars 2010)
- Rosendahl C., 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <christoffer.rosendahl@gmail.com> (Personlig korrespondens, 13 april 2010)
- Thorelli M., 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <fribergthorelli@gmail.com> (Personlig korrespondens, 10 mars 2010)
- Thorelli M., 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <fribergthorelli@gmail.com> (Personlig korrespondens, 15 mars 2010)
- Thorelli M., 2010. *Frågor angående romhackning*. [E-post] <fribergthorelli@gmail.com> (Personlig korrespondens, 25 mars 2010)



## Appendix: Översatta spel

Titel	Genre	År	Konsol	Utgivningsår, grupp & språk	Version	Procent färdigt	Kommentarer
Adventures of Lolo, the	Pussel	1991	Nintendo	2001, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Adventures of Lolo 2, the	Pussel	1991	Nintendo	2001, Translations and Stuff (eng-sve)	0.99		100 % dialoger, 99 % övrigt har översatts.
Adventures of Musashi	Rollspel		Nintendo	2004, Cyndeline Translations (eng-sve)			Översättaren uppger sig ha varit missnöjd med översättningen, varför denna tagits bort från gruppens sida och en omöversättning senare påbörjats.
Alien 3	Action	1993	Super Nintendo	2005, Cyndeline Translations (eng-sve)	0.95	95 %	Texten före varje bana, samt "Game Over" har inte översatts pga komprimering.
Balloon Fight	Action	1987	Nintendo	The Translators (eng-sve)	1.0		
Batman	Action	1990	Nintendo	2000, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	

Blaster Master	Action	1991	Nintendo	Bräkne-Hoby Translations (eng-sve)	Beta 0.9	99 %	
Blue Shadow	Action	1991	Nintendo	2000, The Translators (eng-sve)	1.0		
Bubble Bobble	Action	1988	Nintendo	2003, Cyndeline Translations (eng-sve)			Översättningen klassas som "dålig/ofullständig" av Cyndeline.
Bucky O'Hare	Action	1993	Nintendo	2001, The Translators (eng-sve)	2.0		
Castlevania 2: Simon's Quest	Action-äventyr	1990	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Castlevania 2: Simon's Quest	Action-äventyr	1990	Nintendo	1999, Metalhead Hacking Group (eng-sve)	1.0		
Chibi Maruko Chan	Brädspel	1991	Super Nintendo	2004, Cyndeline Translations (jap-sve) (?)	0.9	90 %	Spelets menyer har inte kunnat översättas pga. komprimering.
Chrono Trigger	Rollspel	1995	Super Nintendo	2000, The Translators (eng-sve)	0.1b	10 %	
Circus Charlie	Action	1986	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	

Conquest of the Crystal Palace	Action	1990	Nintendo	2004, Cyndeline Translations (eng-sve)	0.99	100 %	Informationen som visas före varje bana har ej kunnat översättas, kanske på grund av att den är komprimerad.
Disney's Chip 'n Dale	Action	1991	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Disney's Chip 'n Dale	Action	1991	Nintendo	2004, Cyndeline Translations (eng-sve)	0.8	100 %	Titelskärmen har ej översatts pga. bristande erfarenhet hos översättaren.
Disney's Chip n' Dale 2	Action	1994	Nintendo	2004, The Translators (eng-sve)	0.9		Översättaren har gjort flera ändringar i spelets grafik för att spegla översättningen. "Stage Clear"-skärmen, samt "Game Over" och "The End"-skyltarna är dock ej översatta.
Donkey Kong	Action	1986	Nintendo	2000, Marcus Björs alias Elwin (eng-sve)	1.0	100 %	
Donkey Kong Jr	Action	1987	Nintendo	2000, Marcus Björs alias Elwin (eng-sve)	1.0	100 %	

Dragon Warrior	Rollspel	1989	Nintendo	2001, General CoolNES Translations (eng-sve)	0.99		Bokstäverna "Å" "Ä" och "Ö" finns med i spelet, men går ej för spelaren att välja. Vissa objektsnamn innehåller typografiska fel.
Dragon Warrior	Rollspel	1989	Nintendo	2001, Börje Productions (eng-sve)	0.99	100 %	Det här är samma översättning som getts ut via General CoolNES Translations. Spelöversättaren har av någon anledning även gett ut den under sitt eget namn.
Duck Tales	Action	1990	Nintendo	2001, The Translators (eng-sve)	2.0	99 %	Game Overskärmen är ej översatt. Det finns en bokstav för litet i ett landsnamn på ett ställe i spelet.
Duck Tales	Action	1990	Nintendo	2000, General CoolNES Translations (eng-sve)	1.0		"Time" och "Game over" är ej översatt.

Exile	Rollspel	1991	Sega Mega-drive	2004, Cyndeline Translations (eng-sve)	1.0	99 %	Markören på menyer som innehåller "ja/nej" "överlappar" ibland N:et i "Nej" pga. att översättaren inte hittat de kontrollkoder som styr funktionen.
Faxanadu	Actionrollspel	1990	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Final Fantasy	Rollspel	1990	Nintendo	2001, General CoolNES Translations (eng-sve)	1.0		Vissa grafiska och typografiska buggar existerar i den översatta versionen.
Final Fantasy 2	Rollspel		Nintendo	2007, Cyndeline Translations (eng-sve)	1.0	100 %	På grund av att spelet bara rymmer ett visst antal bokstäver i textrutorna, har många namn på fiender, magier och föremål blivit nedkortade.
Final Fantasy 3	Rollspel		Nintendo	2001, Bräkne-Hoby Translations (eng-sve)	Beta 0.1	10 %	De flesta menyer, 50 % av alla objekt, Alla vapen, 80 % av alla rustningar, 65 % av dialogerna har översatts.

Final Fantasy 5	Rollspel		Super Nintendo	2001, General CoolNES Translations (eng-sve)	1.0	100 %	Alla element i spelet är översatta. Detta projekt var tidigare ett The Translators-projekt, men lämnades över till GCT.
Final Fantasy 6	Rollspel	1994	Super Nintendo	2000, The Translators (eng-sve)	0.07	7 %	
Final Fantasy 6	Rollspel	1994	Super Nintendo	2000, Zus Translations (eng-sve)	0.01	~20 %	Menyer, namn på fiender och olika attacker som spelaren kan utföra har översatts till ~100 %. Spelets dialog har dock enbart börjat översättas.
Final Fantasy 6	Rollspel	1994	Super Nintendo	2002, Translations and stuff (eng-sve)	1.00	100 %	Enligt översättarna har 100 % av allt spelinnehåll översatts.
Final Fantasy 6	Rollspel	1994	Super Nintendo	2002, General CoolNES Translations (eng-sve)	1.00	100 %	Samma version som ovan, fast utgiven av en annan grupp. Översättaren uppger sig ha gått med i en större grupp för att översättningen skulle få mer uppmärksamhet.

Final Fantasy 6	Rollspel	1994	Super Nintendo	2006, Cyndeline Translations (eng-sve)	2.1	100 %	Vidareutvecklad och reviderad version av Translations and Stuffs (senare GCT:s) release.
Guardian Legend	Action	1990	Nintendo	Bräkne-Hoby Translations (eng-sve)	Beta 0.9	99 %	Översättaren lyckades inte få med Å, Ä och Ö i översättningen. Det finns också en grafikbugg i spelets meny.
Gun.Smoke	Action	1989	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Hello Kitty no hana-batake	Action		Nintendo	2001, Swedish Sanrio Translations (eng-sve)	1.3	100 %	
Hello Kitty World	Action		Nintendo	2001, Swedish Sanrio Translations (eng-sve)	1.2		Översättaren lät de engelska eftertexterna vara kvar eftersom han inte kom på något att skriva i stället. På grund av detta finns typografiska fel i dem som uppkommit då tecken i spelets grafik bytts ut mot svenska bokstäver.

Ice Hockey	Sport	1988	Nintendo	2001, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Kabuki Quantum Fighter	Action	1992	Nintendo	2000, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Kirby's Adventure	Action	1993	Nintendo	2004, Cyndeline Translations (eng-sve)	0.99	95 %	På grund av komplicerade textformat har den historia som visas i spelets inledning inte blivit översatt.
Kid Icarus	Action	1987	Nintendo	2000, Metalhead Hacking Group (eng-sve)	1.1b		Spelet har översatts men inte testats.
Little Nemo: The Dream Master	Action	1991	Nintendo	1999, Metalhead Hacking Group (eng-sve)	0.9b		En bokstav ersatt med ett "A" på titelskärmen pga. begränsat utrymme. Viss text i spelet är fortfarande på engelska eftersom översättaren inte kunnat hitta den någonstans i rom-filen.
Mega Man	Action	1989	Nintendo	2005, DaOls (eng-sve)	2.0		
Mega Man 2	Action	1990	Nintendo	2000, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	



Mega Man 2	Action	1992	Nintendo	2005, DaOls (eng-sve)	2.0		
Mega Man 6	Action	1994	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Mega Man 7	Action	1995	Super Nintendo	1999, The Best Translators (eng-sve)	1.00		”Å”, ”Ä” och ”Ö” finns ej med i den svenska översättningen.
Mega Man X	Action	1994	Super Nintendo	1999, The Best Translators (eng-sve)	1.00		Introt är inte översatt. Inga ÅÄÖ finns med.
Mega Man X3	Action	1996	Super Nintendo	2001, The Translators (eng-sve)	1.0		Översättningen har också getts ut av den norska gruppen <i>Just4Fun Translations</i> .
Metal Gear	Action- äventyr	1988	Nintendo	1999, Metalhead Hacking Group (eng-sve)	1.01b		
Metal Warriors	Action	1995	Super Nintendo	2005, Cyndeline Translations (eng-sve)	0.95	90 %	På grund av att spelet inte använder fler skiljetecken än "." kan vissa dialoger upplevas som hackiga. Å, Ä och Ö kan dessutom te sig lite annorlunda då alfabetet är lätt komprimerat.

Metroid	Action- äventyr	1988	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.0		
Minna no taabou no Nakayoshi daisakusen	Pussel		Nintendo	Swedish Sanrio Translations (eng-sve)			
Monstania	Roll- spel		Super Nintendo	2001, General CoolNES Translations (eng-sve)	1.0		Buggar infinner sig i den över-satta versionen om spelaren försöker byta namn på rollfigurerna i spelet.
Ninja Gaiden	Action	1991	Nintendo	1999, Metalhead Hacking Group (eng-sve)	0.9		Viss text i spelet ("Stage", "Score", mfl.) kunde inte översättas eftersom översättaren inte kunde hitta den i filen.
Ninja Gaiden 2	Action	1994	Nintendo	2000, Metalhead Hacking Group (eng-sve)	1.0		
North & South	Strategi	1992	Nintendo	2001, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Nuts & Milk	Pussel		Nintendo	2000, Marcus Björs alias Elwin (eng-sve)	1.0	100 %	

Pokémon Blue	Rollspel	1999	Game Boy	2000, The Translators (eng-sve)		30 %	
Pokémon Pinball	Flipperspel	2000	Game Boy Color	2004, Cyndeline Translations (eng-sve)	0.9	100 %	All grafik i spelet, öppningsskärmen inkluderad, är ändrad för att passa in i svenskan bättre. ÅÄÖ har lagts in i översättningen på bekostnad av QWZ. Viss text har inte kunnat översättas pga. komprimering.
Pokémon Puzzle Challenge	Pussel	2001	Game Boy Color	2001, Just4Fun Translations (eng-sve)	0.35	35 %	Mycket text och grafik är inte översatt ännu.
Pokémon Silver	Rollspel	2001	Game Boy	2001, The Translators (eng-sve)	0.21	~20%	
Pokémon Silver	Rollspel	2001	Game Boy	2004, Cyndeline Translations (eng-sve)		100 %	Översättningen är testspelad, dock inte under förhållanden där flera gameboys eller emulatorer samverkar.
Pokémon Yellow	Rollspel	2000	Game Boy	2001, The Translators (eng-sve)		15-20 %	

Rampage	Action	1988	Nintendo	2000, General CoolNES Translations (eng-sve)	1.01		
Rock 'n Roll Racing	Racing	1994	Super Nintendo	1999, The Best Translators (eng-sve)	1.00		Inga "Å", "Ä" eller "Ö" finns med i över- sättningen.
Rolan's Curse	Action- äventyr	1991	Game Boy	2005, Cyndeline Translations (eng-sve)	1.0	100 %	
Rolan's Curse 2	Action- äventyr	1992	Game Boy	2005, Cyndeline Translations (eng-sve)	1.0	100 %	
Rush'n Attack	Action	1989	Nintendo	The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Samurai Shodown	Action	1994	Super Nintendo	2003, Cyndeline Translations (eng-sve)	0.7		Saknar ÅÄÖ. Endast dialogerna i spelet har blivit översatta, då resten av texten och grafiken tycks vara kompri- merade.
Sanrio Carnival 2	Pussel		Nintendo	2001, Swedish Sanrio Translations (eng-sve)	1.1	100 %	Meddelandena "Congratulations " och "Game Over" har ej kunnat över- sättas eftersom de ligger hård- kodade i rom- filen.

Section Z	Action	1989	Nintendo	Bräkne-Hoby Translations (eng-sve)	Beta 0.9	99 %	
Shadow Warriors	Action	1991	Nintendo	2000, The Translators (eng-sve)	1.1	100 %	
Skyblazer	Action	1994	Super Nintendo	2002, General CoolNES Translations (eng-sve)	1.0		Komprimerad text, bland annat namn på platser som spelaren besöker och text efter varje bana, har ej översatts.
Super Mario Bros.	Action	1987	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Super Mario Bros. 2	Action	1989	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Super Mario Bros. 3	Action	1991	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.2	100 %	
Super Mario World 2: Yoshi's Island	Action	1995	Super Nintendo	2005, Cyndeline Translations (eng-sve)	0.99	98 %	Texten "GOAL" efter varje bana, pausskärmen, poängställningen , eftertexterna och de sista två meningarna i spelet har inte översatts pga. komprimering.

Super Ninja-kun	Action	1994	Super Nintendo	2003, Cyndeline Translations (jap-sve?)			Översättningen klassas som ”dålig/ofullständig” av Cyndeline.
Tales of Phantasia	Rollspel		Super Nintendo	2002, General CoolNES Translations (eng-sve)	1.0	100 %	
Talespin	Action	1992	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.2	100 %	
Talespin	Action	1992	Nintendo	2003, Cyndeline Translations (eng-sve)			
Teenage Mutant Hero Turtles	Action	1990	Nintendo	2000, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Tennis	Sport	1986	Nintendo	Bräkne-Hoby Translations (eng-sve)	Beta 0.9	99 %	Allt utom domarens yttranden har översatts.
Tetris	Pussel	1990	Nintendo	2001, Translations and Stuff (eng-sve)	1.0	100 %	Eventuella fel kan förekomma, men översättaren har förklarat sig ovillig att rätta till dem.

Terranigma	Action- roll- spel	1996	Super Nintendo	2003, The Translators (eng-sve)	1.0		Spelet är helt översatt, men texten "Push start button" på titelskärmen, ikonerna LEVEL, ITEM och LIFE, samt diverse skyltar där det exempelvis står "Hotel", har inte kunnat översättas.
The Goonies	Action		Nintendo	2000, Marcus Björs alias Elwin (eng-sve)	1.0	100 %	
Theme Park	Strategi /simu- lering	1996	Super Nintendo	2005, Cyndeline Translations (eng-sve)	0.9	100 %	Enligt över- sättaren har ”allt” (namn på föremål, beskrivningar, länder, kommentar- tarer från guiden och menyer) i spelet översatts.
Tiny Toon Adventures	Action	1992	Nintendo	2003, Cyndeline Translations (eng-sve)			Översättningen klassas som ”dålig/ofull- ständig” av Cyndeline.
Tokkyuu Shirei Solbrain	Action	1992	Nintendo	General CoolNES Translations (eng-sve)	1.0	100 %	Texten "The End" har ej kunnat översättas. Det finns också 2 st. grafikbuggar.

Tom & Jerry	Action	1992	Nintendo	2001, Marcus Björs alias Elwin (eng-sve)	1.0		
Track and Field 2	Sport	1989	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Ufouria	Action	1992	Nintendo	The Translators (eng-sve)	1.0		
Yoshi	Pussel	1992	Nintendo	2004, Cyndeline Translations (eng-sve)	0.99	100 %	Översättningen innehåller en bugg som resulterar i att tre ord blir oläsliga när någon vinner en tvåspelarmatch.
Zero Wing	Action	1991	Sega Mega- drive	2002, Metalhead Hacking Group (eng-sve)	1.0		
Zelda, The Legend of	Action- äventyr	1987	Nintendo	1998, The Translators (eng-sve)	1.02b	100 %	
Zelda, The Legend of	Action- äventyr	1987	Nintendo	1999, Metalhead Hacking Group (eng-sve)	0.9		Spelets text är helt översatt, men marginalerna är ej anpassade. 4 okända tecken dyker också upp i spelets eftertexter.



Zelda, The Legend of	Action-äventyr	1987	Nintendo	2001, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	Alternativ översättning utförd av en annan medlem i gruppen ”The Translators”.
Zelda 2: The Adventure of Link	Action-äventyr	1988	Nintendo	1999, Metalhead Hacking Group (eng-sve)	1.01		All text översatt, inklusive ”Å”, ”Ä” och ”Ö”.
Zelda 2: The Adventure of Link	Action-äventyr	1988	Nintendo	2001, The Translators (eng-sve)	1.0	100 %	
Zelda 2: The Adventure of Link	Action-äventyr	1988	Nintendo	2004, Cyndeline Translations (eng-sve)		100 %	
Zelda, The Legend of: A Link to the Past	Action-äventyr	1992	Super Nintendo	2004, The Translators (eng-sve)	1.001		Spelet är helt översatt, utom två helt korta textstycken som översättaren inte kunde hitta i rom-filen. Denne har också utfört ”en smärre kosmetisk grafikhack” för att ändra vissa färg-scheman som han ogillade i det oöversatta spelet.
Zelda, The Legend of: Link's Awakening DX	Action-äventyr	1999	Game Boy Color	2000, The Translators (eng-sve)	0.3		Titelskärmen, Game Överskärmen och lite över 50% av texten i spelet har översatts.

Zelda, The Legend of: Link's Awakening DX	Action-äventyr	1999	Game Boy Color	2008, Cyndeline Translations (eng-sve)	1.0	100 %	
Zombie Nation	Action	1991	Nintendo	1999, General CoolNES Translations (eng-sve)	1.0		Texten "Game over" har ej kunnat översättas.
Wonderboy III: The Dragon's Trap	Action	1989	Sega Master System	1999, Metalhead Hacking Group (eng-sve)	0.7b		All text utom "Press start" och "Dragon" har översatts. Vissa problem med mellanrum mellan ord och bokstäver. Översättningen är en betaversion.

Stockholms universitet  
106 91 Stockholm  
Telefon: 08-16 20 00  
[www.su.se](http://www.su.se)



**Stockholms**  
universitet