

Cyberpunk 2077

KOMPROMITTIERE IHN?

Genre: Rollenspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: CD Projekt Red Termin: 16.4.2020

Auf DVD: Video-Special

Verzeihung, aber man kann es nicht anders sagen: Die deutsche Version von Cyberpunk 2077 haut mächtig auf die Kacke. Hier lest ihr alles zur garantiert nicht jugendfreien Übersetzung mit all ihren Schwächen, Synchronsprechern und Schimpfwörtern. Von Peter Bathge

In einem Punkt unterscheidet sich die deutsche gamescom-Demo von Cyberpunk 2077 dann doch dramatisch von der englischen Vorführung: Am Ende ist der Applaus des heimischen Publikums um einiges lauter und länger als bei der internationalen Präsentation. So sind wir Deutschen eben: höflich und auf Etikette bedacht. Selbst wenn

wir vorher als »Roboschla***« beleidigt werden. Cyberpunk 2077 ist ein erwachsenes Spiel – die Story kreist um düstere Themen, es gibt Sex im Spiel, und die Gewaltdarstellung ist garantiert nicht für Kinder geeignet. Aber als wir uns auf der gamescom 2019 zur ersten deutschen Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077 am CD-Projekt-Stand einfinden, macht uns vor allem eines die Ab-18-Mentalität des Rollenspiels bewusst: die explizite deutsche Sprachausgabe mit ihren derben Flüchen und kreativen Beleidigungen.

Wir waren zwei Mal in der Cyberpunk-2077-Präsentation: Erst schauten wir uns die Gameplay-Demo auf Englisch an und dann noch einmal auf Deutsch, mit übersetzten Bildschirmtexten, deutscher Sprachausgabe und dem Synchronsprecher von Keanu Reeves, Benjamin Völz. In unserer Preview gehen wir auf die Pros und Contras

der deutschen Übersetzung ein. Wir erklären, ob die deutschen Stimmen von Cyberpunk 2077 die starke Atmosphäre von Night City gut rüberbringen, wie CD Projekt und Publisher Bandai Namco mit für das Szenario wichtigen Begriffen wie Netrunner oder Cyberspace im Deutschen umgehen, und welche kleinen und großen Fehler (oder Fehlbesetzungen) Entwickler und Übersetzungsstudio bis zum Release am 16. April 2020 noch ausbessern sollten.

Streetkid bleibt Streetkid

Für Senior Quest Designer Philipp Weber ist es eine Premiere: Die bisherigen Gameplay-Präsentationen von Cyberpunk 2077 hat er immer auf Englisch gehalten, nun soll er also gut 40 Journalisten, Influencern und Branchenvertretern auf Deutsch erklären, was CD Projekts RPG-Highlight auszeichnet. Er nimmt's mit Humor: »Ich komme aus dem Schwabenland, Hochdeutsch ist für mich quasi eine Fremdsprache.« Und dann geht's auch schon los mit der Demo, deren genauer Ablauf in Ausgabe 08/2019 genau beschrieben steht. Inhaltlich ist das Gezeigte nahezu identisch zur E3-Vorführung, nur dass diesmal eben der deutsche Schriftzug »Noch nicht final« über den Szenen prangt. Im Charakterbildschirm lesen wir etwas von »Vorteilspunkten« statt Perks und aus dem Lifepath-System, mit dem wir festlegen, was für einen Hintergrund unser Protagonist V hat, ist der »Lebensweg« geworden.

Die Corporate-Biographie (V hat in diesem Fall früher für eine der nahezu allmächtigen Firmen gearbeitet) heißt in der deutschen Version »Konzerner«, beim Streetkid hat sich CD Projekt eine Übersetzung und uns das Grauen vor dem »Straßenkind« erspart. Kein Einzelfall: Eigennamen bleiben in Cy-



Cyberpunk 2077 ist brutal, das wussten wir vorher schon. Die (deutsche) Sprache des Spiels ist aber nicht weniger derb, wie die Gameplay-Demo auf der gamescom belegt.



Cyberpunk 2077 tut alles dafür, eine lebendige Welt mit dichter Atmosphäre zu erzeugen. Unstimmigkeiten bei der Übersetzung könnten den Spieler dann umso stärker aus der Illusion herausreißen.

berpunk 2077 auf Englisch: Betty's Hotel, der Stadtteil Pacifica, die Gangs Voodoo Boys und Animals finden sich alle auch in der deutschen Fassung. Wo in »Game of Thrones« aus King's Landing Königsmund und Jon Snow zu Jon Schnee verunstaltet wurde, übertreibt es die Lokalisierung bei Cyberpunk 2077 nicht mit dem Eindeutschchen. Für das Setting wichtige Begriffe werden einfach auf Englisch in deutsche Sätze eingebaut: Technische Augmentierungen heißen Cyberware, Vs Ansehen in Night City wird mit Street Cred bezeichnet, Nahkampfangriffe aus dem Hinterhalt nennt man Take-downs, und euer Cyberdeck bestückt ihr auch hierzulande mit Daemons, kleinen Hacking-Programmen. Allerdings werden einige Item-Bezeichnungen dann doch übersetzt – und das ist nicht immer gelungen.

Hacking oder Toiletten-Notfall?

Bleiben wir doch mal bei den Daemons: In der englischen Demo verwendet der Spieler einen Virus mit dem Namen »Hard Shut-down«. Die deutsche Version macht daraus »Hartes Runterfahren« – klingt irgendwie komisch, oder? Eine andere Hacking-App sorgt dafür, dass ein damit infizierter Feind von seiner eigenen Granate getötet wird, die auf euren Befehl hin explodiert. Die deutsche Bezeichnung dafür? »Stiftzieher«.

Anderes Beispiel: Die Animals, eine gewalttätige Gang, verwenden Steroide, um ihre Muskeln ins Groteske zu vergrößern. Im Englischen wird dieser Cocktail aus Medikamenten »Juice« genannt – als Philipp Weber aber auf der gamescom vom »Saft« spricht, der den Gangstern ihre Kräfte verleiht, wird im Publikum gekichert. Manch ein im Englischen cooler Begriff funktioniert bei einer

allzu wörtlichen Übersetzung ins Deutsche einfach nicht. Das merken wir auch, als sich der von CD Projekt gesteuerte V im Spiel ins Datennetzwerk der Animals hackt. Künftig hat er aus der Entfernung Zugriff auf Kameras und Gehirnplatinen seiner Feinde. Ein Tastendruck genügt, im Original steht dazu das Wort »Breach«. Die deutsche Übersetzung in Cyberpunk 2077? »Durchbruch«. Dabei ist »Breach« hier eher als Verb zu verstehen, als Aufforderung an den Spieler und Erklärung, was der Tastendruck bewirkt. »Hacken« wäre in der deutschen Version vielleicht die bessere Wahl gewesen.

Insgesamt wirkt die Arbeit der Übersetzer inkonsequent. CD Projekt und der deutsche Publisher Bandai Namco haben dafür jedoch eine einfache Erklärung: Bisher ist noch nichts, was wir auf der gamescom von

Cyberpunk 2077 sehen, wirklich final. Am allerwenigsten die deutsche Version. So wurden Texte und Sprachaufnahmen für die vorgestellte Demo nicht etwa aus dem komplett fertigen Skript entnommen; sie wurden extra für den Messeauftritt erstellt. Daher kann und wird sich noch vieles an der Übersetzung ändern, vom Ausbessern kleiner Fehlerchen bis zum Überdenken bestimmter Formulierungen. In einer Hinsicht dürfen die Macher den eingeschlagenen Kurs aber gerne beibehalten: Die Dialogregie ist auch in der deutschen Version exzellent!

Lebendige Sprache und gestelzte Rede

Die deutsche Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077 bekommt eines bereits richtig gut hin: Gespräche mit NPCs fühlen und hören sich wie aus dem Leben gegriffen an.



Gelungene Übersetzung: Aus dem englischen »floor rags« wird im Deutschen »Fußabtreter«.

Deutsche Übersetzungen in Videospielen haben oft damit zu kämpfen, dass die Sprecher ihren Job zwar sehr gut machen, dabei aber zu viel Wert auf perfektes Hochdeutsch und exakte Aussprache legen. Es bleibt kein Platz für die von der Straße gefärbte Sprache des englischen Originals, wie sie etwa die Gangster in Grand Theft Auto zum Besten geben. Oder in Cyberpunk 2077. V und Placide sind keine Hochschulprofessoren, sondern Kriminelle, Söldner, harte Hunde. Das macht sich auch in ihrer knappen, verkürzten Sprache bemerkbar, erst recht beim schweigsamen Placide. Letzterer ist berüchtigt für seine einsilbigen Antworten, manchmal grunzt er auch nur wortlos, statt eine Frage zu bejahen. Genau diesen Eindruck von den Charakteren, der zur Atmosphäre beiträgt und mit dem die Autoren von Cyberpunk 2077 dem Spieler etwas mitteilen, ohne es ihm ins Gesicht zu schreien, genau den fängt auch die deutsche Version der gamescom-Demo hervorragend ein. Als V zur Grand Imperial Mall fährt, einem von den Animals besetzten Einkaufszentrum, und vor der Tür mit Placides Spähern redet, ist das keine voll ausformulierte, wohl gesitete Unterhaltung. Sondern er fragt nur: »Ihr kennt den Weg rein? Wurde mir gesagt.«

Doch perfekt ist die Übersetzung von Cyberpunk 2077 bei Weitem nicht. Immer wieder fallen uns kleine Ungereimheiten auf. Als der mit V verlinkte Placide gegen die Hacking-Versuche eines Agenten der Behörde Netwatch kämpft und dabei große Anstrengung verspürt, sagt er etwa: »Ich kann nicht lange halten.« – Englisch: »I can't hold out much longer.« Und wird es wohl jeder Spieler verstehen, was Placide meint, wenn er V



Das Setting von Cyberpunk 2077 ist düster, auf den Straßen von Night City regiert das Verbrechen. Entsprechend rau ist der Umgangston.

mit folgendem Satz dazu anstachelt, den Netwatch-Agenten auszuschalten und sich in dessen Gehirn reinzuhacken: »Kompromittiere ihn!«?

Statt »Geh mir aus dem Weg!« sagt ein Charakter »Tritt beiseite!«, das wirkt dann doch unnötig gestelzt. Verschmerzbar dagegen, dass V offenbar von jeder Person im Spiel geduzt wird. Mal schauen, ob das auch bei Dialogen mit Konzern-Mitarbeitern oder Stadtoffiziellen so ist. Im Gespräch mit Kriminellen passt das, aber beim Showdown mit dem Netwatch-Agenten wäre ein etwas förmlicherer Umgang angebracht gewesen.

Unerfreulich: In ganz wenigen Fällen gehen bei der Übersetzung auch Informationen verloren und Aussagen werden minimal verfälscht. Als V an einer Stelle unbemerkt ein

Gespräch zwischen mehreren Gangmitgliedern belauscht, sagt etwa einer der Kerle, der »Obermacker« habe Probleme, weshalb sich die Abreise der Animals verzögert. In der englischen Version wird vom »guy up top« gesprochen – also der Typ oben im Gebäude, nicht irgendein Obermacker oder Anführer. Denn die Animals werden ja von Sasquatch angeführt, einer Frau. Im Dialog ist aber der Netwatch-Agent gemeint, der die Animals angeheuert hat.

Der deutsche Keanu Reeves

Nun ist für eine Übersetzung natürlich nicht nur wichtig, wie der Text aus dem Englischen ins Deutsche übertragen wurde, sondern vor allem, wie ihn die Sprecher zum Leben erwecken. Einer dieser Menschen vor dem Mikro-



Die Mitglieder der Animals-Gang nutzen Steroide, um sich in wahre Muskelberge zu verwandeln. Entsprechend markant müssen sie klingen.



Die Bewohner von Night City fluchen in Cyberpunk 2077, dass sich die Balken biegen. Auch in der deutschen Fassung.

fon ist Benjamin Völz, die deutsche Stimme von Johnny Silverhand. Und der gefällt uns in Cyberpunk 2077 sogar noch eine Ecke besser als der echte Keanu! Völz projiziert ganz wunderbar Ärger und Anarchismus des Charakters in seine Rolle. Etwa wenn der digitale Keanu Reeves sich am Ende der Demo für einen gefährlichen Ausflug in den Cyberspace bereit erklärt, seine Kippe wegschnippt und ein inbrünstiges »Scheiß drauf!« von sich gibt. Egal ob trockener Humor oder Ungeduld angesichts von Vs Trödeln vor dem Spiegel: Johnny Silverhand ist auf Deutsch ein Erlebnis!

Die komplette Liste mit allen Synchronsprechern, den Cast von Cyberpunk 2077, will CD Projekt trotz Nachfrage noch nicht veröffentlichen, das hebt man sich auf. Allerdings soll das Aufgebot an erfahrenen

Sprechern und Stars durchaus beeindruckend sein. Wobei: Bekanntheit sei keine Garantie dafür, dass eine Stimme auch wirklich im Spiel lande. Die Entwickler haben laut eigener Aussage einen strengen Auswahlprozess: Wenn ein Sprecher nicht zum Charakter passt, fliegt er wieder raus.

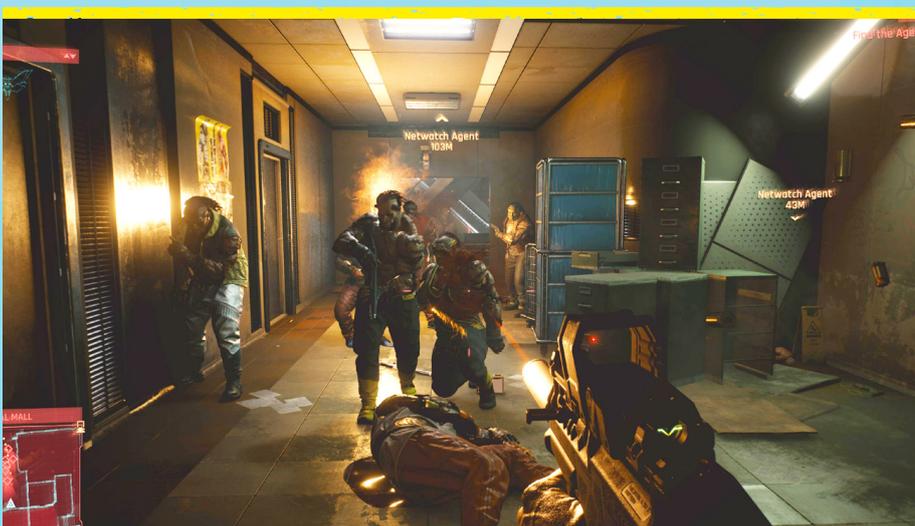
Wenn das so sein sollte, dann wundern wir uns aber, dass die Animal-Ganganführerin Sasquatch keine andere Stimme verpasst bekommen hat. In der deutschen Demo von Cyberpunk 2077 war sie der wunde Punkt der Synchronisation; ihre sehr helle, weibliche Stimme passt überhaupt nicht zum Auftreten der Figur. Muskelberge, grobes Gesicht und dominantes Gebaren auf der einen, aber eine regelrechte Girlie-Stimme auf der anderen Seite? Das geht sich unserem Empfinden nach nicht aus. Das Feedback will CD Projekt

weitergeben, die Sprecherriege für den Release des fertigen Spiels wird nach den abgeschlossenen Demo-Aufnahmen möglicherweise noch angepasst.

Von besonderer Bedeutung sind natürlich die Sprecher von V, die es in weiblicher und männlicher Form gibt. Beim ersten Hören erkennen wir keinen von beiden eindeutig, die weibliche V soll sogar ein bislang gänzlich unbekanntes Talent sein. Was den Mann angeht, äußert ein Journalist anschließend den Verdacht, es könnte sich um die deutsche Stimme des Charakters Stifler aus der Teenie-Komödie »American Pie« handeln (Björn Schalla). Unabhängig von ihrer Identität machen beide Sprecher einen sehr guten Job. Der männliche V bringt den Spott des Charakters gut rüber, als der sich über die Hasenfüßigkeit von Placides Spähern vor der Grand Imperial Mall lustig macht. Die Sprecher flüstern, wenn sie durch gefährliche Bereiche schleichen, oder werden laut, als V Placide eine reinhaut. Und als die weibliche V am Ende der Demo in ein Eisbad steigt, um anschließend den Cyberspace zu betreten, klappern ihre Zähne, sie bibbert und ruft mit bebender Stimme nach dem verschwundenen Abbild von Rockmusiker Silverhand: »J-Johnny?«

Beleidigungen in Cyberpunk 2077

Beeindruckend auch, wie Cyberpunk 2077 in der deutschen Version mit Fremdsprachen umgeht. Die Voodoo Boys sprechen Kreolisch, sie sind haitianischer Abstammung. Sowohl im Englischen wie im Deutschen sind ihre Dialoge von einzelnen kreolischen Wörtern wie »kamyonèt« und immer wieder auch ganzen Sätzen durchsetzt, die von den neuen deutschen Sprechern ebenfalls ver-



Auch während der Kämpfe wird geredet: Die Gegner verhöhnen uns oder sprechen sich ab.



Beim Kampf gegen Sasquatch irritiert uns die helle Frauenstimme in der deutschen Version.

tont wurden. Lediglich bei Figuren, die ausschließlich Kreolisch sprechen, hat CD Projekt logischerweise die Originalstimmen beibehalten. Aber nicht immer treffen Übersetzer und Sprecher den perfekten Ton, gerade Nebencharaktere wirken in ihrer Darstellung der haitianischen Kultur sehr platt und eindimensional. Und die Mitglieder der Animals-Gang? Sprechen unverständlicherweise alle perfektes Hochdeutsch. Dabei ist auch ein deutlicher Abfall der Sprecherqualität zu beobachten, die weniger wichtigen NPCs können es nicht mit der fein ausbalancierten Darstellung von Placide und seiner Chefin Brigitte aufnehmen. Die Anführerin der Voodoo Boys ist besonders gut getroffen und steht im Deutschen auf einer Stufe mit dem englischen Original, ihre herrische Art kommt hervorragend rüber.

Was Brigitte dabei von gefühlt 99 Prozent aller Bewohner von Night City unterscheidet: Sie verwendet in der Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077 keine Schimpfwörter. Dafür machen das alle anderen umso öfter, besonders im Kampf schmettern die Gegner regelmäßig Schmährufe Richtung Spieler. Deren Ton schwankt zwischen kreativ und

lächerlich, sie sind aber immer eines: derb. »Im Ernst?«, fragt ein Animals-Gangmitglied, als eine große Schießerei in der Grand Imperial Mall ausbricht. »So ein Scheißdreck!« Das ist noch einer der harmloseren Sprüche, viele andere sind nicht dafür geeignet, abgedruckt zu werden. Wir versuchen es trotzdem mal: Als V mit ihren Hacker-Fähigkeiten einen Geschützturm umprogrammiert, der fortan Gegner eigenständig aufs Korn nimmt, brüllt ein Gangster: »Die Schla*** cheatet!« Ein Animal-Gangster, der mit einer Infusion »Saft« seine Reflexe beschleunigt und sich anschließend übermenschlich schnell bewegen kann, verkündet lauthals: »Woohoo, meine scheiß Venen kochen!« Das im englischen Sprachgebrauch alltägliche »fuck« als Ausruf der Frustration und fast schon unbewusst eingestreutes Stilmittel wird in Cyberpunk 2077 teilweise 1:1 übersetzt, teils mit »Scheiße« ausgetauscht. Als V einen Trainingsroboter hackt, die Sicherheitsvorkehrungen deaktiviert, und der Animal-Boxer im Ring so eine tödliche rechte Gerade einstecken muss, kommentiert das ein Kumpel des Getöteten folgendermaßen: »Die Robof**** hat dich gefi***, Alter!«

Johnny Silverhand würde sich in dieser Gesellschaft wohl fühlen; auf einen Verrat am Ende der Demo reagiert er mit der deutschen Stimme von Keanu Reeves lakonisch: »Die Voodoo Boys haben dich gefi***.«

Gott sei Dank werden deutsche Spieler mit der Übersetzung von Cyberpunk 2077 nicht ge... na ja, ihr wisst schon. Das erste Probegören der Synchronsprecher und der Ausblick auf die deutschen Dialoge machen Mut; jetzt müssen CD Projekt, Bandai Namco und die Übersetzungsprofis die restlichen Monate bis zum Release von Cyberpunk 2077 am 16. April 2020 nutzen, um noch bestehende Kritikpunkte anzugehen und Spielern eine ebenso einwandfreie deutsche Fassung wie bei The Witcher 3 vorzulegen. Ein Anfang ist jedenfalls gemacht, jetzt heißt es nachlegen. Oder um es mit den Worten von Placide zu sagen, der das plötzliche Auftauchen eines getarnten Überwachungs-Vans vor einem Kameraobjektiv kommentiert: »Wusch!« ★



Peter Bathge
@GameStar_de

»Hat das Spiel eigentlich auch deutsche Sprachausgabe?« Auf der einen Seite wundert es mich immer wieder, wie oft diese Frage auf Steam, in den Kommentaren unter Testartikeln bei GameStar.de oder in Foren gestellt wird. Versteht heutzutage nicht nahezu jeder Englisch? Auf der anderen Seite kann ich nachvollziehen, dass sich nicht jeder deutsche Spieler mit übersetzten Bildschirmtexten und Untertiteln zufriedengeben will. Es ist eben noch mal ein ganz anderes Gefühl, ein Spiel in seiner Muttersprache genießen zu können, ohne im Kopf immer jeden Satz übersetzen zu müssen. Daher freut es für mich für alle Auf-Deutsch-Spieler, dass CD Projekt offenbar viel Aufwand in die Lokalisierung von Cyberpunk 2077 steckt. Die gamescom-Demo gehörte auf Deutsch zu den besseren deutschen Versionen der Spielebranche, besonders die Übersetzungsarbeit bei den Dialogen war auf hohem Niveau. Klar, es gab auch den ein oder anderen Aussetzer, der den Sinn des Originaltextes minimal verfälscht hat – und manch eine Formulierung klingt auf Deutsch nicht so elegant wie im englischen Original. Ich sage nur: Durchbruch! Aber bis die fertige deutsche Version im Laden und auf den Download-Portalen verfügbar ist, bleibt noch viel Zeit für Feintuning. Bislang umfassen die Sprachaufnahmen ja nur den kleinen bekannten Demo-Bereich, die Verantwortlichen können also noch einzelne Sprecher austauschen (Sasquatch!) und weiter am Skript feilen. Dann erwartet uns zum Release am 16. April 2020 aller Voraussicht nach ein sehr gut ins Deutsche übersetztes Rollenspiel-Highlight, das dann nur noch Spaß machen muss. Na, wenn's weiter nichts ist!



Placide behält seinen stoischen Charme auch in der deutschen Version.