

Weniger Synchronfassungen

FREMDSPRACHE DEUTSCH?

Warum hat nicht jedes Spiel deutsche Sprachausgabe?
Wir schauen hinter die Kulissen einer kreativen
Szene unter Kosten- und Zeitdruck. Von Gerald Weßel

Ein Faktor, der uns in Videospiele buchstäblich über alle Stunden hinweg leitet und begleitet, ist die Sprache. Allerdings erscheint längst nicht jeder Titel mit einer Komplettversion in mehreren Sprachen, über deutsche Texte verfügen jedoch viele. Daher ist bei den Tests auf GameStar.de in den Kommentaren eine der meistgestellten Fragen unserer Leser: »Gibt's das Spiel auch auf Deutsch?« Gefolgt von der Verwunderung, wenn selbst ein in Deutschland entwickeltes Spiel wie Songs of Silence nur englische Sprachausgabe bietet.

Aber weshalb sprechen die Figuren nur Englisch, während Deutsch fast überall zu lesen ist? Was gehört eigentlich alles dazu, ein englischsprachiges Spiel zu einem auf Deutsch hör- und lesbaren Erlebnis zu machen? Und ist künstliche Intelligenz für

Übersetzer, Synchronsprecher und Lokalisierungsexperten dabei der alles bedrohende Dämon? Wir gehen diesen Fragen nach und haben dafür mit folgenden Personen aus der Spielebranche gesprochen:

- Jennifer Pankratz, CEO von Pithead Studio, früher Game Designerin bei Piranha Bytes
- Lars Jansson, gerade erst neu ernannter CEO von Deck 13 (Atlas Fallen)
- Anett Enzmann, freiberufliche Übersetzerin (zum Beispiel von Assassin's Creed 3 oder Hi-Fi Rush)
- Matthias Busch, Übersetzer, Synchronsprecher, Sänger sowie Dialog- und Gesangsregisseur (Gesang bei Assassin's Creed Valhalla)
- Jan Theysen, Geschäftsführer King Art Games (Iron Harvest)

- Christian Kluckner, CEO von Chimera Entertainment (Songs of Silence für PC und erfolgreiche Mobile-Titel)

In unserer Online-Umfrage zu diesem Thema habt ihr übrigens eine klare Präferenz in Sa-



Songs of Silence kommt aus Deutschland, hat aber keine entsprechende Sprachausgabe.



Assassin's Creed 3 ist einer der Titel, an denen Anett Enzmann als Übersetzerin mitgewirkt hat – und über den sie auch sprechen darf.



Piranha Bytes (im Bild Gothic 3) war eins der wenigen Studios, die auf Deutsch entwickelten – der Authentizität wegen.

chen Sprachausgabe gezeigt: Deutsch. Rund 32 Prozent verlangen eine entsprechende Lokalisierung, und 28 Prozent bevorzugen sie immerhin gegenüber einer Englischen.

Sprachentwicklung

Auch wenn Studios in Deutschland beheimatet sind und meist eine deutschsprachige Geschäftsführung haben, wird in den Büros, Gängen, Pausenräumen und eben auch in den Spielen oft (auch) Englisch gesprochen. Entwickelt wird dann in der Weltsprache der westlichen Hemisphäre. Zwei Faktoren, die dafür sprechen können: Das internationale Personal der Firma spricht längst nicht immer Deutsch, und der Fokus liegt auf dem englischsprachigen Markt sowie auf anderen Sprachversionen als Deutsch.

Jan Theysen erzählt als Geschäftsführer aus dem Alltag bei King Art Games (Iron Harvest) aus Bremen: »Wir entwickeln auf Englisch. Das war früher anders, doch seit wir mehr international unterwegs sind und mit internationalen IP-Haltern zusammenarbeiten, ergibt das einfach mehr Sinn.«

Christian Kluckner, Chef von Chimera Entertainment aus München, sieht das ähnlich. Das Studio arbeitet aufgrund seiner Ausrichtung auf den internationalen Markt

bereits seit langem komplett auf Englisch: »Nur wenige Gamedesign-Dokumente werden mal auf Deutsch von uns ausgefertigt, zum Beispiel für die Deutsche Spieleförderung.« Aktuell hat Chimera mit Songs of Silence ein im Juni 2024 per Early Access erschienenen Strategie-Eisen im Feuer. Das erschien ausschließlich mit englischer Sprachausgabe, deutsch sind nur die Texte.

Man spricht Deutsch

Allerdings gibt es Ausnahmen von dieser Regel: Piranha Bytes (PB) war bis zur Schließung so eine, wie Jennifer Pankratz – heute Pithead Studio – im Gespräch schildert: »Es ist einfach unsere Muttersprache, wir können sie am besten. Auch wenn wir Englisch gut verstehen, schreiben und sprechen. Geschichten und Dialoge bringen wir am liebsten und auch am besten auf Deutsch zu Papier.« Derweil war diese Eigenheit von Piranha Bytes als mittelgroßes Studio in Deutschland durchaus nicht unumstritten, wie sie sich erinnert: »Es gab Publisher, die uns gedrängt haben, doch lieber direkt alles auf Englisch zu machen. Wir haben uns aber immer stur geweigert. Wir wussten, das macht unsere Spiele schlechter.« Generell lässt sich hierzu festhalten: Je größer das

STEAM-SPRACHVERTEILUNG

Laut Daten von SteamDB (ab 2013) verfügen aktuell etwa 166.000 Spiele über englische Texte, rund 54.000 über deutsche, und ungefähr 52.000 Spiele haben französische Untertitel und Anzeigen. Spanische und chinesische Versionen gibt es bei jeweils etwa 50.000 Titeln. Für etwa ein Drittel aller englischsprachigen Spiele liegt demnach eine deutsche Übersetzung vor. Zusätzlich gibt es noch Angaben zu Untertiteln. Auch hier liegt das Verhältnis aller seit 2013 registrierten mit deutschen Texten versehenen Spiele bei etwa 33 Prozent.

Zur Sprachausgabe sind folgende Daten in der Steam-Datenbank zu finden:

- ca. 75.000 auf Englisch
- ca. 18.000 Japanisch
- ca. 13.000 Deutsch
- zwischen 10.000 und 13.000 jeweils Französisch, Spanisch, Chinesisch

Die Diskrepanz ist deutlich: Grob überschlagen hat nur fast jedes fünfte Spiel, das über eine englische Sprachausgabe verfügt, auch eine deutsche erhalten.

Studio ist und relevanter das Ausland für seine Spiele ist, desto eher arbeitet es intern komplett in Englisch. So zum Beispiel auch bei CD Projekt RED, den Machern von The Witcher 3 oder Cyberpunk 2077: Alle Stellenausschreibungen sind auf Englisch. Polnisch wird zwar erwähnt – aber nur mit Verweis auf Sprachkurse, damit der Alltag außerhalb der Arbeit besser bewältigt werden könne. Bei kleineren Indie-Teams erlebt zum Beispiel auch Übersetzerin Anett Enzmann beides, wie sie schildert: »Da gibt es keine wirkliche Sicherheit, ohne im Einzelfall zu schauen. Ich kenne beides.«

Lokalisierung kostet

Wenn ihr euch fragt: »Warum hat Spiel XYZ deutsche Texte und Untertitel, aber keine entsprechende Sprachausgabe?«, ist die Antwort meistens simpel: das Budget. Dabei

ist eine Übersetzung weit günstiger als eine Vertonung, aber das genaue Verhältnis schwankt. Konkrete Summen zu nennen, fällt schwer. Es kommt auf die Menge an Text, die Anzahl der Rollen und die Gagen der Sprecher an. Dadurch entsteht wie bei Filmen und Serien eine gewaltige Spanne an möglichen Kosten. Laut der für diesen Artikel befragten Experten kommt es in aller Regel auf ihre oder die Abwägung eines Publishers an, ob sich der Aufwand für eine bestimmte Sprachversion für einen spezifischen Zielmarkt wirtschaftlich lohnt. Beispielsweise für die zielgerichtete Übersetzung deutscher Spiele abseits des Englischen sind Elex 1 und 2. Der Erstling der Serie ist aufgrund der Begeisterung Osteuropas für die Spiele von Piranha Bytes ins Polnische und der Nachfolger sogar zusätzlich ins Russische übersetzt und vertont worden.

Sprache ist nicht immer wichtig

Laut Studiochef Christian Kluckner kommt es aber nicht nur auf potenzielle neue Zielgruppen an, die mit einer Vertonung erschlossen werden könnten, sondern auch auf Genre und Plattform. Bei Rollenspielen sei eine Vertonung sehr wichtig, bei Strategiespielen wie Songs of Silence reicht laut ihm zumeist Englisch, und bei Mobile-Spielen könne der gesamte Sound und vor allem die Sprachausgabe als eher zweitrangig angesehen werden. Indes kann ein Entwickler auch aus eher weichen Gründen eine deutsche Vertonung anbieten, so zum Beispiel im Fall von Atlas Fallen, wie Lars Jansson als CEO von Deck 13 im Interview mit GameStar erklärt: »Als deutsches Studio sind wir überzeugt davon, dass auch eine deutsche Synchronisierung in unserem Spiel angemessen ist. Auch wenn sich nicht immer alles direkt in Absatzzahlen niederschlägt.« Die Veröffentlichung von Atlas Fallen wurde 2023 für die am Ende exzellente deutsche Sprachausgabe sogar extra verschoben.

Wer bei CD Projekt RED (Cyberpunk 2077) in Warschau arbeiten will, muss kein Polnisch beherrschen. In der Firma und ihren Spielen ist Englisch »Amtssprache«.



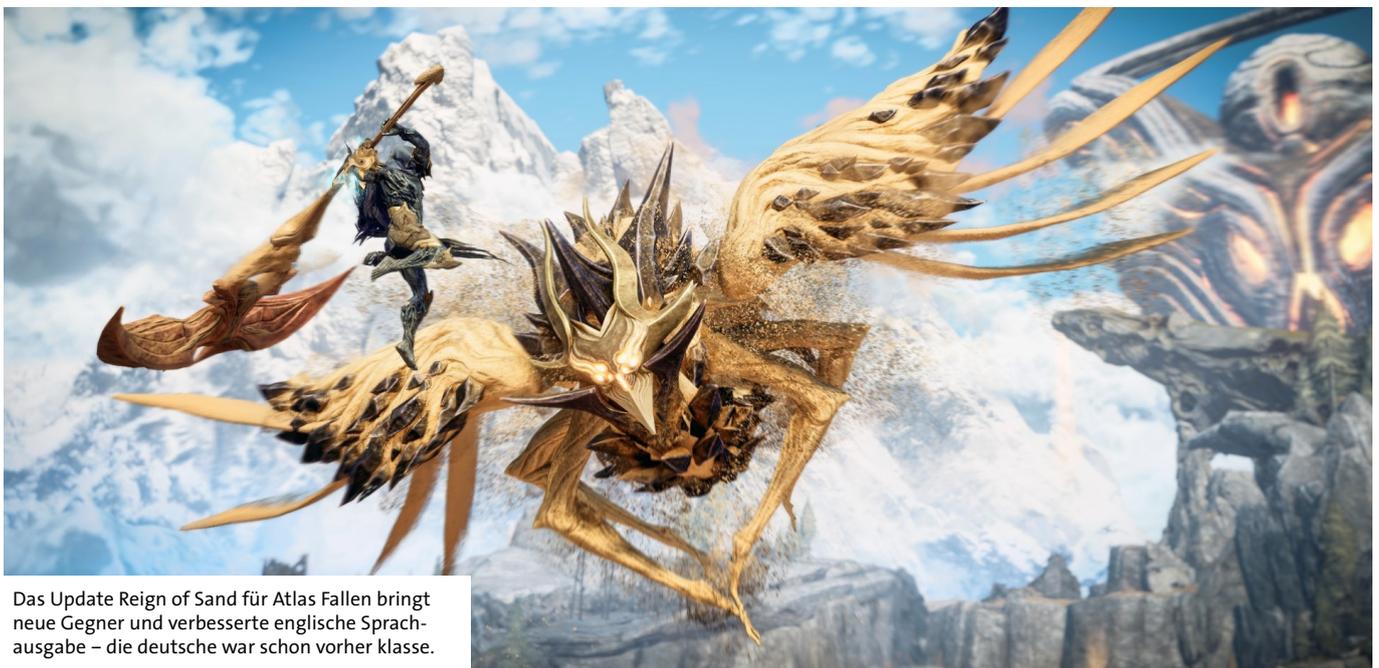
So wird aus tollem Englisch gutes Deutsch

Jede deutsche Version braucht eine Übersetzung, und für diese sorgen in aller Regel freiberuflich Übersetzende wie Anett Enzmann und Matthias Busch. Sie werden meistens von Agenturen beauftragt, die auf bestimmte Sprachen spezialisiert sind. Wobei fast immer in Teams gearbeitet wird – außer bei winzigen Projekten. Moderne Spiele haben schließlich Massen von Text. Bezahlt wird in fast allen Fällen pro Wort. Anett Enzmann beziffert folgendermaßen, wie die Honorare zustande kommen: »Erzielbare Preise bewegen sich auf einer Spanne von sechs bis zwölf Cent pro Wort im Ausgangstext für die Übersetzung und zwei bis vier Cent für Korrekturen.« Täglich schreibe ein Übersetzender typischerweise um die 2.000 Wörter, also für ein Honorar von Minimum 120 Euro pro Tag. Allerdings gehen hiervon etliche Dinge ab: Miete, Krankenversicherung, Altersvorsorge und so weiter – eine Prachtvergütung ist das also für Selbstständige nicht. Es gibt zwar auch entsprechende Festangestellte bei Agenturen, Studios oder Publishern, aber sie sind die Ausnahme.

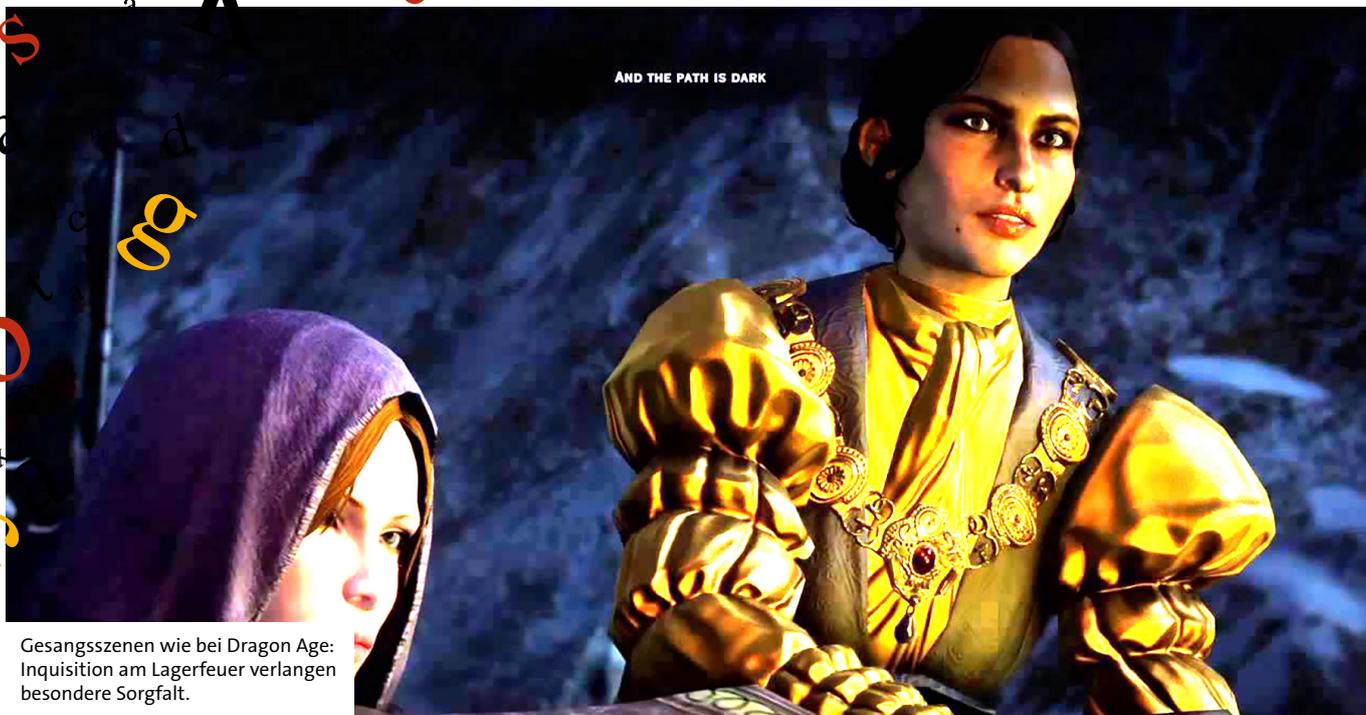
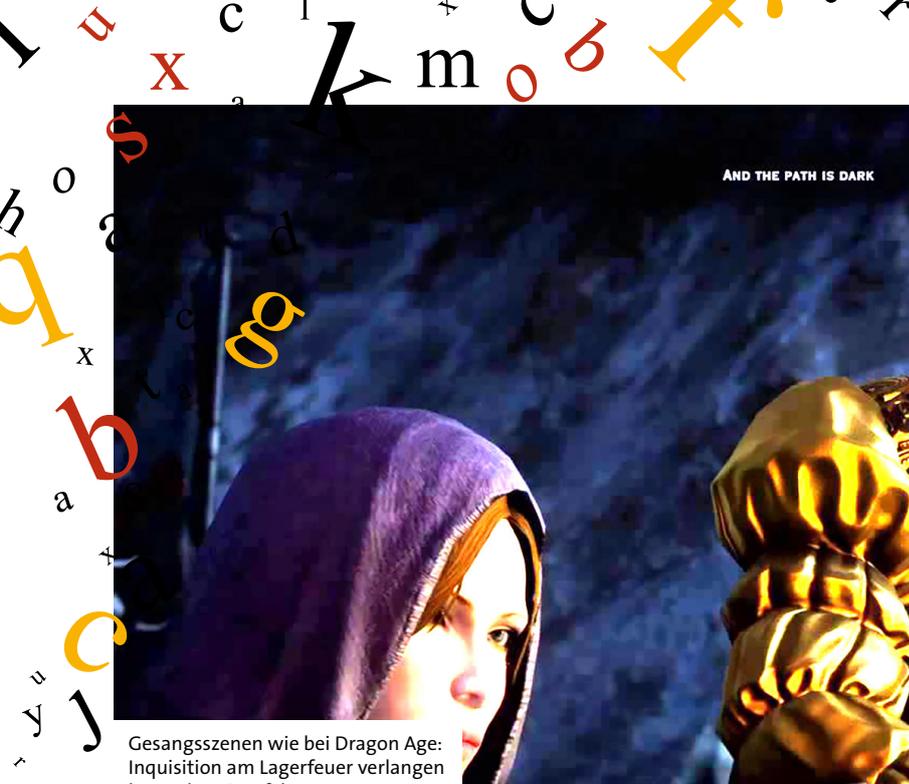
Mühsam ernährt sich ...

Generell kommen so im Vergleich zur Vertonung von Videospiele eher kleine Summen zusammen. Denn selbst wenn ein großes Team von fünf oder mehr über Wochen an der Übersetzung eines Titels mit einer Million Wörter arbeitet, kommen maximal niedrige sechsstelligen Zahlen heraus. Der Textumfang variiert bei kleineren Spielen mit einigen tausend Wörtern bis zu MMOs mit mehreren Millionen. Anett Enzmann erklärt den Unterschied zwischen Übersetzung und Lokalisierung: »Es ist mehr als nur eine reine Übertragung in eine andere Sprache, es ist die Anpassung an eine andere Kultur.« Es gehe darum, den Gepflogenheiten der Zielsprache zu entsprechen.

Ein lokalisierte deutscher Text ist meistens rund 30 Prozent länger als ein englischer. Wortlänge und Grammatik sind hierfür entscheidend. Bei begrenztem Platz in Benutzeroberflächen kann es deshalb oft gequetscht zugehen. Die mögliche Bandbreite solcher Änderungen ist gewaltig, und doch ist das simpelste Beispiel ein Witz. Denn Scherze, Sprichwörter oder Umgangssprache generell in eine neue Sprache zu



Das Update Reign of Sand für Atlas Fallen bringt neue Gegner und verbesserte englische Sprachausgabe – die deutsche war schon vorher klasse.



Gesangsszenen wie bei Dragon Age: Inquisition am Lagerfeuer verlangen besondere Sorgfalt.

Dungeons of Hinterberg spielt in Österreich und hätte von einer dialektgefärbten deutschen Sprachausgabe profitiert – gibt's aber leider nicht.



übertragen, erfordert Fingerspitzengefühl und Kenntnis der spezifischen Situation, in der der Originalsatz vorkommt.

Nacharbeit ist schwierig

Im Fall von Elex 1 und Risen wurden deswegen, wie Jennifer Pankratz schildert, die deutschen Texte teilweise umgeschrieben.

Andrew S. Walsh übertrug das gesamte Spiel und genoss dabei große Freiheiten, also quasi eine Lokalisierung mit Extras. »Er hat das toll hinbekommen, als wäre es von Anfang an auf Englisch geschrieben worden – allerdings muss man dann damit leben, dass Inhalte in beiden Sprachversionen auseinandergehen können«, sagt die Entwickle-

rin, die kürzlich mit ihrem Ehemann Björn Pankratz das Indie-Studio Pithead gegründet hat, das ebenfalls Rollenspiele macht.

Der Zeitpunkt, ab dem Übersetzer erstmals in Kontakt mit den Spielen kommen, ist sehr variabel. Manchmal geschehe es Jahre im Vorfeld des Releases, oft aber auch erst, wenn das Spiel quasi fertig sei, erzählt Anett Enzmann. Jennifer Pankratz liefert die Entwicklersicht: »Es gibt einen Punkt des No>Returns, der meist erreicht wird, wenn das interne Testen einen gewissen Reifegrad des Gesamtproduktes festgestellt hat. Denn alles, was rausgeht, ist final, das fassen wir nicht mehr an.« Sobald die Sprachaufnahmen beginnen, wäre Nacharbeit sogar mit erheblichen Kosten verbunden. Hier sei ein hohes Maß an Disziplin notwendig, vor allem wenn aus Zeitgründen doch mal einzelne Pakete vorab geschnürt werden, damit Übersetzer früher beginnen können.

Zwischenschritt Agentur

Läuft der Auftrag über eine Agentur, besteht auch meistens kein direkter Kontakt zu Entwicklern, weder zu Beginn des Projekts noch währenddessen. Stattdessen gibt es vorab schriftliche Briefings zur Welt und zu allem, was sonst noch zu beachten ist. Fragen stelle ein Übersetzender über individuelle Agenturkanäle, aber praktisch nie direkt an die Studios. Das Spiel selbst bekommen die Texter mehrheitlich auch nie zu sehen, sondern nur exportierte Dateien und Begleitdokumente zur Einführung in die jeweilige Welt und ihre Besonderheiten. Spielzeit würde ohnehin nicht bezahlt werden. Bildmaterial wird lediglich in Form von Screenshot oder als Video gestellt.

Abweichungen bei Kommunikation und Einsicht in das Projekt gebe es bei Indie-Titeln, aber auch hier wird niemand fürs Spielen bezahlt. Übersetzungsfehler seien deshalb oft ärgerliche Resultate von fehlendem



Handy- oder Knobelspiele wie Cut the Rope kommen ohne aufwendige Lokalisierung aus.



Die Macher von Iron Harvest hatten von Anfang an den internationalen Markt im Blick und entwickeln auf Englisch.

oder zu ungenau erläuterten Kontext, so Anett Enzmann. Die Übersetzenden wissen manchmal schlicht zu wenig über die Situation, da Geschichte und Dialoge oft nur als einzelne Zeilen vorliegen und nicht als zusammenhängende Dokumente

Workshop für Wörter

Piranha Bytes veranstaltete laut Jennifer Pankratz mit Übersetzer Walsh im Vorfeld eines jeden Rewrites einen Workshop, um ihm einen möglichst optimalen Start zu ermöglichen. Zudem arbeitete er mit speziell entwickelten Tools, die ihm zu jedem Charakter Informationen abrufen und die kompletten Bäume aller Dialoge und Entscheidungen einsehen ließen. »Das war uns sehr wichtig, denn das macht unsere Spiele zu dem, was sie nun mal sind, auf ihre Art einzigartig«, zeigt sich Jennifer Pankratz stolz auf das Erreichte. Das ist natürlich ein immenser Aufwand, den sich bei weitem nicht alle Studios leisten können und wollen.

Bitter für die Branche ist derzeit, dass sie bis in jüngster Vergangenheit fast nie in Cre-

Dialoglastige Spiele mit vielen Charakteren wie Baldur's Gate 3 werden bei der Synchronisierung schnell sehr, sehr teuer.



redits am Ende der Spiele erwähnt wurden, an denen sie gearbeitet haben. Die vermeintlichen Gründe aufseiten der Agenturen und Publisher sind divers, aber: »Es wandelt sich, nachdem wir in den vergangenen Jahren regelmäßig aufbegehrt haben, bekommen wir immer öfter unseren verdienten

Platz in den Credits«, zeigt sich Enzmann für die Zukunft hoffnungsvoll.

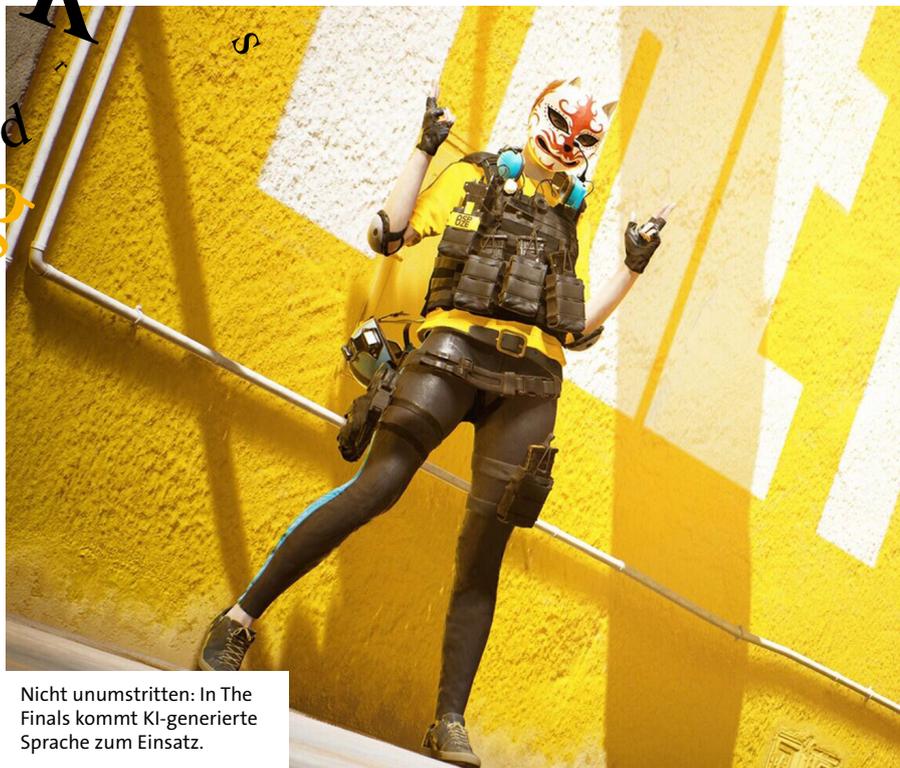
Vertonung: Aus Text wird Ton

Die Vertonung der Texte findet in Tonstudios statt. Sie sind unabhängige Anbieter, die ähnlich wie die Sprecher gebucht werden. Alternativ wird bei vielen Lokalisierungsfirmen in hauseigenen Studios aufgenommen. Es kann durchaus vorkommen, dass Entwickler oder Vertreter des Publishers beim Einsprechen anwesend sind. Ihre Rolle kann von aktiver Mitarbeit über Beratung bis hin zum simplen Beobachten alles umfassen. Jennifer Pankratz war selbst schon oft dabei, wenn die Charaktere aus Risen oder Elex verbal zum Leben erweckt wurden. Sie beriet, übernahm die Dialogregie oder sprach als Hilfe für die Sprecher sogar oft die Gegenparts in Konversationen.

Bei etlichen Aspekten gleichen sich Filmset und das Tonstudio, wie Matthias Busch, der auch als Sprecher, Sänger und Synchronregisseur arbeitet, zu berichten weiß: »Jede



Bei einem gigantischen MMO wie World of Warcraft kommen schnell mal ein paar Millionen Wörter zusammen – das kostet.



Nicht unumstritten: In The Finals kommt KI-generierte Sprache zum Einsatz.



Elex 2 wurde für den osteuropäischen Markt auf Polnisch und Russisch übersetzt.

bereits seit langem ein Faktor, der die Szene beschäftigt. Entscheider mit Finanzgewalt, zumeist Publisher und Agenturen, versprechen sich davon Einsparungen. Abseits sogenannter Computer Assisted Translation (CAT) Tools mit integrierter Datenbank und einigen Sonder-Features verbreiten sich verstärkt Ansätze, Spiele komplett automatisiert zu übersetzen und nur jemanden drüberschauen zu lassen. Aber der Aufwand ist teils höher, als gleich alles selbst zu erledigen, wie auch Anett Enzmann im Gespräch erläutert: »Die KI macht Fehler, teils winzige, aber dafür etliche, und das andauernd. Denn sie versteht den Kontext nicht, in Gesprächen übersieht sie geschlechtsspezifische Anreden oder sie kann den Fluss eines Dialogs nicht nachvollziehen.«

So entstehe zwar ein auf den ersten Blick korrekter deutschsprachiger Text, aber auf den zweiten zerfällt diese Illusion rasch – und spielen wolle mit solchen Texten für längere Zeit dann niemand. Für Übersetzende sei die Arbeit mit solchen Texten mühsam. Denn das Glattziehen eines KI-Textes stumpe rasch ab und dauere am Ende vielleicht sogar länger, als wenn man den Text einfach selbst geschrieben hätte. Die Überprüfungsarbeit habe zudem nichts mit Kreativität oder Schriftstellerei zu tun, sondern sei im Endeffekt ähnlich maschinell wie die KI, die zuvor vermeintlich gut lokalisiert hat. Deshalb sei es ein Irrglaube, dass dies a) schneller gehe oder b) die Nachbearbeitung einfach sei. Der notwendige Aufwand werde obendrein sträflich unterschätzt – und mies bezahlt: Es gibt meist nur rund ein Drittel des regulären Wortpreises hierfür.

Was kann künstliche Sprache?

Doch auch die Fähigkeit von KI, Stimmen schier perfekt nachzuahmen und lebensecht einzusprechen, ist ein die Szene umwälzender Faktor. So brachte 2023 der Ehrgeiz der amerikanischen Filmstudios mehr als 150.000 Arbeitskräfte dazu, in den Streik zu treten. Sie wehrten sich unter anderem dagegen, dass Stimmen von Schauspielern in Zukunft relativ simpel lizenziert und per KI abgewandelt vervielfältigt werden können. Letztendlich kam es nach Monaten des Ausstands zu einer Einigung, inklusive erstmals: einem gewissen Schutz vor KI.

Für nicht gewerbliche Hobbyprojekte sind solche KI-Stimmen allerdings eine Chance: quasi kostenlose Vertonung auf zumindest akzeptablem Niveau. Jorgenson, ein bekannter Gothic-Youtuber, nutzt die Technik selbst häufig. Matthias Busch erwartet KI in Zukunft verstärkt bei einem speziellen Arbeitsschritt zu sehen: dem Anpassen von Lippen- und Gesichtsanimationen, um sie exakt mit der Synchronisierung abzugleichen. »Das wäre toll, denn es würde uns Übersetzern und Sprechern die Freiheit geben, wirklich jede Lokalisation mitsamt Vertonung zu etwas Einzigartigem zu machen, da viele aktuelle Eingrenzungen durch das Original bei Dialogen wegfallen würden.« ★

Aufnahme kommt im Grunde mit denselben Risiken, Herausforderungen, aber auch den gleichen Chancen daher wie ein Dreh.« Vieles könne haken oder stottern, doch wenn es gelingt, Talent, Können, Engagement und vor allem Zeit zusammenzubringen, könne Großartiges entstehen. Der Regisseur übernimmt dabei die künstlerische Leitung und Umsetzung des vorliegenden Skripts. Matthias Busch selbst saß abseits von klassischen Sprachaufnahmen auch schon bei speziellen Szenen im Chefsessel: Songs.

Singen mit Zeitlimit

Wann immer ein Charakter in einem Spiel in einer lokalisierten Fassung singt und dabei zum zentralen Element der Szene wird, ist davon auszugehen, dass ein Gesangsregisseur daran mitgewirkt hat. »Es hilft dem oder der Singenden, wenn das Gegenüber auch Kenntnisse und Erfahrung mit Gesang und Musik hat.« Doch egal wobei, es gibt verschieden strenge Zeitlimits, an die sich Sprecher meist halten müssen:

- exakt so lang wie das Original sein oder sogar komplett lippen-/atemsynchron
- plus/minus 10 oder 20 Prozent
- weniger streng ausgelegte Begrenzungen

Letzteres obliegt zumeist allen Aufnahmen für Hintergrundcharaktere, da sie kaum bis gar nicht animierte Münder haben und ohnehin nicht im Fokus stehen. Der ärgste Feind einer guten Vertonung ist und bleibt Zeitdruck, das kritisiert unter anderem auch Tommy Morgenstern als bekannter Animations-Sprecher im Gespräch mit unseren Kollegen von der GamePro. Letztendlich sei das Pensum oft nur dank des Engagements der Kreativen schaffbar, beklagt Matthias Busch. »Das ist kein nachhaltiges Konzept«, stellt er klar. Das verbreitete Konzept »Möglichst schnell zu möglichst geringen Kosten« sieht er als ein großes Problem der Branche.

Hilft die KI?

Übersetzung durch künstliche Intelligenz (auch maschinelle Übersetzung genannt) ist