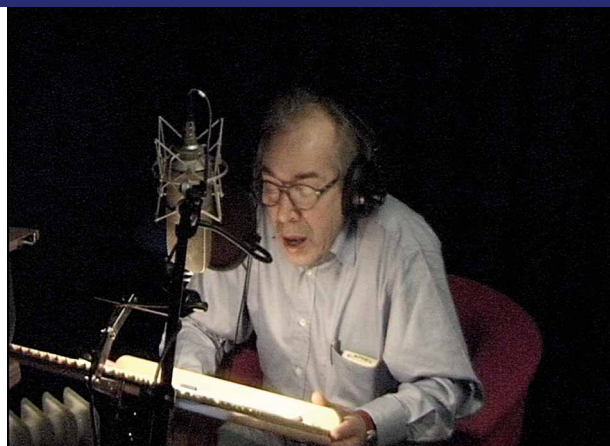


STIMMEN, GESTEN UND GESICHTER



Bernd Rumpf (Ducard) erhebt die Hände, um das Tutorial des Konsolenspiels *Batman Begins* mit der richtigen Betonung und Ausdruckskraft zu sprechen.



Christian Schult (bekannt als Stimme von Jean-Luc Picard), hat es sich für die Aufnahmen zu *Stronghold 2* im Studio gemütlich gemacht.



Stimmen und Gesichter aus *Deus Ex 2*: Manche der Sprecher leben ihre Rollen, andere stehen für die Aufnahmen entspannt an einem Pult.

die Texte mit, die Rumpf ins Mikro spricht und die so wuchtig aus den Boxen donnern, dass man sie im Magen spürt. Das liegt zum einen an der Technik, zum anderen an der intensiven Stimme des Sprechers. Die Wörter, sogar einzelne Silben und Buchstaben sind klar zu unterscheiden – ohne dass es aufgesetzt klingt. Wie lange hat Bernd Rumpf geprobt, um seinen Part so artikulieren zu können? »Ich sehe den Text jetzt das erste Mal.« Er zuckt mit den Schultern. »So ist das meistens. Und wenn es um Lizenzen wie die von *Batman* geht, unterliegt sowieso alles dreifacher Geheimhaltung.«

Sprecher sind Schauspieler

Rumpf spricht nicht nur im Spiel *Batman Begins* den Ducard, sondern auch in der deutschen Version des Films. Und wie die meisten seiner Kollegen ist er kein reiner Sprecher, sondern Schauspieler. Studiert hat er an der renommierten Volkswang-Schule in Essen. Die Ausbildung ist der Grund, warum so viele wie er von der Theaterbühne oder von Film- und Serien-Sets den Weg ins Tonstudio finden: Schauspieler haben im Regelfall viele Sprechtrainings durchlaufen, besitzen eine schnelle Auffassungsgabe selbst für fremde Texte und setzen Betonungen an den richtigen Stellen, ohne dass der Regisseur ausführliche Vorgaben machen müsste. Dennoch sei man auch offen für neue Talente, erklären die Toneworx-Studioleiter Andreas Gensch und Jörg Mackensen. Die stocken ihre Sprecher-Da-

tenbank regelmäßig mit unverbrauchten Stimmen auf, die noch nie eine Bühne betreten haben. Marcus Behrens, Product Manager bei Eidos und verantwortlich für aufwändige Lokalisationen wie die von *Deus Ex 2*, bevorzugt schon aus Kostengründen erfahrene Sprecher: »Die lesen den Text ein paar mal und können ihn dann richtig intonieren. Das spart Zeit und somit Geld.«

Dia- gleich Monolog

Bernd Rumpf spricht das Tutorial des Spiels und gibt *Batman* Anweisungen – ein Monolog ohne Gegenrede, die einfachste Übung. Knifflig wird es, wenn sich zwei oder mehr Charaktere unterhalten. Weil sich die Terminpläne der Sprecher schwer abstimmen lassen und die Zeitplanung zu aufwändig würde, werden solche Situationen selten mit allen Beteiligten auf einmal aufgenommen. Stattdessen stemmt das Studio die Dialoge in Einzelaufnahmen. »Die Sprecher sind professionell genug, um sich in die jeweiligen Situationen einzufinden«, sagt Matthias Geißler, Produktions- und Aufnahmeleiter. »Bei Bedarf können wir aber auch die bereits aufgenommenen Texte einspielen, um es dem Menschen hinter dem Mikro leichter zu machen. Oder der Regisseur übernimmt kurzfristig den Gesprächspartner.«

Punktgenau übersetzen

Die Sprachaufnahmen stehen am Ende einer Lokalisierungskette, die mit der Übersetzung beginnt. Die meisten Lokalisie-

rungsstudios erledigen kleinere Übersetzungsarbeiten selbst. Für größere Projekte werden externe Experten engagiert. Anja Heppelmann ► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E22](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E22) aus Paderborn etwa überträgt Titel wie *Armies of Exigo* oder *Sherlock Holmes: Das Geheimnis des silbernen Ohrings* im Alleingang vom Englischen ins Deutsche und übernimmt bei Großprojekten wie *Morrowind* Teile der Aufgabe. Für sie verbinden sich dabei zwei Leidenschaften: die für Sprache und die für Spiele. Eine von Heppelmans letzten Arbeiten war die Über-

AUS ENGLISCH MACH DEUTSCH

Die Übersetzerin Anja Heppelmann steht häufig vor der Aufgabe, einen ungewöhnlichen oder erfundenen Begriff ins Deutsche zu übertragen. Für den Xbox-Titel *Oddworld: Strangers Vergeltung* waren das beispielsweise die folgenden Herausforderungen:

Englisch Deutsch

Chippunk Arschbackenhörnchen

Ein »Chippunk« ist ein Backenhörnchen, ein »Chippunk« also ein »Punkerhörnchen«. Jedoch vermisste Anja dabei den Wortwitz.



Thudslug Gürtelkäfer

»Thud« steht für »Bums« oder »Knall«. »Slug« bedeutet Schnecke. Eine »Bums-schnecke« sollte aber nicht ins Spiel.



Boombat Flederbombe

Sie sehen aus wie Fledermäuse und explodieren. Die eigentliche Übersetzung »Knallfledermaus« war aber zu langweilig, also wurde daraus eine »Flederbombe«.





Während Regisseur Christian Stark mitliest und auf Betonungen achtet, zeichnet Tontechniker Stefan Grundt am Mischpult das Gesagte auf.



Matthias Geißler (links) und Andreas Gensch (rechts) arbeiten seit sechs Jahren für Toneworx in Hamburg; das Studio lokalisierte zum Beispiel Deus Ex 2.

setzung des Xbox-Spiels **Oddworld: Stranger's Vergeltung**, das bei Toneworx verstimmlicht wurde. Großprojekte schlagen mit einer Arbeitszeit von drei bis fünf Monaten zu Buche, wobei die Übersetzerin nur selten durchgehend an einem Titel arbeiten kann: »Ich bekomme die ersten Texte meistens noch während einer frühen Entwicklungsphase des Spiels und nach und nach immer neue Texte oder Änderungen bestehender Passagen. Manchmal habe ich zwei bis drei Wochen Leerlauf zwischen den einzelnen Lieferungen, dann kommt es wieder knüppeldick, je nachdem, wie die Entwicklung voranschreitet.« Unterscheiden sich Übersetzungen für gesprochene Sprache von reinen Texteinblendungen? »Bei gesprochenen Texten muss rein technisch darauf geachtet werden, dass die Übersetzung in etwa die gleiche Silbenanzahl hat und die Sprechpausen an den richtigen Stellen eingefügt werden«, erklärt Heppelmann. »Bei Texten, die aus dem Off gesprochen werden, muss das nicht ganz so sklavisch eingehalten werden, bei lippensynchronen Texten ist es ein absolutes Muss.«

Riesen-Arbeit

Bettina Wilding arbeitet bei Effective Media ► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E20 in Mün-

chen als Localization Coordinator. Sie kennt die Einzelschritte einer Lokalisierung: »Als Erstes muss das Skript übersetzt und jegliche inhaltlichen Fragen mit den Entwicklern geklärt werden.« In dieser Phase erstellt das Team gewöhnlich ein Glossar, in dem wiederkehrende und ungewöhnliche Begriffe festgehalten werden und an dem sich die Übersetzer für die restlichen Texte orientieren. Danach geht es ans Casting. Dazu erstellt Effective Media eine Rollenübersicht mit einer genauen Aufstellung der Wort- und Take-Anzahl. »Daran kann man abschätzen, wie viele Sprecher man braucht und welche Rollen gedoppelt werden können«, erklärt Wilding. »Bei den Aufnahmen selbst sind wir stets involviert, da wir das Projekt und die jeweilige Situation am besten kennen. Entweder unterstützen wir den Regisseur oder übernehmen diese Aufgabe selbst.« Den Abschluss macht die finale Bearbeitung der Dateien. Bei **Vampire: Die Maske-rade**, Bettinas bisher größtem Projekt, mussten die Lippenbewegungen der Spielcharaktere nachträglich mit einem Programm an die Sprachausgabe angepasst werden. Das ist sehr unüblich. Normalerweise werden kleine Unterschiede zwischen Ton und Lippenbewegungen ignoriert.

Die passende Stimme

Eine sorgsam geführte Stimmdatenbank und ein gutes Gefühl dafür, wer welche Rolle in einem Spiel verkörpern könnte, sind zwei der wichtigsten Voraussetzungen für ein erfolgreiches Tonstudio. Trotzdem bleibt die Arbeit eine Gratwanderung. »Wir bekommen in der Regel nur Screenshots, Konzeptzeichnungen und Zusammenfassungen der Titel«, seufzt Matthias Geißler von Toneworx. »Nur selten haben wir auch mal was Spielbares da. Eigentlich nie.« Dennoch deckt sich seine Auswahl der Sprecher in den meisten Fällen mit den Wünschen der Hersteller. »Nur einmal ha-

ben wir eine deutlich zu junge Stimme gewählt – und es fast zu spät bemerkt.«

Noch ein Vorteil der riesigen Datenbank: Wenn eine kleine Firma gern einen Martin Kessler (Sam Fisher) haben möchte, aber ein so renommierter Sprecher nicht ins Budget passt, machen Gensch und Mackensen Vorschläge, welche günstigere Stimme dem Wunschkandidaten nahe kommt.



Bettina Wilding arbeitet seit sieben Jahren im Bereich Lokalisation. Anja Heppelmann übersetzt die Texte von Computerspielen.

Eine tolle Eigentumswohnung

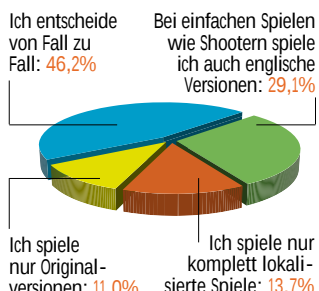
Bei der Lokalisierung von Spielen geht es immer zeitkritisch zu. »Manchmal haben wir nur zwei, gelegentlich sogar nur eine Woche, um die Arbeit zu erledigen«, erklärt Jörg Mackensen. »Besonders haarig ist es, wenn die Texte nur tröpfchenweise bei uns ankommen und mitten in der Produktion geändert werden.« Mammutprojekte wie **Deus Ex 2** sind in zwei Wochen nicht zu schaffen. Dafür hatte das Team immerhin zwei Monate. Dennoch: In dieser Zeit verbrachte man allein 48 Tage á acht Stunden parallel in zwei Studios, um die Aufnahmen zu stemmen. 100 Charaktere mussten vertont werden. Der finanzielle Einsatz für so einen Aufwand erreicht sechsstelligen Summen. Oder wie der Projektverantwortliche von Eidos, Marcus Behrens, umschreibt: »Mit den Kosten der Vertonung allein könnte man sich eine prächtige Eigentumswohnung in bester Lage leisten. In einer teuren Stadt.«



► DVD: Video-Report: Besuch im Tonstudio

SPIELEN SIE DEUTSCH?

Greifen Sie vornehmlich zu lokalisierten Titeln?»



ERGEBNIS: Unsere Leser pochen nicht auf übersetzte Programme, greifen aber nach Möglichkeit auf Eingedeutschtes zurück. Nur etwas mehr als 10 Prozent bleiben den Originalen bedingungslos treu.

Quelle: GameStar.de, Umfrage-Teilnehmer: 13.036