



Das Stochern im Dunkeln

Immer wieder müssen wir uns über schlecht übersetzte Spiele ärgern. Der freie Übersetzer Kai Wichmann weiß, warum – und räumt auf mit Vorurteilen. Von Kai Wichmann

Für Spieleübersetzer ist der Winter eine eher beschauliche Zeit. Die geschäftige Weihnachtssaison ist vorbei; eventuelle Addons, Nachlieferungen und neue Online-Rollenspiel-Kapitel gestalten sich meist weniger turbulent als die Hochphase von April bis November. Endlich bleibt Zeit, sich auch mal mit der Kritik der Spieler und der Presse auseinanderzusetzen. Manchmal gibt es Lob für die Übersetzung und manchmal eben Tadel. Solange sich beides einigermaßen die Waage hält, sollte man damit auf professioneller Ebene zufrieden sein. Als sprachlicher Dienstleister ist es meiner Erfahrung nach unmöglich, es immer allen recht zu machen. Was mich aber auch nach zehn Jahren als Übersetzer für Rollenspiele sowie Sport-, Action-, und Adventure-Titel immer noch ärgert, sind die falschen Voraussetzungen, auf denen die Kritik oftmals fußt. Deshalb möchte ich versuchen, ein wenig Klarheit in die Arbeitsweise von Übersetzern zu bringen und endlich mit falschen Vorurteilen aufräumen. Die meisten Übersetzungen werden nicht direkt vom Publisher organisiert, sondern

von spezialisierten Agenturen. Die erhalten vom Hersteller die englischen Texte und beauftragen dann freie Übersetzer wie mich, die Passagen in die Zielsprachen zu übersetzen. In der Regel sind das die so genannten

FIGS, also Französisch, Italienisch, Deutsch (German) und Spanisch. Da die Spiele und damit die Textmengen in den letzten Jahren oft zu groß geworden sind, um sie im engen Zeitrahmen alleine zu übersetzen, bin ich

Fatal: In **Homefront** mutierte der Ausruf »Drop 'em!« (»Macht sie platt!«) zum wörtlich übersetzten »Abwerfen!«.



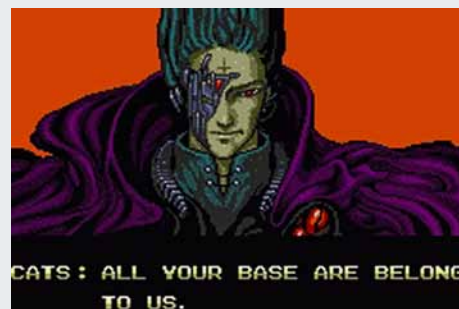
fast immer Teil eines Teams, dessen Mitglieder ich manchmal auch selbst rekrutiere. Nun gehen nicht nur in meinem privaten Umfeld viele Leute davon aus, dass Übersetzer ein Spiel vor der Veröffentlichung spielen und die Texte gemütlich nebenbei übersetzen dürfen. Ein absurder Irrglaube, denn wir bekommen das Spiel oder auch nur Teile davon während der Übersetzungsphase so gut wie nie zu sehen. Weil sich die Titel in aller Regel noch in der Entwicklung befinden, müssen wir mit schönen Textdokumenten für Dialoge, Handbücher und Ähnlichem vorlieb nehmen. Wenn wir die Originaltexte im Zusammenhang oder unsere übersetzten Texte wirklich mal »live« im Spiel sehen oder hören wollen, müssen wir uns das Programm nach der Veröffentlichung kaufen.

Fragt sich, wie man als Übersetzer dann die mitunter komplexen Geschichten überblicken soll? Zwar bekommen wir vom Hersteller manchmal hilfreiches Referenzmaterial wie bereits übersetzte Vorgängerspiele, ein Glossar mit wichtigen Begriffen und eine Beschreibung des Spiels, der Charaktere und der Story. Aber wenn solche Hilfsmittel nicht oder viel zu spät zur Verfügung gestellt werden, bleibt uns nur noch, im Internet zu recherchieren und auf hoffentlich verlässliche Informationen zu stoßen. Zudem sind die Texte nur selten chronologisch geordnet oder durch Kommentare erläutert, sodass man beim Übersetzen der vielen Quests oder Nebenquests oft gar nicht genau weiß, was gerade geschieht. Es fehlen visuelle oder akustische Anhaltspunkte, um etwa Gesten einzubeziehen oder auch nur zu erraten, worauf die Antwort folgt, die übersetzt werden soll. Wenn etwa ein Charakter von einem »Threat« spricht, meint er dann eine (womöglich leere) »Drohung« oder eine »Bedrohung«, also eine Gefahr?

Der mitunter schwer nachvollziehbare Zusammenhang der Texte erklärt sich oft damit, dass der Übersetzungsprozess parallel zur Entwicklung des Spiels, also auch der Geschichte, verläuft, sodass wir meist bunt gemischte Passagen aus den unterschied-

Zero Wing

Dass ein Spiel dank einer schlechten Übersetzung auch zum Klassiker werden kann, beweist kein Titel besser als **Zero Wing**. Als Sega das Arcade-Ballerspiel für das Sega Mega Drive 1991 ins Englische übersetzte, prangte bereits im Intro der Satz: »All your base are belong to us.« Um das Jahr 2000 herum avancierte die Stilblüte zum Internet-Kult. Blizzard etwa versteckte sie als Sofortgewinn-Cheatcode in **Warcraft 3**, Youtube begründete Wartungsarbeiten mit: »All your video are belong to us.«



lichsten Bereichen des Spiels erhalten, mal vom Ende, mal vom Anfang, mal aus einem Menü, mal aus dem Handbuch. Da kann sich »space« mal auf den Weltraum, mal auf die Leertaste beziehen – und wir müssen hoffen, dass der Kontext ausreicht, um die richtige Bedeutung zu erschließen. Noch dazu sind gerne mal noch Unklarheiten enthalten, mit denen wir uns auseinandersetzen müssen. Es ist nämlich keineswegs so, dass die Texte grundsätzlich final und in perfekt verständlichem Englisch vorliegen, sondern sich die englische Ausgangsversion oftmals ebenfalls noch in der Entwicklung befindet und Ungereimtheiten enthalten kann.

Das hat mehrere mögliche Ursachen. Manchmal sind bereits die englischen Ursprungstexte unglücklich aus zum Beispiel asiatischen Sprachen übersetzt. Oder die Originalautoren standen unter vergleichbarem Zeitdruck wie wir Übersetzer und mussten noch in letzter Minute ganze Passagen umschreiben. Oder die englischen Texte wurden gleich von Programmierern verfasst, deren Muttersprache nicht Englisch ist. Zusammen mit der teils unkoordinierten Einreichung der Texte ist der Sinn der Passagen mitunter kaum noch zu entziffern. In diesen Fällen sind die Übersetzer auch so etwas wie Testleser und können im Bestfall dafür sorgen, dass die Originaltexte verbessert oder zumindest besser übersetzt werden. Oft genug stochern wir jedoch im Dunkeln und

hoffen, dass sich im Verlauf unserer Arbeit ein stimmiges Gesamtbild ergibt.

Falls es Unklarheiten gibt, können wir natürlich die Autoren anschreiben und möglichst präzise Fragen einreichen. Im besten Fall bekommen wir zeitnah ebenso präzise Antworten. Und im schlechteren Fall bekommen wir nicht nachvollziehbare oder oft genug gar keine Antworten und müssen kri-

Spielende Übersetzer sind ein absurder Irrglaube

tische Passagen erstmal vage oder unter Vorbehalt übersetzen. Als Qualitätssicherung sollte dann ein Korrekturlesen folgen, das sich neben der Ausbesserung echter Fehler, zum Beispiel bei der Rechtschreibung, auch um solche Sonderfälle kümmert. Allerdings findet oft auch das Lektorat parallel statt, sodass auch die Lektoren nur scheinbar arbeiten können und im engen Zeitrahmen nicht immer die Chance bekommen, entscheidende Fragen eindeutig und abschließend zu klären. Mit anderen Worten: Hier fehlen aus Zeitgründen oft der finale Überblick und eine letzte Testphase.

Zeitprobleme wurzeln meist in aufgebrauchten Pufferzeiten bei der Entwicklung. Wenn der Release-Termin veröffentlicht wurde und es kein Zurück mehr gibt, legen die Hersteller mehr Wert auf die Finalisierung aufwändiger Elemente wie der Grafik. Die Veredelung der Texte und erst recht die Übersetzung stehen am Ende der Produktionskette. Wir Übersetzer müssen mit der Zeit klarkommen, die dann übrig bleibt. Außerdem führt die Grundlage unseres Honorars, das auf der Menge der übersetzten Worte beruht, zwangsläufig zu Stress: Je mehr wir übersetzen, desto mehr verdienen wir. Im Grunde also ein klassischer Akkord an der Tastatur. Deshalb können auch nicht alle textlichen Unklarheiten rechtzeitig geklärt werden. Bei manchen Spielen müsste ich, um hundertprozentig sicher zu gehen, so viele Fragen einreichen, dass die Übersetzung doppelt so lange dauern würde.

Ähnlich verklärt wie die Vorstellung des »spielenden« Übersetzers ist die Annahme, dass man als Nischen-Übersetzer für Video-

Im eigentlich gut übersetzten **Half-Life 2** klangen einige Sprecherstimmen lustlos. Fehlten bei den Aufnahmen wichtige Infos?



Der Rundenstrategie-Klassiker **Civilization 2** war legendär schlecht übersetzt.



sie wohl doch gutes Geld verdienen müssen. Denn auch im finanziellen Zusammenhang greift wieder die Problematik des Endes der Produktionskette. Die Budgetgrenzen wurden schon von anderen Elementen gesprengt (Grafik!). Also versuchen die Hersteller jetzt bei der Lokalisierung zu sparen, wobei sich immer wieder Leute finden, die zu Konditionen arbeiten, die für professionelle Übersetzer schlichtweg keinen wirtschaftlichen Sinn ergeben. Und da ich auch als Korrektor arbeite, erlebe ich zunehmend, welche sprachlichen Auswüchse dabei entstehen. Es droht also immer mehr das Szenario, dass Videospiele nur noch von Menschen übersetzt werden, die diese Tätig-

schaft für unterhaltsame Texte. Übersetzer von Tabellenkalkulationen dürften mit Spielen Probleme bekommen. Ich selbst habe in meiner Kindheit und Jugend neben gehobener Lektüre auch Comics und »Groschenromane« verschlungen und profitiere heute davon. Und nicht zuletzt muss man ganz einfach bereit sein, trotz der knappen Zeit viel »harte Arbeit« zu investieren. Dazu zähle ich unter anderem die Recherche von Hintergrundinfos über die Spielwelt. Und natürlich, natürlich muss man sich mit Spielen auskennen, um zu wissen, dass ein »duck jump« nichts mit hüpfffreudigen Enten zu tun hat und dass Hexfelder keineswegs auf dem Scheiterhaufen enden müssen.

Außerdem muss ein Übersetzer seine Werke kürzen können. Die deutsche Sprache ist, je nach Textart, um bis zu dreißig Prozent länger als die englische. Diese Überlänge steht uns aber nicht immer zur Verfügung, weil dann zum Beispiel die Dialogtexte ihre Menürahmen sprengen. Oder weil die Stimme des deutschen Sprechers noch weiterläuft, während der Charakter auf dem Bildschirm schon den Mund hält. Zwar gibt es Spiele mit flexiblen Menügrafiken für längere Übersetzungen und sogar Mechanismen, die die Mundbewegungen der Charaktere an den übersetzten Text anpassen. Beides ist aber leider noch kein Standard. Also müssen wir Texte einkürzen, ohne dabei wichtige Infos zu unterschlagen, und gleichzeitig darauf achten, dass der Stil gewahrt bleibt.

Einer der häufigsten Kritikpunkte von Spielern und Redakteuren lautet, dass die deutsche Sprachausgabe bisweilen lustlos klingt. Das kann natürlich mit der Lokalisierung zusammenhängen, etwa wenn der Übersetzer eine Situation falsch eingeschätzt hat. Viel häufiger liegt die »Lustlosigkeit« aber daran, dass weder den Übersetzern noch den Synchronsprechern »Drehbücher« zur Verfügung stehen, aus denen die Rahmenbedingungen und die Stimmung der Situation hervorgehen. Deshalb wissen die Sprecher eben nicht immer genau, in welcher Gemütslage sich der von ihnen gesprochene Charakter gerade befindet. Und wenn dann der Dialogregisseur, der sich mit der Story eigentlich gut auskennen und den Sprechern wichtige Informationen geben soll-



Lachnummer: In der deutschen Version von **Counter-Strike Source** hatte Valve den Ausruf »Fire in the Hole!« (»Achtung, Granate!«) wörtlich mit »Feuer im Loch!« übersetzt.

te, ebenfalls nicht im Bilde ist, stochern die Sprecher genauso im Dunklen wie wir Übersetzer. Dann wird ein Satz im Zweifelsfall eben lieber neutral ausgesprochen, um missverständliche Betonungen zu vermeiden.

Der einfachste Ansatz für bessere Übersetzungen ist, dass die Publisher generell mehr Wert darauf legen und sie von Anfang an einplanen. Mehr Zeit brächte eben auch bessere Ergebnisse. Mit vergleichsweise geringem Aufwand ließe sich die Qualität von Übersetzungen so deutlich steigern. Zudem können die Spieler selbst zu besseren Übersetzungen beitragen, indem sie die Lokalisierungsprobleme offen ansprechen. Wenn die Entwickler mit (noch mehr) konstruktiver Kritik konfrontiert werden, könnte ich mir schon vorstellen, dass sie aufgeschlossen reagieren. Schließlich haben sie durchaus ein Interesse daran, auch im textlichen Bereich das Beste aus ihren Spielen herauszuholen. Eine spannend erzählte Geschichte und mitreißende Dialoge sind für viele Spieler doch ebenso wichtig wie schöne Grafik und knalliger Sound. Für manche sogar noch wichtiger. Kai Wichmann / GR

Es reicht nicht, nur die englische Sprache zu beherrschen

keit als leichten Nebenerwerb und nicht als richtigen Beruf wahrnehmen. Ein weiterer Irrglaube ist, dass es für die Übersetzung von Spielen ausreiche, die englische Sprache gut zu beherrschen. Denn dies ist meiner Meinung nach weder ausreichend noch die wichtigste Voraussetzung. Da am Ende ein möglichst mitreißender Text für deutsche Leser stehen soll, braucht man vielmehr ein gutes und lebendiges Deutsch. Ebenfalls schwer wiegt die Leiden-

Legendär schlecht übersetzt war auch die deutsche Version von **Oblivion**. Oder wissen Sie auf Anhieb, was ein »Schw. Tr. d. Le.en-W.« sein soll?



Der Autor

Kai Wichmann lebt in Hamburg und übersetzt neben Videospiele auch andere Multimedia-Produkte, Presse- und Tourismustexte, Marketingtexte, Texte für den Bereich der Consumer Electronics sowie gelegentlich Non-Profit-Filme in den Sprachen Englisch und Deutsch. Er hat zusammen mit Commander Shepard stundenlang an Bord der Normandy über den **Mass Effect** gegrübelt, den **Dragon Quest**-Einwohnern von Labskausen auf dem Nintendo DS die plattdeutsche Sprache näher gebracht, mit Neo den zermürbenden Weg durch die **Matrix** bestritten und mit dem Ork-Schamanen Wazog gelitten, wenn dieser den **Warhammer** auspackte und ihm infolge zu vieler konsumierter psychedelischer Pilze wieder einmal der Kopf explodierte. Ein wenig mehr unter: www.uekw.de.