

Die Wortspielerin

Traumjob Games-Übersetzer? Die Berliner Kerstin Fricke über ihren Beruf: Was ihn so spannend, manchmal aber auch schwierig macht. von Harald Fränkel

» Schw.Tr.d.Le.En.W.? Was aussieht, als hätte jemand beim Schreiben eines Textes einen Herzinfarkt erlitten, ist letztlich die Abkürzung für »Schwerer Trank der Lebensenergie-Wiederherstellung«. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** gilt als Musterbeispiel für schlechte Übersetzungen. Weil Mitar-

beiter des US-amerikanischen Entwicklers Bethesda Softworks selbst mit der Lokalisierung betraut waren, hieß ein Heilzauber sogar falsch »Feuerball«. Warum es manchmal aber auch professionelle Übersetzer nicht leicht mit Spielen haben, verrät uns eine Expertin: Kerstin Fricke aus Berlin.



Übersetzerin Kerstin Fricke aus Berlin war zuletzt an sehr bekannten und erfolgreichen Spielen wie *Red Dead Redemption*, *Mafia 2* und *Bioshock 2* beteiligt.

Interview: Der Job ist meist cool

GamePro: Kerstin, damit die Leser wissen, dass Sie keineswegs popelige Pferd&Pony-Spiele übersetzen, welches waren die fünf interessantesten Projekte ihrer bisherigen Laufbahn?

Kerstin Fricke: Die coolsten Spiele habe ich nicht allein übersetzt, an den größeren Projekten sitzen meist mehrere Leute. Zu den bekanntesten Titeln, bei denen ich mitarbeitete, gehören Halo 2, Halo 3, Halo Wars, Halo ODST und Halo: Reach. Oh, das sind ja schon fünf – ich zähle die mal als eins. (grinst) Beteiligt war ich aber auch an World of Warcraft, Warhammer Online, Sacred 2: Fallen Angel und Bioshock 2.

Muss man Spielesfan sein, um solche Titel adäquat übersetzen zu können?

Meiner Ansicht nach ja. Ich finde, dass man ein besseres Verständnis für die Texte hat, die vor einem liegen, wenn man sich auch vorstellen kann, wie sie später im Spiel vorkommen – beispielsweise wie ein Inventar funktioniert oder wie bestimmte Spielfunktionen ablaufen. Außerdem ist es immer hilfreich zu wissen, ob ein Button nun ein Knopf, eine Taste oder ein Schalter sein soll. Ich hatte als Lektorin einiges Erschreckende auf dem Tisch liegen. Es kommt leider immer noch häufig vor, dass Agenturen mit argem Preisdumping Spieleprojekte erhalten, obwohl sie in diesem speziellen Bereich nie zuvor gearbeitet haben. Am Ende wundert sich der Publisher oder Entwickler, wieso das Spiel schlechte Kritiken einsackt und viele es lieber auf Englisch spielen.

Ist es in Deutschland um Spieleübersetzungen grundsätzlich schlecht bestellt?

Nein, dafür gibt es zu viele großartige Beispiele. Das Problem ist eher, dass gute Übersetzungen selten gelobt, schlechte dafür aber so gut wie immer niedermacht werden. Manche Entwickler sollten trotzdem weniger auf den Preis und mehr auf Qualität achten! Es würde sie, wenn überhaupt, nicht viel mehr kosten, anstelle einer Agentur einen oder mehrere freie Über-

setzer zu beauftragen. Bei einem gut eingearbeiteten Team funktioniert das reibungslos, weil man sich direkt über Terminologiefragen austauscht und am Ende eine runde Übersetzung aus einem Guss entsteht.

Sie hatten zwar mit dem PC-Titel Diablo 2 nichts zu tun, aber Baumkopf Holzfaust ist ein bekanntes Beispiel: Bei diesem Charakter meckern Spieler sehr oft – obwohl das Original »Treehead Woodfist« gar nicht besser ist ...

Ich denke, dass es bei vielen Spielern dazugehört, über die Übersetzung zu motzen, weil sie die englische Sprache einerseits für cooler halten, andererseits aber auch oft denken: Das würde ich mit meinen Englischkenntnissen doch viel besser hinkriegen! Allerdings sollten sie sich auch mal in die Haut des Lokalisierers versetzen, der meist richtig viel Text unter Zeitdruck bearbeiten muss. Ich werfe einfach mal zehn Schreibmaschinenproben pro Tag in den Raum, was aber gern sehr viel mehr werden kann. Dann muss man konsistent und passend übersetzen und hat nicht die Zeit, mal eine Stunde über eine möglichst schöne Bezeichnung für einen Nichtspielercharakter nachzudenken. Und wie Sie angemerkt haben, sind die Begriffe im Englischen oft auch nicht wohlklingender oder poetischer. Man muss mit dem arbeiten, was man hat.

Wie läuft Ihre Arbeit ab?

Ich erhalte die Texte meist als Word- oder Excel-Dokument mit den Infos, was ich abzugeben habe. Generell übersetze ich alles, von Bildschirmtexten über Dialoge bis zu den Handbüchern. Wobei die Dialoge, die hinterher synchronisiert werden, meist noch mal ein Synchronautor überarbeitet. Eine Beta habe ich nur selten vorliegen, aber sie erleichtert die Aufgabe natürlich, weil man im Zweifelsfall nachgucken kann, wo der fragliche Textabschnitt steht und was da passiert.

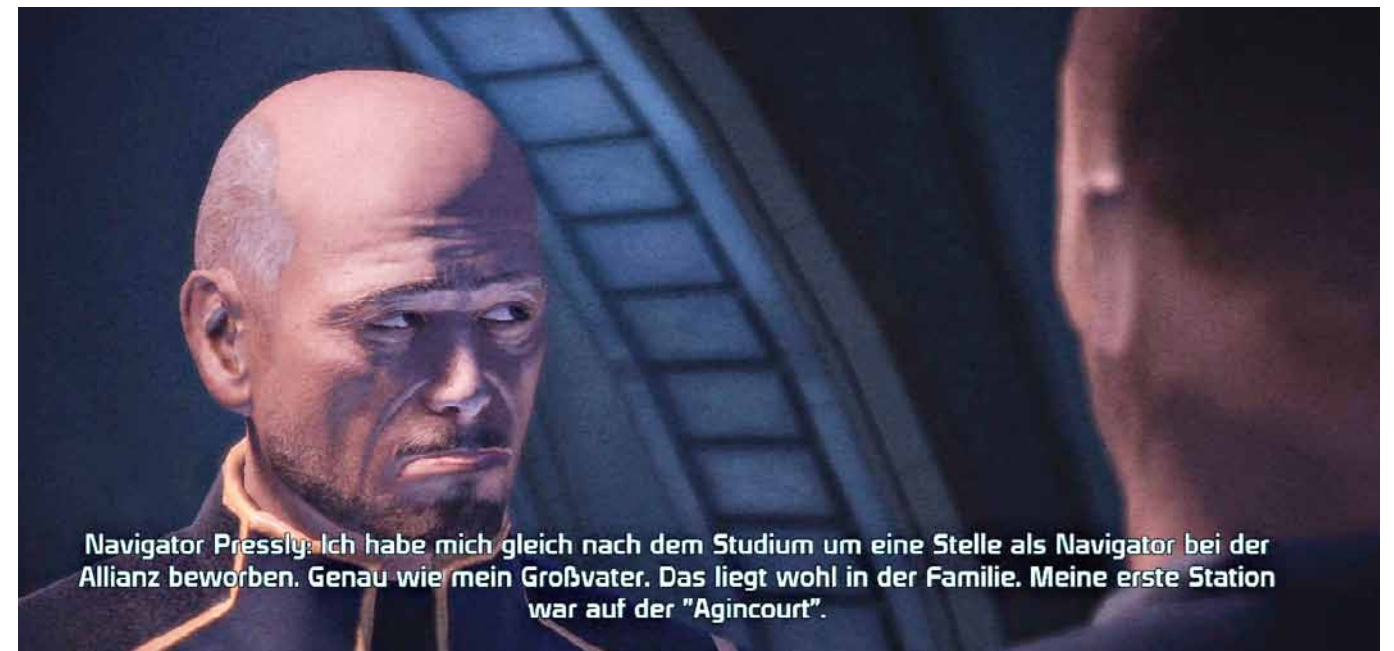
Ohne Beta wird die Sache knifflig?

Ja. Dann muss man QA-Sheets schreiben, seine Fragen also in einer immer länger werdenden Excel-Tabel-

le listen und hoffen, dass diese auch beantwortet werden – was leider nicht immer der Fall ist. So muss man gelegentlich mit einer Übersetzung leben, die nicht passt. Bei Konsolenspielen gibt's hinsichtlich der Wortwahl strenge Richtlinien der Hersteller. Hart wird's, wenn man so gut wie keine Infos außer den nackten Texten erhält. Denn ohne zu wissen, in welchem Kontext ein Textfragment hinterher im Spiel erscheint, gerät das Übersetzen oft zum Ratespiel. Bei Dialogen ist es zum Beispiel hilfreich zu erfahren, wer gerade mit wem spricht. Redet der Charakter mit einer oder mehreren Personen? Wen duzt, siezt oder ihrzt er? Außerdem muss man sich mit Längenvorgaben herumschlagen, gerade im Handheld-Bereich. Da verzichtet man schon mal notgedrungen auf eine wunderschön klingende Übersetzung, die einfach viel zu lang ist, und nimmt stattdessen die unspektakuläre Version, die dafür in den vorhandenen Platz passt.

Und der Super-GAU ist?

Bei Excel-Sheets mit mehr als 3.000 Einträgen an Dialogtexten, die sinnigerweise alphabetisch geordnet sind, hast du eigentlich schon verloren, weil die Übersetzung unter schlechten Voraussetzungen beginnt. Das Gleiche gilt für zusammengesetzte Gegenstände,



Titel mit vielen Dialogen zu übersetzen ist besonders knifflig, wenn den Übersetzern das Spiel nicht vorliegt. Im Bild: *Mass Effect*.

die aus Worten wie »Epic«, »Contaminated« und »Noble« sowie einem eigentlichen Objekt – etwa »Gloves«, »Sword« und »Hat« – bestehen, wovon jedes einzeln übersetzt und hinterher zusammengefügt werden soll, was im Deutschen so nicht funktioniert. Ähnlich ist es mit Platzhaltern in Sätzen wie »Find the missing XXX«, über deren Beugung sich keiner Gedanken gemacht hat. Und versuchen Sie mal, einem englischsprachigen Kunden klarzumachen, welche Probleme man bei der Übersetzung ins Deutsche bei den genannten Beispielen hat, der das mit seinem »the« und »you« oft nicht nachvollziehen kann.

Wann ist eine Übersetzung sprachlich besonders anspruchsvoll und damit schwierig?

Da kann ich als gutes Beispiel GTA IV anführen, was mich mit den vielen Slangausdrücken und der doch sehr eigenen Sprache der Russen, Jamaikaner und so weiter so manches Mal an den Rand eines Nervenzusammenbruchs gebracht hat. Ich war froh, dass mei-

ne Übersetzungen in der Agentur gegengelesen wurden, weil ich nicht immer das Gefühl hatte, die beste Lösung gefunden zu haben. Es ist auch so, dass man Lieblingsgenres hat, die einem leichter fallen, während man sich durch andere Projekte eher durchquält. Das hängt auch damit zusammen, was man selbst gern spielt. Ich arbeite lieber an Rollenspielen, Adventures, Shootern und gut gemachten Casual Games, während mir Sport- und Kriegsspiele eher schwerfallen.

Wortspiele sind sicher oft problematisch.

Das Letzte, womit ich mich rumgeschlagen habe, war ein Hundename in einem Roman: Das Tier wurde im Englischen Pox Cur, also räudiger Köter genannt und hinterher nur noch Pox gerufen. Ich habe mich im Deutschen gequält, ob aus »verflaxter Köter« letzten Endes Flix oder aus »elender Köter« Ellie werden soll oder doch was ganz anderes. Dieses Beispiel lässt sich gut auf Spieleübersetzungen übertragen, da man es häufig mit ähnlichen Problemen zu tun hat und es

einfach nicht schafft, einen Wortwitz zu übernehmen, weil er im Deutschen nicht mehr witzig ist, sondern nur noch blöd, albern oder gar unverständlich klingt.

Sie übersetzen nicht nur Spiele?

Der bekannteste Roman war vermutlich der von Alan Dean Foster, dessen Pip & Flinx-Reihe ich vor einiger Zeit übernommen habe. Für Panini habe ich gerade das Buch zu Fable 3 übersetzt und für den Festa-Verlag einige Horrorromane, und wenn ich das Ganze auf den Comic-Bereich ausweite, dann dürfen die Freakangels von Warren Ellis nicht unerwähnt bleiben, ein fortlaufender Online-Comic, den ich übersetze und für den der erste Band auch gerade auf Deutsch erschienen ist. Im Filmbereich habe ich mit einer Kollegin unter anderem das Bonusmaterial zur zweiten Dr.-Who-Staffel transkribiert und untertitelt sowie auch einige Disneyfilme, etwa Bee Movie, 101 Dalmatiner, Das Dschungelbuch 2 oder Die Hexe und der Zauberer. Das war toll, obwohl man bei den Liedern oft Probleme mit den Längenbeschränkungen hatte. Außerdem habe ich viele Folgen der vierten Lost-Staffel untertitelt, wobei ich da am liebsten alle gemacht hätte.

Zurück zu den Spielen: Gehört zum Übersetzen immer auch Recherche?

Ja, wobei sie je nach Spiel unterschiedlich umfangreich ausfällt. Gerade bei Sportspielen sind es oft Fachbegriffe, die man nachschlagen muss, bei Kriegsspielen und Shootern hat man sich hingegen über Waffen, Fahrzeuge und Flugzeuge zu informieren. Wenn du eine Fortsetzung machst, solltest du dich möglichst nah an der Sprache des Vorgängers orientieren, wobei die Texte oft nicht vom Auftraggeber bereitgestellt werden, weil die Rechte bei einem Dritten liegen. Deshalb habe ich schon oft den Vorgänger angespielt, einfach um mir einen Einblick zu verschaffen.

Wie sind Sie an den Job gekommen?

Ich habe immer schon gern gespielt, und ich hatte zwar keinen C64, aber immerhin einen Sinclair. Klassiker wie Zak McKracken, Day of the Tentacle, Monkey Island, The Bard's Tale, Indiana Jones haben mich damals fasziniert, und ich habe mir auch man-



Peinlicher Übersetzungsfehler: Einen Feuerballzauber, der Lebensenergie wiederherstellt, gibt es vermutlich nur bei *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. Hoffentlich wird das in *Elder Scrolls V: Skyrim* deutlich besser.



- ### Kerstins Game-O-Grafie
- Age of Conan
 - Anno 1404
 - Anno 1701 DS
 - Ben 10: Alien Force & Protector of Earth
 - Bioshock 2
 - Borderlands
 - Civilization 5
 - Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2
 - Deus Ex: Invisible War
 - Die Sims 2 / Die Urbz / My Sims
 - Dungeons & Dragons Online: Stormreach
 - Eat Lead
 - eXperience 112
 - FIFA 2005 / FIFA Fußball-Weltmeisterschaft Deutschland 2006 / FIFA 09
 - Final Fantasy XI
 - Grand Theft Auto IV (GTA IV) / Grand Theft Auto: Vice City Stories / Grand Theft Auto: China Town Wars
 - Guitar Hero 3
 - Halo 2 / Halo 3 / Halo Wars / Halo ODST / Halo: Reach
 - Harry Potter und der Feuerkelch
 - Justice League of Heroes
 - Killer 7
 - Lara Croft – Tomb Raider: Legend
 - Lost in Blue / Lost in Blue 2
 - Mafia 2
 - Mass Effect / Mass Effect Galaxy
 - Medal of Honor: Rising Sun / Pacific Assault
 - Medieval 2: Total War – Kingdoms
 - Mord ist ihr Hobby
 - Naruto: Rise of a Ninja
 - Neverwinter Nights 2
 - Nikopol: Die Rückkehr der Unsterblichen
 - Ninja Gaiden 2
 - Onimusha 3 / Onimusha: Dawn of Dreams
 - Red Dead Redemption
 - Sacred 2: Fallen Angel
 - Saw
 - Shadow Complex
 - Silent Hill: Shattered Memories
 - Sinking Island
 - Soul Calibur: Broken Destiny
 - Spellforce 2: Faith in Destiny
 - Star Wars: Knights of the Old Republic / 2: The Sith Lords
 - The Elder Scrolls III: Morrowind / Morrowind: Tribunal
 - The Hardy Boys: The Hidden Theft
 - Thief 3: Deadly Shadows
 - Viva Piñata / Viva Piñata: Chaos im Paradies
 - Wallace & Gromit
 - Warhammer Online: Age of Reckoning
 - World of Warcraft / World of Warcraft: Wrath of the Lich King

FELGEN WECHSELN

Wähle neue Felgen aus

■ BEENDEN

◀▶ SHOP DURCHSUCHEN

WAGEN M...

Mafia 2 ist teilweise sehr dialoglastig, zum Glück hat sich 2K Games bei der Lokalisation Mühe gegeben.

MAGAZIN

che Nacht mit Civilization, Age of Empires und den Siedlern um die Ohren geschlagen. Von daher war der Schritt zum Spieleübersetzen gar nicht weit. Dazu gekommen bin ich während meines Informatikstudiums eher durch Zufall. Ich habe festgestellt, dass das genau das Richtige für mich ist, weil ich Hobby und Beruf verbinden kann. Frauen mögen in der Spielebranche selten sein, aber ich kenne deutlich mehr Spieleübersetzerinnen als -übersetzer.

Wie viel und was spielen Sie?

Ich versuche, ein bis zwei Abende pro Woche und hin und wieder am Wochenende zu zocken, was allerdings nicht so oft klappt, wie ich es gern hätte. Vor allem, da ich ja noch regelmäßig D&D spiele und gern mal Stunden bei Brettspielen wie Descent verbringe, an anderen Abenden aber auch einfach arbeiten muss. Momentan spiele ich nach ei-

ner längeren Pause wieder Dragon Age, Fable 3, Red Dead Redemption und zum Entspannen was Leichtes wie Lego Harry Potter oder Mario Kart Wii.

Würden Sie Ihren Beruf weiterempfehlen?

Der Job ist meist cool, gerade wenn man an einem tollen Spiel arbeitet, möglichst noch eine spielbare Version zur Verfügung, viel Zeit und direkten Kontakt zum Entwickler hat. Es kommt aber auch vor, dass man Texte übersetzen muss, die knochentrocken, grottenschlecht aus einer anderen Sprache ins Englische übersetzt oder völlig kryptisch sind. Da sehnt man sich nach einem normalen Bürojob. benso wie in den Hochphasen, bei 14-Stunden- und Wochenendschichten. Das Gefühl verschwindet aber schnell wieder – spätestens wenn man wegen eines neuen coolen Projekts angefragt wird. ◀▶



Danke. Du wirst es nicht bereuen. Mann. Ich bin weg hier!

Bei GTA IV stand Kerstin Fricke vor allem vor der Frage, wie man Slangausdrücke ins Deutsche überträgt, ohne Atmosphäre zu zerstören.