

**FILOZOFICKÁ FAKULTA UNIVERZITY PALACKÉHO V
OLOMOUCI**

KATEDRA GERMANISTIKY

**ANALYSE DER ÜBERSETZUNG DER UNTERTITEL IM
VIDEOSPIEL THE WITCHER 3 WILD HUNT**

**(ANALÝZA PŘEKladu TITULKŮ VIDEOHRY ZAKLÍNAČ 3 DIVOKÝ
HON)**

Magisterarbeit

Magisterská práce

Vypracoval: Filip Bašný

Vedoucí práce: Mgr. Petra Bačuvčíková, Ph.D.

Olomouc 2024

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl v ní
předepsaným způsobem všechny použité prameny a literaturu.

V Olomouci dne

Podpis

Inhaltsverzeichnis

Einführung	5
Teil 1: Einführung in die Übersetzung und Lokalisierung von Videospielen	6
Einleitung	6
1. Begriffserklärungen	9
1.1. <i>Videospiele nach Entwicklungsbudget</i>	9
1.2. <i>Spielegenres</i>	10
1.3. <i>Technische Begriffe</i>	11
2. Die Geschichte der Videospiele	13
2.1. <i>Die Geschichte der Videospieldübersetzungen</i>	14
3. Der Übersetzungsprozess	15
3.1. <i>AAA Spiele</i>	15
3.2. <i>Indie Spiele</i>	18
3.3. <i>Faktoren, die die Übersetzung beeinflussen</i>	20
3.3.1. <i>Konkrete Beispiele und ihre Gründe</i>	25
4. Die Lokalisierung	30
4.1. <i>Internationalisierung</i>	30
4.2. <i>Globalisierung</i>	31
4.3. <i>Softwarelokalisierung</i>	31
4.3.1. <i>Konzept</i>	32
4.3.2. <i>Die Lokalisierung</i>	32
4.3.3. <i>Die Testphase</i>	33
4.4. <i>Die Videospieldlokalisierung</i>	33
4.4.1. <i>Konzept</i>	34
4.4.2. <i>Die Lokalisierung</i>	35
5. Schlussfolgerung	40
Teil 2: Eine Analyse der Untertitel der Hauptfiguren des Videospieles The Witcher 3: Wild Hunt	41
Einleitung	41
1. Die Übersetzung und Lokalisierung von The Witcher 3 Wild Hunt	43
2. Analyse der Untertitel der Hauptfiguren des Spiels The Witcher 3: Wild Hunt	50
2.1. <i>Geralt von Riva</i>	52
2.2. <i>Ciri</i>	65
2.3. <i>Yennefer von Vengeberg</i>	80

2.4. <i>Triss Merigold</i>	94
2.5. <i>Zoltan Chivay</i>	109
3. Auswertung der Analyse und Zusammenfassung	124
Schlussbetrachtung	127
Literaturverzeichnis	128
Abbildungen	130
Erwähnte Videospiele	131
Annotation	132
Annotation	133

Einführung

Diese Magisterarbeit stellt sich aus zwei Teilen zusammen, der erste davon wurde aus meiner Bachelorarbeit übernommen. Der erste Teil dieser Arbeit ist also mit meiner Bachelorarbeit identisch. In diesem Teil geht es um die theoretische Einführung in die Übersetzung und Lokalisierung von Videospiele. In diesem Teil wird dem Leser ein Einstieg in die Übersetzung und Lokalisierung von Videospiele durch Beispiele und Erklärungen geliefert. Das Ziel dieses Abschnitts ist es jemanden, der sich mit diesem Thema nicht auskennt, eine theoretische Einführung zu bieten.

Der zweite, analytische Teil dieser Magisterarbeit setzt sich mit einem praktischen Beispiel aus der Videospielebranche auseinander. In diesem Abschnitt werde ich eine praktische Analyse der Untertitel der Hauptfiguren des Videospiele *The Witcher 3: Wild Hunt* durchführen. Ich werde mich hier spezifisch mit der deutschen und tschechischen Version befassen. Das Ziel dieses Teils ist es zu schauen, ob es in den beiden Versionen große Unterschiede zueinander und zum englischen Original gibt. Des Weiteren werden diese beiden Versionen mit Hilfe des Systems von Beate Sommerfeld bewertet.

Teil 1: Einführung in die Übersetzung und Lokalisierung von Videospiele

Einleitung

Videospiele sind das am schnellsten sich entwickelnde Medium unserer Zeit. Sie bieten eine in keinem anderen Medium auftretende Art Interaktiver Geschichtenerzählung an. Sie vereinen in sich Elemente aus anderen Industrien wie Film, Musik oder Kunst. Dadurch sind sie die größte Unterhaltungsindustrie der Welt geworden. Gerade in diesen Zeiten wo die COVID-19 Pandemie für fast die gesamte Unterhaltungsindustrie Verluste verursacht hat, hat der Umsatz in der Videospieleindustrie weiter zugenommen.

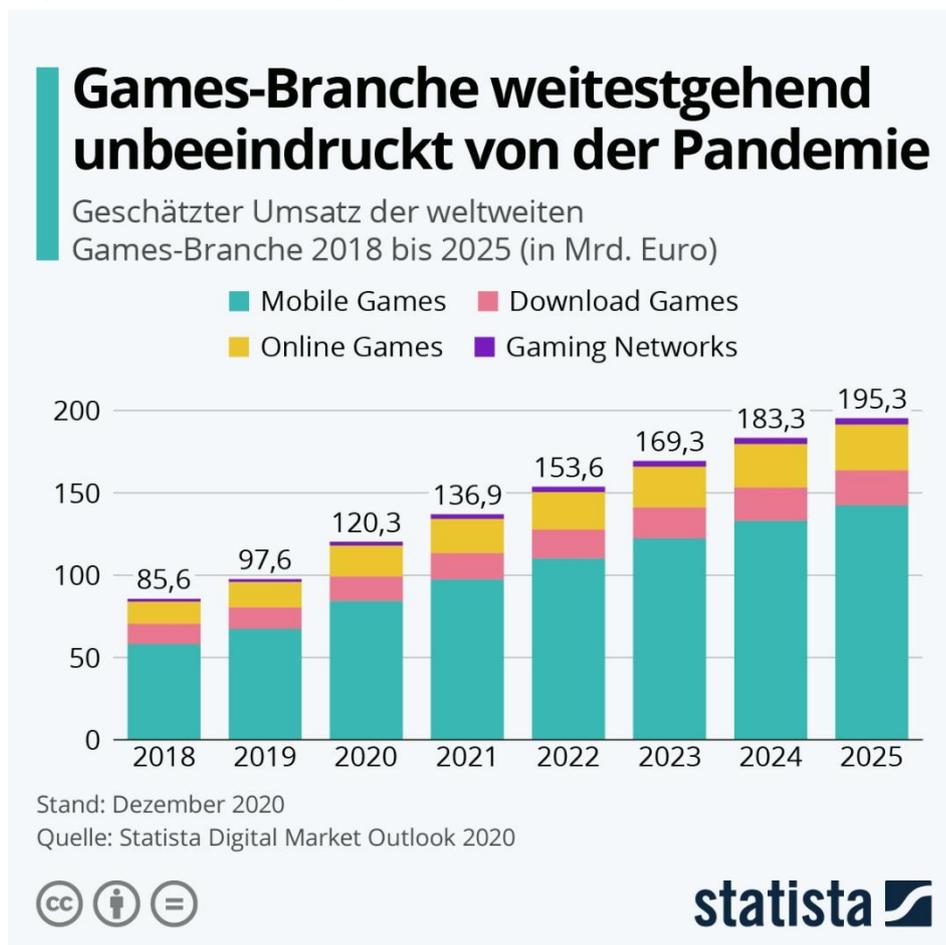


Abbildung 1: Geschätzter Umsatz der weltweiten Games-Branche 2018 bis 2025

Quelle: <https://de.statista.com/infografik/23822/geschaetzter-umsatz-der-weltweiten-games-branche/>

Wie man anhand dieser Prognose erkennen kann, wird der Wachstum der Videospiele-Branche in den nächsten Jahren nicht aufhören. Diese Popularität zeigt, dass es sich um das Medium der Zukunft handelt, und dass es mit jedem Jahr an Bedeutung gewinnt. Videospiele werden für alle Altersgruppen, Kulturen und Geschlechter entwickelt. Dies bedeutet, dass diese Spiele an die spezifischen Kunden angepasst werden müssen. Deswegen werden sie nicht nur in immer mehr Sprachen übersetzt, sie werden auch individuell für verschiedene Kulturen angefertigt. Diese Tatsachen machen Videospiele für Übersetzer nicht nur sehr lukrativ, sie stellen die Übersetzer auch vor einige Schwierigkeiten. Da dieses Medium in seiner aktuellen Form noch sehr jung ist, steht der Übersetzungsprozess und die Lokalisierung von Videospiele auch noch am Anfang. Weil es sich hier um ein digitales Medium handelt, beteiligen sich an der Übersetzung und der Lokalisierung auch die Entwickler der Spiele.

Doch auch obwohl Videospiele mittlerweile größer und lukrativer als Filme und andere Unterhaltungsmedien sind, ist die Anzahl an professionellen Übersetzern, die sich mit diesem Thema auskennen im Vergleich mit anderen Medien sehr begrenzt.

Das Ziel dieses Teils ist es Übersetzern, die sich mit Videospiele nicht auskennen, eine Einführung in dieses Thema zu bieten. Des Weiteren soll er dazu dienen, die spezifischen Besonderheiten bei der Übersetzung von Videospiele aufzuzeigen, und auf die Probleme, die mit dieser verbunden sind, aufmerksam machen. Dieser Teil wird auch eine kurze Einführung in die Software-Übersetzungen enthalten, da diese über einige Ähnlichkeiten aber auch Unterschiede zu der Videospieleübersetzung verfügt.

Da es sich hier um ein sehr umfangreiches Thema handelt werde ich in dieser Arbeit bei allen Punkten bei den Grundlagen bleiben. Ich werde diese Arbeit mit einer Begriffserklärung anfangen, die die weitere Auseinandersetzung mit diesem Thema erleichtern wird. Als nächstes werde ich ein wenig zur Geschichte von Videospiele und ihrer Übersetzung schreiben. Das nächste Thema bezieht sich auf den Übersetzungsprozess wo ich die größten Probleme, mit denen sich die Übersetzer auseinandersetzen müssen, erwähnen werde. In diesem Kapitel wird vor allem zwischen AAA und Indie Spiele unterschieden. Ich werde konkrete

Beispiele von diesen Problemen anführen und werde versuchen zu erklären, was für Auswirkungen sie haben und warum sie entstanden sind. Anschließend werde ich Die Lokalisierung ein wenig erklären. Ich werde die wichtigsten Begriffe, die mit der Lokalisierung in Verbindung stehen erläutern und diese dann in der Analyse von Software- und Spielelokalisierungen benutzen. Ich werde die Phasen der Lokalisierung beschreiben und zum Schluss werde ich ein paar Beispiele der Videospieellokalisierung aufzeigen.

Ich habe mit einer Beobachtungsmethode gearbeitet, anhand deren ich Beispiele aus diesen Videospiele herausgesucht habe: Pokémon, Zero Wing, Counter Strike: Source, Diablo 2, Final Fantasy VII, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Fallout: New Vegas, The Witcher 3: Wild Hunt

1. Begriffserklärungen

Dieser Abschnitt dient dazu, Begriffe aus der Videospiegelindustrie, die wichtig für die Übersetzung und Lokalisierung sind, zu erläutern. Die Übersetzung und Lokalisierung von Videospiegeln hängen von vielen Faktoren ab. Eine große Rolle spielen das vorhandene Geld für die Entwicklung, die verschiedenen Genres, die technischen Voraussetzungen für die Übersetzung und die Art und Weise der Lokalisierung.

1.1. Videospiele nach Entwicklungsbudget

Bei Videospiegeln gibt es einen drastischen Unterschied zwischen Spiegeln, die von den größten Entwicklerstudios erschaffen werden, und denen, die von „kleinen“ unabhängigen Studios gemacht werden. Dieser Unterschied wirkt sich auch auf ihre Übersetzung und Lokalisierung aus.

AAA – – „AAA“ oder „Triple-A“ bezeichnet die Blockbuster unter den Spiegeln: Große Budgets, riesige Produktionsteams und entsprechend hohe Erwartungen an den Markterfolg.“ (USK, o.D.) Diese Spiege werden von den größten Spiegeentwicklern (wie z.B. Sony, Blizzard, Nintendo) für den breitesten Markt hergestellt. Gerade wegen diesen Voraussetzungen werden diese Spiege in die meist möglichen Sprachen übersetzt und sie werden von Anfang an die meisten Kulturen angepasst.

Indie – „Indie“ ist im Games-Bereich die Kurzform für „Independent Development“, was übersetzt „unabhängige Entwicklung“ bedeutet. Gemeint ist damit die Entwicklung von Spiegeln, die unabhängig von der Finanzierung großer Publisher ist.“ (USK, o.D.) Diese Spiege werden von kleinen, weniger bekannten Entwicklerteams entwickelt. Diese Entwicklerteams bestehen meistens aus nur ein paar Mitarbeitern. Wegen diesen Limitationen werden Indie-Spiege nur selten in andere Sprachen übersetzt. Noch seltener ist bei diesen Spiegeln eine vollständige Lokalisierung. Bei diesen Spiegeln kommt es oft dazu, dass ihre Fans eine eigene Übersetzung erschaffen, die sie dann meist kostenlos zur Verfügung stellen.

1.2. Spielegenres

Videospiele haben wie alle anderen Unterhaltungsmedien verschiedene Genres. Diese Genres haben ihre eigenen spezifischen Anforderungen, mit denen sich ein Übersetzer auseinandersetzen muss.

RPG – Die Abkürzung RPG steht im englischen für Role Playing Game (übersetzt Rollenspiel). Diese Spiele bieten dem Spieler eine meist offene Welt mit nahezu unbegrenzten Möglichkeiten. Der Spieler erstellt seine Figur selbst und kann während des Spiels unterschiedliche Entscheidungen treffen, wodurch die Geschichte und die Welt, in der er sich befindet, sich verändern. Diese Art von Spielen können bis zu hunderten von Stunden dauern. Sie sind meistens gefüllt mit Dialogen und allen möglichen Arten von Texten. Für die Übersetzer stellen sie eine riesengroße Aufgabe dar. Dank diesem gewaltigen Ausmaß ist es fast unmöglich alles fehlerfrei zu übersetzen. Deswegen findet man in diesen Spielen die meisten Übersetzungsfehler. Einige der bekanntesten Spieleserien dieses Genres sind: The Elder Scrolls, Mass Effect, Dragon Age usw.

MMORPG – Massive Multiplayer Online Role Playing Game (übersetzt Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel) unterscheiden sich zu normalen Rollenspielen darin, dass sie von tausenden von Spielern zur selben Zeit in derselben Welt gespielt werden. Diese Spiele sind dazu gedacht unendlich lange gespielt zu werden. Das bedeutet, dass sie mit der Zeit immer weiter erweitert werden müssen. Das beliebteste MMORPG der Welt „World of Warcraft“ wurde bereits 2004 rausgebracht und es wird bis heute regelmäßig aktualisiert und übersetzt. Dies kann zu Problemen führen da sich an einem Spiel viele unterschiedliche Übersetzer austauschen.

FPS – First Person Shooter (übersetzt Ego-Shooter) sind Spiele, wo man aus der Ego perspektive eine Waffe feuert. Diese Spiele sind im Normalfall recht kurz mit einer Dauer von ungefähr 10 Stunden. Für Übersetzer sind diese Spiele zwar nicht allzu schwer zu übersetzen. Die Probleme tauchen bei der Lokalisierung auf. Da diese Spiele Gewalt aus der ersten Person darstellen, müssen einige Szenen in unterschiedlichen Ländern zensiert werden. Über konkrete Beispiele wird im Kapitel 4, weitergeschrieben.

1.3. Technische Begriffe

Da es sich bei Videospielen um Software handelt, gibt es auch eine Menge Technischer Begriffe. Die Begriffe, die in diesem Abschnitt angeführt werden, sind speziell für die Übersetzung und Lokalisierung wichtig.

UI – „The user interface (UI) is the point of human-computer interaction and communication in a device. This can include display screens, keyboards, a mouse and the appearance of a desktop. It is also the way through which a user interacts with an application or a website.“ (Churchville, 2021) UI (übersetzt Benutzerschnittstelle) ist bei Videospielen alles, womit der Spieler mit dem Spiel interagieren kann.



Abbildung 2: World of Warcraft Graphics

Quelle: <https://interfaceingame.com/games/world-of-warcraft/>

In dieser Abbildung können wir das UI von World of Warcraft sehen. Links oben befindet sich eine Abbildung der Figur mit seiner Lebensanzeige. Rechts oben sind die Karte und da drunter die Aufgaben des Spielers. Unten links sehen wir den Chat und unten in der Mitte finden sich die Fähigkeiten des Spielers. In der Mitte können wir dann ein Menü mit graphischen Einstellungen sehen. All diese Elemente werden während des Übersetzungsprozesses übersetzt.

Quellcode – „Als Quellcode versteht man einen für Menschen lesbaren Text, der in einer bestimmten Programmiersprache verfasst ist. Das Ziel des Quelltextes ist es, dem Computer genaue Regeln und Vorgaben zu machen, die dieser in Maschinensprache übersetzen kann. So sind Quellcodes die Grundlage für

Programme und Websites.“ (Ionos, 2020) Der Quellencode ist besonders für den Lokalisierungsprozess wichtig. Da dieser Code die Grundlage aller Videospiele ist, muss er schon von Anfang des Entwicklungsprozesses für die Lokalisierung angepasst werden. Es ist hier, wo die meisten Probleme bei der Anpassung des Spiels an eine andere Sprache auftreten.

QA – „Mit dem Begriff Qualitätssicherung (QS), die englische Bezeichnung lautet Quality Assurance (QA), sind grundsätzlich systematische Prozesse verbunden. Im Mittelpunkt der Betrachtung steht dabei die Frage: Erfüllt ein zu schaffendes Produkt die an ihn gestellten Anforderungen?“ (Augusten, 2021) QA bezeichnet in der Videospieldindustrie die Abteilung, die sich mit der Qualitätskontrolle der Videospiele vor ihrer Veröffentlichung befasst. Es handelt sich hier um Tester die das Spiel in einer entweder „Alpha“ oder „Beta“ Version zu spielen bekommen. Ihre Aufgabe ist es, alles im Spiel nach Fehlern durchzusuchen und diese Fehler dann notieren, und an den Entwickler weitergeben. Dieser Prozess umfasst auch die Übersetzung des Videospieles. Das Spiel wird nach Textfehlern, Grafikfehlern oder Sinnfehlern durchsucht und am Ende bekommt der Übersetzer diese Fehler zurückgeschickt, um sie zu beheben.

2. Die Geschichte der Videospiele

Die Geschichte der Videospiele geht Hand in Hand mit den neusten technischen Entwicklungen. Es gibt kein Unterhaltungsmedium, das so abhängig von der neusten Technologie ist wie die Videospieleindustrie.

„Seit 1971 die amerikanische Firma >>Nutting Associates<< mit >>Computer Space<< den ersten Videospieleautomaten entwickelte und ein Jahr später die aus zwei weißen Balken und einem viereckigen Ball bestehende Tennis-Simulation >>Pong<< ihren Siegeszug auch in Wohnzimmer antrat, sind Video- und Computerspiele fester Bestandteil der Unterhaltungskultur.“ (Lischka & Meißner, 2003)

Videospiele als solche Waren geschaffen, doch die Industrie als solche war noch weit davon entfernt, unter den Unterhaltungsmedien anerkannt zu werden. Währenddessen man in der westlichen Welt Videospiele nur als etwas für Kinder angesehen hat, wurde in Asien die Industrie weiter vorangebracht. Den größten Aufschwung haben zu dieser Zeit Videospiele in Japan gefunden.

„Behind the growth of today’s game industry as a major global digital entertainment sector lies the significant role played by Japanese game companies such as Nintendo, Sega, and Sony Computer Entertainment.“ (O’Hagan, 2012)

Gerade Japan wurde das Zuhause der Videospiele. Mit der Entwicklung neuer Technologien wurde die Videospieleindustrie immer weiter vorangebracht. In Japan hat es dazu geführt, dass es einen großen Konkurrenzkampf zwischen den beiden größten Entwicklerstudios Nintendo und Sega gab. Beide hatten ihre eigenen Konsolen rausgebracht (Nintendo die Super NES und Sega die SEGA Genesis) und beide hatten ihr eigenes Maskottchen (Nintendo Super Mario und Sega Sonic the Hedgehog). Dieser Konkurrenzkampf führte dazu, dass beide dieser Videospielehersteller ihre Produkte an einen immer größeren Markt ausbreiten mussten. Videospiele wurden somit immer beliebter im Rest der Welt. Doch es war erst 1994, als Sony die Playstation 1 herausgebracht hatte, wo Videospiele im Westen wirklich angekommen sind. Diese neue Popularität der Videospiele im westlichen Markt hat gezeigt, dass Videospiele eine immer größere Rolle in der Unterhaltungsbranche spielen. Als der Technologiegigant Microsoft 2001 dann mit seiner eigenen Konsole der Xbox auf den Markt kam,

hat eine neue Ära für die Videospiegelindustrie im Westen begonnen. Heutzutage sind Videospiele von vielen als eine neue Art von Kunst anerkannt. Japan ist bis heute immer noch der größte Markt für Videospiele, doch die USA und Europa liegen nicht mehr weit hinterher. Die 3 größten Videospiele Hersteller Sony, Microsoft und Nintendo dominieren zurzeit den Markt und bestimmen die Richtung, in welche sich die Videospiegelindustrie in der Zukunft begeben wird.

2.1. Die Geschichte der Videospiegelübersetzungen

Da die ersten großen und populären Videospiele aller aus Japan kamen, sollte es keine Überraschung sein, dass die Sprache, aus der am meisten am Anfang übersetzt wurde, japanisch war. Diese Tatsache bereitete den Programmierern am Anfang sehr große Probleme, da es sehr schwierig war, die Formate, die speziell für japanische Zeichen entwickelt wurden, für den Rest der Welt anzupassen. Es gab auch einen großen Mangel an professionellen Übersetzern, die diese Spiele in die westlichen Sprachen übersetzen konnten. Dies führte zu einer erhöhten Anzahl an Fanübersetzungen, die zwar nicht gerade qualitativ hochwertig waren, aber es den westlichen Spielern ermöglichten, die neusten Titel aus Japan zu spielen. Auch heutzutage finden wir eine Reihe von Spielen, die nur durch Fans übersetzt wurden. Es handelt sich hier meistens um sehr kleine Spiele, die nicht genug Geld für eine komplette professionelle Übersetzung haben. Mit der immer weiter steigenden Popularität von Videospiele kam auch ein immer weiter steigendes Interesse an Übersetzungen. Dank der Ausbreitung der Videospiele in den USA und in Europa wurden Spiele in und aus immer mehr Sprachen übersetzt. Heutzutage sind die zwei dominantesten Sprachen japanisch und Englisch, wobei deutsch nicht allzu weit hinter ihnen ist. Obwohl Videospiele heutzutage das Dominanteste Unterhaltungsmedium sind, gibt es immer noch in dieser Industrie einen Mangel an qualifizierten Übersetzern, die sich mit diesem Thema auskennen. Die Qualität der professionellen Übersetzungen hat sich dennoch im Vergleich zur Vergangenheit gesteigert. Der Übersetzungsprozess war und bleibt immer noch ein Teil eines sehr komplexen Spiele-Entwicklungsprozesses, wo der Übersetzer nur ein kleiner Teil eines viel größeren Ganzes ist. Der Fortschritt in der Technologie hat auch dazu geführt, dass Videospiele immer komplizierter und größer wurden, was auch immer mehr Probleme und Schwierigkeiten für die Übersetzer bedeutet.

3. Der Übersetzungsprozess

Der Übersetzungsprozess ist bei fast allen Spielen unterschiedlich. Es gibt einige Faktoren, die man bei diesem Prozess in Betracht ziehen muss. Die wohl größten Faktoren sind das Budget, das für die Übersetzung zur Verfügung steht und die Zeit, die die Übersetzer haben das Spiel zu übersetzen. Generell ist der Unterschied bei der Übersetzung von AAA und Indie Spielen einer von Tag und Nacht. Da Videospiele ein Medium sind, das auf der neuesten Technologie basiert, spielen auch die technischen Voraussetzungen hier eine wichtige Rolle. Jeder Videospielehersteller, und vor allem Videospieleherausgeber, haben auch ihre eigenen Präferenzen was den Prozess der Übersetzung angeht.

3.1. AAA Spiele

Die Übersetzung von AAA Spielen ist wegen dem vorhandenem Budget und dem gewaltigen Ausmaß der Spiele die anspruchsvollste, aber zugleich meist fortgeschrittene Form der Übersetzung in der Videospieleindustrie. Dank der Länge der Texte in Spielen wie RPGs wird bei der Übersetzung fast immer im Team gearbeitet. Während dieses Prozesses wird das Spiel immer noch entwickelt, was bedeutet, dass der Übersetzer das Spiel nicht zu sehen bekommt. Dies nennt man eine „Blinde“ Übersetzung. Die Übersetzung erfolgt in Textdokumenten. Übersetzer bekommen manchmal Referenzmaterial. Dieses Referenzmaterial kann ein Glossar sein, wo die wichtigsten Begriffe in diesem Videospiele erklärt werden, es kann aber auch eine Beschreibung der Charaktere und ein Überblick über die Story des Spiels sein. Dieses Referenzmaterial reicht aber nur selten aus und die Übersetzer müssen sich dann entweder auf ihre eigenen Erfahrungen aus der Videospieleindustrie verlassen, oder Informationen auf dem Internet suchen.

Die Texte, die der Übersetzer in den Textdokumenten übersetzen muss, stehen auch häufig nicht in chronologischer Reihenfolge. Dem Übersetzer fehlen somit jegliche Anhaltspunkte, mit denen er entschlüsseln könnte, worauf sich eine Antwort gerade bezieht oder in welchem Kontext, der von ihm gerade übersetzter Text sich befindet. Eine weitere Herausforderung bei der Übersetzung von AAA Videospiele für den Übersetzer ist es, dass in den zu übersetzenden Textdokumenten sowie Dialoge zwischen den Charakteren auftauchen, als auch

Passagen aus anderen Bereichen wie zum Beispiel beschreibende Texte aus der Anleitung.

Da sich das Spiel während des Übersetzungsprozesses noch in der Entwicklung befindet, bedeutet es, dass die Texte, die der Übersetzer übersetzen muss, noch nicht komplett ausgereift sind. Es kann vorkommen, dass der Übersetzer die Texte, die er übersetzen muss, in Englisch bekommt und diese Texte schon vorher aus einer anderen, meist asiatischen Sprache übersetzt wurden. Dies kann dazu führen, dass diese englische Übersetzung nicht komplett fehlerfrei ist und der Übersetzer sich somit mit weiteren Problemen beschäftigen muss. Der Übersetzer Kai Wichmann hat beschrieben was Übersetzer in solchen Fällen, wo die Übersetzung durch all die vorher genannten Probleme fast unmöglich ist, probieren damit sie ihre Arbeit erfolgreich fortsetzen können:

„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 kritische Passagen erstmal vage oder unter Vorbehalt übersetzen.“ (Wichmann, 2012)

AAA Spiele haben den Vorteil, dass schon bevor die Entwicklung des Spiels überhaupt angefangen hat, es einen Plan für die Übersetzung und Lokalisierung gibt. Die Entwickler wissen genau in welche Sprachen das Spiel übersetzt wird und verändern den Quellcode so, dass das Programm die entsprechenden Zeichen und Symbole unterstützt. Das UI wird so erschaffen, dass es einfach zu verändern ist, und dass die Texte aus allen Sprachen auf den Bildschirm passen. Dennoch kann es passieren, dass der Übersetzer einige Texte kürzen oder sogar verlängern muss, um den für den Text geplanten Raum komplett auszunutzen. Dies ist bei AAA Spielen jedoch eher die Ausnahme und nicht die Regel. Diese Begrenzungen tauchen nicht nur im UI, sondern auch im Spiel selbst. Während der Übersetzung der Sprachausgabe muss man auf die Länge der Zwischensequenzen und auf die Animationen der Munde der Charaktere achten. Der Übersetzer muss den Text so anpassen, so dass er in die Sequenzen reinpasst. Bei AAA Spielen gibt es den Vorteil, dass das Programm speziell eingestellt ist, um die Mundbewegungen der Charaktere so zu simulieren, dass sie sich der Zielsprache anpassen.

Man darf aber auch nicht vergessen, dass ein wichtiger Faktor des Ganzen Zeit ist. Sobald das Veröffentlichungsdatum des Spiels festgelegt wird, gibt es kein Zurück mehr. Das Spiel muss an diesem Datum herauskommen, was für die Übersetzer bedeutet, dass sie unter ständigem Zeitdruck arbeiten müssen. Dieser Zeitdruck betrifft aber auch die Entwickler, die sich entscheiden müssen, ob sie diese kostbare Zeit damit verbringen wollen, die Texte und die Übersetzung besser und fehlerfreier zu gestalten oder ob sie sie doch damit verbringen wollen die Mechaniken und Grafik des Spiels zu verbessern.

Die Frage der Zeit wird besonders dann wichtig, wenn es zu QA kommt. Nachdem der Übersetzer die Texte zum ersten Mal übersetzt hat, schickt er sie zurück zum Videospieleentwickler, der sie dann in eine sogenannte „Alpha“ Version des Spiels einbaut und an die QA Abteilung weiterleitet. Diese „Alpha“ Version ist das erste Mal, wo das Spiel mit dem übersetzten Text zusammenkommt. QA Tester gehen diese Übersetzung im Spiel dann durch und notieren alle Fehler, die es zu beseitigen gibt. Diese Fehler werden dann vom Übersetzern diesmal mit Kontext noch einmal übersetzt, so dass sie behoben werden können. Diese Korrektur wird dann in eine „Beta“ Version des Spiels eingebaut. Diese Version kann sogar eine ausgewählte Gruppe der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden. Diese ausgewählte Gruppe an Menschen (meist Youtuber oder Streamer) können das Spiel dann ausprobieren und alle Fehler, die sie mitbekommen an den Hersteller melden, so dass diese bevor der Veröffentlichung der Vollversion nochmal behoben werden können. Je höher der Zeitdruck ist desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass diese Phase des Übersetzungsprozesses vernachlässigt wird, was zu einigen Fehlern in der Vollversion des Spiels führen kann.

Ein weiterer Faktor ist das Budget des Spiels. Je höher das Budget für das Spiel desto besser läuft diese Qualitätskontrolle. AAA Spiele haben in der Regel ein viel größeres Team, das an der Übersetzung arbeitet als Indie Spiele. Da Videospiele ein Interaktives Medium sind, ist die Übersetzung von ihnen meistens mit der Veröffentlichung noch nicht vorbei. Viele der Spiele bekommen Erweiterungen die in die Sprachen, in die das Spiel übersetzt wurde, wieder übersetzt werden müssen. Im besten Fall werden diese Erweiterungen von dem gleichen Team übersetzt wie das Spiel, doch es kann passieren, dass sie von

jemandem anderen übersetzt, werden was zur Ungleichheiten führen kann. Diese können einem Spiel sehr schaden, weil dadurch die Immersion für den Spieler kaputt gehen kann.

3.2. Indie Spiele

Bei Indie Spielen verläuft die Übersetzung deutlich anders. Indie Entwickler bestehen meistens aus nur ein paar Menschen. In besonderen Fällen kann auch ein Indie Spiel von nur einem Menschen entwickelt werden. Diese Spiele haben keine große Firma oder Agentur hinter sich, die ihnen das Geld für die Entwicklung zur Verfügung stellen würden. Dies bedeutet, dass die Spiele meist nur sehr kurz und nicht perfekt optimiert sind. Da diese Spiele so klein sind, richten sie sich auch nur auf einen sehr kleinen Teil der Spieler. Für die Übersetzung bedeutet es, dass sie in nur sehr wenige Sprachen überhaupt in irgendeiner Sprache übersetzt werden. Im Gegenteil zu AAA Spielen, wo ein Großes Team an Übersetzern an der Übersetzung arbeitet, sind bei Indie Spielen entweder nur kleine Teams oder sogar nur Individuelle Menschen für die Übersetzung verantwortlich. Manche Entwickler versuchen sogar selbst mit ihren eigenen Sprachkenntnissen ihr Spiel zu übersetzen was aber meistens zur einer qualitativ sehr niedrigen Übersetzung führt. Bei den meisten Indie Spielen führen diese Limitationen dazu, dass nur der geschriebene Text übersetzt wird, währenddessen die Sprachausgabe in der originalen Sprache bleibt.

Bei diesen Spielen bekommen die Übersetzer oft kein Referenzmaterial und deswegen müssen sie noch viel mehr in Verbindung mit den Entwicklern stehen. Die meisten Indie Spiele werden aber erst nach der Veröffentlichung übersetzt was dem Übersetzer die Schwierigkeit der „Blinden“ Übersetzung wegnimmt. Der Grund dafür ist der, dass erst nach der Veröffentlichung des Spiels die Entwickler genug Geld haben, um sich eine Professionelle Übersetzung ihres Spieles zu leisten. Die Übersetzer haben zwar deutlich weniger zu Übersetzen als bei AAA Spielen, sie müssen sich doch mit anderen schwierigeren Problemen auseinandersetzen.

Der Quellcode ist bei diesen Spielen in der Regel viel unstabiler, was zu mehr Fehlern im Spiel führen kann, die auch die Übersetzung limitieren. Es kann zum Beispiel sein, dass ein bestimmtes Symbol, welches man in die Übersetzung reinschreibt, zu Fehlermeldungen führen kann. Es muss also eine ständige

Kommunikation zwischen Entwickler und Übersetzer bestehen, um diese Fehler zu beheben. Die UI ist in diesen Spielen auch meist nur für die Originalsprache vorbereitet. Der Übersetzer muss also seinen Text um einiges kürzen oder sogar komplett verändern. Während bei den AAA Spielen die Entwickler in diesem technischen Bereich flexibler sind, kann bei Indie Spielen schon die falsche Schriftart dafür sorgen, dass das die Zielsprache entweder gar nicht oder mit falschen Proportionen angezeigt wird.

Nachdem die Übersetzung vervollständigt wurde, gibt es meistens keine oder nur eine sehr begrenzte Testphase, wo man versucht, nochmal alle Fehler aus dem Spiel zu entfernen. In der Regel müssen die Übersetzer nicht mit einem strengen Zeitplan arbeiten, weil Indie Spiele kein festes Veröffentlichungsdatum haben. Es existieren aber auch Beispiele, wo ein Indie Spiel während seiner Entwicklung von Einem Videospieleherausgeber gefunden und aufgenommen wird, was dazu führt, dass dieses Spiel Mehr Geld aber auch ein festes Veröffentlichungsdatum bekommt. Das extra Geld fließt jedoch meistens nicht in die Übersetzung. Grundsätzlich werden Indie Spiele, die von einem großen Videospieleherausgeber gefunden und danach herausgebracht werden, meist nur durch eine erhöhte Marketingkampagne unterstützt, deren Ziel es ist das Spiel in die öffentliche Wahrnehmung von Spielern zu bringen. Da diese Spiele dann auf einen breiteren Markt zielen, werden sie in der Regel in mehr Sprachen übersetzt, als es am Anfang ihrer Produktion geplant war. Das Problem bei dieser Art der Videospieleentwicklung ist die, dass das Spiel eine zu große Erwartungshaltung bekommt, was dazu führen kann, dass die Spieler anstelle eines klassischen Indie Spiels ein vollwertiges AAA Spiel erwarten. Diese Erwartungen spiegeln sich auch in der Übersetzung, wider die sich trotz eines kleineren Teams und mehreren Schwierigkeiten mit einer AAA Übersetzung messen muss. Am Ende wenn das Spiel entwickelt wurde und es kurz vor der Veröffentlichung steht, kann es immer noch sein, dass der Entwickler etwas an dem Spiel ändert, was auch die Übersetzung ändert, wodurch der Übersetzer dann unter Zeitdruck noch die letzten Teile der Übersetzung vervollständigen muss.

3.3. Faktoren, die die Übersetzung beeinflussen



Abbildung 3: Warum Spieleübersetzung schwer ist – Das stochern im Dunkeln.
Quelle: <https://www.gamepro.de/artikel/warum-spieleuebersetzung-schwer-ist-das-stochern-im-dunkeln,2569752.amp>

Übersetzer sowie von Indie so auch von AAA Spielen müssen sich mit einigen für Videospiele einzigartigen Problemen befassen. Diese Probleme verlaufen durch den gesamten Übersetzungsprozess. Der Übersetzer kann zum Beispiel vom Entwickler den Text in hunderten von kleinen Dateien die auch nur zwei Sätze enthalten können bekommen. Eine übliche Strategie von Übersetzern ist es diese Dateien in andere Einfacher zu verstehende Formate umzuformatieren. Diese Dokumente müssen aber, bevor sie der Übersetzer wieder zum Entwickler zurückschicken kann, wieder in die ursprünglichen Formate zurückformatiert werden. Das größte Problem bei der Übersetzung ist eng mit diesen Dokumenten verbunden. Es handelt sich um die sogenannte „Blinde“ Übersetzung. Die Textdokumente enthalten den zu Übersetzenden Text, sie verraten dem Übersetzer jedoch nicht den Kontext. Diese Texte können Wörter enthalten, bei denen sich der Übersetzer nicht sicher sein kann, was für eine Wortgruppe hier gemeint ist. Bei gesprochenen Sätzen kann es wieder dazu kommen, dass dank dem fehlenden Kontext der Charakter verwechselt wird, der diesen Satz gerade spricht. Ein weiteres Problem ist, dass die zu übersetzenden Texte nicht in chronologischer Reihenfolge sind. Man kann also nicht von allein erfahren, ob es sich hier um einen Teil handelt, der am Anfang des Spiels stattfindet, oder ob es ein Abschnitt aus dem Ende ist. Es lässt sich also nur sehr schwer entschlüsseln, ob der Charakter,

mit dem das Gespräch gerade stattfindet zum ersten Mal im Spiel vorkommt, oder schon zum zwanzigsten Mal. Beziehungen zwischen Charakteren sind auch etwas, was man aus diesen Textdokumenten nur sehr schwer rauslesen kann. Was also durchaus passieren kann, ist das ein Charakter im selben Gespräch aus der Formalen in die Informale Sprache wechselt und dann wieder zurück. Diese Fehler führen für den Spieler zur einer Zerstörung der Immersion was gerade bei Videospielen, die von ihrer Atmosphäre und Geschichte leben, das Ende bedeuten kann.

	A	B	C	D
1	String ID	EN	DE	
2	str_quest_quest_wiping_gangs_button_3	Attack		Is this a headline or a button text? A noun, an infinitive, or an imperative?
3	str_message_not_enough_warriors_button	Recruit		Is this a headline or a button text? A noun, an infinitive, or an imperative?
4	str_message_all	All		All what?!? >_<
5	str_quest2_header	Order		What kind of order is meant? The order in a restaurant? In a department store? Some secret organization? The organized chaos on my desk?
6	str_quest_quest_firestation_upgrade_2_button	Start		A noun, a verb, an imperative, a headline?
7	str_village_move	move		Move... what? Whom? And why, why, why is this not capitalized?!?
8	str_quest_quest_warehouse_upgrade_2_header	Start		Wait... again?!?

Abbildung 4: How to translate a Video game-7 common challenges and solutions
 Quelle: <http://1uptranslations.com/en/localization-blog/2016/03/how-to-translate-a-game-for-locjam>

In Dieser Tabelle sehen wir in der linken Spalte den Code des Spieles, den der Übersetzer nicht verändern darf. Die nächsten zwei Spalte sind für die Übersetzung vorgesehen, und dass mit einer Spalte wo die englischen Begriffe, die der Übersetzer übersetzen muss, sind, und mit einer Spalte für die deutsche Übersetzung. In der rechten Spalte sind die Probleme angegeben, mit denen sich der Übersetzer auseinandersetzen muss. Da der Übersetzer das Spiel „Blind“ übersetzt, fehlen ihm jegliche bildlichen Darstellungen der Dinge, Charaktere und Plätze, die er übersetzen muss. Gerade bei Beschreibungen von Gegenständen, die der Übersetzer nie gesehen hat, führt dies zu einigen Fehlern, die der Übersetzer, hätte er die Gegenstände vorher gesehen, nie gemacht hätte.

So kann aus einem Helm eine Kopfbedeckung entstehen und aus einem Schwert ein Messer. Für den Übersetzer ist es also nahezu unmöglich die Übersetzung beim ersten Mal Fehlerfrei zu gestalten.

Der Übersetzer muss sich auch zum Teil selbst an der kreativen Phase der Entwicklung beteiligen. Bei einigen Spielen muss der Übersetzer Texte wie Beschreibungen kürzen oder sogar länger schreiben damit sie den kompletten Platz des UI ausnutzen. Da der Übersetzer das Spiel jedoch noch nicht gespielt hat, und er oft nur sehr wenig Hilfsmaterial zur Verfügung hat, muss er sich entweder auf seine eigenen Erfahrungen verlassen, oder er muss sich beim Entwickler erkundigen, wie er diese Passagen Übersetzen soll. Dieses Problem taucht hauptsächlich bei Spielen auf, die sich mit der Lokalisierung entweder erst während der Entwicklung oder nach der Veröffentlichung des Spiels befassen.

Ein wichtiger Faktor, der zu auf den ersten Blick unbeschreiblichen Fehlern in der Übersetzung eines Spiels führen kann, ist der, dass Videospiele oft auf andere Spieleplattformen portiert werden. Ein Spiel, das ursprünglich für eine Konsole rauskam, kann später auf den PC portiert werden. Bei diesen Ports muss das Spiel komplett umprogrammiert werden, damit es mit der neuen Hardware zurechtkommt. Diese Ports sind meistens sehr kostspielig und zeitraubend. Wegen diesem Grund werden vom Entwickler spezielle Studios angeheuert, die diese Portierungen für sie übernehmen. Für den Entwickler ist diese Option kostfreundlicher. Diese Portierungen sind jedoch oft sehr schlecht für die neue Plattform optimiert, was sich auch in der Übersetzung zeigen kann. Da ein komplett neues Team an der Portierung der Übersetzung arbeitet, kann es passieren, dass in der portierten Version auf einmal Fehler aufkommen, die es im Original nicht gegeben hat, und die ein professioneller Übersetzer nie machen würde.



Abbildung 5, 6: Final Fantasy IV mobile version, Final Fantasy IV PC version

Quelle: <https://legendsoflocalization.com/this-be-bad-translation-9-sloppy-mobile-pc-ports/>

An diesem Beispiel können wir den Fehler in der Portierten PC-Version (rechts) sehen. Diese PC-Version wurde aus der Version für Handygeräte portiert. Auf den ersten Blick kann man direkt den Fehler in der englischen Übersetzung des japanischen Originals sehen. Die Handy Version enthält eine fehlerfreie Übersetzung doch bei der PC-Version wurde die Übersetzung per Hand Satz für Satz umgeschrieben. Das führt dann zu solchen Fehlern, wie man hier sieht wo bei dem englischen Wort „Leave“ das „a“ vergessen wurde. Diese Fehler würden bei der Entwicklung behoben werden, jedoch gibt es bei Portierungen eine entweder nur rudimentale oder sogar gar keine Testphase was zu simplen Fehlern wie diesem hier führen kann.

Nachdem der Übersetzer seine Übersetzung vervollständigt hat, wird sie noch einmal korrigiert, und dann werden diese Dateien wieder in die Formate zurück formatiert in denen sie von dem Entwickler geschickt wurden. Danach wird sie zurück zum Entwickler geschickt, der dann Teile von ihr, nach der Fertigstellung einer „Alpha“ Version, ins Videospiels einbaut. In dieser Version beschränkt sich das Testen auf die grundsätzlichen Funktionen des Spiels. In Bezug auf die Übersetzung werden hier jegliche Probleme mit dem UI und dem Code des Spiels notiert. Es geht hier vor allem um die Länge der Texte, die unterschiedlichen Schriftarten und alle anderen Technischen Aspekte, die mit der Übersetzung zu tun haben. Nachdem der Entwickler die „Beta“ Version fertigstellt, werden dann

die Linguistischen Aspekte getestet. Falls diese Version für die Öffentlichkeit freigegeben wird, ist es hier, wo die Übersetzer zum ersten Mal das Spiel vor Augen bekommen, dass sie gerade übersetzt haben. Diese Version ist viel stabiler, und sie beinhaltet alle geschriebenen und gesprochenen Texte der Übersetzung. Die Tester müssen darauf achten, dass sie alle Grammatikfehler finden, und diese für die spätere Korrektur notieren. Desweiterhin sollten alle Sinn- und Stilfehler aufgezeichnet werden, so dass sie mit Hilfe des Kontexts verbessert werden können. Während dieser Testphase wird das Spiel nur noch getestet und korrigiert. Es passiert nur selten, dass es noch während oder nach dieser Phase noch weitreichende Veränderungen am Spiel gibt. Dieser Prozess des Testen bringt wiederum neue Probleme mit sich.

„Although linguistic testers play the actual game in order to proofread all strings, they can rarely edit the text directly; instead they need to report each one of the mistakes and pass the information via a database (or a spreadsheet) to the localisation engineers who will have to correct languages they are not proficient on from the descriptions reported by testers.“ (Merino, 2015)

Die Tester müssen alle Fehler, die sie finden aufzeichnen und dem Übersetzer vorlegen. Der Übersetzer darf jedoch diese Fehler auch nicht allein beheben. Nur die Entwickler können Veränderungen am Code des Spiels vornehmen. Dies führt dazu, dass der Übersetzer eine gründliche Anleitung anfertigen muss, in der er den Entwicklern genau beschreibt, wie sie die linguistischen Fehler beseitigen sollen. Es handelt sich hier um einen sehr langen Prozess der es durch die Menge an Text und Code, im Besonderen bei den größeren AAA Spielen, fast unmöglich macht, eine komplett fehlerfreie Übersetzung herzustellen.

All diese Probleme, die mit der Videospieldübersetzung zu tun haben, sind durch einige Faktoren verschuldet. Oft wird eine Übersetzung nur als zweitrangig angesehen, was dazu führt, dass in sie fast keine Zeit oder Geld investiert wird. Die Übersetzung an sich wird dank einem strikten Zeitplan, wo das Spiel gleichzeitig mit der Übersetzung rauskommen muss, oft zu einem „Trial-and-Error“ Prozess. Die meisten Probleme entstehen durch den fehlenden Kontext, der durch diese zeitlichen Limitationen erschaffen wird. Um eine bessere Übersetzung zu erschaffen, muss der Übersetzer entweder das Spiele in einer noch früheren

Version zu Augen bekommen, oder der Entwickler muss dem Übersetzer mehr Hilfen geben damit der den nicht vorhandenen Zusammenhang besser überwinden kann. Da Spiele immer größer werden und mehrere Teams von Übersetzern an einem Spiel arbeiten, entstehen oft viele Fehler durch mangelnde Kommunikation zwischen diesen Teams. Hierbei muss die Art der Zusammenarbeit dieser Teams durch die für die Übersetzung verantwortliche Abteilung immer berücksichtigt werden. Der Übersetzer selbst muss auch auf diese spezielle Weise des Übersetzungsprozesses vorbereitet sein. Wenn er sich mit Videospiele nicht auskennt, wird er deutlich mehr Fehler machen als jemand, der eng mit dieser Branche vertraut ist. In einigen Fällen ist es besser, die Zielsprache zwar nicht perfekt zu beherrschen, aber stattdessen sehr viel Erfahrungen mit Videospiele zu haben.

3.3.1. Konkrete Beispiele und ihre Gründe

Die meisten Fehler werden zwar bei der Testphase der Spiele beseitigt, es gibt dennoch genügend bekannte Spiele, wo die Übersetzung aus verschiedensten Gründen Mangelhaft ist. Diese Beispiele (mit Ausnahme von Zero Wing und The Witcher 3: Wild Hunt) beziehen sich spezifisch auf die deutsche Übersetzung.

Pokémon (Übersetzungsfehler durch Blinde Übersetzung und viel Text) –

Obwohl Pokémon eine der größten und bekanntesten Spielmarken der Erde ist, findet man hier Inkorrektheiten in der Übersetzung. Eines der Bekanntesten Beispiele ist die Übersetzung der Attacke „Pound“. Diese Attacke war schon im ersten Teil der Pokémon Reihe, die 1999 in Europa rauskam, vorhanden. Es handelt sich um eine Attacke, wo das Pokémon auf den Gegner hämmert. Bei der deutschen Übersetzung mussten jedoch die Übersetzer ohne Kontext diese Attacke Übersetzen und haben sie deswegen als „Pfund“ Übersetzt. Aus einer Attacke wurde somit ein Gewicht. Überraschenderweise wurde die Übersetzung dieser Attacke bei den Spielern beliebt und sie blieb somit in allen nachfolgenden Pokémon Spielen bis zum Jahre 2019 unverändert. Erst 2019 bekam dieser Angriff eine passendere Übersetzung von „Klaps“.

Zero Wing (Schlechte Übersetzung durch unqualifizierte Übersetzer) – Ein bekanntes Beispiel, wo eine schlechte Übersetzung einem Spiel nicht geschadet, und stattdessen geholfen hat. Zero Wing ist ein 1991 in Europa erscheinendes Spiel aus Japan. Dieses Spiel hatte einen durchschnittlichen Erfolg in Japan

gefeiert, und wurde dann für den Westlichen Markt übersetzt. Die Übersetzung wurde jedoch von einem unqualifizierten Arbeiter, der für Exporte ins Ausland verantwortlich war, angefertigt. Das Resultat war eine katastrophale Übersetzung, die an fast allen Stellen im Spiel keinen Sinn ergab. Normalerweise wäre das das Ende dieses Spiels, jedoch ein falsch übersetzter Satz wurde so populär, dass er auf dem Internet und zwischen fast allen Spielern Viral ging. Es handelte sich um den Satz „All your base are belong to us.“ Dieser Satz hat das Interesse vieler Spieler geweckt, die sich dieses Spiel nur wegen der schlechten Übersetzung besorgt haben. Das Spiel wurde also dank der mehr als nur unzufrieden stellenden Übersetzung ein Hit im Westlichen Markt.

Counter Strike: Source (Übersetzungsfehler durch Blinde Übersetzung trotz wenig Text) – Einer der beliebtesten Shooter auf der Welt dessen neuste Version bis heute noch sehr beliebt ist, wurde nicht nur durch seine taktische Spielart unter deutschen Spielern bekannt. Obwohl es in diesem 2004 erschienenem Spiel nicht gerade viel Text im Vergleich zu anderen Spielen gibt, machte den Übersetzern die „Blinde“ Übersetzung Schwierigkeiten. Wenn einer der Spieler eine Granate wirft, wird im englischen gesagt „Fire in the hole!“ Dies ist ein bekannter Ausdruck im englischen, den man am besten mit „In Deckung!“ übersetzen könnte. Bei der Übersetzung kam es aber dazu, dass stattdessen dieser Satz Wort für Wort übersetzt wurde. Aus „Fire in the hole!“ wurde dann „Feuer im Loch!“ Diese Fehlübersetzung wurde jedoch bei den deutschen Spielern beliebt und obwohl sie in den Nachfolgern des Spiels verbessert wurde, benutzen bis heute noch einige Spieler diesen wortwörtlich übersetzten Ausdruck.

Diablo 2 (Immersion störende Übersetzung durch Videospispezifische Mechanik) – Eins der beliebtesten RPGs seiner Zeit, Diablo 2 hat auf den ersten Blick eine fast Fehlerfreie deutsche Übersetzung. Was bei diesem Spiel aber besonders ist, ist, dass einige spezielle Gegner einen automatisch generierten Namen bekommen. Die Entwickler haben eine Liste zusammengestellt, in der mehrere Präfixe, Suffixe und Appellationen stehen. Aus diesen drei Variablen wird dann ein zufälliger Name für das Monster vom Spiel ausgelost. Bei der Übersetzung war es für die Übersetzer unmöglich alle Variablen in Acht zu nehmen. Der fehlende Kontext machte ihnen die Arbeit um nichts einfacher. Es konnte also sein, dass diese Monster Namen bekamen, die entweder keinen Sinn

ergaben, oder dem Spieler komplett die Immersion genommen haben. Ein paar Beispiele dieser Namen sind: „Darm-Knall der Säger“, „Gruben-Grinser der Grimmige“ oder „Übel-Brecher der Besudelte“. Bei diesen Namen fällt es den Spielern meist sehr schwer, sich auf die ernste Geschichte des Spiels zu konzentrieren.

Final Fantasy VII (Schlechte Übersetzung durch unqualifizierte Übersetzer und fehlerhafte Lokalisierung) – Eine der Größten, bekanntesten aber vor allem beliebtesten japanischen RPG Reihe der Welt. FV (Final Fantasy) war aber nicht immer der Gigant, der es heute ist. FV VII war der erste Teil der Reihe, der mit einer kompletten deutschen Sprachausgabe ausgestattet war. Leider wurde der 1997 erschienene Titel von unqualifizierten Menschen übersetzt. Dies mit der Tatsache das der Code des Spiels nicht auf die deutsche Sprache vorbereitet war, führte zu einer der schlechtesten und unvollkommensten Übersetzung in der Videospiegelgeschichte. Das UI wurde nicht auf Umlaute programmiert und so kam es vor, dass einige Buchstaben im Spiel entweder falsch oder sogar gar nicht angezeigt wurden. Die Sprachausgabe wechselt sogar in manchen Stellen von deutsch auf Englisch. Einige der Namen der Figuren wechselten während des Spiels ihre Schreibweise. Aus „Rufus“ wurde dann plötzlich „Rufhaus“. Auch das Geschlecht von Charakteren wurde in der Übersetzung verändert. So gibt es im Spiel eine Szene, vor der Charakter „Barret“ seinem Freund „Dyne“ nachtrauert, doch in der Übersetzung bezeichnet er ihn als „beste Freundin“. Trotz all dieser Fehler wurde FV VII zu einem der beliebtesten RPGs, die jemals erschaffen wurden. 2020 kam eine erneuerte und verbesserte Version des Spiels raus, wo alle diese Fehler in der Übersetzung behoben wurden.

Fallout: New Vegas (Schlechte Synchronisation durch ihre Vernachlässigung) – Ein weiteres RPG dieses Mal aus Amerika. Dieses Spiel ist reich an Atmosphäre, vielen interessanten Figuren und vor allem an sehr viel unterschiedlichen Dialogen. Doch gerade bei diesen Dialogen befindet sich bei New Vegas das Problem. Die deutsche Sprachausgabe lässt leider sehr zu wünschen übrig. Die Synchronsprecher wiederholen oft ihre Dialoge, sie machen viele Versprecher und sie wechseln in der Mitte der Konversation ihren Ton, als ob man gerade mit einer komplett anderen Person redet. All diese Macken berauben das Spiel seiner größten Stärke. Man merkt stark, dass während der

Testphase die deutsche Synchronisation völlig vernachlässigt wurde, und dadurch wurden die Synchronsprecher viel schlechter dargestellt, als sie in Wirklichkeit sind.

The Elder Scrolls IV: Oblivion (Fehlerhafte Synchronisation durch Menge an Dialog und Fehler im Original) – Ein weiteres Beispiel an einem Spiel, das von seinem Dialog lebt und wo die deutsche Sprachausgabe stark vernachlässigt wurde. TES (The Elder Scrolls) ist wohl die bekannteste RPG Reihe, die es gibt. Doch auch hier finden wir die gleichen Fehler wie bei New Vegas. TES IV ist ein Spiel, das eine Unmenge an Text beinhaltet: Von Dialogen bis zu Geschichten in Büchern bis hin zu Beschreibenden Texten für jeden Gegenstand, Gegner und Ort. Allein dank diesem Ausmaß enthält diese Spiel eine große Anzahl an Übersetzungsfehlern. Am schlimmsten trifft es die Dialoge und Untertitel. Es kommt häufig vor, dass die gesprochenen Dialoge mit den dazu entsprechenden Untertiteln nichts gemeinsam haben. Das liegt daran, dass an diesem Spiel einige unterschiedliche Teams gearbeitet haben, die miteinander nur wenig oder gar nicht kommuniziert haben. Dies ist ein Problem, das nicht exklusiv zu TES IV ist. Die originale Sprachausgabe ist auch durchwachsen mit Fehlern. So kann man im Dialog mit einer Figur die Synchronsprecherin hören, die nach dem sie ihren Satz bereits gesagt hat, laut ins Mikrofon sagt „Wait a minute, let me do that one again.“ Danach wiederholt sie nochmal ihren Satz.

The Witcher 3: Wild Hunt (Gute Übersetzung durch Anpassung der Sprache) – Als letztes werde ich ein positives Beispiel anführen. In diesem Fantasy RPG gibt es einige unterschiedliche Rassen. Eine davon sind die Zwerge. Im englischen Original sprechen alle Zwerge mit einem schottischen Dialekt. Die Übersetzer, die für die tschechische Version verantwortlich waren, haben diese Dialekte nicht ins Hochtschechische übersetzt, sondern sie haben die Sprache angepasst, um den originalen Stil gerecht zu werden. Ein Beispiel ist einer der Dialoge zwischen dem Hauptprotagonisten Gerald und einem Zwerg mit dem Namen Zoltan. Als erstes das englische Original:

Gerald: „What exactly are you doing here?“

Zoltan: „I was keen on startin’ my own enterprise, but nothin’ came of it. Nevertheless I took on some debt – got to pay it back now. I’d like to blame it on

the war or human treachery. But... the truth is I've put the blame on my own thick skull to blame.“

Tschechische Übersetzung:

Gerald: „Co přesně tady děláš?“

Zoltan: „Chcel som začít podnikat, ale všechno šlo k čertu. Nadělal som dluhy a teraz ich musím splatit. Fajn by bolo svést to na válku nebo zatracenou lidskú podlost, ale to bysem kecal. Može za to moje tupá kebula.“

Diese Form der Übersetzung vertieft beim Spieler das Gefühl der Immersion, wodurch ein besseres Spielgefühl entsteht.

4. Die Lokalisierung

Die Localization Industry Standards Association (LISA), beschreibt die Lokalisierung als:

„Localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold.“ (Esselink, 2000)

Es ist also ein Prozess, bei dem ein Produkt, das für den internationalen Markt vorgesehen ist, auf diesen angepasst wird. Durch diese Anpassung kann das Endprodukt auf verschiedenste Weise verändert werden. Doch nicht nur das Produkt an sich geht diese Veränderung durch. Generell wird alles, was mit dem Produkt zusammenhängt, sei es das Marketing, der Slogan oder die Verpackung, an den gewünschten Markt angepasst. Eine gute Lokalisierung kann einem Produkt Erfolg und eine gute Reputation im Ausland verschaffen. Eine schlechte Lokalisierung des Produkts kann wiederum für Kontroversen sorgen, so dass nicht nur das Produkt an Kreditabilität verliert, sondern auch die Firma, die dieses hergestellt hat. Aus diesen Gründen wird immer mehr Wert auf eine kompetente Lokalisierung gesetzt. Dieser gesamte Prozess wird von verschiedenen Unternehmen Individuell umgesetzt. Wen man von einer Lokalisierung spricht bewegt man sich meistens im Softwarebereich. Da die Lokalisierung ein Begriff ist, der ein breites Feld an Vorgängen umfängt, besteht sie aus einigen Prozessen und Phasen, die man alle in Betracht ziehen muss.

4.1. Internationalisierung

„Internationalisation‘ is the process of designing a product so that it can be easily localised in order achieve worldwide distribution and success.“ (Merino, 2014)

Bei der Internationalisierung handelt es sich um eine spezifische technische Vorbereitung eines Produkts für den internationalen Markt. Dieser Prozess findet während der Entwicklung des Produkts statt. Es handelt sich hier um alle technischen Voraussetzungen, die erfüllt werden müssen, so dass ein Produkt auf die vorher besprochenen Internationalen Märkte lokalisiert werden kann. Bei Videospielen betrifft das vor allem die Übersetzung. Die UI und der Code des Spieles müssen, bevor die Übersetzung beginnen kann, vorbereitet werden, so dass man sie ohne weitere Probleme verändern kann, um auf den Bedarf der Übersetzung eingehen zu können. Doch auch andere Technische Aspekte müssen

bei Videospiele angepasst werden. Die Graphik so wie auch die Spielmechanik müssen an den angepasst werden, um eine Einfache Umwandlung zu ermöglichen.

4.2. Globalisierung

„Globalisation‘ refers to the range of processes necessary to prepare and launch products worldwide based on the strength of a world-aware product design.“ (Merino, 2014)

Die Globalisierung ist ein Begriff, der in allen Businessbereichen benutzt wird. Es handelt sich hier um alle Businessfragen, die beantwortet werden müssen, wenn ein Produkt Global vorhanden sein soll. Dieser Prozess findet nach der Internationalisierung statt. Das Produkt wird auf dem globalen Markt integriert und unterstützt. Dieser Prozess bezieht sich vor allem auf das Marketing und die Distribution. Obwohl die Globalisierung eines Produktes erst nach seiner Fertigstellung beginnt, startet die Planung noch bevor die Entwicklung angefangen hat. Bei Videospiele wird die komplette Präsentation des Spiels auf den vorher ausgewählten Markt angepasst. Dies beinhaltet das Marketing des Spiels sowie auch das Aussehen und die Funktionen des Spiels. Die Globalisierung baut auf einer guten Durchführung der Internationalisierung auf. All diese Modifikationen kann man nur machen, wenn das Spiel vorher darauf vorbereitet wurde.

4.3. Softwarelokalisierung

„In general, ‚software translation‘ refers to the translation of all graphical user interface (GUI) components of a software application, such as dialog boxes, menus, and error or status messages displayed on screen.“ (Esselink, 2000)

Bei der Softwarelokalisierung geht es vor allem um die Übersetzung des bestimmten Programmes. Man bezieht sich hier meistens auf professionelle Programme die hauptsächlich von Firmen benutzt werden. Sie brauchen oft nur wenige oder sogar gar keine audiovisuellen Veränderungen. Meist geht es darum ein qualitativ hochwertiges UI zu erschaffen, das von Menschen aus der ganzen Welt bedient werden kann. Außerdem muss das UI die meisten möglichen Zeichen und Symbole anzeigen können, um so viele Sprachen wie nur möglich zu unterstützen. Es wird oft versucht mit Abbildungen statt Wörtern zu arbeiten, um eine Interkulturelle Zugänglichkeit zu ermöglichen. Eine professionelle Software wird meistens über viele Jahre benutzt, so dass bei der Entwicklung die

Langlebigkeit des Produkts beachtet werden muss. Bei diesen Produkten wird oft auf ein simples Marketing gesetzt, um so die meisten Kulturen anzusprechen. Die Lokalisierung von Softwareprodukten kann man in drei Phasen aufteilen.

4.3.1. Konzept

Die Lokalisierung fängt bevor der Entwicklung an. Während der Konzeptphase wird die gesamte Lokalisierung besprochen. Meistens sind spezielle Manager oder Abteilungen für diese Besprechungen verantwortlich. Hier wird entschieden, an wie viele Sprachen und vor allem Kulturen das Endprodukt gerichtet sein soll. Es wird also entschieden, wie die Internationalisierung des Produkts aussehen soll. Bei diesen Überlegungen müssen Faktoren wie Zeit und Geld betrachtet werden. Danach werden alle Dokumente, die mit der Software in Verbindung stehen, sowie Instruktionen, Kosten usw. an eine Lokalisierungsfirma geschickt. Diese Firma geht diese Dokumente durch, sie zählt den Preis und die ungefähre Menge an Arbeit aus und erstellen einen umfassenden Plan der Lokalisierung. Nachdem sich diese zwei Parteien geeinigt haben, wird das Referenzmaterial für die Übersetzung angefertigt. Wenn es von diesem Programm einen schon übersetzten Vorgänger gibt, wird dieser den Übersetzern auch zur Verfügung gestellt. Die letzte Aufgabe ist die Extraktion des zu übersetzenden Textes in die Dokumente, in denen sie die Übersetzer übersetzen. Des Weiteren werden in dieser Phase das Marketing und die Distribution (also die Globalisierung) geplant. Bei professionellen Softwareprodukten wird meistens nur eine Version des Programms erstellt. Diese Version wird über mehrere Jahre aktualisiert und instand gehalten.

4.3.2. Die Lokalisierung

Der eigentliche Prozess der Lokalisierung bei Softwareprogrammen bezieht sich hauptsächlich auf die Übersetzung. Alle Dialogfenster sowie Fehlermeldungen werden möglichst professionell übersetzt. Da es sich hier meistens um eine Software handelt, mit der Arbeit verrichtet wird, muss die Übersetzung eine fachgerechte Sprache benutzen. Der Softwarecode wird während dieser Internationalisierung passend programmiert. Während dieser Phase werden auch die zusätzlichen Dokumente wie Anleitungen übersetzt. Ein wichtiger Aspekt sind auch die Einstellungen der Ortsspezifischen Daten wie Währungen, Datums oder Basiseinheiten wie Länge oder Gewicht.

4.3.3. Die Testphase

Bei der Testphase wird die Software wie bei Videospielen an QA Tester weitergeleitet, die alle linguistischen und technischen Merkmale der Software nach Fehlern durchsuchen. Diese Phase ist bei Softwareprogrammen um einiges einfacher und schneller als bei Videospielen da es hier weniger Text und Funktionalitäten gibt. Doch auch hier können gerade bei Anleitungen Fehler übersehen werden. Softwares werden meistens auch in mehr Sprachen als Spiele übersetzt, was wiederum den Bedarf an Testern, die diese Sprachen beherrschen erhöht.

4.4. Die Videospieellokalisierung

Die Lokalisierung von Videospielen wird oft mit der Softwarelokalisierung verglichen und manchmal auch auf dieselbe Ebene gestellt. Die Videospieellokalisierung ist jedoch um einiges umfangreicher und komplizierter als bei Softwareprogrammen. Videospiele sind nicht nur größer, sie beinhalten auch deutlich mehr Audiovisuelle Elemente, die an verschiedene Kulturen angepasst werden müssen. Einen enormen Teil spielt hier die Übersetzung, doch auch die Entwickler müssen einen beachtlichen Anteil an Arbeit für die Lokalisierung übernehmen.

Bei der Internationalisierung wird das Spiel nicht nur an verschiedene Sprachen angepasst. Der gesamte Code des Spiels muss darauf ausgelegt sein, schnelle möglichst problemlose Eingriffe im Spiel selbst durchzuführen. Im Unterschied zu Softwareprogrammen wie Microsoft Word, wo nur eine Version erstellt wird, muss es den Entwicklern möglich sein, mehrere Versionen desselben Spiels zu erstellen und auch alte Versionen nach ihrer Fertigstellung zu modifizieren. Einige Spiele sind darauf ausgelegt, nach der Veröffentlichung immer wieder aktualisiert zu werden, um den Spielern neuen Inhalt zur Verfügung zu stellen. Dieser neue Inhalt muss für alle Ortsspezifischen Versionen des Spiels funktionieren. All das ist die Aufgabe der Entwickler während der Internationalisierung.

Bei der Globalisierung muss wiederhin auf das Marketing und die Präsentation des Spiels geachtet werden. Doch nicht nur die Werbung und das Aussehen der Spielehülle werden während der Globalisierung beachtet. Die Spielmechaniken sowie jegliche Art von Zensur werden hier auch in Bezug genommen, um den größtmöglichen Gewinn im globalen Markt zu erzielen. Diese Veränderungen

sind oft sehr kontrovers zwischen den Spielern. Viele der Spieler wollen das Spiel so erleben, wie es der originelle Entwickler vorgesehen hat, doch die Gesetze im eigenen Land können dies unmöglich machen.

4.4.1. Konzept

Die Konzeptplanung verläuft ähnlich wie bei der Softwarelokalisierung. Jedoch da die Videospiele viel mehr Aufwand als andere Softwareprogramme brauchen, werden sie in weniger Sprachen übersetzt. Im Vergleich mit der Softwarelokalisierung sind die Kosten für eine komplette Videospieellokalisierung häufig so hoch, dass nur ein Bruchteil des Spiels lokalisiert werden kann. So kann zum Beispiel die Übersetzung nur das Menü und die Untertitel, aber nicht den gesprochenen Dialog enthalten. Dies geschieht meistens bei Indie Spielen.

Die Lokalisierungsmanager müssen auch auf die Altersfreigabe des Spiels, die in verschiedenen Ländern unterschiedlich ist, achten. Sie müssen entscheiden, wie viele Versionen des Spiels sie erstellen können, um das Spiel an die meisten Menschen zu bringen und dabei aber auch nicht über die finanzielle und zeitliche Grenze rübergehen. Generell muss bei der Konzeptphase die Zielgruppe des Spiels festgelegt werden, so dass nicht nur das Spiel selbst, sondern auch das Marketing angepasst werden kann.

Ein Spiel, das auf dem westlichen Markt ausgelegt ist, wird eine deutlich längere und kostspieligere Lokalisierungsphase brauchen, wenn man es im asiatischen Markt verkaufen will. Indie Spiele werden fast ausschließlich für einen sehr kleinen Markt, der sich in der geographischen Umgebung wo das Spiel entwickelt wurde, befindet lokalisiert. AAA Spiele werden hingegen in die größten Märkte integriert. Zurzeit sind die größten Märkte Asien, Amerika und Europa.

Bei der Konzeptphase muss also sowohl die Internationalisierung als auch die Globalisierung entschieden werden. Es muss entschieden werden, welche Warnungen im Spiel stehen sollen, und wenn es im Spiel Szenen gibt, die in manchen Kulturen als kontrovers empfunden werden können, muss entschieden werden, ob man diese Szenen in anderen Versionen des Spiels zensuriert oder sogar komplett entfernt.

Die Manager müssen auch entscheiden, ob sie lizenzierte Musik in ihr Spiel einbauen, oder ihre eigene Musik fürs Spiel erstellen oder sogar eine spezielle Funktion für Streamer und Youtuber einbauen, die es erlaubt die lizenzierte Musik

durch frei verfügbare Musik zu ersetzen, damit diese Influencer nicht in Probleme mit dem Urheberrechtssystem. All diese Entscheidungen müssen noch vor Beginn der Entwicklung getroffen werden.

4.4.2. Die Lokalisierung



Abbildung 7: Cultur Schlock

Quelle: <https://www.awkwardzombie.com/awkward-zombie/culture-schlock>

Die wohl größte Rolle in der Lokalisierung spielt die Übersetzung. Der Übersetzer muss nicht nur auf Fehler aufpassen, er muss auch in der Lage sein, die Übersetzung an die Kultur der Zielsprache anzupassen, oder er muss sie in der Zielsprache dem Spieler nahbringen. Ein Spiel, das in Japan spielt und auch in Japan entwickelt wurde, wird sehr viele Japan spezifische Anspielungen und Wortwitze beinhalten, die für einen Spieler in Deutschland nicht nachvollziehbar

sein können. Ob die Übersetzer den Text des Spiels also so umwandelt, dass es für den deutschen Spieler einfacher ist, alle diese Anspielungen nachzuvollziehen, oder ob er nah am Original bleibt, muss das Team, das für die Lokalisierung verantwortlich ist, entscheiden. Meistens hängt diese Entscheidung davon ab, an welche Zielgruppe von Spielern das Spiel gerichtet ist. Wenn es eine breite Zielgruppe erreichen soll, wird der Text oft verändert, was dem Spieler helfen kann, die Anspielungen besser zu verstehen und es kann auch hilfreich sein, damit er sich in der Welt besser orientieren kann. Es kann aber auch die Qualität des Originals beschädigen und falls der Text zu sehr verändert wird, kann die Immersion für die Spieler zerstört werden. Wenn man jedoch das Spiel für eine kleinere Gruppe an Spielern richten will, die sich mit der Originalkultur auskennen, werden die Texte so wenig wie nur möglich verändert, was zur einer erhöhten Qualität führt. Das Spiel wird dadurch aber nur sehr schwer zugänglich für alle anderen, die sich mit der Originalkultur nicht so vertraut sind. Die Spiele können dadurch zu „Fremd“ wirken was eine kleinere Anzahl an Spielern bedeutet.

Nach der Konzeptphase müssen alle bevor besprochenen Versionen des Spiels entwickelt werden. In Deutschland gibt es zum Beispiel eine starke Regulierung der Videospiele durch die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) (USK, o.D). Die USK entscheidet, welche Altersbegrenzung ein Spiel bekommt. Spiele mit einem zu großem Anteil an Gewalt könnten sogar in Deutschland komplett verboten werden. Die Entwickler müssen also eine Version erstellen, wo alle gewalttätigen Szenen im Spiel zensiert sind. In Deutschland müssen auch jegliche Symbole, die mit dem nationalsozialistischen Regime in Verbindung gebracht werden, entfernt oder durch andere Symbole ersetzt sein. Diese Art von Zensur ist meistens von den Spielern nicht gerne gesehen. Die Spieler versuchen dann an Versionen aus dem Ausland (im Falle von Deutschland meist aus Österreich) zu kommen, um das Spiel in seiner eigentlichen Form zu spielen.

SOMETIMES, SLIGHT CHANGES ARE MADE IN A GAME TO MAKE SURE IT WILL BE PROPERLY RECEIVED BY DIFFERENT CULTURES.

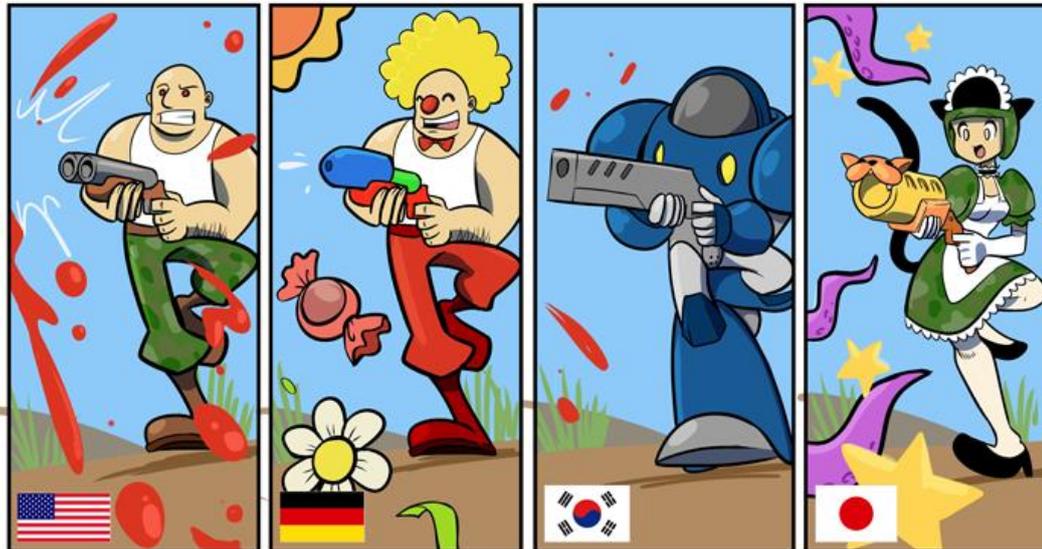


Abbildung 8: Localization

Quelle: <https://www.nerfnow.com/comic/289>

Ein weiterer Faktor ist der Prozess des Spielens selbst. Andere internationalen Märkte haben andere Bedürfnisse, was die Spaltbarkeit der Spiele angeht. Der asiatische Markt ist zum Beispiel weniger an Shooter aus der Ego Perspektive gewöhnt. Der Entwickler kann sich also dafür entscheiden, die Spiele auch in der dritten Person spielbar zu machen. Es können auch Veränderungen am Spielgefühl durchgenommen werden. Die Version des Shooters kann für den asiatischen Markt verlangsamt werden, um das Schießen zu erleichtern. Es gibt sogar extreme Beispiele, wo komplett neue Videospiele entwickelt wurden, und sie dann als dasselbe Spiel auf verschiedenen Märkten verkauft wurden. Das Marketing und die Präsentation eines Spiels müssen auch angepasst werden. Verschiedene Länder bekommen individuelle Werbungen. Es werden je nach den Gewohnheiten des gegebenen Marktes andere Aspekte des Spiels, wie Musik, Geschichte oder Graphik, hervorgehoben. Das Aussehen der Spielehülle wird mit allen Anleitungen auch angepasst. Alle diese Vorgänge brauchen sehr viel Zeit und Geld, weswegen nur die größten Videospieldherausgeber sich eine Volle Lokalisierung leisten können.



Abbildung 9: US cover vs Japanese cover

Quelle: <https://twitter.com/Wario64/status/1406463214615896066>

Hier sieht man die Spielehülle des Spiel Scarlet Nexus, die in den USA rauskam und daneben sieht man das japanische Original. Das Original wurde in dem für Japan typischen Anime Stil angefertigt. Für die US-Version wurde auf einen traditionellen Stil gesetzt, wo nur die beiden Hauptfiguren zu sehen sind.



Abbildung 10: Zensur in Wolfenstein

Quelle: <https://www.vortex.cz/wolfenstein-vyjde-v-nemecku-poprve-bez-cenzury/>

Auf diesem Beispiel sieht man die Abbildung von Adolf Hitler im Spiel Wolfenstein: The New Order. Auf der linken Seite sieht man das Original und rechts die deutsche zensierte Version. Jegliche Symbole des Nationalsozialismus

mussten in der deutschen Version durch andere Symbole ersetzt werden. Selbst die Figur von Adolf Hitler wurde zensiert. Optisch wurde sein Bart entfernt. Die Figuren im Spiel sagen zu ihm statt „mein Führer“, wie es im Original ist, „mein Kanzler“. Auch sein Name wurde von „Hitler“ zu „Heiler“ geändert.

5. Schlussfolgerung

Das Ziel dieses Teils war es, den Übersetzungs- und Lokalisierungsprozess von Videospielen zu erläutern. Des Weiteren sollte dieser Teil einen kurzen Einblick in die Softwarelokalisierung bieten. Der Leser sollte die nötigen Informationen erhalten, um ein besseres Verständnis für die Videospieldindustrie zu bekommen. Zudem sollte diese Arbeit einige für die Videospieldübersetzung einzigartige Probleme, anhand von Konkreten Beispielen aus acht verschiedenen Spielen, zeigen.

Videospiele sind ein noch junges Interaktives Medium das Elemente aus fast allen anderen Unterhaltungsmedien enthält. Dies macht aus Videospielen eine unglaublich komplexe jedoch auch interessante Aufgabe für Übersetzer und Lokalisierungsmanager.

Obwohl Videospiele immer mehr an Popularität gewinnen und fast alle Menschen heutzutage in ihrem Leben ein Videospield gespielt haben, wurde ihre Übersetzung und Lokalisierung nicht genügend analysiert und verbessert. Viel zu wenige Übersetzer haben sich bisher mit Videospielen auseinandergesetzt und das, obwohl eine qualitativ hochwertige Übersetzung nur durch einen Übersetzer möglich ist, der sich mit der Videospieldbranche auskennt.

Die Lokalisierung von Videospielen ist dank ihrem Umfang und dem Veränderungsgrad der Spiele einzigartig und multidimensional. Es können radikal unterschiedliche Versionen desselben Spiels entwickelt werden, um Spieler auf der ganzen Welt anzusprechen. Die Veränderungen betreffen sowohl den Text so wie das gesamte Spielgefühl.

Da es sich hier um ein weitreichendes Thema handelt, besteht hier die Möglichkeit, die Lokalisierung weiter zu Beschreiben und auf einzelne Beispiele in der Geschichte der Videospiele einzugehen. Generell könnten komplette Analysen anhand eines Videospields durchgeführt werden, um auf alle Faktoren und Besonderheiten einzugehen.

Teil 2: Eine Analyse der Untertitel der Hauptfiguren des Videospieles The Witcher 3: Wild Hunt.

Einleitung

Das 2015 erschienene Videospiel The Witcher 3 Wild Hunt, ist eines der größten und bedeutendsten Rollenspiele der Neuzeit. Es handelt sich, wie der Name schon verrät, um den dritten Teil einer Trilogie. Diese Trilogie basiert auf der Buchreihe des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. Diese gesamte Spielreihe wurde vom polnischen Videospieldevelopper CD Projekt Red entwickelt. Alle 3 Spiele haben von den Kritikern sehr positive Bewertungen erhalten, aber spezifisch der dritte Teil wurde zum einen der größten Erfolgstitel der Videospiegelgeschichte. Mit über 100 Spielstunden und zwei großen Erweiterungen handelt es sich hier um eines der größten und detailliertesten Videospiele aller Zeiten. All diese Tatsachen haben dazu geführt, dass das Videospiel The Witcher 3 Wild Hunt 2015 zum Spiel des Jahres ernannt wurde. All dies und die Tatsache, dass The Witcher 3 Wild Hunt mein Lieblingsspiel ist, waren für mich die Gründe, warum ich mich entschieden habe, dieses Videospiel zu analysieren. Dieses Spiel enthält eine Großzahl an Dialogen und Texten, die alle für die Untersuchung der Übersetzung interessant wären. Damit ich nicht den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde, musste ich mich also für ein spezielles Gebiet entscheiden, das ich analysieren würde. Da der Hauptfokus in diesem Videospiel auf der Geschichte liegt und die Geschichte durch die Charaktere geprägt wird, habe ich mich dafür entschieden, eine Analyse der Untertitel der Hauptfiguren zu machen. Ich werde mich spezifisch auf diese 5 Hauptfiguren fokussieren: Geralt von Riva, Ciri, Yennefer von Vengerberg, Triss Merigold und Zoltan Chivay. Ich werde für jeden Charakter 5 zufallsausgewählte Dialoge analysieren. Ich werde sowohl die deutsche als auch die tschechische Übersetzung analysieren und werde versuchen herauszufinden, ob es in diesen beiden Übersetzungen zu deutlichen Unterschieden in der Charakterisierung der Figuren gekommen ist. Ich werde weiterhin versuchen eine Bewertung dieser Untertitel durchzuführen, und zwar mit der Hilfe von Sommerfelds System zur Bewertung von Untertiteln:

„1. Tut die Übersetzung den medienspezifischen Anforderungen an die Rezeption Genüge? (Einblendezeit, Anpassung des Textumfangs der Untertitel an die Lesegeschwindigkeit des Publikums)

2. Ist eine inhaltsgetreue Übersetzung erzielt worden? (Beschränken sich die Komprimierungen auf das erforderliche Maß?)

3. Inwieweit ist es gelungen, natürlich klingende Dialoge zu schaffen?

4. Wie geht der Übersetzer Entscheidungen mit dem multisemiotischen Charakter des Filmkunstwerks um? (Trifft er die richtigen Entscheidungen zu Kürzungen oder Auslassungen, die durch das Bild- oder Tongeschehen kompensiert werden? Übersetzt er im Einklang mit dem Bild oder der akustischen Ebene des Films? Mit den filmästhetischen Mitteln?)“ (Sommerfeld, 2016, S. 101)

Dieses System wurde zwar zu der Bewertung von Untertiteln zu filmen entworfen, ich werde es aber versuchen, auf Videospiele anzuwenden. Mein Ziel bei dieser Bewertung ist es, herauszufinden, ob beide Übersetzungen gelungen sind oder eine besser als die andere sein könnte. Des Weiteren werde ich mich dafür interessieren, welche Strategien bei beiden Übersetzungen angewendet wurden. Bevor ich jedoch zu diesem Teil der Arbeit komme, werde ich noch einen kleinen Überblick zu der Übersetzung und Lokalisierung des Videospiele geben. Ich werde mit einem Interview arbeiten, das die Entwickler, die für die Übersetzung und Lokalisierung des Videospiele verantwortlich waren, gegeben haben. Dieses erste Kapitel soll dazu dienen, einen Übergang zu kreieren zwischen dem ersten theoretischen Teil und diesem zweiten praktischen Teil der Arbeit.

1. Die Übersetzung und Lokalisierung von The Witcher 3 Wild Hunt

In diesem Teil wird es, wie schon vorher angesprochen, etwas über die Übersetzung und Lokalisierung von dem Videospiel The Witcher 3 Wild Hunt gehen. Ich würde mich hierbei auf ein dokumentarisches Video stützen (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017), indem die Entwickler, die für die Übersetzung und Lokalisierung des Videospiels verantwortlich waren, befragt wurden. Ich werde versuchen, mit Hilfe der Zitate der Entwickler eine Einleitung in den Übersetzungs- und Lokalisierungsprozess des Videospiels zu geben. Ich werde auch über interessante Probleme bei der Lokalisierung sprechen, mit der sich die Entwickler auseinandersetzen mussten.

The Witcher 3 Wild Hunt ist ein Rollenspiel, das mehrere Tausende Seiten von Dialogen beinhaltet, die in mehrere Sprachen übersetzt werden mussten. Diese Dialoge wurden aber nicht nur übersetzt. Ein großer Teil der Lokalisierung ist die Adaptation, wo man Idiome oder kulturelle Referenzen in einer anderen Sprache hinüberbringen muss. Da das Videospiel The Witcher 3 Wild Hunt auf der slawischen Mythologie basiert, mussten auch diese speziellen kulturellen Referenzen in andere Sprachen übersetzt werden.

Die Videospiele Trilogie „The Witcher“ ist eine Adaptation der populären polnischen gleichnamigen Buchserie „The Witcher“ (Andrzej Sapkowski, Wiedźmin, 1990) des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. Diese Bücher wurden schon in einige Sprachen übersetzt. In den Regionen, wo es schon eine Übersetzung der Bücher gab, haben sich die Übersetzer an dieser Übersetzung auch fürs Videospiel gehalten. In den Regionen, wo diese Bücher allerdings nicht übersetzt wurden, musste eine komplette neue Übersetzung und Terminologie angefertigt werden. (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017)

Etwas, was bei The Witcher 3 Wild Hunt Besonderes ist, ist, dass das Spiel keine fest gesetzte Originalsprache hat. Der Leitender Produzent für Lokalisierung Mikolaj Swezd sagte dazu:

„In verschiedenen Foren schreiben Menschen oft, dass sie das Spiel immer gerne in der Originalsprache spielen, aber es gibt keine Originalsprache. Was uns im Vergleich mit anderen Videospielen unterscheidet, ist, dass wir das Spiel in allen Sprachen gleichzeitig erstellen. Jede Version wird so erstellt, als ob es die Originalsprache sei.“ (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017)

Ainar Echainz – Leitende Projektmanagerin für Lokalisierung fügte hinzu:
„Jeder Spieler soll sich so fühlen, als wenn das Spiel in ihrer Muttersprache erstellt wurde.“ (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017) Trotz dessen werden bei The Witcher 3 polnisch und Englisch als Hauptsprachen angeführt.

Bei der Erstellung der anderen Sprachversionen wurde den Übersetzern gesagt, dass sie nicht Wort für Wort übersetzen sollen, sondern sie sollen ein Äquivalent in ihrer Sprache finden, was passen würde. Zum Beispiel bei der Übersetzung von Ortsnamen. Die Orte in The Witcher haben oft einen Namen, der als Beschreibung dieses Ortes dient. Zum Beispiel heißt ein Dorf im englischen „White Orchard“, weil es hier viele Gärten mit weißen Blumen gibt. Die Übersetzer sollten diese Namen nicht übersetzen, sondern sie sollten einen passenden Namen erstellen, der in ihrer Sprache diesen Ort beschreiben würde. Im Deutschen wurde dieser Ort als „Weißgarten“ übersetzt und im Tschechischen als „Bělosad“. (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017)

Neben den Orten gibt es auch viele Monster, die aus der slawischen Mythologie stammen. Wegen dieser Herkunft wurden die Namen im Englischen entweder übernommen oder an die englische Sprache angepasst. In der tschechischen Version ähneln die Namen der Monster sehr der polnischen. In der deutschen Version hat man allerdings versucht, für einige dieser slawischen Monster ein Äquivalent aus der germanischen Mythologie zu finden. Ein Beispiel wäre das Monster „Leszy“. Im Englischen wurde es in „Leshen“ umgewandelt. Das tschechische Äquivalent im Spiel ist „Lešij“. In der deutschen Version wurde dieses Monster aber mit „Waldschrat“ übersetzt. Es handelt sich um ein Monster, das dem „Leshen“ sehr nahesteht und dem deutschen Publikum bekannter ist.

Laut dem Regisseur der englischen Adaption Borys Pugacz-Muraszkiewicz, ist die Hauptaufgabe der Übersetzer das durch und durch polnische Original

so anzupassen, dass es mit den Spielern in der Zielkultur resoniert. Sei es die Übersetzung von Ortsnamen oder die Anpassung der Dialoge an die Spezifische Mythologie und Geschichte der Zielkultur. (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017)

Bei der Lokalisierung müssen die Übersetzer darauf achten, wie viele Veränderungen Sie am Original durchführen. Sie müssen sich also zwischen einer offenen und einer verdeckten Übersetzung entscheiden.

„Bei Offener Übersetzung kann die Funktion des Originals nicht erhalten bleiben, nur eine Art -Versetzte Funktion- ist möglich, denn eine offene Übersetzung bettet den Text in ein neues soziales Ereignis ein, gibt ihm einen neuen Rahmen und lässt ihn in einer neuen Diskurswelt operieren. In Verdeckter Übersetzung bemüht sich der Übersetzer, in der Übersetzung ein äquivalentes kulturelles Ereignis herzustellen, d.h. beim verdeckten Übersetzen ist es möglich und nötig, die Funktion, die das Original in seiner Diskurswelt hatte, im Übersetzungstext zu re-kreieren.“ (House, Overt – Covert Translation, 2002, S.106)

Diese Unterscheidung zwischen „Offener“ und „Verdeckter“ Übersetzung, spielt in der Lokalisierung und Übersetzung von Videospielen eine sehr große Rolle. Da Videospiele eine ganze Reihe verschiedener Texte beinhalten sowie Dialoge, Exposition oder Anleitungen, müssen all diese Fälle von den Übersetzern einzeln eingestuft werden und die Übersetzer müssen sich für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. Da ich mich in dieser Arbeit hauptsächlich mit den Untertiteln auseinandersetzen werde, werde ich mich auf ein Zitat von Sommerfeld stützen:

„Betrachten wir die Untertitelung als „offene“ Übersetzung, so schafft dies Bewertungsspielraum für eigenwillige, nicht unbedingt durch das Medium diktierte Entscheidungen und Strategien des Übersetzers, denn die Qualifizierung als overt translation gesteht dem Untertiteler Freiraum für eigenverantwortliche Eingriffe in die Vorlage zu, die auf der Makroebene Rückschlüsse auf seine Einstellung gegenüber der Vorlage oder auch seinen bewussten Umgang mit den (filmästhetischen) Normen der Zielkultur zulassen.“ (Sommerfeld, Übersetzungskritik, 2016, S. 99)

Obwohl alle drei Spiele der Trilogie in Polen entwickelt wurden, müssen sie für den internationalen Markt entwickelt sein, damit sie auch im internationalen Vergleich standhalten können. Kein Dialog darf herausstechen, sondern er sollte so übersetzt sein, als ob es sich um die Originalsprache handelt. Der Übersetzer soll die Dialoge nicht nur nachsprechen, er soll sie umwandeln und zu etwas kreieren, das in der Zielkultur passend ist. Da man in Rollenspielen wie The Witcher sehr viele Informationen im Spieler mitteilen muss, müssen diese Informationen so mitgeteilt werden, dass sie den Spieler nicht aus der Immersion herauswerfen.

Die meisten Informationen in dem Spiel Witcher kriegt der Spieler durch Dialoge mit verschiedenen Figuren. Diese Dialoge müssen deshalb sehr authentisch klingen, sodass der Spieler alle Informationen kriegt und nicht bemerkt, dass sie in einer anderen Sprache erschaffen wurden. Es ist aber auch wichtig, dass nicht nur das gesprochene Material stimmt, sondern aber auch, dass die Charakterisierung der Figuren gleichbleibt, so dass sie den gleichen Akzent oder den gleichen Dialog sprechen. Borys sagte dazu:

„Wenn wir einen Stapel Originalmaterial bekommen, hat es im Grunde die richtigen Informationen und vielleicht auch ein paar Charaktereigenschaften. Unsere Aufgabe ist es, es dem Spieler so verständlich und so unterhaltsam wie möglich zu machen. Die Adaptierung beinhaltet verschiedene Dialoge für die einzelnen Charaktere, sehr spezifische Sprechweisen und sogar die Zuweisung von seltsamen Angewohnheiten für die Charaktere, die sie von der Masse an Figuren, die unsere Welten bevölkern, unterscheiden.“ (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017)

Die Übersetzer, die für die Lokalisierung verantwortlich sind, müssen also passende Dialekte finden, die sie den Figuren geben können, um sie von den anderen zu unterscheiden und somit die Vision des Originals beibehalten.

„Der übersetzerische Umgang mit Sprachvarietäten, darunter Soziolekte, als Stilmittel mit ästhetischer Funktion ist ebenfalls für alle Arten der literarischen Übersetzung ein relevantes Bewertungskriterium.“ (Sommerfeld, Übersetzungskritik, 2016, S. 100)

Das Spiel wurde in insgesamt 15 Sprachen übersetzt. Sieben von diesen Sprachen haben auch eine übersetzte Sprachausgabe (Polnisch, Englisch, Deutsch, Französisch, brasilianisches Portugiesisch, Russisch und Japanisch). Die größten Probleme entstanden bei der Übersetzung ins Arabische. Die Probleme begannen schon bei der Suche nach einem geeigneten Übersetzungsstudio. Die Entwickler haben Dialoge an die Übersetzer gesendet und sie dann miteinander verglichen. Drei der Sechs Übersetzungsstudios haben allerdings bei der arabischen Version abgelehnt, weil es im Spiel Alkohol und Prostitution gibt. Nachdem dann ein passendes Studio gefunden wurde, gab es dann Probleme mit Verspätungen, da das Studio nicht erwartet hat, dass es in diesem Spiel so viele Dialoge gibt, die man übersetzen muss. Bei der Übersetzung ins Arabische kam es dann zu Problemen, dass es im Spiel einige Götter gibt, die aber im Arabischen verboten sind. Deswegen wurde das gesamte Spiel umgeschrieben, um nur einen Gott zu haben, was dann aber zu technischen Problemen geführt hat. In arabischen Schriftarten ist es nämlich nicht möglich Gott zu schreiben, weil man nur Allah schreiben darf. Das Spiel musste also nochmal umgeschrieben werden, um statt dem

Wort Gott Wörter wie Schicksal, die Sterne oder der Lord zu benutzen.

(Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017)

Die Entwickler haben versucht, so wenig wie möglich vom Spiel zu zensieren.

Jedoch ist es bei einem Spiel, das in mehrere Kulturen lokalisiert wird, fast

unmöglich, etwas nicht zu zensieren. Verschiedene Kulturen haben

verschiedene Standards, die die Übersetzer und Entwickler beachten müssen.

„Das Zugestehen optionaler shifts steht allerdings den heute praktizierten, recht restriktiven Anweisungen gegenüber, die in der Praxis in den Style Sheets der Untertitelungsfirmen den Untertitlern an die Hand gegeben werden. Hier werden sie beispielsweise explizit dazu aufgefordert, Schimpf- oder Fäkalwörter, ordinär wirkende Redewendungen zu vermeiden und durch Euphemismen zu ersetzen.“ (Sommerfeld, Übersetzungskritik, 2016, S. 99)

In der japanischen Version mussten einige Aspekte zensiert werden. In Japan

gibt es nämlich klare Regeln, was man zeigen darf und was nicht. Zum

Beispiel mussten in der japanischen Versionen Innereien zensiert werden. Die

Entwickler haben am Anfang die arabische und die japanische Version

zusammen entwickelt. Dies führte aber zu dem Problem, dass in Japan

Nacktheit erlaubt war, aber diese für den arabischen Markt zensiert werden

musste. (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017)

Durch die Menge an verschiedenen Rassen, Figuren und Orten gibt es im

Spiel auch eine reichliche Anzahl an verschiedenen Akzenten, Dialekten und

Soziolekten. Im Englischen sprechen zum Beispiel alle übernatürlichen

Wesen, die keine Elfen oder Zwerge sind, mit einem walisischen Akzent. Die

größte Stadt im Spiel, „Novigrad“, wurde dank der Mischung der Rassen und

Kulturen, die sich hier befinden, Sprachtechnisch nach dem Vorbild von

London übersetzt. Im Norden der Spielwelt gibt es ein Gebiet mit dem Namen

„Skellige“. Es handelt sich um ein Gebiet, wo es viele Inseln gibt und das von

Wikingern bewohnt ist. Aus diesen Gründen wollte der Produzent der

englischen Übersetzung, dass die Einwohner dieser Inseln in der englischen

Version norwegisch sprechen und nur durch englische Untertitel übersetzt

werden. Eine weitere interessante Gegend im Spiel heißt „Toussaint“. Diese

Region ist eine Fantasy Version vom mittelalterlichen Frankreich. Weil aber

die Akzente von großen europäischen Sprachen wie Französisch, italienisch,

Deutsch oder Spanisch zu sehr in der Englisch sprechenden Welt parodiert

wurden, entschieden sich die Übersetzer, einen dänischen Akzent für die

Figuren hier zu benutzen. (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017)

Die große Masse an Dialogen in diesem Spiel führte dazu, dass es besonders in den asiatischen Sprachen dazu kam, dass es nicht genug Synchronsprecher gab. Gerade bei den japanischen oder chinesischen Versionen kam es dazu, dass manche Charaktere, die vom selben Synchronsprecher gesprochen wurden, im Spiel miteinander geredet haben. Eine bestimmte Hauptfigur, Priscilla, singt im Verlauf des Spiels ein Lied. In den meisten Fällen hat die Synchronsprecherin der Figur in der entsprechenden Sprache dieses Lied gesungen. Doch in manchen Fällen, spezifisch in der brasilianischen Lokalisierung, kam es dazu, dass die Synchronsprecherin nicht singen konnte. Also musste eine andere Sängerin für sie das Lied singen. Diese Sängerin kostete allerdings viel Geld, das man an anderen Stellen in der Lokalisierung gebraucht hätte. In The Witcher 3 gibt es auch einige Kinder. Diese Kinder werden in der polnischen Version von echten Kindern gesprochen. In allen anderen Versionen werden aber diese Kinder von Frauen gesprochen. Die Leitende Projektmanagerin für Lokalisierung Ainar Echainz fügte hinzu, dass sie für die brasilianische Version versucht haben, dass die Kinderfiguren im Spiel von echten Kindern gesprochen werden. Jedoch als ihre Eltern erfahren haben, dass sie an einer Stelle ein Lied über den Teufel singen müssen, haben sie abgesagt. (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017)

Weil es sich hier um ein so großes Spiel handelt mit einer so großen Menge an Dialogen, gab es hier auch Fehler, die den Entwicklern erst zu spät aufgefallen sind. So ist den Entwicklern zum Beispiel erst zu spät aufgefallen, dass es im Spiel eine fehlende Szene gab. Weil das Spiel aber so kurz vor dem Abschluss stand, konnte man keinen neuen Dialog mehr aufnehmen und einführen. Die Entwickler mussten also in allen Sprachen eine kurze Konversation aus anderen Dialogen zusammenschneiden. Ein weiterer Fehler ist den Entwicklern in der chinesischen Version passiert. Es stellte sich heraus, dass, als das Spiel erschien, es eine Stelle in der chinesischen Version gab, die nicht übersetzt wurde. Es handelte sich um eine späte Mission im Spiel. Dank dessen, dass diese Mission es so spät im Spiel vorkam, haben es die Entwickler geschafft, diesen Fehler dank einer Aktualisierung des Spiels zu

beheben, bevor jemand diesen Fehler bemerkt hat. (Noclip, Translating & Adapting The Witcher 3, 2017)

2. Analyse der Untertitel der Hauptfiguren des Spiels *The Witcher 3: Wild Hunt*

In diesen Teil der Arbeit werde ich die Untertitel der fünf Hauptfiguren des Spiels *The Witcher 3: Wild Hunt* analysieren. Ich werde die deutsche und die tschechische Übersetzung der Untertitel mit der englischen Vergleichen und versuchen zu schauen, zu welchen Veränderungen es in beiden Versionen gekommen ist. Ich werde mit dem Sommerfeld System arbeiten, das ich schon in der Einleitung zum zweiten Teil dieser Arbeit angeführt habe. Wie ich es schon in der Einleitung angesprochen habe, werde ich mich auf fünf Hauptfiguren beschränken, da sonst die Anzahl an Dialogen, den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde. Diese Analyse soll zum Teil auch bewerten, wie gut beide Versionen angefertigt wurden. Diese Analyse wird subjektiv erstellt und sie soll nicht darauf ausgerichtet sein, Fehler zu finden. Denn wie schon Werner Koller sagte:

„Modelle der Übersetzungskritik, die als Modelle der Fehlleistungsanalyse angelegt sind, schränken Aufgabenstellung und Möglichkeiten der Übersetzungskritik unnötig ein.“ (Werner Koller, *Kritik der Theorie der Übersetzungskritik*, 1978, S. 105)

Der Akt der Übersetzung und Lokalisierung von Videospielen ist weitgehend unterschiedlich, von der Übersetzung eines literarischen Textes. Dank der Vermischung der verschiedenen Medien wird von den Verantwortlichen für die Übersetzung und Lokalisierung der Videospiele viel mehr abverlangt als von den Übersetzern literarischer Werke.

„Eindimensionale Translationsszenarien (...) konvergieren heute zu mehrdimensionalen Kommunikationsszenarien mit multilingualen, multimedialen, multimodalen und polysemiotischen Aspekten, deren Bewältigung neben einem entsprechenden Problembewusstsein und Differenzierungsvermögen überaus komplexe, interdisziplinäre Qualifikationen im sprachlichen und technischen Bereich erfordern.“ (Gerzymisch-Arbogast, 2005, S. 23)

Diese Multimedialen Kombinationen nehmen heutzutage immer mehr zu.

„Beispiele für multimedial überlagerte Formen der Übersetzung mit einer starken Technologiekomponente sind die Lokalisierung oder Übersetzung von nichtlinearen Hypertexten und Web- oder Internetseiten, die Hörfilmerstellung für Blinde oder Sehbehinderte, das „Re-Voicing“ von Live-Untertitelungen oder die Anpassung von Video-Games an die zielkulturellen Erfordernisse und Gegebenheiten.“ (Sommerfeld, 2016, S. 90)

Dieses doch recht neue und noch ungenügend erforschte Gebiet stellt die Übersetzer und die Übersetzungskritiker vor gewaltige Aufgaben. Die deutsche Übersetzungswissenschaftlerin Gerzymisch-Arbogast, hat für diese

hybride Übersetzungsform den Begriff „Multidimensionalität“ entworfen. Bei der Übersetzung handelt es sich also um eine Handlung:

„bei der das in einem Medium 1 verfasste Original (des geäußerten Anliegens des Sprechers/Hörers) über ein Medium 2 oder mehrere andere Medien in ein anderes Zeichensystem 2 oder mehrere Zeichensysteme übertragen wird. Wesentlich ist dabei, dass ein Anliegen oder Interesse in geäußelter Form vorliegt, dass der Transfer zweckgebunden erfolgt und einen Medien- und Zeichensystemwechsel implizieren kann.“ (Gerzymisch-Arbogast, 2005, S. 25)

Für diese Arbeit wichtig ist die Arbeit mit den Untertiteln. Es geht nicht nur um den Transfer des Textes aus einer Sprache in eine andere. Es geht auch nicht nur um die Übertragung aus einer Kultur in die andere. Der Übersetzer muss auch mit dem Medium arbeiten, in dem er die Übersetzung vollbringt.

„Vom Übersetzer ist also zu erwarten, im Einklang mit den verbalvisuellen Relationen der Vorlage zu arbeiten, und für die Translatkritik ergibt sich die Forderung, (...) das Zusammenwirken von Text und Bild (die häufigste Medienkombination) in übersetzungstheoretische Überlegungen einzubeziehen.“ (Sommerfeld, 2016, S. 92)

Dieses Zusammenwirken der Übersetzung mit dem Medium, indem sie erschaffen wurde, darf nicht außer Acht gelassen werden. Jedoch stellt sich für die Übersetzungskritik das Problem, dass es keine Normen zur Bewertung für die multimediale Übersetzung gibt.

„Es gibt bis jetzt keinerlei Qualitätskataloge oder Normen für die multimediale Translation“. (Zybatow, 2009, S. 202)

Trotz dessen können wir für die Bewertung der Untertitel in multimedialer Sicht ein paar Kriterien aufzählen die wichtig sind. Es geht vor allem um die:

„Kürze bzw. Kompaktheit, – Synchronität, – Gesprochensprachlichkeit bzw. Mündlichkeit.“ (Sommerfeld, 2016, S. 98)

Ich werde mich in meiner Analyse an die von Sommerfeld aufgestellten Kriterien zur Bewertung von Untertiteln halten.

2.1. Geralt von Riva

Die erste Figur, bei der ich die Untertitel der Dialoge untersuchen werde, ist der Hauptprotagonist der Spielreihe Geralt von Riva. Geralt ist eine der Figuren, die man im Spiel selbst spielt und durch dessen Augen man die Geschichte erlebt. Geralt ist ein Hexer. Hexer sind Menschen mit übernatürlichen Fähigkeiten, die von Zauberern erschaffen wurden, um Monster zu jagen. Sie werden von anderen Menschen als Mutanten ohne Emotionen bezeichnet, was aber nicht der Wahrheit entspricht. Geralt wurde in der Hexer Schule des Wolfes trainiert. Das und die Tatsache, dass er lange weiße Haare hat, ist der Grund, warum er den Spitznamen Weißer Wolf hat.

Da Geralt eine der Figuren ist, die man im Spiel selbst spielt, hat er den meisten Dialog. Durch ihn finden auch fast alle anderen Dialoge im Spiel statt. Ich werde mich in dieser Analyse bei jedem Dialog nur um die Figur interessieren, um die es in dem Kapitel geht. Obwohl ich die Dialoge zufällig auswähle, werde ich versuchen, Dialoge auszuwählen, die in den Hauptmissionen vorkommen oder die für die Figur am wichtigsten sind.

Dialog 1:

English:	Deutsch:	Tschechisch:
Vesemir: You all right?	Vesemir: Alles klar?	Vesemir: Jsi v pořádku?
<i>Geralt</i> : Mhm. Had a nightmare...	<i>Geralt</i> : Mhm. Ein Albtraum...	<i>Geralt</i> : Mhm. Měl jsem zlý sen...
Vesemir: About?	Vesemir: Was für einer?	Vesemir: O čem?
<i>Geralt</i> : Take forever to explain.	<i>Geralt</i> : Das zu erklären würde ewig dauern.	<i>Geralt</i> : To by bylo na dlouho.
Vesemir: Dawn's some way off. We've got time.	Vesemir: Bis zur Dämmerung ist es noch hin. Wir haben Zeit.	Vesemir: Do svítání daleko. Máme čas.
<i>Geralt</i> : Started in the guest room at Kaer Morhen. I was relaxing in the tub, and next to me...	<i>Geralt</i> : Er begann im Gästezimmer in Kaer Morhen. Ich entspannte mich in der Wanne und neben mir war...	<i>Geralt</i> : Začalo to v pokoji pro hosty na Kaer Morhen. Odpočíval jsem v kádi, vedle mě byla...
Vesemir: Triss?	Vesemir: Triss?	Vesemir: Triss?
<i>Geralt</i> : Yennefer. Funny, isn't it? She's never been there. Seemed so real in my dream though.	<i>Geralt</i> : Yennefer. Seltsam, nicht? Sie war nie da. Mein Traum wirkte aber ganz echt.	<i>Geralt</i> : Yennefer. Zvláštní, co? Ve skutečnosti tam nikdy nebyla. Ale ve snu to působilo reálně až dost.
Vesemir: Was she nagging you about something?	Vesemir: Hat sie wegen irgendwas herumgenörgelt?	Vesemir: Prudila tě kvůli něčemu?
<i>Geralt</i> : Hm. Mhm.	<i>Geralt</i> : Hmm... Hm. Mhm.	<i>Geralt</i> : Hmm... Hm. Mhm.
Vesemir: True to life, indeed. We'll find her.	Vesemir: Wirklich lebensecht. Wir finden sie schon.	Vesemir: Takže jako v životě. Však ji najdeme.

Dialog 1 Analyse:

Dieser Dialog findet am Anfang des Spiels statt. Es sprechen der Hauptprotagonist Geralt mit seinem Hexer Mentor Vesemir. Die Untertitel werden in allen Versionen lange genug angezeigt, sodass man sie lesen kann, aber auch so, dass sie nicht in die nächste Szene übergreifen.

Gleich am Anfang des Dialogs merkt man einen Unterschied zwischen den Versionen. In der englischen und in der tschechischen Version spricht Gerald einen Albtraum, den er hatte. In der deutschen wurde dieses verkürzt auf die Aussage: „Ein Albtraum.“ Diese Verkürzung ist dem Übersetzer gelungen, da sie keine wichtigen Informationen weglässt und man dadurch Platz in den Untertiteln spart.

Den nächsten Unterschied kann man finden, wenn Geralt darüber spricht, dass es ewig dauern würde, seinen Traum zu erklären. In der Englischen sowie in der deutschen Version, wird das Wort ewig benutzt. In der Tschechischen wurde aber die Dauer auf „dlouho“ reduziert. Dieser Unterschied beeinflusst in keiner Weise die wichtigen Informationen in diesem Dialog. Meiner Meinung nach würde ich sagen, dass die tschechische Version Durch diese Änderung natürlicher klingt.

Die nächste Abweichung kommt beim Wort „Wanne“ vor. Das Wort Wanne hat heutzutage eine andere Konnotation, als sie in der Vergangenheit hatte. Wenn man das Wort Wanne hört, stellt man sich eine Wanne aus Porzellan vor. Was hier eher gepasst hätte, wäre entweder eine hölzerne Wanne oder ein Badebottich. Da man aber vorher im Spiel gesehen hat, wo sich Geralt entspannt hat, versteht der Spieler dennoch, welche Szene gemeint ist.

Eine weitere interessante Stelle ist bei dem Wort „Funny“. In der deutschen wie auch in der tschechischen Version wurde dieses Wort durch „seltsam“ beziehungsweise „Zvláštní“ übersetzt. Diese Übersetzungen haben jedoch meiner Meinung nach nicht dieselbe Konnotation wie in der englischen Version. Das Wort „Funny“ Beinhaltet in sich noch einen leichten, sarkastischen Unterton. In der deutschen Version hätte mir hier das Wort „komisch“ besser gefallen. Durch diese Veränderung geht der leichte, sarkastische Ton des Hauptprotagonisten Geralts unter.

Dialog 2:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
<i>Geralt:</i> Keira Metz deep in the heart of Velen... Thought you hated the countryside.	<i>Geralt:</i> Keira Metz, im Herzen von Velen... Ich dachte, du kannst das Landleben nicht ausstehen.	<i>Geralt:</i> Keira Metz Hluboko v srdci Velenu... Já myslel, že ty venkov nenávidíš.
Keira: I can assure you I do, now more than ever.	Keira: Ich kann dir versichern, jetzt noch weniger als je zuvor.	Keira: Můžu tě ujistit, že ano, teď ještě víc než kdy předtím.
<i>Geralt:</i> Heard a witch lived out here. Never would've guessed it was King Foltest's former advisor.	<i>Geralt:</i> Hab erfahren, dass in der Gegend eine Hexe lebt. Ich hätte nie vermutet, König Foltests frühere Beraterin hier zu finden.	<i>Geralt:</i> Slyšel jsem, že tady žije čarodějka. Nikdy by mě nenapadlo, že to bude někdejší rádkyně krále Foltesta.
Keira: I'm so pleased the world's still able to astound you, Geralt. I actually envy you that sense of wonder – common in children, knights errant, and morons.	Keira: Bin ich froh, dass die Welt dich noch überraschen kann. Ich beneide dich um diese Naivität, die sonst nur Kindern, fahrenden Rittern und Schwachköpfen vorbehalten ist.	Keira: Těší mě, že tě ještě pořád dokáže svět překvapit. Vlastně ti závidím ten údiv, jinak běžný u dětí potulných rytířů a vesnických hlupců.
<i>Geralt:</i> Hm, someone's grown irritable. Is that any way to greet an old friend?	<i>Geralt:</i> Hm, da ist wohl jemand ziemlich gereizt. Begrüßt man denn so einen alten Freund?	<i>Geralt:</i> Hm, Tady je někdo podrážděný. Takhle vítáš starého přítele?
Keira: I believe I greeted you with a pleasant view. Now tell me what brings you here.	Keira: Ich hab dich doch mit einem hübschen Anblick begrüßt. Jetzt sag mir, warum du hier bist.	Keira: Věřím, že už jsem tě přivítala příjemnou podívanou. A teď mi řekni, co tě sem přivádí.
<i>Geralt:</i> So, betcha saw this question coming: what are you doing here?	<i>Geralt:</i> Ich wette, du kannst dir die Frage denken: Was machst du hier?	<i>Geralt:</i> Tuhle otázku nejspíš čekáš: co tady děláš?

Dialog 2 Analyse:

Dieser Dialog findet zwischen Geralt und der Hexe Keira Metz statt. Diese zwei Figuren haben eine gemeinsame Geschichte. Das Gespräch findet in einem der ersten Gebiete des Spiels statt. Es handelt sich um das erste Treffen dieser beiden Figuren im Spiel.

Im ersten von Gerald gesprochenen Abschnitt wird in der Tschechischen und in der englischen Version gesagt, dass sich Keira tief im Herzen von Velen befindet. In der deutschen Version wird das Wort „tief“ allerdings ausgelassen. Es könnte sich hier um eine Auslassung handeln, um Platz zu sparen. Des Weiteren wird in der deutschen Version direkt von ihrem Hass zum Landleben gesprochen währenddessen in den beiden anderen Versionen nur vom Land an sich gesprochen wird. In der deutschen Version wird mit Hilfe des Wortes „Landleben“ direkt die Situation von Keira präzisiert.

Im zweiten Abschnitt, wo sich Geralt wundert, dass er sie hier gefunden hat, wird in der Tschechischen und in der englischen Version explizit gesagt, dass er nicht erwartet hat, dass die Hexe, von der er gehört hat, Keira ist. In der deutschen Version wurde es jedoch ein wenig abgeändert, denn Geralt hat gesagt, dass er nicht gedacht hat sie, hier zu finden. Die Verbindung zwischen der Tatsache, dass Geralt erfahren hat, dass es hier eine Hexe gibt und dass Es sich bei der Hexe um Keira handelt, geht in der deutschen Version ein wenig verloren. Ein weiterer Unterschied in diesem Abschnitt ist das in der deutschen Version Geralt sagt, er habe über die Hexe erfahren, während er in den anderen beiden Versionen sagt, dass er über eine Hexe gehört hat. Da man im Spiel durch einen Brief über den Aufenthaltsort einer Hexe erfährt, ist hier die deutsche Version präziser.

Im nächsten Teil befindet sich ein Unterschied zwischen der englischen und den beiden anderen Versionen. In der deutschen sowie auch in der tschechischen Version sagt Geralt, dass Keira jetzt in diesem Moment gereizt ist. In der englischen Version sagt er jedoch: „Hm, someone's grown irritable.“ Dies ist eine Anspielung auf ihre gemeinsame Vergangenheit, die in den beiden anderen Versionen verloren geht.

Dialog 3:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Dijkstra: Right, mess that was... Never thought I'd be glad to see the man responsible for my taking frequent baths.	Dijkstra: Was für ein Chaos... Hätte nie gedacht, mich darüber zu freuen, den Mann zu sehen, der für meine häufigen Bäder verantwortlich ist.	Dijkstra: To byl ale masakr... Nikdy bych neřekl, že tak rád uvidím toho, kvůli komu se musím pravidelně koupat...
<i>Geralt</i> : If you're any cleaner for it, gotta say it was worth breaking your ankle.	<i>Geralt</i> : Wenn du dafür sauber bist, hat sich der Knöchelbruch doch gelohnt.	<i>Geralt</i> : Jestli to znamená, že jsi teď čistší, tak ten zlomený kotník stál za to.
Dijkstra: It healed poorly - can you believe it? I must soak it in hot water at least six times a day now... Failing that, it bloody pounds like the bells of Beauclair at dawn.	Dijkstra: Er heilte sehr schlecht - kein Witz. Ich muss ihn wenigstens sechs Mal pro Tag im heißen Wasser einweichen... Und wenn nicht, pocht er wie die Turmuhren von Beauclair zu Sonnenuntergang.	Dijkstra: Zahojila se dost mizerně, představ si to. Musím ji aspoň šestkrát za den namočit do horký vody... Jinak se ozývá, jak jitřní zvony v Beauclair.
<i>Geralt</i> : Listen, Reuven... No, Dijkstra - Just not in the mood for your code names, passwords, and other bullshit. I'm here on specific business. If you wanna listen, listen, if not - I'd rather you spared me your wit and threw me out now.	<i>Geralt</i> : Hör zu, Reuven... Oder ehr Dijkstra, da ich nicht in Stimmung für deine Decknamen, Passwörter und anderen Mist bin. Ich bin wegen einer bestimmten Sache hier. Wenn du zuhören willst, dann hör zu - sonst erspare mir deine Witze und schmeiß mich gleich raus.	<i>Geralt</i> : Poslyš, Reuvene... nebo spíš Dijkstro – Nemám dneska náladu na tvoje krycí jména, hesla a podobné sračky. Jsem tady z určitého důvodu. Jestli to chceš slyšet, poslouchej, jestli ne – radši si ty vtípky nech a vyhod' mě rovnou.
Dijkstra: Ah, What's the harm? Talk.	Dijkstra: Klar, wo drückt der Schuh... Sprich.	Dijkstra: Ále, čemu to uškodí... Mluv.
<i>Geralt</i> : Think Cleaver'll find Whoreson?	<i>Geralt</i> : Denkst du Hacker wird Hurensohn finden?	<i>Geralt</i> : Myslíš, že Tesák Zkurvysyna najde?
Dijkstra: He might, he might not. But he'll burn down half the city trying. What waste. Leave him to it, I say, work alone.	Dijkstra: Vielleicht, vielleicht auch nicht. Auf jeden Fall wird er die halbe Stadt abfackeln. So eine Verschwendung. Lass ihn, sag ich. Arbeite allein.	Dijkstra: Možná jo, možná ne. Ale klidně kvůli tomu vypálí půlku města. Taková škoda. Prostě, jak se říká, poruč a udělej sám.
<i>Geralt</i> : Hm, makes sense to ask around I guess... Junior might be in hiding, but he's gotta be collecting income, couldn't afford to cut himself off.	<i>Geralt</i> : Hm, ist sicher sinnvoll, sich erstmal umzuhören... Junior mag untergetaucht sein, aber er braucht Geld, er kann ja nicht auf dem Trockenen sitzen.	<i>Geralt</i> : Hmm, Možná by se stačilo trochu poptat kolem... Jestli se Junior ukrývá, bude chtít dál vybírat výpalné – přece se nevzdá peněz.

Dialog 3 Analyse:

Dieser Dialog findet zwischen Geralt und Dijkstra statt. Das Gespräch findet ungefähr in der Mitte des Spiels statt. Beide Figuren haben eine komplizierte Vergangenheit miteinander. Dieser Dialog findet eine Weile nach einem Überfall statt, den diese beiden Figuren zusammen abgewehrt haben.

Der erste Unterschied befindet sich schon im ersten von Geralt Gesprochenem Segment. Es handelt sich in der deutschen Version um die Aussage: „Wenn du dafür sauber bist...“. In den beiden anderen Versionen heißt es, dass Dijkstra jetzt sauberer ist. Englisch: „If you're any cleaner for it...“, Tschechisch: „Jestli to znamená, že jsi teď čistší...“ Im Englischen und im Deutschen will Geralt also sagen, dass Dijkstra immer noch dreckig ist. Diese beiden Figuren sticheln oft gegeneinander, und diese kleine Stichelei geht in der deutschen Version verloren. Ein weiterer Unterschied hier ist das in der englischen Version explizit gesagt wird, dass Geralt in der Vergangenheit Dijkstras Knöchel gebrochen hat. In den beiden anderen Versionen wurde dieser Knöchelbruch zwar angesprochen, es wird aber nicht gesagt, dass Geralt für ihn verantwortlich war.

Bei Geralts nächster Aussage befindet sich ein Unterschied in der deutschen Version. In der englischen Version wird das Wort „Bullshit“ benutzt Und in der Tschechischen das gleichermaßen intensive Wort „Sračky“. In der deutschen Version wurde allerdings nicht das äquivalente Wort „Scheiße“ benutzt, sondern das Wort „Mist“. Man hat in der deutschen Version versucht, die meisten Schimpfwörter durch weniger explizite Wörter zu ersetzen.

Bei Geralts Frage an Dijkstra kommen ein paar interessante Veränderungen vor. Die Namen der beiden Personen, über die sich gerade erkundigt wurden, in beiden Versionen übersetzt. Was interessant ist, ist das, obwohl die deutsche Version versucht hat, die meisten Schimpfwörter zu zensieren, haben sie den Namen „Hurensohn“ wortwörtlich übersetzt. Der andere Name, im englischen „Clever“, wurde auch in beiden Versionen anders übersetzt. In der deutschen Version hat man versucht, den Namen Wörtlicher zu übersetzen „Hacker“. In der tschechischen Version hat man sich aber allerdings für einen

komplett anderen Namen entschieden „Tesák“. Obwohl sich der tschechische Name von der englischen Version deutlich unterscheidet, passt er zu der Figur sehr gut.

Im letzten Abschnitt befinden sich hauptsächlich Unterschiede in der tschechischen Version. Ganz am Anfang wurde die Verbindung „es macht Sinn“ mit „Možná by se stačilo trochu poptat kolem“ übersetzt. Diese Veränderung ändert nichts am Kontext, sie erlaubt es aber dem tschechischen Übersetzer fließender in den nächsten Teil überzugehen. In der tschechischen Version wird auch das interessante Wort „Výpalné“ benutzt. Dieses Wort ist deutlich expressiver als im Englischen: „collecting income“ und im Deutschen „er braucht Geld“. Meiner Meinung nach wurde dieses Wort sehr gut eingesetzt, da es die Situation am besten darstellt. Alle drei Versionen unterscheiden sich im letzten Teil in ihrer Ausdrucksweise. Ich finde, dass alle drei den Sprachstil von Geralt gut getroffen haben.

Dialog 4:

English:	Deutsch:	Tschechisch:
<i>Geralt:</i> Let's begin.	<i>Geralt:</i> Fangen wir an.	<i>Geralt:</i> Tak pojďme na to.
Corinne: To start with, tell me a memory you have of this woman.	Corinne: Erzähl mir zum Start, was du mit diesem Mädchen verbindest.	Corinne: Pro začátek mi pověz, jaké vzpomínky na tu ženu máš.
<i>Geralt:</i> What for?	<i>Geralt:</i> Wozu?	<i>Geralt:</i> Proč?
Corinne: Do as I ask, please. I need the strongest, most complete memory you have of...	Corinne: Bitte mach es einfach. Ich brauche die stärkste, vollständigste Erinnerung, die du hast von...	Corinne: Udělej, oč tě žádám, prosím. Potřebuji tu nejsilnější a nejucelenější vzpomínku, jakou máš na...
<i>Geralt:</i> Ciri. The woman's name is Ciri. I accepted a job once, did it. Asked to choose my reward, I invoked the Law of Surprise. Never thought I'd actually meet the child promised to me at that time. Years later, I was in the Brokilon Forest. Happened on a girl there. Didn't know who she was. The dryads wanted to keep her, turn her into one of their own. The waters of oblivion - they failed in her case. Ciri came out of Brokilon with me. I sent her back to her grandmother then... But already I felt bound to her...	<i>Geralt:</i> Ciri. Der Name dieses Mädchens ist Ciri. Ich erledigte einst einen Auftrag. Sollte meine Belohnung wählen und wählte das Gesetz der Überraschung. Hätte nie gedacht, dass ich das mir damals versprochene Kind treffen würde. Jahre später war ich im Brokilon-Wald. Dort traf ich zufällig ein Mädchen. Ich kannte sie nicht. Die Dryaden wollten sie behalten. Sie sollte eine der ihren werden. Aber das Wasser des Brokilon hat bei ihr nicht gewirkt. Ciri hat den Brokilon mit mir verlassen. Ich habe sie zurück zu Ihrer Großmutter geschickt... Aber ich fühlte mich schon mit ihr verbunden...	<i>Geralt:</i> Ciri. Ta žena se jmenuje Ciri. U jedné zakázky jsem požádal, abych si odměnu vybral sám. Použil jsem Zákon překvapení. Tehdy jsem si nemyslel, že bych se s tím mně přislíbeným dítětem setkal. O mnoho let později jsem navštívil Brokilonský les. A tam jsem narazil na dívku. Netušil jsem, kdo to je. Dryády si ji chtěli nechat, aby se stala jednou z nich. Ale vody zapomnění v jejím případě zklamaly. Ciri z Brokilonu odešla se mnou. Poslal jsem ji tenkrát zpátky k babičce, ale už jsem se k ní cítil vázaný...
Corinne: By destiny?	Corinne: Durch das Schicksal?	Corinne: Osudem?
<i>Geralt:</i> By something more.	<i>Geralt:</i> Durch etwas Stärkeres.	<i>Geralt:</i> Něčím víc.
Corinne: Would you be willing to share another memory?	Corinne: Möchtest du noch eine Erinnerung mit mir teilen?	Corinne: Chceš se se mnou podělit ještě o nějakou další vzpomínku?
<i>Geralt:</i> Ciri was orphaned. During the second war with Nilfgaard. Had no idea what to do with a young girl, so I did what I would've done with a boy and took her to Kaer Morhen. Figured some physical training, sword work, development of her stamina - couldn't hurt. Strongest memory, though, is of her coming out of her room one day, wearing a dress and claiming she was indisposed. Knew then that Ciri was maturing. It was unavoidable. I was lost in the face of that.	<i>Geralt:</i> Ciri wurde während des zweiten Krieges mit Nilfgaard zur Waise. Ich wusste nichts mit einem so kleinen Mädchen anzufangen. Also tat ich das, was ich mit einem Jungen tun würde: Ich brachte sie nach Kaer Morhen. Etwas Ausdauer-, Kraft- und Schwertkampftraining würde ihr schon nicht schaden. Meine stärkste Erinnerung ist aber diese: Eines Tages kam sie aus ihrem Zimmer. Sie trug ein Kleid und sagte, sie fühlte sich unwohl. Da wusste ich, dass Ciri erwachsen wurde. Es war unvermeidbar, ich konnte gar nichts dagegen tun.	<i>Geralt:</i> Ciri osiřela. Během druhé války s Nilfgaardem. Nevěděl, co si s malou holkou počít, tak jsem udělal to, co bych udělal s chlapcem – odvedl jsem ji na Kaer Morhen. Říkal jsem si, že trocha cvičení, práce s mečem a cvičení vytrvalosti jí neuškodí. Nejsilnější vzpomínkou ale je, když jednou vyšla ze svého pokoje, měla na sobě šaty a tvrdila, že není ve své kůži. Věděl jsem, že Ciri dospívá, bylo to nevyhnutelné. Tomu jsem čelit nemohl.

Dialog 4 Analyse:

Dieser Dialog findet statt zwischen Geralt und der Traumdeuterin Corinne Tilly. Es handelt sich um ein Gespräch, das etwas nach der Mitte des Spiels stattfindet. Diese beiden Figuren haben sich erst neulich kennengelernt. Geralt ist zu Tilly gekommen, um etwas über den Aufenthaltsort von Ciri zu erfahren. Er muss aber als erstes ein paar Erinnerungen über Ciri mit Corinne teilen.

Das Erste, was man am Anfang bemerkt, ist, dass in der deutschen Version Ciri als Mädchen beschrieben wird, währenddessen sie in der englischen und in der tschechischen Version als Frau bezeichnet wird. Ciri ist zum Zeitpunkt der Handlung des Spiels eine erwachsene Frau, sie ist aber auch Geralts Adoptivtochter und deswegen macht es durchaus Sinn, dass er sie als Mädchen beschreiben würde. In der tschechischen Version kommt es hier auch zu einem Bedeutungsunterschied. Im Englischen und im Deutschen, sagt Geralt, dass ihm gesagt wurde, dass er sich eine Belohnung aussuchen soll. In der tschechischen Variante steht aber, dass sich Geralt selbst seine Belohnung aussuchen wollte. In Wirklichkeit hat aber Geralt gesagt bekommen, dass er sich eine Belohnung aussuchen soll. Es handelt sich hier also um einen Fehler in der tschechischen Version. Da die Entscheidung über die hier aber gesprochen wurde, nicht in diesem Spiel vorkommt, wird es dem Spieler nicht auffallen und seine Immersion wird dadurch nicht beschädigt. Ein weiterer Unterschied bei den Übersetzungen befindet sich im Namen des Wassers. In der englischen und tschechischen Variante hat das Wasser einen Namen, der dessen Funktion beschreibt. Im englischen: „The waters of oblivion“. Im tschechischen „vody zapomění“. Es handelt sich nämlich um Wasser, das einen vergessen lässt. In der deutschen Version heißt das Wasser aber genauso wie der Wald. Wenn man also nicht vertraut ist mit dem, was die Eigenschaft dieses Wassers ist, kann man es aus der deutschen Version: „Wasser des Brokilon“, nicht erfahren.

Im letzten von Geralt Gesprochenem Abschnitt befindet sich ein Fehler in der tschechischen Version. Der dritte Satz fängt hier mit einem grammatikalischen Fehler an. Der Satz müsste hier mit „Já jsem nevěděl...“ anfangen. Des

Weiteren wurde in der tschechischen Version zweimal hintereinander das Wort „cvičení“ wiederholt, was einem ins Auge sticht. Auf der anderen Seite finde ich aber, dass die Phrase „není ve své kůži“ hier die Situation besser trifft als in den anderen Versionen.

Dialog 5:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Avallac'h: Took you a while. Did you run into trouble?	Avallac'h: Hat ja eine Weile gedauert. Gab's unterwegs Probleme?	Avallac'h: Trvalo ti to. Měli si potíže?
<i>Geralt</i> : Erm, no. Just taking in the sights. What is this place? Feels like I've been here before.	<i>Geralt</i> : Äh, nein. Hab nur die Ausblicke genossen. Wo sind wir hier? Es fühlt sich an, als wäre ich hier schon gewesen.	<i>Geralt</i> : Erm, ne. Jen jsem se kochal. Co je to za místo? Přijde mi, jako bych tu už byl.
Avallac'h: You have. You fought Eredin's projection here. Before that Ciri fought here. For you.	Avallac'h: Das bist du auch. Du hast hier gegen Eredins Projektion gekämpft. Und davor hat Ciri hier gekämpft. Für dich.	Avallac'h: Také že ano. Zde jsi bojoval s Eredinovou projekcí. Předtím tu bojovala Ciri. Za tebe.
<i>Geralt</i> : What're you talking about?	<i>Geralt</i> : was meinst du damit?	<i>Geralt</i> : O čem to mluvíš?
Avallac'h: Ever wondered how you managed to leave the Red Riders?	Avallac'h: Hast du dich jemals gefragt, wie du den Roten Reitern entkommen bist?	Avallac'h: Napadlo tě někdy, jak se ti podařilo od Rudých jezdců odejít?
<i>Geralt</i> : Many times, but I don't remember a thing.	<i>Geralt</i> : Schon oft, aber ich kann mich an nichts erinnern.	<i>Geralt</i> : Mnohokrát, ale nic si nepamatuju.
Avallac'h: Ciri came for you. She sensed you were in danger, tore you from the Hunt's grasp, then deposited you in the woods near Kaer Morhen.	Avallac'h: Ciri hat dich gefunden. Sie hat gespürt, dass du in Gefahr warst. Sie hat dich aus den Klauen der Jagd befreit und in die Wälder bei Kaer Morhen geschickt.	Avallac'h: Ciri pro tebe přišla. Vycítila, že jsi v nebezpečí, vyrvala tě ze spárů Honu, pak tě uložila v lesích nedaleko Kaer Morhen.
<i>Geralt</i> : Did Eredin start hunting her because of that? Because of me? Why didn't she say anything?	<i>Geralt</i> : Hat Eredin sie deshalb verfolgt? Wegen mir? Warum hat sie nur nie etwas gesagt?	<i>Geralt</i> : To jí Eredin začal lovit jen kvůli tomu? Kvůli mně? Proč nic neřekla?
Avallac'h: Ugh. What would it have changed?	Avallac'h: *Seufz* was hätte es denn geändert?	Avallac'h: Copak by to něco změnilo?
<i>Geralt</i> : Where are we? World of the Aen Elle?	<i>Geralt</i> : Wo sind wir? In der Welt der Aen Elle?	<i>Geralt</i> : Kde to jsme? Ve světě Aen Elle?
Avallac'h: No. This is Tedd Deireadh, the Time of the End. The world destroyed by the White Frost. Alas, this awaits us all, though at differing stages of our existence.	Avallac'h: Nein. Das ist Tedd Deireádh, die Endzeit. Die Welt, die von der Weißen Kälte zerstört wurde. Leider erwartet uns dasselbe Schicksal, nur zu anderen Zeiten unserer Existenz.	Avallac'h: Ne. Tohle je Tedd Deiredah, Čas konce. Toto je svět zničený bílou zimou. Bohužel nás to čeká všechny, ačkoliv v různých fázích naší existence.
<i>Geralt</i> : So calm when you say that...	<i>Geralt</i> : Das sagst du so ruhig...	<i>Geralt</i> : Říkáš to tak klidně...

Dialog 5 Analyse:

Dieser Dialog findet statt zwischen Geralt und dem Elfen Avallac'h. Das Gespräch findet nah am Ende des Spiels statt. Die beiden Figuren kennen sich nicht gut und vor allem Geralt misstraut Avallac'h. Sie wurden beim Überqueren einer fremden Welt voneinander getrennt und treffen sich jetzt wieder.

Im ersten Abschnitt kann man in der tschechischen Version und das interessante Wort „Kochal“ bemerken. In der deutschen und der englischen Version sagt Geralt sarkastisch, dass er den Ausblick genossen hat. Das Wort „Kochal“ impliziert nicht unbedingt das Bewundern einer Landschaft. Es hat jedoch einen starken sarkastischen Charakter, der in diese Szene passt.

Im Abschnitt, wo Geralt über Eredin spricht, wird in der deutschen Version das etwas schwächere Wort „verfolgt“ benutzt. Die englische und die tschechische Version benutzen hier aber das Wort „Jagd“. Da es sich hier um die „Wilde Jagd“ handelt, ist meiner Meinung nach die englische als auch die tschechische Variante passender. In der tschechischen Version wird noch das Wort „jen“ benutzt. Dieses Wort impliziert, dass sich Geralt denkt, dass die Wilde Jagd hinter Ciri her ist wegen einer Kleinigkeit. In den zwei anderen Varianten wird es hier mehr als eine einfache Frage dargestellt. Ich finde, dass das Wort „Jen“ in der tschechischen Version überflüssig ist und zu viel in den Satz impliziert, was nicht in ihm ist.

Am Ende sagt Geralt zu Avallac'h: „So calm when you say that...“ In der englischen Version klingt Geralts Aussage sarkastisch. In den beiden anderen Versionen, deutsch: „Das sagst du so ruhig...“, tschechisch: „Říkáš to tak klidně...“, klingt seine Aussage aber mehr beunruhigt. Da Geralt ein generelles Misstrauen für Avallac'h hat und weil es besser zu seinem Charakter passt, finde ich, dass die englische sarkastische Version besser ist.

2.2. *Ciri*

Die zweite Figur, bei der ich die Untertitel analysieren werde, ist Cirilla Fiona Elen Riannon. Ciri ist die Adoptivtochter von Geralt und eine der zwei spielbaren Figuren im Spiel. Sie ist die Tochter von Prinzessin Pavetta Fiona Elen und dem Nilfgaardischen Herrscher Emhyr var Emreis. Durch das Gesetz der Überraschung wurde Ciri aber später zu Adoptivtochter von Geralt. Ciri hat mit jungen Jahren mit Geralt auf Kaer Morhen eine Ausbildung zur Hexerin gemacht, ohne die Mutationen zu durchlaufen. Während den Ereignissen des Spiels *The Witcher 3 Wild Hunt* ist sie einundzwanzig Jahre alt. Ciri ist die letzte lebende Nachfahrin der Elfenzauberin Lara Dorren. Dadurch verfügt sie über spezielle Fähigkeiten, die es ihr erlauben, durch Zeit und Raum zu reisen. Diese Fähigkeiten sind der Grund, warum die Wilde Jagd hinter ihr her ist. Am Anfang des Spiels erfährt man, dass sie von einer dieser Welten zurückgekommen ist. Der Großteil des Spiels besteht darin, ihren Spuren nachzulaufen und sie zu finden.

Dialog 1:

English:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: Guess not all of Vesemir's teachings've receded into oblivion.	Geralt: Dann hast du nicht alles vergessen, was Vesemir dir beigebracht hat.	Geralt: Zdá se, že do zapomnění neupadlo veškeré vzdělání od Vesemira.
<i>Ciri</i> : "A Witcher can forget to eat, to drink, to breathe, even, but a Witcher never ever forgets to care for his blade."	<i>Ciri</i> : „Ein Hexer kann das Essen, das Trinken und sogar das Atmen vergessen, aber ein Hexer vergisst niemals, sich um seine Klinge zu kümmern.“	<i>Ciri</i> : „Zaklínač může zapomenout jíst, pít, dokonce i dýchat, ale zaklínač nikdy, nikdy nezapomene pečovat o svůj meč.“
Geralt: Huh. Uh, yeah, used to repeat that incessantly. Never tired of doing it, either.	Geralt: *Seufz* Uff, ja, das habe ich auch ständig wiederholt. Und es wurde mir nie langweilig.	Geralt: Uf, jo, to opakoval do úmoru. Nikdy ho to nepřestalo bavit.
<i>Ciri</i> : What creature was it?	<i>Ciri</i> : was für eine Kreatur war das?	<i>Ciri</i> : Co to bylo za nestvůru?
Geralt: Huh? Creature?	Geralt: Was? Kreatur?	Geralt: Co? Jaká nestvůra?
<i>Ciri</i> : One that gave you the scar over your left eye. It's new, I don't remember it.	<i>Ciri</i> : Von der du die Narbe über dem linken Auge hast. Die ist neu, die kenne ich noch nicht.	<i>Ciri</i> : Ta, od které máš tu jizvu přes levé oko. Ta je nová, nevzpomínám si na ni.
Geralt: Souvenir from the cockatrice of Spalla. Another addition to the collect, nothing special. Yours has healed beautifully, though.	Geralt: Eine Erinnerung an die Gorgo von Spalla... eine Erweiterung meiner Sammlung, nichts Besonderes. Aber deine ist dafür gut verheilt.	Geralt: Suvenýr od jednoho kuroliška ze Spally... Je to jen další položka do sbírky, nic zvláštního. Zato tobě se jizvy krásně zahojily.
<i>Ciri</i> : Avallac'h - he prepared some special ointments for me. But that was before the curse gripped him... Wonder where he is now.	<i>Ciri</i> : Avallac'h... er hat ganz spezielle Salben für mich zubereitet. Aber das war, bevor der Flug von ihm Besitz ergriffen hat... Wo er jetzt wohl sein mag?	<i>Ciri</i> : To Avallac'h – připravil mi nějaké zvláštní mastičky. Ale to bylo předtím, než ho postihla ta kletba... kdo ví, co se s ním asi stalo.
Geralt: We lifted the curse. He's at Kaer Morhen, waiting for you.	Geralt: Wir haben den Fluch gebrochen. Er wartet in Kaer Morhen auf dich.	Geralt: Sňali jsme z něj kletbu. Je na Kaer Morhen, čeká na tebe.
<i>Ciri</i> : Are you serious? You must be. You'd not jest about something like that... Hah! A nice thing to wake up to.	<i>Ciri</i> : Meinst du das ernst? Wahrscheinlich schon. Bei sowas würdest du nicht scherzen... Ha! Das ist ein schönes Erwachen.	<i>Ciri</i> : To myslíš vážně? Ne, ty bys přece o něčem takovém nežertoval... Hah! Výborné zprávy hned po probuzení.

Dialog 1 Analyse:

In diesem Dialog sprechen die beiden Hauptprotagonisten Geralt und Ciri miteinander. Dieses Gespräch findet zum Ende des Spiels statt. Geralt hatte nach langem Suchen endlich Ciri gefunden. Es handelt sich hier um den ersten Dialog der beiden Figuren im Spiel.

Im ersten Abschnitt, wo Ciri Vesemir zitiert, gibt es einen kleinen stilistischen Unterschied zwischen den drei Versionen. In der englischen Version, steht hier: „...a Witcher never ever forgets to care for his blade.“ In der deutschen hat man sich aber für das Wort „niemals“ entschieden: „...ein Hexer vergisst niemals, sich um seine Klinge zu kümmern“, statt einer äquivalenten Phrase wie „nie und nimmer.“ In der tschechischen Version: „...zaklínač nikdy, nikdy nezapomene pečovat o svůj meč“, hat man sich wiederum für die Wiederholung des Wortes „nikdy“ entschieden. Ich finde sowohl die englische als auch die deutsche Version gelungen. In der tschechischen finde ich besser, wenn das Wort „nikdy“ nur einmal vorkommen würde. Die tschechische Version sticht einem ins Auge und man hätte sich Platz in den Untertitel einsparen können.

Obwohl ich mich hier auf die Dialoge von Ciri fokussieren möchte, muss ich Geralts Antwort auf den vorherigen Abschnitt hier erwähnen. Es befindet sich hier nämlich ein Fehler in der deutschen Version, der die Bedeutung und die Charakterisierung von Geralt verändert. In der englischen als auch in der tschechischen Version erzählt Geralt, dass es, Vesemir war, der diesen Spruch immer wiederholt hat. Im englischen: „Huh. Uh, yeah, used to repeat that incessantly. Never tired of doing it, either“, im tschechischen: „Uf, jo, to opakoval do úmoru. Nikdy ho to nepřestalo bavit.“ In der deutschen Version: „Uff, ja, das habe ich auch ständig wiederholt. Und es wurde mir nie langweilig“, sagt er allerdings, dass er es war, der diesen Spruch immer wieder gesagt hat. Da wir aus der Geschichte wissen, dass Vesemir Ciris und auch Geralts Lehrer war, können wir sagen, dass die englische und tschechische Version richtig sind und die deutsche Fehlerhaft übersetzt wurde.

Ein weiterer Unterschied befindet sich im Abschnitt, wo Ciri über die Salben spricht, die sie von Avallac'h bekommen hat. In der englischen und in der deutschen Version steht, dass es spezielle Salben waren. Im englischen: „...he

prepared some special ointments for me,“ im Deutschen: „er hat ganz spezielle Salben für mich zubereitet.“ In der tschechischen: „připravil mi nějaké zvláštní mastičky“, steht aber das Wort „zvláštní“. Da Avallac'h sich sehr gut mit Alchemie auskennt, kennt er wahrscheinlich auch spezielle Salben. In der tschechischen Version klingt das allerdings so, als ob es Irgendwelche komischen Salben wären. Avallac'h klingt also in der englischen und deutschen Version deutlich professioneller. In der tschechischen Version hätte hier das Wort „speciální“ besser gepasst.

Dialog 2:

Englisch.	Deutsch:	Tschechisch:
<i>Ciri</i> : Geralt! Geeeraaalt! Wake up!	<i>Ciri</i> : Geralt! Geeeraaalt! Wach auf!	<i>Ciri</i> : Geralte! Geeeraaalteee! Probud' se!
Geralt: Wha... what? What's happening?	Geralt: Wa... was? Was ist los?	Geralt: Co... co? Co se děje?
<i>Ciri</i> : Get up, we must go. I've saddled the horses.	<i>Ciri</i> : Steh auf, wir müssen gehen. Ich habe die Pferde gesattelt.	<i>Ciri</i> : Vstávej, musíme jít. Už jsem osedlala koně.
Geralt: Ciri, it's the crack of dawn. Where do you wanna go?	Geralt: Ciri... es ist noch dunkel. Wo willst du denn hin?	Geralt: Ciri... Sotva svítá. Kam chceš jet?
<i>Ciri</i> : To Velen. Bald Mountain. But a few days till the witches' sabbath. And guess who's the guest of honor.	<i>Ciri</i> : Nach Velen. Zum Kahlen Berg. In ein paar Tagen ist Hexensabbat. Und Rate mal, wer als Ehrengast eingeladen ist.	<i>Ciri</i> : Do Velenu. Na Lysou horu. Do sabatu čarodějnic zbývá jen pár dní. A hádej, kdo bude čestný host?
Geralt: Dunno, enlighten me.	Geralt: Keine Ahnung. Klär mich auf.	Geralt: Nevím, zasvěť mě.
<i>Ciri</i> : Imlerith. We'll have no better chance to get him.	<i>Ciri</i> : Imlerith. Das ist eine einmalige Chance, ihn zu kriegen.	<i>Ciri</i> : Imlerith. Lepší šanci ho dostat už mít nebudeme.
Geralt: where'd you get this idea? What's gotten into you?	Geralt: Wo hast du das denn her? Was ist denn in dich gefahren?	Geralt: Jak tě něco takového napadlo? Co to do tebe vjelo?
<i>Ciri</i> : I must avenge Vesemir. The Sabbath - It's the perfect opportunity. Imlerith will be drunk among his cohorts, caught up in the revelry. He'll not expect the blow.	<i>Ciri</i> : Ich muss Vesemir rechnen. Der Sabbat... das ist die Gelegenheit. Imlerith wird betrunken sein und mit seinen Leuten feiern. Er wird nicht mit einem Angriff rechnen.	<i>Ciri</i> : Musím pomstít Vesemira. Ten sabat – to je dokonalá příležitost. Imlerith bude opilý, mezi svou kohortou, uprostřed veselí. Tenhle úder čekat nebude.
Geralt: How'd you learn all this? Imlerith, the sabbath...	Geralt: Woher weißt du das alles? Von Imlerith, dem Sabbat...	Geralt: Jak to všechno víš? O Imlerithovi, o sabatu...
<i>Ciri</i> : Avallac'h. He told me of those who chase us. Claims knowledge itself can tip the scales. Come, we shall talk on the way.	<i>Ciri</i> : Avallac'h. Er hat mir von unseren Jägern erzählt. Er sagte, Wissen allein macht den Unterschied. Komm, wir reden unterwegs.	<i>Ciri</i> : Od Avallac'ha. Řekl mi o těch, co nás honí. Říká, že už jen znalosti mohou zvrátit průběh boje. Pojd', promluvíme si cestou.

Dialog 2 Analyse:

Dieser Dialog findet einen Tag nach der Schlacht in Kaer Morhen statt. Es sprechen Geralt mit Ciri. In diesem Dialog geht es um einen Plan, den Ciri geschmiedet hat, um den Tod von Vesemir mir zu rächen.

In diesem Dialog befinden sich nicht viele Unterschiede auf der Bedeutungsebene zwischen den drei Versionen. Es befinden sich hier aber ein paar stilistische Unterschiede. Wenn Ciri über den Hexensabbat spricht, kann man so einen stilistischen Unterschied beobachten. In der deutschen Version sind die Untertitel sehr direkt. Es steht hier „in ein paar Tagen ist Hexensabbat.“ Die englische und die tschechische Version sind allerdings nicht so direkt. Im englischen: „But a few days till the witches' sabbath“, im tschechischen: „Do sabatu čarodějnic zbývá jen pár dní.“ In beiden Fällen existiert hier eine Besonderheit in der Ausdrucksweise. Eine passendere Übersetzung wäre gewesen: „Es sind nur ein paar Tage bis zum Hexensabbat.“ Die Nutzung der recht einfachen Ausdrucksweise könnte deswegen sein, um Platz in den Untertiteln einzusparen.

Im letzten Abschnitt befindet sich hier aber doch ein Bedeutungsunterschied zwischen den Versionen. Als Ciri davon erzählt, was ihr Avallac'h erzählt hat, unterscheidet sich die tschechische Version: „Říká, že už jen znalosti mohou zvrátit průběh boje“, ein wenig von den anderen. In der englischen: „Claims knowledge itself can tip the scales“, und in der deutschen: „Er sagte, Wissen allein macht den Unterschied“, kommt es mehr rüber, als ob wissen die Macht hätte, den Unterschied zu machen aber es keine Garantie wäre. In der tschechischen Version steht jedoch das Wissen, unsere einzige Chance wäre den Kampf noch zu drehen. Meiner Meinung nach ist die tschechische Version In dieser Ansicht zu explizit. Was die originelle Aussage sagen sollte, ist, dass wissen immer wichtig ist und immer den Unterschied machen kann. Es soll aber nicht sagen, dass es unsere einzige Hoffnung auf den Sieg ist.

Dialog 3:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: Once you'd left Yen and me on the Isle of Avalon, what happened to you? What did you do?	Geralt: Als du Yen und mich auf die Malus Insel gebracht hast... was ist mit dir geschehen? Was hast du gemacht?	Geralt: Když jsi mě a Yen na ostrově Avalon opustila kdes byla? Cos dělala?
<i>Ciri</i> : I travelled. Through time, space, different worlds... I saw Houses of glass, ran with unicorns at The World's End, even lived in an undersea kingdom for a time.	<i>Ciri</i> : Ich bin gereist... durch Raum und Zeit und verschiedene Welten... Ich habe Häuser aus Glas gesehen, ich bin am Ende der Welt mit Einhörnern gerannt, ich habe sogar eine Weile in einem Königreich unter Wasser gelebt.	<i>Ciri</i> : Cestovala jsem... časem, prostorem, různými světy... Viděla jsem domy ze skla, běhala s jednorožci na konci světa... Chvilí jsem dokonce žila v podmořském království.
Geralt: Hm... freedom. Always had a taste for it.	Geralt: Hm... Freiheit. Hat dir immer gefallen.	Geralt: Hmm... svoboda. Vždycky jsi ji měla ráda.
<i>Ciri</i> : I still do.	<i>Ciri</i> : Gefällt mir heute noch.	<i>Ciri</i> : To mám pořád.
Geralt: So why'd you return?	Geralt: warum bist du dann zurückgekehrt?	Geralt: Tak proč ses vrátila?
<i>Ciri</i> : Ah, it was too much, I almost drowned in it. When everything is possible, it quickly becomes a lot less alluring.	<i>Ciri</i> : Es wurde mir zu viel. Ich bin fast ertrunken darin. Wenn alles möglich ist, ist das bald gar nicht mehr so verlockend.	<i>Ciri</i> : Bylo jí moc. Skoro jsem se v té svobodě utopila. Když můžeš všechno, rychle to přestane být zajímavé.
Geralt: Travelling between worlds - what's it like?	Geralt: Wie ist es denn so, zwischen den Welten zu reisen?	Geralt: Jaké to je, cestovat mezi světy?
<i>Ciri</i> : It's... nice.	<i>Ciri</i> : Es ist... schön.	<i>Ciri</i> : Hezké
Geralt: Difficult?	Geralt: Schwierig?	Geralt: Je to těžké?
<i>Ciri</i> : It was, at first. But in time it became... automatic like riding a horse.	<i>Ciri</i> : Zuerst schon, aber dann klappte es automatisch, wie beim Reiten.	<i>Ciri</i> : Nejdřív bylo, ale časem si zvykneš. Nakonec to je jako jezdit na koni.
Geralt: Bet a lot of mages would love to learn to do it.	Geralt: Das würden viele Magier doch sicher gerne machen...	Geralt: Vsadím se, že spousta čarodějů by to ráda uměla...
<i>Ciri</i> : I'm certain they would... but Avallac'h claims they've neither the knowledge nor the talent. He's spent four centuries learning to do it, yet can still only find and pass through preexisting portals. I go wherever I please, whenever I please.	<i>Ciri</i> : Bestimmt würden sie das... Aber Avallac'h sagt, dass sie weder das Wissen noch das Talent dazu besitzen. Er hat vier Jahrhunderte damit verbracht, es zu lernen, und er kann trotzdem nur Portale aufspüren und benutzen, die es schon gibt. Ich gehe wo, und wann immer ich will.	<i>Ciri</i> : To určitě. Ale Avallac'h tvrdí, že na to nemají ani znalosti, ani schopnosti. On se to učil čtyři století, a stejně umí jen hledat a používat existující portály. Já můžu jít, kam chci a kdy chci.

Dialog 3 Analyse:

Dieser Dialog findet kurz vor der Abreise ins letzte Gebiet des Spiels statt. Geralt befragt Ciri über die Vergangenheit und über ihre speziellen Fähigkeiten.

Eine kleine Ungenauigkeit kann man in diesem Dialog in der tschechischen Version schon am Anfang erkennen. Als Ciri Geralt antwortet, warum sie zurückgekommen ist, sagt sie im Deutschen: „Es wurde mir zu viel. Ich bin fast ertrunken darin“, und im Englischen: „Ah, it was too much, I almost drowned in it“, dass es für sie alles zu viel war. Im Tschechischen: „Bylo jí moc. Skoro jsem se v té svobodě utopila“, wird das aber spezifiziert, indem man sagt, dass die Freiheit für sie zu viel war. In der vorherigen Aussage kann man aber sehen, dass die Freiheit für Ciri immer noch sehr wichtig ist. Man kann also nicht genau sagen, ob es die Freiheit war, die für Ciri so überwältigend war. Es hätte hier ein neutraler Ausdruck besser gepasst. Wie zum Beispiel: „Bylo toho pro mě moc.“

Des Weiteren befindet sich hier auch noch ein kleiner Bedeutungsunterschied in der tschechischen Version. Ciri sagt im Englischen: „When everything is possible, it quickly becomes a lot less alluring“, und im Deutschen „Wenn alles möglich ist, ist das bald gar nicht mehr so verlockend“, dass wenn man alles machen kann, wird es weniger verlockend. In der tschechischen Version: „Když můžeš všechno, rychle to přestane být zajímavé“, sagt sie aber, dass es dann auch komplett aufhört, verlockend zu sein. Da Ciri immer noch sehr gerne neue Orte erkundet, würde ich sagen, dass hier die englische und deutsche Version besser sind als die tschechische, da es immer noch für sie verlockend ist zu reisen.

Bei der Frage von Geralt wie es ist, zwischen den Welten zu reisen, braucht Ciri im Englischen: „It's... nice“, und im Deutschen: „Es ist... schön“, ein wenig Zeit, bevor sie sich für eine Antwort entscheidet. Im Tschechischen: „Hezké“, wurde diese Zögern aber gestrichen und Ciri sagt direkt ihre Antwort. Diese Auslassung des Zögerns sorgt dafür, dass Ciri ein wenig diesen nachdenklichen Charakter in der tschechischen Version verliert.

Ein weiterer Bedeutungsunterschied befindet sich in der Antwort auf die Frage, ob es für Ciri schwierig ist, in neue Welten zu reisen. Im Deutschen: „Zuerst schon, aber dann klappte es automatisch“, und im Englischen: „It was, at first. But in time it became... automatic...“, sagt sie, dass es nach einiger Zeit für sie

automatisch wurde, aber im Tschechischen: „Nejdřív bylo, ale časem si zvykneš“, sagt sie, dass sie sich daran gewöhnt hat. Das impliziert, dass es in der tschechischen Version für sie immer noch schwierig ist, sie sich aber daran schon gewöhnt hat. In den anderen beiden Versionen ist es aber für sie automatisch und nicht mehr schwierig.

Dialog 4:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
<i>Ciri:</i> I'm glad we stayed.	<i>Ciri:</i> Ich bin froh, dass wir hiergeblieben sind.	<i>Ciri:</i> Jsem ráda, že jsme tady zůstali.
Geralt: Me too. They like you here.	Geralt: Ich auch. Sie mögen dich hier.	Geralt: Já taky. Mají tě tady rádi.
<i>Ciri:</i> I like them too. Ahh, I'd love to join them... Drink and race, travel from town to town. Not worry a whit about anything...	<i>Ciri:</i> Ich mag sie auch. Ahh, würde ich gerne bei ihnen bleiben... Trinken und Wettreiten, von Dorf zu Dorf ziehen. Mir keinerlei Sorgen machen...	<i>Ciri:</i> Tak je mám ráda. Ach, tak ráda bych se k nim přidala... Pít, závodit, jezdit od města k městu. S ničím si nedělat starosti...
Geralt: Good plan. Think I'll go with you.	Geralt: Guter Plan. Ich glaube, ich komme mit.	Geralt: To je dobrý plán. Asi bych se přidal.
<i>Ciri:</i> Then our future's settled. If, that is, there's more than ash left of us once this is over.	<i>Ciri:</i> Dann ist unsere Zukunft ja geregelt. Sofern nicht nur noch Asche von uns übrig ist, wenn dies vorbei ist, heißt das.	<i>Ciri:</i> Pak je o naší budoucnosti rozhodnuto. Tedy aspoň pokud z nás zbude něco víc, než jen popel, až tohle všechno skončí.
Geralt: Defeating the hunt won't be easy, but with the lodge's support, Avallac'h's... We can do this.	Geralt: Es wird nicht einfach werden, die Jagd zu besiegen, aber mit der Hilfe der Loge und von Avallac'h... Wir können es schaffen.	Geralt: Porazit Divoký hon nebude snadné, ale s pomocí Lóže a Avallac'ha... My to zvládneme.
<i>Ciri:</i> I fear fighting the Hunt will only be the beginning. For me, at least.	<i>Ciri:</i> Ich fürchte, der Kampf gegen die Jagd ist nur der Anfang. Für mich jedenfalls.	<i>Ciri:</i> Bojím se, že boj proti Divokému honu bude jenom začátek. Aspoň pro mě.
Geralt: Don't worry about that yet. One thing at a time. You do know you can always count on me, whatever happens?	Geralt: Mach dir deswegen keine Sorgen. Eins nach dem anderen. Du weißt doch, dass du dich immer auf mich verlassen kannst, was auch geschieht.	Geralt: S tím si zatím nedělej starosti. Jedno po druhém. Víš, že se na mě můžeš vždycky spolehnout, ať už se stane cokoliv, že ano?
<i>Ciri:</i> I do. Thank you, Geralt. Sometimes I wish I could be like them.	<i>Ciri:</i> Ja. Danke dir, Geralt. Manchmal wünschte ich, ich könnte sein wie sie.	<i>Ciri:</i> Vím. Děkuju ti Geralte. Někdy si přeju, abych mohla být jako oni.
Geralt: Drunk or giggly? Whichever it is, today's your chance.	<i>Ciri:</i> Ja. Danke dir, Geralt. Manchmal wünschte ich, ich könnte sein wie sie.	Geralt: Chceš se opít, nebo hihňat? Tak nebo tak, dneska máš šanci.
<i>Ciri:</i> Haha, not what I meant. I'd like to be ordinary.	Geralt: Betrunkener oder albern? In beiden Fällen hast du heute gute Chancen.	<i>Ciri:</i> Ne, tak jsem to nemyslela. Chtěla bych být prostě... obyčejná holka.
Geralt: Your life is yours, exclusively. You choose who you are.	<i>Ciri:</i> Das meine ich nicht. Ich wäre gern gewöhnlich.	Geralt: Tvůj život patří jen tobě. Sama se rozhodni, čím chceš být.
<i>Ciri:</i> Geralt, you know that's never been true. All because of this damned Elder Blood! My gift - My curse. It granted me all of these powers, but it's also why I've spent my life fleeing, hiding.	Geralt: Dein Leben gehört dir, sonst keinem. Du legst fest, wer du bist.	<i>Ciri:</i> Geralte, ty víš, že tohle nikdy neplatilo. Všechno kvůli té zatracené Starší krvi! Můj dar, a taky moje prokletí. Díky ní mám všechny tyhle schopnosti, ale díky ní taky trávím větší část života na útěku.
	<i>Ciri:</i> Geralt, du weißt, das hat noch nie gestimmt. Alles wegen dieses verwünschten Älteren Bluts! Mein Geschenk - mein Fluch. Es hat mir all diese Kräfte gewährt, lässt mich aber mein Leben auf der Flucht und versteckt verbringen.	

Dialog 4 Analyse:

Dieser Dialog findet nachts bei einem Lagerfeuer vor der größten Stadt im Spiel statt. Geralt und Ciri sprechen miteinander, nachdem sie Fahrenden Zirkuskünstlern, die mit Ciri befreundet sind, geholfen haben.

Den ersten Unterschied zwischen den Versionen kann man im zweiten von Ciri gesprochenen Abschnitt beobachten. Im Englischen: „Drink and race, travel from town to town“, und im Tschechischen: „Pít, závodit, jezdit od města k městu“, steht hier, dass Ciri gerne von Stadt zu Stadt reisen würde. Im Deutschen: „Trinken und Wettreiten, von Dorf zu Dorf ziehen“, steht jedoch, dass sie gerne von Dorf zu Dorf reisen würde. Es handelt sich hier um keine große Verschiebung auf der Bedeutungsebene, aber da diese Szene beim fahrenden Zirkus spielt, der gerade vor der Stadt Halt macht, würde ich sagen, dass die Aussage von Stadt zu Stadt hier am meisten Sinn macht.

Der Abschnitt, wo sich Ciri bei Geralt bedankt, ist im Tschechischen: „Vím. Děkuju ti Geralte“, dank der Endungen sehr umgangssprachlich geschrieben. Das ist ein starker Kontrast, vor allem zum Deutschen: „Ja. Danke dir, Geralt“, das in Hochdeutsch geschrieben ist. Der umgangssprachliche Charakter gibt diesen Untertiteln mehr Persönlichkeit und er ähnelt der gesprochenen Sprache viel mehr.

Als Geralt danach einen Witz macht, lacht Ciri im Englischen: „Haha, not what I meant“, aber nicht in den beiden anderen Sprachen. Durch diese Lache wird dem Spieler mitgeteilt, dass dank der guten Beziehung, die Geralt und Ciri zwischen sich haben, der Witz bei ihr funktioniert hat und sie aufgeheitert hat. In den anderen beiden Versionen wurde diese Lache gestrichen und die ganze Szene kommt dadurch ernster rüber.

Im Tschechischen: „Chtěla bych být prostě... obyčejná holka“, gibt es auch eine Zugabe in der Form, dass Ciri sagt, dass sie nicht nur gewöhnlich sein will, sondern dass sie ein gewöhnliches Mädchen sein will. Diese Zugabe vermittelt keine falschen Informationen und sie dient nur zur weiteren Charakterisierung der Figur.

Im letzten Abschnitt gibt es noch einen weiteren Unterschied im Tschechischen. Währenddessen im Englischen: „...it's also why I've spent my life fleeing, hiding“, und im Deutschen: „...lässt mich aber mein Leben auf der Flucht und versteckt verbringen“, steht, dass Ciri ihr ganzes Leben auf der Flucht verbringen musste und dass sie sich verstecken musste, steht im Tschechischen: „...ale díky ní taky trávím větší část života na útěku“, nur, dass sie einen Großteil ihres Lebens auf der Flucht war und das Verstecken wird hier komplett ausgelassen.

Dialog 5:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: Let's look around. Should be a relatively fresh grave mound.	Geralt: Sehen wir uns um. Es müsste ja ein frischer Grabhügel sein.	Geralt: Porozhlédneme se tu. Měl by to být docela čerstvě vykopaný hrob.
<i>Ciri</i> : Thank you for coming. I detest graveyards, especially wandering them alone.	<i>Ciri</i> : Danke, dass du mitgekommen bist. Ich kann Friedhöfe nicht leiden, schon gar nicht, wenn ich alleine bin.	<i>Ciri</i> : Díky, žes šel. Nesnáším hřbitovy, hlavně když jsem sama.
Geralt: Let's look around together. Come on.	Geralt: Wir sehen uns gemeinsam um. Komm.	Geralt: Porozhlédneme se tam. Pojd'.
<i>Ciri</i> : Lasse, son of Njord... Olaf, son of Ove... Ynge, daughter of Trottnir... Damnit. He's not here. Skjall has no grave! Geralt, I shan't leave until I bury him. Think... The body... What could have become of it?	<i>Ciri</i> : Lasse, Sohn von Njord... Olaf, Sohn von Over... Ynge, Tochter von Trottnir... Verdammt... Er ist nicht hier. Skjall hat kein Grab. Geralt... Ich gehe erst, wenn ich ihn begraben habe. Denk nach... die Leiche... was ist aus ihr geworden?	<i>Ciri</i> : Lasse, syn Njordův... Olaf, syn Overův... Ynge, dcera Trottnirova... Zatraceně. On tu není. Skjall tady žádný hrob nemá. Geralte... neodejdu odtud, dokud ho nepohřbíme. Přemýšlej... Co by se tak mohlo stát s jeho tělem?
Geralt: They didn't burn it. Save that honor for kings and heroes. Doubt they left him in the garden, too. Hm.	Geralt: Sie haben Sie nicht verbrannt. Diese Ehre ist Königin und Helden vorbehalten. Im Garten haben sie ihn wohl auch nicht gelassen. Hmm...	Geralt: Určitě ho nespálili, to je čest, kterou prokazují jen králům a hrdinům. Ale pochybuju, že ho nechali jen tak v zahradě. Hmm...
<i>Ciri</i> : Ugh. Bastards! Beyond the village - there's a pit. They fill it with sheep taken by blackleg. Crabs pick at their bones at night.	<i>Ciri</i> : Argh. Diese Bastarde... hinter dem Dorf ist eine Grube... Da werfen sie Schafe rein, die an Klauenseuche krepirt sind. Nachts fressen Krabben an den Knochen....	<i>Ciri</i> : Parchanti... ty svině... Za vesnicí je jáma... Házou tam chcíplé ovce, když dostanou slintavku a kulhavku... Krabi pak v noci obírají jejich kosti.
Dorfbewohner 1: What're you doin'?	Dorfbewohner 1: was macht ihr da?	Dorfbewohner 1: Co to tady děláte?!
<i>Ciri</i> : What you should've done long ago. We're burying Skjall.	<i>Ciri</i> : Was ihr schon längst hättet tun sollen. Skjall begraben.	<i>Ciri</i> : To, co jste vy měli udělat už dávno. Pohřbíváme Skjalla.
Dorfbewohner 2: Buryin' Craven? You defy the writ of the elders. Craven's place is in the ditch.	Dorfbewohner 2: Ihr begrabt den Feigling? Ihr missachtet den Erlass der Ältesten. Der Feigling gehört in die Grube.	Dorfbewohner 2: Pohřbíváte Zbabeľce? Přičíte se vůli Starších? Zbabeľcovo místo je v jámě.
<i>Ciri</i> : Ugh. Skjall saved your bloody lives! The Wild Hunt was after me. Had Skjall not led me away then... Why, they would've reduced Lofoten to ash.	<i>Ciri</i> : Skjall hat euch verdammt noch mal das Leben gerettet! Die Wilde Jagd war hinter mir her. Wen Skjall mich nicht weggebracht hätte, dann wäre Lofoten jetzt ein Häufchen Asche.	<i>Ciri</i> : Skjall nám sakra zachránil život! Šel po mně Divoký hon. Kdyby mě Skjall neodvedl pryč... z Lofot by zbyl jen popel.

Dialog 5 Analyse:

Dieser Dialog findet auf der Insel Skellige statt. Geralt und Ciri sind auf der Suche nach dem Grab von Skjall, der Ciri das Leben gerettet hat. Nach einer Weile finden sie aber stattdessen nur seinen Körper und sie begraben ihn selbst, was sie in Konflikt mit zwei Dorfbewohnern bringt.

Gleich am Anfang kann man sehen, dass die deutsche und tschechische Version beide ein wenig gekürzt wurden. Im Englischen: „I detest graveyards, especially wandering them alone“, steht nämlich, dass Ciri es nicht mag, allein auf Friedhöfen rumzulaufen. Das Rumlaufen wurde aber in den anderen beiden Versionen gestrichen, wahrscheinlich um Platz zu sparen.

Im zweiten Abschnitt befindet sich ein kleiner Unterschied in der tschechischen Variante. Währenddessen Ciri im Englischen: „Geralt, I shan't leave until I bury him“, und im Deutschen: „Geralt... Ich gehe erst, wenn ich ihn begraben habe“, sagt, dass sie Skjall selbst begraben will, sagt sie im Tschechischen: „Gerate... neodejdu odtud, dokud ho nepohřbíme“, dass sie ihn mit der Hilfe von Geralt zusammen begraben will. Da Skjall für Ciri besonders wichtig war, er aber nie mit Geralt in Kontakt gekommen ist, würde ich sagen, dass sowohl die englische als auch die deutsche Version passender ist.

An der Stelle, wo sich Ciri über die Dorfbewohner aufregt, ist wieder überraschend, dass im Deutschen: „Argh. Diese Bastarde...“, das Wort Bastarde nicht zensiert wurde. Die tschechische Version: „Parchanti... ty svině...“, hat an dieser Stelle sogar zwei Schimpfwörter benutzt. Die tschechische Version: „Za vesnicí je jáma... Hážou tam chcíplé ovce...“, ist an dieser Stelle wieder sehr stark umgangssprachlich. Was hier auch interessant ist, ist, dass die Krankheit in beiden Versionen durch eine andere Krankheit ersetzt wurde. Im Deutschen: „Klauenseuche“, und im Tschechischen: „slintavku a kulhavku“. Die korrekte Übersetzung der englischen Krankheit würde im Deutschen Rauschbrand sein. Beide Krankheiten passen aber in diesem Szenario.

Im letzten Abschnitt sagt Ciri im Tschechischen: „Skjall nám sakra zachránil život!“, dass Skjall uns gerettet hat. In den anderen beiden Sprachen sagt sie aber, dass er euch gerettet hat. Im Englischen: „Ugh. Skjall saved your bloody lives!“,

und im Deutschen: „Skjall hat euch verdammt noch mal das Leben gerettet!“ Es ist zwar wahr, dass Skjall auch Ciri gerettet hat, aber in diesem Kontext wo sie mit den Dorfbewohnern spricht, und sie versucht davon zu überzeugen, dass sie ihm Respekt zollen sollen, finde ich ist die Aussage, dass er euch gerettet hat, besser, weil sie die Dorfbewohner damit direkt anspricht.

2.3. *Yennefer von Vengeberg*

Die nächste Figur, deren Untertitel Ich untersuchen werde, ist die Zauberin Yennefer von Vengeberg. Yennefer ist die Geliebte von Geralt. Zusammen haben sie in der Stadt Rinde einen Djinn bekämpft. Um diesen Kampf zu gewinnen und den Djinn einzufangen, musste Geralt einen Wunsch äußern, mit dem er sein Schicksal mit dem von Yennefer für immer verknüpfte. Sie ist ein ehemaliges Mitglied der Loge der Zauberinnen. Sie wurde von der Wilden Jagd gefangen genommen und von Geralt gerettet. Durch diese Rettung verlor aber Geralt für einige Zeit seine Erinnerungen. Im Spiel *The Witcher 3 Wild Hunt* wird Yennefer von Emhyr var Emreis angeheuert, um seine Tochter Ciri zu finden. Im Verlauf der Geschichte hilft Yennefer Geralt Ciri zu finden und danach hilft sie den beiden, die Wilde Jagd zu besiegen.

Dialog 1:

English:	Deutsch:	Tschechisch:
<i>Yennefer</i> : Geralt! That tunic - you look positively smashing.	<i>Yennefer</i> : Geralt! Diese Tunika - du siehst einfach umwerfend aus.	<i>Yennefer</i> : Geralte! Ta tunika – Vypadáš naprosto famózně...
Geralt: Ugh, dying to take it off.	Geralt: Argh, könnte ich sie bloß ausziehen.	Geralt: Ugh, umírám touhou to shodit.
<i>Yennefer</i> : I'd consider that a proposition under different circumstances... one I might even take you up on. But we've matters to attend to. Now do you understand why I'm at Emhyr's court?	<i>Yennefer</i> : Unter anderen Umständen würde ich das als Vorschlag werten... den ich sogar wahrnehmen könnte. Aber wir haben was zu tun. Verstehst du jetzt, warum ich an Emhrys Hof bin?	<i>Yennefer</i> : Za jiných okolností bych ten návrh zvážila... a třeba bych ti s tím i pomohla. Ale musíme se věnovat jistým záležitostem. Teď už chápeš, proč jsem u Emhyrova dvora?
Geralt: Mhm. And seems we're in the same boat, now. Ciri - she's really back? No chance he's mistaken?	Geralt: Mhm. Und jetzt sitzen wir wohl im selben Boot. Ciri - ist sie wirklich wieder da? Oder irrt er sich vielleicht?	Geralt: Mhm. A zdá se, že jsem teď na stejné lodi. Ciri – je vážně zpátky? Není tu možnost, že se plete?
<i>Yennefer</i> : Look - that's more or less what she looks like now, or so our agents claim. Our little witcher's grown into a young lady.	<i>Yennefer</i> : Schau... so sieht sie jetzt ungefähr aus, jedenfalls unseren Agenten zufolge. Unsere kleine Hexerin ist eine junge Dame geworden.	<i>Yennefer</i> : Podívej... takhle teď více méně vypadá, aspoň to tvrdí naši špehové. Z naší malé zaklínačky vyrostla mladá dáma.
Geralt: How about that... she's grown up.	Geralt: Sieh einer an... sie ist erwachsen.	Geralt: No podívejme... Vyrostla.
<i>Yennefer</i> : It's been years since you trained together at Kaer Morhen. A great deal has changed.	<i>Yennefer</i> : Euer Training in Kaer Morhen ist Jahre her. Es hat sich viel verändert.	<i>Yennefer</i> : Už jsou to roky, co jste spolu cvičili na Kaer Morhen. Spousta se toho změnila.
Geralt: You haven't. Not a bit.	Geralt: Du nicht. Kein bisschen.	Geralt: Ty ne. Ani trochu.
<i>Yennefer</i> : I missed those awkward compliments of yours... But let's focus on Ciri, alright?	<i>Yennefer</i> : Ich hab deine unbeholfenen Komplimente vermisst... Aber konzentrieren wir uns auf Ciri, ja?	<i>Yennefer</i> : Ty tvé nemotorné lichotky mi chyběly... Ale soustřeďme se na Ciri, ano?

Dialog 1 Analyse:

In diesem Gespräch sprechen die Hexe Yennefer mit dem Hexer Geralt. Es handelt sich um das erste Treffen dieser Figuren im Spiel. Dieses Treffen findet am Anfang des Spiels statt. Die beiden Figuren befinden sich im kaiserlichen Palast, wo gerade beide eine Aufgabe vom Kaiser Emhyr var Emreis erhalten haben.

Im Abschnitt, wo Yennefer über Geralts Vorschlag spricht, unterscheidet sich die tschechische Version von den beiden anderen. Im Englischen: „I'd consider that a proposition under different circumstances...“, sowie auch im Deutschen: „Unter anderen Umständen würde ich das als Vorschlag werten...“, sagt Yennefer, dass sie Geralts vorherige Aussage als einen Vorschlag interpretiert. Sie fügte auch hinzu, dass sie unter anderen Umständen den Vorschlag auch wahrnehmen würde. Im Tschechischen: „Za jiných okolností bych ten návrh zvažila...“, spricht sie aber als ob Geralt schon einen Vorschlag gemacht hat. Sie spricht dann weiter auch nicht mehr über den Vorschlag, sondern sie sagt, dass sie Geralt beim Ausziehen seiner Kleidung helfen würde: „...a třeba bych ti s tím i pomohla.“ Die tschechische Version kann in diesem Fall für den Spieler ein bisschen verwirrend wirken. Es handelt sich aber nicht um einen großen Fehler, da die Version immer noch die originelle Aussage beinhaltet.

Im nächsten Abschnitt sagt Yennefer im Englischen: „...or so our agents claim“, und im Deutschen“ „...jedenfalls unseren Agenten zufolge“, dass sie die Informationen über Ciri von Agenten bekommen hat. Im Tschechischen: „...aspoň to tvrdí naši špehové“, wurde dieses Wort aber als „špehové“ übersetzt, dass eine andere Konnotation als das Wort „agent“ hat. Ein Agent kann auch ein Spion sein, aber aus der englischen und deutschen Version kann man dies nicht sagen. Später im Spielen erfährt man, dass die Agenten wie Spione gearbeitet haben. Man weiß aber nicht, ob sie noch andere Aufgaben erfüllt haben, und deswegen finde ich, dass hier das Wort „agent“ besser gepasst hätte.

Dialog 2:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: What've you learned?	Geralt: Was hast du herausgefunden?	Geralt: Zjistila jsi něco?
<i>Yennefer</i> : Something strange happened on Ard Skellig a time ago. A disaster brought about by a burst of magic. Extraordinary, really, a natural anomaly. Never seen anything like it. My intuition tells me Ciri was its cause.	<i>Yennefer</i> : Vor einiger Zeit ist etwas Seltsames auf Ard Skellig geschehen. Eine Katastrophe durch eine Magieexplosion. Wirklich ungewöhnlich. Eine Anomalie. So etwas habe ich noch nie gesehen. Meine Intuition sagt mir, dass Ciri dafür verantwortlich ist.	<i>Yennefer</i> : Před časem se na Ard Skellig stalo něco divného. Katastrofa vyvolaná magií. Opravdu výjimečná přírodní anomálie. Nikdy jsem nic takového neviděla. Moje intuice mi říká, že to způsobila Ciri.
Geralt: As much as I respect your intuition, Yen, we need something specific, evidence.	Geralt: So sehr ich deine Intuition bewundere, Yen: Wir brauchen handfestere Anhaltspunkte.	Geralt: I když tvé tušení uznávám, Yen, potřebujeme jasné stopy.
<i>Yennefer</i> : I'd know for certain if I was able to inspect the disaster zone. Unfortunately, Ermion and his druids aren't letting anyone near.	<i>Yennefer</i> : Ich wüsste es ganz sicher, könnte ich mir nur das Katastrophengebiet ansehen. Leider lassen Mäussack und seine Druiden niemanden auch nur in die Nähe.	<i>Yennefer</i> : Budu si jistá, pokud budu moct prozkoumat místo té pohromy. Jenže Myšilov a jeho druidi tam nikoho nechtějí pustit.
Geralt: So why won't Ermion let you inspect the area of the anomaly?	Geralt: Warum will Mäussack nicht, dass du dir das Gebiet der Anomalie ansiehst?	Geralt: Proč tě Myšilov nenechá prozkoumat oblast té anomálie?
<i>Yennefer</i> : Call it a difference of opinion. A large, loud difference. Look, it's Crach.	<i>Yennefer</i> : Nenn es eine Meinungsverschiedenheit. Eine große, laute Meinungsverschiedenheit. Sieh mal, Crach.	<i>Yennefer</i> : Řekněme, že došlo k rozdílu názorů. Hlasitému a velkému rozdílu. Podívej, to je Crach.
Crach: White Wolf! I shall see you at the wake. And I'll not accept any excuses - I've an important matter to discuss with you.	Crach: Weißer Wolf! Wir treffen uns beim Leichenschmaus. Keine Ausreden. Ich muss mit dir über etwas Wichtiges sprechen.	Crach: Bílý vlk! Uvidíme se na té hostině. A nezkoušej se z toho vymluvit, potřebuju s tebou projednat důležité záležitosti.
<i>Yennefer</i> : Guess our solitary hut will have to wait. Crach an Craite's someone we want on our side. I shall wear black and white for the feast. I count on you to don something complimentary. Something that doesn't reek of thousand hunts.	<i>Yennefer</i> : Unsere einsame Hütte muss wohl noch warten. Wir brauchen Crach an Craite auf unserer Seite. Ich werde etwas in Schwarz und Weiß zur Trauerfeier tragen. Ich hoffe, du passt dich an. Zieh etwas an, das nicht nach Tausenden deiner Jagden riecht.	<i>Yennefer</i> : Naše osamělá chatrč asi bude muset počkat. Cracha an Craite potřebujeme mít na své straně. Na kar si vezmu bílou a černou. Očekávám, že si vezmeš něco, co s tím bude ladit. Něco, co nebude smrdět po tvých nedávných dobrodružství.

Dialog 2 Analyse:

Dieser Dialog findet ungefähr in der Mitte des Spiels statt. Nach einer langen Zeit haben sich Geralt und Yennefer in Skellige wiedergetroffen. Geralt befragt Yennefer, ob sie irgendwas über den Aufenthaltsort von Ciri erfahren hat. Währenddessen sie sprechen, werden sie vom Anführer dieser Inseln Crach an Craite unterbrochen.

Gleich im ersten Abschnitt dieses Dialogs befinden sich kleine Unterschiede zwischen den Versionen. Der erste kleine Unterschied ist der, dass währenddessen Yennefer im Deutschen: „Eine Katastrophe durch eine Magieexplosion“, über eine Magieexplosion spricht, sagt sie im Tschechischen: „Katastrofa vyvolaná magií“, nur, dass die Katastrophe durch Magie verursacht wurde. Im Englischen: „A disaster brought about by a burst of magic“, kann man nicht sagen, ob es sich eine Explosion gehandelt hat. Deswegen finde ich, dass die tschechische Version durch ihre absichtliche Ungenauigkeit hier besser ist.

Des Weiteren wurde im deutschen: „Eine Anomalie“, das Wort „natürliche“ bei der Beschreibung der Anomalie weggelassen. Das Wort „natürliche“ impliziert in den beiden anderen Versionen, im Englischen: „...a natural anomaly“, und im Tschechischen: „přirodní anomálie“, dass dieser Vorfall aus der Natur stammen könnte. Diese implizieren wurde im Deutschen ausgelassen, aber da Yennefer direkt danach sagt, dass sie denkt, dass Ciri für diesen Vorfall verantwortlich war, würde es einen natürlichen Grund für diese Anomalie ausschließen. Daher finde ich, dass die Auslassung dieses Wortes kein großer Fehler ist.

Im letzten Abschnitt befinden sich ein paar interessante Unterschiede bei der Beschreibung der Trauerfeier. Wenn man sich im Englischen Yennefers Aussage anguckt: „I shall wear black and white for the feast“, kann man ohne Kontext aus dem Wort „feast“ nicht direkt erkennen, dass es sich um eine Trauerfeier handelt. Da aber Crach vorher das Wort „wake“ benutzt hat: „I shall see you at the wake“, kann man es Aus dem Kontext der Szene erkennen. Im Deutschen: „Ich werde etwas in Schwarz und Weiß zur Trauerfeier tragen“, wurde wiederum direkt das Wort „Trauerfeier“ benutzt. Was aber interessant ist, ist, dass Crach davor das heute nicht mehr so oft benutzte aber in dieser Situation viel passendere Wort „Leichenschmaus“ benutzt hat: „Wir treffen uns beim Leichenschmaus.“. Die

tschechische Version hat wiederum die englische Version andersrum kopiert. Hier benutzt nämlich Crach: „Uvidíme se na té hostině“, das ungenaue Wort „hostině“. Und erst Yennefer: „Na kar si vezmu bílou a černou“, spezifiziert dann in ihrer Aussage die Situation mit dem Wort „kar“.

Dialog 3:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: What... What happened to the garden?	Geralt: Was... Was ist denn mit dem Garten passiert?	Geralt: Co... co se to stalo se zahradou?
<i>Yennefer</i> : It died. Like I said... The spell, it requires a great deal of energy.	<i>Yennefer</i> : Er ist verwelkt. Ich sagte ja... Der Zauber braucht viel Energie.	<i>Yennefer</i> : Zahynula. Jak jsem řekla – to kouzlo potřebuje strašnou spoustu energie.
Geralt: You knew it would end like this, didn't you? Didn't consider it worth mentioning?	Geralt: Du wusstest, dass das passieren würde, oder? Hieltest du es nicht für erwähnenswert?	Geralt: Tys věděla, že to takhle skončí, vid'? Ale nepovažovala jsi za nutné se o tom zmínit?
<i>Yennefer</i> : No - I knew you'd protest. Your sense of decency is charming, but it does get in the way sometimes.	<i>Yennefer</i> : Nein - ich wusste, du würdest protestieren. Dein Sinn für Anstand ist hinreißend. Aber manchmal auch lästig.	<i>Yennefer</i> : Ne – věděla jsem, že bys protestoval. Tvůj smysl pro slušnost je sice přitažlivý, ale občas musí stranou.
Geralt: Yen... are you alright?	Geralt: Yen... geht es dir gut?	Geralt: Yen... jsi v pořádku?
<i>Yennefer</i> : I'm fine now. The spell... Imagine putting wriggling cockroaches in your mouth... Or swimming in manure. That's more or less how it felt.	<i>Yennefer</i> : Jetzt ja. Der Zauber... Stell dir vor, du hättest Kakerlaken im Mund oder würdest in Jauche schwimmen. So etwa fühlt er sich an.	<i>Yennefer</i> : Už je mi dobře. To kouzlo... Představ si, že si do pusy strčíš kroučící se šváby... Nebo že plaveš v močůvce. To víceméně vystihuje ten pocit.
Geralt: Could've shown some sympathy for the boy. He--	Geralt: Du hättest etwas Mitgefühl zeigen können mit dem Jungen...	Geralt: Měla jsi s tím klukem mít trochu soucitu. Je...
<i>Yennefer</i> : That was no boy, Geralt. It was a hunk of rotting, rancid flesh that spoke through my magic.	<i>Yennefer</i> : Das war kein Junge, Geralt. Es war ein Haufen verrottendes Fleisch, das durch meine Magie gesprochen hat.	<i>Yennefer</i> : To nebyl žádný kluk, Geralte, ale ranec hnijícího, zkaženého masa, které mluvilo jen skrze mou magii.
Geralt: Didn't just speak. It howled in pain.	Geralt: Nicht nur gesprochen, sondern auch geheult vor Schmerzen.	Geralt: Jenom nemluvil. Taky křičel bolestí.
<i>Yennefer</i> : I know it seemed real... But it was no longer human. Do you understand? Geralt, I know we should talk... But not here all right? I don't wish to stay a moment longer.	<i>Yennefer</i> : Ich weiß, dass es echt aussah, aber es war kein Mensch mehr. Verstehst du? Geralt, ich weiß, wir müssen reden... aber nicht hier, ja? Ich will hier keinen Moment länger bleiben.	<i>Yennefer</i> : Já vím, že to vypadalo reálně, ale už to prostě nebyl člověk, chápeš to? Geralte, vím, že bychom si měli promluvit, ale tady ne. Už tu nechci zůstat ani minutu.

Dialog 3 Analyse:

Dieser Dialog findet zwischen Geralt und Yennefer statt, nachdem Yennefer einen Nekromantie Zauber benutzt hat, um mit der Hilfe einer Leiche Informationen über Ciris Aufenthaltsort zu bekommen. Bei dieser Befragung ist jedoch der große Garten gestorben, in dem sich die Leiche befand.

Schon im ersten Abschnitt des Dialogs befindet sich im deutschen ein Unterschied zu den beiden anderen Sprachen. Im Deutschen: „Er ist verwelkt“, wird das Wort „verwelkt“ benutzt, um die Verwüstung zu beschreiben, die der Zauber ausgelöst hat. Dieses Wort beschreibt zwar sehr gut, was mit dem Garten passiert ist, da hier in dieser Szene aber das Thema Tod sehr wichtig ist, würde ich sagen, dass auch das Wort „Tod“ hier besser gepasst hätte.

Als Yennefer darüber spricht, wie es war, diesen Zauber zu benutzen entfällt im deutschen ein Wort. Im Englischen: „Imagine putting wriggling cockroaches in your mouth...“, und im Tschechischen: „Představ si, že si do pusy strčíš kroučící se šváby...“, werden die Kakerlaken als „Zappelnd“ beschrieben. Dieses Wort wurde im Deutschen: „Stell dir vor, du hättest Kakerlaken im Mund...“, aber ausgelassen. Es handelt sich hier wahrscheinlich um einen Versuch, Platz in den Untertiteln zu sparen. Da dieses Wort keine wichtigen Informationen für die Geschichte oder für diese Szene hat, sorgt diese Auslassung für keinerlei Probleme.

Eine weitere solche Auslassung wurde im Deutschen beim Wort „ranzig“ gemacht: „Es war ein Haufen verrottendes Fleisch...“ Dieses Wort ist im Englischen: „It was a hunk of rotting, rancid flesh...“, und auch im Tschechischen: „To nebyl žádný kluk, Geralte, ale ranec hnijícího, zkaženého masa...“, vorhanden. Da hier aber schon das Wort „verrottendes“ steht gehen auch hier keine wichtigen, sei es für die Bedeutung oder den Stil, Informationen verloren.

Im letzten Abschnitt lässt sich auch ein Unterschied im Tschechischen erkennen. Als Yennefer davon spricht, dass sie nicht hier reden sollten, endet sie ihren Satz im Englischen: „Geralt, I know we should talk... But not here all right?“, und Deutschen: „Geralt, ich weiß, wir müssen reden... aber nicht hier, ja?“, mit einer Frage der Zustimmung an Geralt. Diese Satzendung hat die Funktion, dass sie

zeigt, dass Yennefer Reue spürt, und dass sie Geralt nicht böse ist. Im tschechischen: „Geralte, vím, že bychom si měli promluvit, ale tady ne“, kommen diese Emotionen aber nicht so rüber.

Dialog 4:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: Storm's over.	Geralt: Der Sturm ist vorüber.	Geralt: Je po bouři.
<i>Yennefer</i> : Yes. It's all over.	<i>Yennefer</i> : Ja. Es ist vorbei.	<i>Yennefer</i> : Ano. Je po všem.
Geralt: Maybe we should sit? You look a bit dazed...	Geralt: Wollen wir uns hinsetzen? Du siehst benommen aus...	Geralt: Neměli bychom se posadit? Vypadáš trochu otřeseně.
<i>Yennefer</i> : I'm not. But we can sit.	<i>Yennefer</i> : Bin ich nicht. Aber setzen wir uns.	<i>Yennefer</i> : Nejsem. Ale posadit se můžeme.
Geralt: Feel any better?	Geralt: Geht's dir wieder besser?	Geralt: Už je ti líp?
<i>Yennefer</i> : I told you I'm fine.	<i>Yennefer</i> : Ich sagte doch, es geht mir gut.	<i>Yennefer</i> : Říkala jsem ti, že je mi dobře.
Geralt: Don't need to play tough for me. That was a hard fight. Maybe not as hard as the last time we tamed a djinn, but still...	Geralt: Du musst mir nichts vorspielen. Es war ein harter Kampf. Vielleicht nicht so hart wie das letzte Mal, aber trotzdem.	Geralt: Předě mnou si na drsnou hrát nemusíš. Byl to těžký boj. Možná ne tak těžký, jako když jsme džina krotili posledně, ale i tak.
<i>Yennefer</i> : Hmh! No comparison, I'm afraid. Half of Rinde suffered then. Now I'm merely a bit tired... Thank you for coming, Geralt. I'd have had a much harder time of it on my own.	<i>Yennefer</i> : Kein Vergleich, finde ich. Damals war halb Rinde demoliert. Jetzt bin ich nur etwas geschafft... Danke, dass du mitgekommen bist, Geralt. Alleine hätte ich Probleme bekommen.	<i>Yennefer</i> : Obávám se, že to nejde srovnávat. Tehdy trpělo půlka Rinde. Teď jsem jen trochu unavená... Díky, žeš šel se mnou, Geralte. Pro mě samotnou by to bylo mnohem těžší.
Geralt: Well, never could say no to you.	Geralt: Tja, ich konnte bei dir noch nie Nein sagen.	Geralt: No, tobě bych nikdy neřekl ne.
<i>Yennefer</i> : Mhm... perhaps that will change now.	<i>Yennefer</i> : Vielleicht... vielleicht wird sich das jetzt ändern.	<i>Yennefer</i> : Možná... možná se to teď změní.
Geralt: Feel anything? That anything's... different?	Geralt: Fühlst du irgendwas? Dass sich was... verändert hat?	Geralt: Cítíš něco? Že se něco... změnilo?
<i>Yennefer</i> : Hmm... I expected... I don't know what I expected, actually. A bit of vertigo, perhaps. I thought... you'd become a stranger to me... That I'd look at you and not feel a thing... But it's not like that at all. Nothing's changed.	<i>Yennefer</i> : Hmm... Ich hatte erwartet... Ich weiß eigentlich gar nicht, was. Vielleicht ein Schwindelgefühl. Ich dachte... du würdest mir fremd werden... dass ich dich anschau und nichts dabei empfinde... Aber so ist es nicht. Es hat sich nichts verändert.	<i>Yennefer</i> : Hmm... Čekala jsem... Já ani nevím, co jsem vlastně čekala. Možná trochu závrať. Myslela jsem... že se mi odcizíš... Že se na tebe podívám a nebudu nic cítit... Ale tak to vůbec není. Nezměnilo se nic.
Geralt: Djinn mighta cheated us after all...	Geralt: Vielleicht hat uns der Djinn ja auch reingelegt...	Geralt: Ten džin nás koneckonců mohl podvádět...
<i>Yennefer</i> : Why?	<i>Yennefer</i> : Warum?	<i>Yennefer</i> : Proč?
Geralt: Cause I don't feel that anything's changed, either. I love you, Yen.	Geralt: ich spüre nämlich auch keine Veränderung... Ich liebe dich, Yen.	Geralt: Protože ani já necítím, že by se něco změnilo... Miluju tě, Yen.
<i>Yennefer</i> : And I love you.	<i>Yennefer</i> : Und ich liebe dich.	<i>Yennefer</i> : A já miluju tebe.

Dialog 4 Analyse:

In diesem Dialog sprechen Geralt und Yennefer miteinander, nachdem sie einen Djinn besiegt haben. In der Vergangenheit haben Geralt und Yennefer schonmal gegen eine Djinn gekämpft, der sie verzaubert hat. Diese Verzauberung hat dazu geführt, dass sie für immer aneinandergebunden waren. Als sie aber diesen Djinn besiegt haben, haben sie die Verzauberung aufgelöst.

Als Yennefer darüber spricht, was in der Vergangenheit in der Rinde passiert ist, unterscheidet sich die deutsche von den zwei anderen Versionen. Im Englischen: „Half of Rinde suffered then“, und im Tschechischen: „Tehdy trpělo půlka Rinde“, sagt Yennefer, dass die Hälfte der Stadt Rinde gelitten hat. Im Deutschen: „Damals war halb Rinde demoliert“, sagt sie aber schon direkt, dass die Hälfte der Stadt demoliert wurde. Im Spiel selbst erfährt man nicht, was in der Stadt Rinde passiert ist. Dank den Büchern weiß man aber, dass während des Kampfes zwischen dem Djinn und Gerald mit Yennefer die Hälfte der Stadt demoliert wurde. Daher ist die deutsche Version hier expliziter, aber korrekt.

Ein weiterer stilistischer Unterschied ist hier, wenn Yennefer darüber spricht, was passiert wäre, wenn Geralt nicht mit ihr gekommen wäre. Im Englischen: „I'd have had a much harder time of it on my own“, und im Tschechischen: „Pro mě samotnou by to bylo mnohem těžší“, sagt sie, dass es für sie deutlich härter gewesen wäre. Im Deutschen: „Alleine hätte ich Probleme bekommen“, sagt sie aber stattdessen, dass sie Probleme bekommen hätte. Der Unterschied hier ist, dass die Ausdrucksweise in der englischen und tschechischen Version expliziter ist. Im tschechischen und im englischen wäre es für sie zwar härter, aber es wäre möglich. Im deutschen wissen wir nicht, ob sie die Probleme überkommen könnte.

Dialog 5:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: Yen? Why're you here?	Geralt: Yen? Warum bist du hier?	Geralt: Yen? Proč jsi přišla?
<i>Yennefer</i> : To see you.	<i>Yennefer</i> : Um dich zu sehen.	<i>Yennefer</i> : Přišla jsem za tebou.
Geralt: Something happen?	Geralt: ist, was passiert?	Geralt: Něco se stalo?
<i>Yennefer</i> : Not yet. But it might soon. We may not survive this. In fact, our chances are slim.	<i>Yennefer</i> : Noch nicht. Aber bestimmt bald. Vielleicht überleben wir es nicht, unsere Chancen stehen schlecht.	<i>Yennefer</i> : Ještě ne. Ale brzo může. Možná to nepřežijeme. Naše šance jsou vlastně dost malé.
Geralt: We've come a long way, and I'll be damned if we've come to fail. It'll be all right.	Geralt: Wir haben viel durchgemacht und ich will verdammt sein, wenn wir scheitern. Es wird schon gut gehen.	Geralt: Ušli jsme dlouhou cestu a já se propadnu, než abych měl selhat. Bude to v pořádku.
<i>Yennefer</i> : I admire your optimism. Wish I shared it. Listen to me. Once it's over, if we survive... I wish to leave, go far away. And I'd like you to come with me.	<i>Yennefer</i> : Ich bewundere deinen Optimismus. Ich wünschte, ich könnte ihn teilen. Hör zu. Wenn das vorbei ist, wenn wir überleben... will ich weg von hier, weit weg. Und ich wünsche mir, dass du mitkommst.	<i>Yennefer</i> : Obdivuju tvůj optimismus. Kéž bych ho sdílela. Poslouchej. Až bude po všem, jestli přežijeme... chci odejít někam daleko. A byla bych ráda, kdybys šel se mnou.
Geralt: Where?	Geralt: Wohin?	Geralt: Kam?
<i>Yennefer</i> : Wherever. To Poviss, beyond the Dragon Mountains, Zerrikania, even. As far as possible from politics, plots and so-called high society.	<i>Yennefer</i> : Wohin auch immer. Nach Poviss, jenseits der Drachenberge, sogar nach Serrikanien. Möglichst weite weg von Politik, Intrigen und diesen höheren Kreisen.	<i>Yennefer</i> : Kamkoliv. Do Povissu, za Dračí hory, třeba do Zerrikánie. Tak daleko od politiky, pletich a takzvané vyšší společnosti, jak jen to bude možné.
Geralt: You? Dropping plots and politics for good? You're in your element in that world. It's your life.	Geralt: Du? Du willst Intrigen und Politik für immer den Rücken kehren? In dieser Welt bist du in deinem Element, sie ist dein Leben.	Geralt: Ty? Abys pověsila politiku na hřebík? V tomhle světě jsi jak ve svém živlu, je to tvůj život.
<i>Yennefer</i> : Time to start anew.	<i>Yennefer</i> : Es ist Zeit für einen Neuanfang.	<i>Yennefer</i> : Je čas začít znovu.
Geralt: I'll believe it when I see it. Even now, you're up to your neck in it.	Geralt: das glaube ich erst, wenn ich es sehe. Selbst jetzt steckst du bis zum Hals drin.	Geralt: Tomu uvěřím, až to uvidím. I teď jsi v tom až po uši.
<i>Yennefer</i> : Yes, but only to set matters straight, to be able to withdraw having retained the upper hand.	<i>Yennefer</i> : ja, aber nur, um Dinge richtig zu stellen und mich zurückzuziehen, solange ich die Oberhand habe.	<i>Yennefer</i> : Ano, ale jen abych to tu urovnala, abych se mohla stáhnout z pozice, kdy jsem měla navrch.
Geralt: What then? A small, secluded hut with a flower garden to tend to?	Geralt: Was dann? Eine kleine, einsame Hütte mit einem Blumengarten zur Pflege?	Geralt: A co pak? Malá osamělá chajda s květinovou zahrádkou?
<i>Yennefer</i> : Why not? If that is what you dream of? We shall leave together, go where we please, do whatever strikes our fancy. So. Coming with?	<i>Yennefer</i> : Warum nicht? Ist es das, wovon du träumst? Wir sollten zusammen fortgehen, an einen Ort, der uns gefällt und tun, wonach uns der Sinn steht. Und? Kommst du mit?	<i>Yennefer</i> : Proč ne? Pokud jsi o tom snil... Odejme spolu, kamkoliv budeme chtít, a budeme dělat, co se nám zachce. Takže půjdeš?
Geralt: I'd go anywhere with you.	Geralt: Ich würde überall mit dir hingehen.	Geralt: S tebou bych šel kamkoliv.
<i>Yennefer</i> : The answer I was hoping for. Go, Geralt, Avallac'h awaits.	<i>Yennefer</i> : Auf diese Antwort hatte ich gehofft. Geh, Geralt, Avallac'h wartet schon.	<i>Yennefer</i> : V tuhle odpověď jsem doufala. Jdi, Geralte, Avallac'h čeká.

Dialog 5 Analyse:

Dieser Dialog findet am Ende des Spiels zwischen Geralt und Yennefer statt. Es ist die Nacht vor der letzten großen Schlacht gegen die Wilde Jagd. Yennefer überraschte Geralt, währenddessen er die letzten Details für die Schlacht plant.

Gleich am Anfang, wenn Yennefer darüber redet, dass etwas passieren könnte, gibt es im Deutschen einen kleinen Unterschied zu den anderen Versionen.

Yennefer sagt im Englischen: „Not yet. But it might soon“, und im Tschechischen: „Ještě ne. Ale brzo může“, nämlich, dass etwas bald passieren könnte. Im Deutschen: „Noch nicht. Aber bestimmt bald“, sagt sie aber ganz überzeugt, dass etwas passieren wird. Obwohl Yennefer auch in der englischen und tschechischen Version diese Sorge zeigt, grenzt diese Sorge in der deutschen schon fast an Hoffnungslosigkeit. Da aber Yennefer zu Geralt gekommen ist, um mit ihm ihren Plan über ihr Leben nach der Schlacht zu besprechen, zeigt, dass sie doch noch Hoffnung hat, die Schlacht gut zu überstehen. Deswegen finde ich, wäre in der deutschen Version angebrachter zu sagen: „Noch nicht aber vielleicht bald.“

Als Yennefer davon redet wegzurennen, spricht sie die höheren Kreise der Gesellschaft an. Hier gibt es aber einen kleinen Bedeutungsunterschied zwischen dem Deutschen und den anderen Sprachen. Im Deutschen: „Möglichst weite weg von Politik, Intrigen und diesen höheren Kreisen“, ist hier nämlich die Rede nur von „diesen höheren Kreisen“. Die englische Variante: „As far as possible from politics, plots and so-called high society“, und die tschechische Variante: „Tak daleko od politiky, pletich a takzvané vyšší společnosti, jak jen to bude možné“, beinhalten jedoch noch dieses leicht ironische Wort „sogenannten“. Dieses Wort soll zeigen, dass Yennefer von diesen hohen Kreisen nichts hält. In der deutschen Variante geht dieses charakteristische Merkmal von Yennefer aber verloren.

Im vorletzten Abschnitt fragt Yennefer Geralt, warum sie nicht in einer einsamen Hütte leben sollten. Hier befindet sich im Deutschen ein stilistischer Unterschied. Währenddessen im Englischen: „Why not? If that is what you dream of?“, und im Tschechischen: „Proč ne? Pokud jsi o tom snil...“, Yennefer auf Geralts Frage mit einer leicht ironischen Nachfrage: „Wenn es dein Traum ist?“, reagiert, stellt sie ihm im Deutschen eine normale Frage: „Ist es das, wovon du träumst?“ Im

Englischen und im Tschechischen soll diese Frage symbolisieren, dass es Yennefer egal ist, wo sie ihr Leben verbringen würden. Im deutschen fragt sie aber Geralt, ob das sein Traum ist, so zu leben.

2.4. *Triss Merigold*

Die vorletzte Figur deren Untertitel Ich analysieren werde, ist die Zauberin Triss Merigold. Sie ist die Freundin von Yennefer, und sie war eine Zeit lang, in der Geralt seine Erinnerungen verloren hat, mit dem Hexer zusammen. Sie gehörte dem königlichen Stab von König Foltest an und sie ist ein Mitglied der geheimen Loge der Zauberinnen.

Ihr Name hat im tschechischen eine interessante Geschichte, die mit dem Barden Rittersporne zusammenhängt. Als die Witcher Bücher ins Tschechische übersetzt wurden, hat der tschechische Übersetzer, der mit dem Autor Sapkowski befreundet war, versucht den Nachnamen des Barden, der im Polnischen „Jaskier“ heißt, ins tschechische zu übersetzen. Die wortwirkliche Übersetzung: „Pryskyřník“, hat dem Übersetzer aber nicht gefallen. Deswegen hat er eine andere Blume gesucht, deren Name besser gepasst hätte. Er hat sich am Ende für „Marigold“ entschieden. Als der Autor Sapkowski diesen Namen gelesen hat, hat er sich dafür entschieden, seinem tschechischen Freund einen Streich zu spielen und er hat die Figur Triss, als sie noch keinen Nachnamen hatte, zu Merigold benannt. Dem tschechischen Übersetzer blieb dann nichts anderes übrig, als einen anderen Nachnamen für Triss zu erfinden. (Roman Tilcer, *Tváře překladu 17: Stanislav Komárek*, 2019)

Dialog 1:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
<i>Triss:</i> Glad you're here. Listen... Took a look at the building and it does not look good.	<i>Triss:</i> Du bist hier, gut. Hör zu... Schau dir das Gebäude an... Das sieht nicht gut aus.	<i>Triss:</i> Dobře, že jsi tady. Poslouchej... Trochu jsem se na ten barák podívala... A nevypadá to dobře.
Geralt: Mean it could use a bit of paint and spackle?	Geralt: Du meinst, es müsste mal frisch gestrichen werden?	Geralt: Myslíš jako že by potřeboval nově omítnout a vymalovat?
<i>Triss:</i> I mean, it's a damned fortress. High walls, guards at the gate, armed men everywhere. We could never sneak in, and fighting our way in won't work - Menge would have plenty of time to escape.	<i>Triss:</i> Ich meine, dass es die reinste Festung ist. Hohe Mauern, Wachen am Tor, überall Bewaffnete... Wir können da nicht rein schleichen. Uns reinkämpfen erst recht nicht - Menge hätte genug Zeit, um zu verschwinden.	<i>Triss:</i> Chci tím říct, že je to hotová pevnost. Vysoké zdi, stráže u brány, všude ozbrojenci... Tam se neproplížíme, a probojovat se nám tam taky nepodaří – to by měl Menge spoustu času na útěk.
Geralt: What do you suggest?	Geralt: Was schlägst du vor?	Geralt: Tak co navrhuješ?
<i>Triss:</i> Take these shackles... Put them on me.	<i>Triss:</i> Nimm dies... Fessle mich damit.	<i>Triss:</i> Vezmi tady ty okovy... a nasad' mi je.
Geralt: Mind explaining what this is all about?	Geralt: Erklärst du mir mal, was du vorhast?	Geralt: Mohla bys mi aspoň vysvětlit, co máš v plánu?
<i>Triss:</i> Think... Bring the hunters the vile Triss Merigold, they won't just open the gate for you, they're likely to let you present her to Menge personally.	<i>Triss:</i> Überleg doch... Wenn du den Jägern die böse Triss Merigold bringst, machen sie nicht nur das Tor auf, sondern lassen dich vermutlich persönlich zu Menge.	<i>Triss:</i> Mysli trochu... Když přivedeš lovcům zlou Triss Ranuncul, nejen že ti ochotně otevrou brány, ale nejspíš tě ještě požádají, ať ji odvedeš k Mengemu osobně.
Geralt: No way. Too risky.	Geralt: Niemals. Zu riskant.	Geralt: Ani nápad. Příliš riskantní.
<i>Triss:</i> Dandelion's life's on the line... Ciri's too. No such thing as too risky.	<i>Triss:</i> Rittersporns Leben steht auf dem Spiel... und Ciris. "Zu riskant" gibt es nicht.	<i>Triss:</i> V sázce je život Marigolda... a taky Ciri. Takže žádné riziko není dost velké.
Geralt: Fine, let's say they take the bait... What then? We go in, I put a sword to Menge's throat and ask him where Dandelion is?	Geralt: Schön, sagen wir, sie schlucken den Köder. Wir gehen rein, ich halte Menge das Schwert an den Hals und frage Ihnen nach Rittersporn?	Geralt: Dobře, řekněme, že by nám na to skočili... Co potom? Půjdeme dovnitř, dáme Mengemu meč na krk a zeptáme se ho, kde je Marigold?
<i>Triss:</i> Might not work. Menge's scum, but you have to admit... Death doesn't scare him.	<i>Triss:</i> Das klappt vielleicht nicht. Menge ist Abschaum, aber Angst vor dem Tod hat er nicht.	<i>Triss:</i> To nemusí zabrat. Menge je špína, ale musím přiznat, že smrti se nebojí.
Geralt: Always found that annoying in fanatics. So we gotta trick him into talking. Any ideas?	Geralt: So sind sie, diese Fanatiker. Dann müssen wir ihn wohl reinlegen. Hast du eine Idee?	Geralt: To mě u fanatiků vždycky iritovalo. V tom případě to budeme muset narafičit nějak jinak. Co navrhuješ?
<i>Triss:</i> Uhh... Maybe tell him you have information about the Lodge – or about Philippa, even better, he hates her most of all. You'll think of something.	<i>Triss:</i> Hmm... sag ihm, dass du Informationen über die Loge hast - oder über Philippa, noch besser. Die hasst er am meisten... Dir fällt schon was ein.	<i>Triss:</i> Hmm... Mohl bys mu třeba říct, že máš nějaké informace o Lóži nebo, a to bude ještě lepší, o Filippě, tu nesnáší ze všeho nejvíc... Něco už vymyslíš.

Dialog 1 Analyse:

In diesem Dialog besprechen Geralt mit Triss Merigold, wie sie in die Festung des Befehlshabers der Tempelwache von Novigrad, Menge kommen, um Informationen über den Aufenthaltsort von Rittersporn zu bekommen.

Gleich am Anfang des Dialogs unterscheidet sich die deutsche Version von den beiden anderen. Währenddessen im Englischen: „Took a look at the building and it does not look good“, und im Tschechischen: „Trochu jsem se na ten barák podívala... A nevypadá to dobře“, Triss zu Geralt, sagt, dass sie sich das Gebäude angeguckt hat, sagt sie im Deutschen: „Schau dir das Gebäude an... Das sieht nicht gut aus“, dass sich Geralt das Gebäude angucken soll. Im Spiel selbst erfährt man, dass Triss vor diesem Dialog Menges Haus untersucht hat, um herauszufinden, wie sie reinkommen. Es macht also am meisten Sinn, dass Triss zu Geralt sagen würde, was sie herausgefunden hat. Außerdem ist hier die tschechische Version wieder sehr umgangssprachlich geschrieben. Diese Schreibweise ähnelt der gesprochenen Sprache am meisten und ich finde, es ist eine gute Ergänzung der Übersetzer.

Ein weiterer Unterschied ist hier, wenn Triss Geralt die Fesseln zeigt. Im Englischen: „Take these shackles... Put them on me“, und im Tschechischen: „Vezmi tady ty okovy... a nasad' mi je“, erwähnt sie die Fesseln wortwörtlich, währenddessen sie im Deutschen: „Nimm dies... Fessle mich damit“, nur „Nimm dies“ sagt. Da der Spieler die Fesseln aber selbst sieht, kommt es hier nicht zu einem Informationsverlust.

Im direkten nächsten Abschnitt, wo Triss darüber spricht, warum sie gefesselt werden will, gibt es im deutschen einen Unterschied im Vergleich zu den zwei anderen Sprachen. Nämlich sagt Triss im Englischen: „Bring the hunters the vile Triss Merigold, they won't just open the gate for you, they're likely to let you present her to Menge personally“, und Tschechischen: „Když přivedeš lovcům zlou Triss Ranuncul, nejen že ti ochotně otevřou brány, ale nejspíš tě ještě požádají, ať ji odvedeš k Mengemu osobně“, dass die Wachen Geralt mit Triss zu Menge lassen werden. Im Deutschen: „Wenn du den Jägern die böse Triss Merigold bringst, machen sie nicht nur das Tor auf, sondern lassen dich vermutlich persönlich zu Menge“, sagt sie aber, dass nur Geralt zu Mengen

gelassen wird. Im späteren Spielverlauf, als Geralt und Triss In die Festung von Menge eintreten, ist Triss überrascht, dass sie von Geralt durch die Wachen getrennt wird. Das lässt darauf schließen, dass Triss zu diesem Zeitpunkt denkt, dass die Wachen Geralt mit ihr zu Menge lassen würden. Das wiederum bedeutet, dass die englische und tschechische Version hier treffender ist.

Dialog 2:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: Greetings, Triss.	Geralt: Grüß dich, Triss.	Geralt: Ahoj, Triss.
<i>Triss:</i> Have you lost your mind?! You went after Imlerith by yourselves?! To the sabbath?! How could you put Ciri in danger?!	<i>Triss:</i> Bist du verrückt geworden?! Ihr habt ganz allein Imlerith verfolgt?! Zum Sabbat?! Wie konntest du Ciri in solche Gefahr bringen?!	<i>Triss:</i> Máš ty vůbec rozum?! To jste šli potom Imlerithovi sami?! Až na sabat?! Jak jsi jen mohl Ciri vystavit takovému nebezpečí?!
Geralt: Ciri had to do it. I couldn't let her go alone. You'd have done the same in my boots. Mind if we change the subject? Passed burning pyres on the way into town. Nonhumans on them.	Geralt: Ciri musste es tun. Ich konnte sie nicht alleine losziehen lassen. Du hättest an meiner Stelle dasselbe getan. Können wir bitte das Thema wechseln? Auf dem Weg in die Stadt kamen wir an brennenden Scheiterhaufen vorbei. Mit Anderlingen.	Geralt: Ciri to udělat musela. Nemohl jsem ji pustit samotnou. Na mém místě bys byla udělala to samé. Nemohli bychom obrátit list? Narazili jsme cestou do města na hranice s upalovanými kacíři. Samí nelidé.
<i>Triss:</i> Things grow worse by the day. No mages left in the city, so the hunters had to find someone else to victimise. We need to resolve everything as quickly as possible and leave Novigrad.	<i>Triss:</i> Es wird jeden Tag schlimmer. Hier sind keine Magier mehr übrig, sodass sich die Jäger andere Opfer suchen mussten. Wir müssen alles so schnell wie möglich erledigen und aus Novigrad verschwinden.	<i>Triss:</i> Je to čím dál, tím horší. Ve městě už nezůstaly žádné čarodějové, a tak si lovci čarodějnic museli najít nějakou jinou oběť. Musíme všechno vyřídit tak rychle, jak jen to bude možné, a vypadnout z Novigradu.
Geralt: Any successes with the Lodge? Anyone out there willing to help?	Geralt: Hattest du Erfolg mit der Loge? Will uns jemand helfen?	Geralt: Podařilo se ti spojit s někým z Lóže? Bude nám někdo ochoten pomoci?
<i>Triss:</i> It doesn't look good... Ida outright refused, while Francesca won't budge from her little realm with a war raging. We don't know about Fringilla. Haven't been able to contact her.	<i>Triss:</i> Sieht nicht gut aus... Ida hat abgelehnt und Francesca möchte im Krieg ihr kleines Reich nicht verlassen. Von Fringilla wissen wir's nicht. Wir konnten sie nicht kontaktieren.	<i>Triss:</i> Nevypadá to dobře... Ida odmítla rovnou a Francesca není ochotná vytáhnout paty ze své vlastní malé říše, když zuří válka. O Fringille zatím nic nevíme. Nepodařilo se nám s ní navázat spojení.
Geralt: And the others? Keira? Margarita? Philippa?	Geralt: Und die anderen? Keira? Margarita? Philippa?	Geralt: A co ostatní? Keira? Margarita? Filippa?
<i>Triss:</i> Keira? I thought you of all people'd know...	<i>Triss:</i> Keira? Ich dachte, gerade du würdest das verstehen...	<i>Triss:</i> Keiru? Myslela jsem, že zrovna ty bys mohl vědět, že...
Geralt: I've seen worse matches... Hope things work out for them.	Geralt: Hab schon unpassende Paare gesehen... Hoffentlich klappt es.	Geralt: Už jsem viděl horší hádky. Myslím, že si to mezi sebou nějak vyříkají.
<i>Triss:</i> I hope they work out for us, and we actually find Phillipa and Rita.	<i>Triss:</i> Hoffentlich klappt es bei uns, und wir finden Philippa und Rita.	<i>Triss:</i> Doufám, že se nám budou hodit a že najdeme Filippu a Ritu.
Geralt: Know where they are?	Geralt: Weißt du, wo sie sind?	Geralt: A víš, kde jsou?
<i>Triss:</i> Yennefer's looking into Rita's whereabouts. I have to figure out where Philippa is.	<i>Triss:</i> Yennefer sucht nach Rita. Und ich versuche herauszufinden, wo Philippa steckt.	<i>Triss:</i> Yennefer se právě snaží zjistit, kde je Rita, a já mám za úkol vypátrat, kde by mohla být Filippa.

Dialog 2 Analyse:

Dieser Dialog findet zwischen Geralt und Triss statt, nachdem Geralt mit Ciri gegen Imlerith beim Hexensabbat gekämpft haben. Geralt befragt Triss, ob es ihr gelungen ist, die Loge der Magierinnen zu kontaktieren.

Die erste Stelle, an der sich die Versionen unterscheiden, ist, als Triss darüber spricht, was gerade in Novigrad passiert. Im Deutschen: „Hier sind keine Magier mehr übrig, sodass sich die Jäger andere Opfer suchen mussten“, und im Englischen: „No mages left in the city, so the hunters had to find someone else to victimise“, sagt sie, dass sich die Jäger neue Opfer finden mussten. Im Tschechischen: „Ve městě už nezůstaly žádní čarodějové, a tak si lovci čarodějnic museli najít nějakou jinou oběť“, wird, das hier aber spezifiziert, denn die Jäger werden als „Hexenjäger“ bezeichnet. Diese Spezifizierung ist jedoch korrekt, da sich die Gruppe selbst als „Hexenjäger“ bezeichnet.

Ein weiterer kleiner Unterschied befindet sich diesmal im Deutschen. Als Triss darüber spricht, was sie über die anderen Mitglieder der Loge weiß, sagt sie im Englischen: „It doesn't look good... Ida outright refused...“, und im Tschechischen: „Nevypadá to dobře... Ida odmítla rovnou...“, dass Ida direkt abgelehnt hat. Im Deutschen: „Sieht nicht gut aus... Ida hat abgelehnt...“, wird aber das Wort „direkt“ weggelassen. Dieses Wort impliziert, dass sie mit Ida nicht mal verhandeln konnten, weil sie ihnen sofort eine Absage gegeben hat. Im deutschen jedoch fällt dies weg und man weiß nicht, ob Ida vielleicht noch überzeugt werden könnte.

Ein größerer Unterschied befindet sich aber im Tschechischen. Als Triss Geralt fragt, ob er weiß, was mit Keira passiert ist, hat er im Tschechischen: „Už jsem viděl horší hádky. Myslím, že si to mezi sebou nějak vyřikají“, eine komplett andere Antwort als in den beiden anderen Sprachen. Seiner Antwort geht eine kleine Szene vor, in der der Spieler sieht, dass Keira zusammen mit dem Hexer Lambert weggereist ist. Im Englischen: „I've seen worse matches... Hope things work out for them“, und im Deutschen: „Hab schon unpassende Paare gesehen... Hoffentlich klappt es“, spricht er über sie wie über ein Paar. Im Tschechischen spricht er aber über einen Streit, der nie stattgefunden hat. Auch die Antwort von Triss unterscheidet sich im Tschechischen vom Rest. Im Englischen: „I hope they

work out for us, and we actually find Phillipa and Rita“, und im Deutschen:
„Hoffentlich klappt es bei uns, und wir finden Philippa und Rita“, sagt Triss, dass
sie hofft, dass es auch für sie funktioniert, währenddessen sie im Tschechischen:
„Doufám, že se nám budou hodit a že najdeme Filippu a Ritu“, sagt, dass sie
hofft, dass sie Keira und Lambert noch nutzen können. Es handelt sich hier also
um einen komplett falsch eingefügten Dialog. Dieser Fehler reißt den Spieler aus
der Immersion und sie gibt ihm falsche Informationen über die Figuren.

Dialog 3:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: What did you wanna talk about?	Geralt: Worum geht es?	Geralt: O čem chceš mluvit?
<i>Triss</i> : I got a strange message. I don't quite know what to think.	<i>Triss</i> : Ich habe eine seltsame Nachricht erhalten. Ich weiß nicht, was ich davon halten soll.	<i>Triss</i> : Dostala jsem podivnou zprávu. Nějak nevím, co si o tom myslet.
Geralt: Who was it from?	Geralt: Von wem ist sie denn?	Geralt: Od koho?
<i>Triss</i> : Ingrid Vogelbud's servant. Apparently Lady Vogelbud's prepared to donate a tidy sum. She wants to help Mages escape from Novigrad.	<i>Triss</i> : Ingrid Vogelbuds Diener hat sie gebracht. Offenbar ist Herrin Vogelbud bereit, eine großzügige Summe zu spenden. Sie will Magiern helfen, aus Novigrad zu entkommen.	<i>Triss</i> : Od služebníka Ingrid Vogelbud. Zřejmě je lady Vogelbud ochotná poskytnout slušnou finanční pomoc. Chce mágům pomoci s útekem z Novigradu.
Geralt: Guessing this wouldn't be a selfless act of charity.	Geralt: Das wird kaum ein Akt der Selbstlosigkeit sein.	Geralt: Hádám, že to asi nedělá jen z nezištného altruismu.
<i>Triss</i> : You guess right - and that's my problem. Vogelbud needs a favour from me... No details in the letter, unfortunately. I'm supposed to meet the servant at the fish market. Says he needs to explain everything face to face, but these days I can't be sure meeting him's a good idea.	<i>Triss</i> : Da hast du recht und genau das ist mein Problem. Sie will einen Gefallen... Leider stehen keine Einzelheiten im Brief. Ich soll den Diener auf dem Fischmarkt treffen. Er muss es mir angeblich persönlich erklären. Aber in diesen Zeiten ist es schwer zu sagen, ob es eine gute Idee ist, da hinzugehen.	<i>Triss</i> : Hádáš správně – a v tom je problém. Vogelbud ode mě potřebuje laskavost... ale v dopise naneštěstí nevedla detaily. Mám se s jejím sluhou setkat na rybím trhu, prý mi musí vysvětlit všechno osobně. Ale s ohledem na současnou náladu ve městě mi to nepřijde jako dobrý nápad.
Geralt: What're you afraid of, exactly?	Geralt: Wovor genau hast du Angst?	Geralt: Čeho přesně se bojíš?
<i>Triss</i> : That it's a trap. On one hand, it's an opportunity I can't afford to let slip - we need the coin. On the other...	<i>Triss</i> : Vor einer Falle. Einerseits darf ich die Chance nicht ungenutzt lassen - wir brauchen das Geld. Andererseits...	<i>Triss</i> : Že je to past. Na jednu stranu je to příležitost, kterou si nemůžu dovolit ignorovat, potřebujeme peníze. Ale na druhou stranu...
Geralt: Nobody expects you to risk your life.	Geralt: Niemand erwartet von dir, dass du dein Leben riskierst.	Geralt: Nikdo nečeká, že budeš riskovat svůj život.
<i>Triss</i> : I expect that of myself. The thing is, it used to be easier. When I didn't know what happens when the witch hunters get their hands on you...	<i>Triss</i> : Ich erwarte es von mir. Aber es war schon mal leichter. Als ich noch nicht wusste, wie es ist, gefoltert zu werden, oder die Schreie der anderen zu hören und nichts tun zu können...	<i>Triss</i> : Já to od sebe čekám. Ale dřív to bývalo snazší. Když jsem ještě nevěděla, co se stane, když tě dostanou do spárů lovců čarodějnic...
Geralt: You could've escaped at any time.	Geralt: Du hättest jederzeit entkommen können.	Geralt: Mohla jsi kdykoliv utéct.
<i>Triss</i> : I know! But I was still terrified! What if they fetter me in real dimeritium? You won't always be there to help.	<i>Triss</i> : Ich weiß! Aber ich hatte trotzdem Angst! Was, wenn sie mich in echtes Dimeritium schlagen? Du wirst nicht immer in der Nähe sein.	<i>Triss</i> : Já vím! Ale byla jsem pořád vyděšená! Co kdyby mě spoutali pravým dimeritem? Vždycky na blízku nebudeš.
Geralt: Don't like this at all... But you seem determined - not about to let you deal with it alone.	Geralt: Das gefällt mir überhaupt nicht... Aber du scheinst entschlossen. Ich lass dich das nicht alleine machen.	Geralt: Vůbec se mi to nelíbí... ale přijde mi, že ses rozhodla... a samotnou tě do toho jít nenechám.
<i>Triss</i> : Thank You.	<i>Triss</i> : Ich danke dir.	<i>Triss</i> : Děkuju.

Dialog 3 Analyse:

In diesem Dialog spricht Geralt mit Triss, die an ihn eine Bitte hat. Diese Bitte entwickelt sich im Laufe des Spiels zu einer wichtigen Aufgabe, während der Geralt den Magiern hilft, aus Novigrad zu entkommen.

Die erste Stelle, an denen sich die Versionen unterscheiden ist da, wo Triss darüber spricht, von wem der Brief ist. Im Englischen: „Ingrid Vegelbud's servant“, und im Tschechischen: „Od služebníka Ingrid Vegelbud“, sagt sie, dass der Brief vom Diener der Herrin Vegelbud angefertigt wurde. Im Deutschen: „Ingrid Vegelbuds Diener hat sie gebracht“, sagt sie aber, dass es der Diener war, der ihr den Brief gebracht hat. Aus dem weiteren Kontext des Dialogs können wir erfahren, dass der Diener ihr den Brief nicht gebracht hat, da sie ihn noch nicht getroffen hat. Es handelt sich hier also um einen Fehler in der deutschen Übersetzung.

Ein weiterer Unterschied befindet sich an der Stelle, wo Triss darüber spricht, dass sie sich nicht sicher ist, ob sie sich mit dem Diner treffen sollte. Es handelt sich um einen Stilistischen Unterschied im Tschechischen. Im Deutschen: „Aber in diesen Zeiten ist es schwer zu sagen, ob es eine gute Idee ist, da hinzugehen“, und im Englischen: „... but these days I can't be sure meeting him's a good idea“, spricht Triss darüber, dass es in diesen Zeiten gefährlich ist, sich mit jemanden zu treffen. Im Tschechischen: „Ale s ohledem na současnou náladu ve městě mi to nepřijde jako dobrý nápad“, wird dies aber noch ausgeweitet, weil hier noch die Stimmung der Stadt erwähnt wird. Ich finde, dass dies eine gelungene stilistische Ergänzung in der tschechischen Übersetzung ist.

Die deutsche Variante enthält aber auch noch einen großen Unterschied in diesen Dialog. Als Triss darüber spricht, dass es vorher für sie einfacher war als sie noch nicht wusste, was die Hexenjäger mit den Menschen machen, wird die Szene im deutschen komplett beschrieben. Dieser Dialog findet statt, nachdem Triss von den Hexenjägern für eine Weile gefangen und gefoltert wurde. In diesem Dialog wird im Englischen: „When I didn't know what happens when the witch hunters get their hands on you...“, und dem Tschechischen: „Když jsem ještě nevěděla, co se stane, když tě dostanou do spárů lovci čarodějnic...“, diese Folter nur angesprochen, im Deutschen: „Als ich noch nicht wusste, wie es ist, gefoltert zu

werden, oder die Schreie der anderen zu hören und nichts tun zu können...“,
wurde sie aber explizit beschrieben. Diese Beschreibung wirkt viel stärker auf den
Spieler und ich finde, dass sie der Szene eine ganz neue Intensivität einbringt.
Deswegen finde ich, ist hier die deutsche Version am gelungensten.

Dialog 4:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
<i>Triss:</i> Relieved to get that mask off. If only for a little. Great view from here. And there's even wine. It's been so long since I've been to a feast, ball or reception. Amazingly pleasant change from the sewers of Novigrad.	<i>Triss:</i> Endlich keine Maske mehr. Wenigstens für einen Moment. Tolle Aussicht von hier. Und Wein gibt's auch. Ist das lange her, dass ich zuletzt auf einem Ball oder bei einem Fest war. Was für eine angenehme Abwechslung von der Novigrader Kanalisation.	<i>Triss:</i> Konečně si tu masku můžu sundat. I když jen na chvíli. Je odsud skvělý výhled. A dokonce máme víno. Už dlouho jsem nebyla na žádné hostině, bálu nebo recepci. Je to úžasně příjemná změna, zvláště v kontrastu s novigradskými stokami.
Geralt: So, does this mean it's a good time to ask you about...	Geralt: Dann kann ich die Frage jetzt wohl stellen...	Geralt: Znamená to, že je vhodná chvíle zeptat se tě...
<i>Triss:</i> Yes?	<i>Triss:</i> Ja?	<i>Triss:</i> Ano?
Geralt: About that mage we met earlier.	Geralt: Was ist mit dem Magier, den wir vorhin getroffen haben?	Geralt: Na toho mága, na kterého jsme předtím narazili.
<i>Triss:</i> Ah, Moritz. What do you want to know?	<i>Triss:</i> Ach, Moritz. Was willst du wissen?	<i>Triss:</i> Aha, Moritz. Co chceš vědět?
Geralt: How'd you meet?	Geralt: Wie hast du ihn kennengelernt?	Geralt: Jak jste se seznámili?
<i>Triss:</i> Geralt, all mages know each other. Some are well over a century old - that's plenty of time to make acquaintances.	<i>Triss:</i> Geralt, alle Magier kennen sich. Manche sind über ein Jahrhundert alt, da hat man viel Zeit, um Bekanntschaften zu schließen.	<i>Triss:</i> Geralte, všichni čarodějové se mezi sebou znají. Mnozí jsou přes sto let staří, takže měli spoustu času navázat spojení.
Geralt: In that case: when did you meet him?	Geralt: Also dann - wann hast du ihn kennengelernt?	Geralt: Tak tedy, kdy jste se seznámili?
<i>Triss:</i> At a feast, long ago. He walked up and... just blatantly offered to teleport us somewhere... quieter.	<i>Triss:</i> Bei einem Fest vor langer Zeit. Er schlug ganz unverfroren vor, uns irgendwohin zu teleportieren, wo es... ruhiger ist.	<i>Triss:</i> Na hostině, kdysi dávno. Přišel za mnou a na rovinu mi nabídl, že nás odteleportuje někam... kde bude větší klid.
Geralt: You turn him down?	Geralt: Du hast abgelehnt?	Geralt: Odmítla jsi ho?
<i>Triss:</i> Is that what you think? He actually pursued me for a while afterwards.	<i>Triss:</i> Glaubst du das? Er ist mir danach noch eine Weile nachgestiegen.	<i>Triss:</i> Co myslíš? Vlastně mě ještě chvíli zkoušel nahánět.
Geralt: Got the impression he doesn't exactly like you.	Geralt: Ich hatte den Eindruck, dass er dich nicht besonders mochte.	Geralt: Měl jsem dojem, že tě moc rád nemá.
<i>Triss:</i> I just think he'd love to have me as his charge, rather than his leader.	<i>Triss:</i> Ich glaube eher, er würde mich lieber als seinen Schützling sehen und nicht als seine Anführerin.	<i>Triss:</i> Já myslím, že by mě s radostí měl pod palcem, ale rozhodně se ode mě nenechá vést.
Geralt: See, but you're the one organising the mages' escape from Novigrad.	Geralt: Ja, aber du bist diejenige, die Magier aus Novigrad rausschleust.	Geralt: No ale ty jsi ten, kdo organizuje útek mágů z Novigradu.
<i>Triss:</i> Sometimes I have no idea how I actually managed to bring them all together...	<i>Triss:</i> Manchmal frag ich mich, wie ich die eigentlich alle zusammengebracht habe...	<i>Triss:</i> Občas marně přemýšlím, jak jsem to vůbec dokázala dát všechno dohromady...

Dialog 4 Analyse:

In diesem Gespräch spricht Triss mit Geralt auf der Feier von Herrin Vegelbud. Es handelt sich um einen ruhigen Moment, bevor sie den Sohn von Herrin Vegelbud Albert aus dem Anwesen eskortieren müssen.

Als Triss Geralt davon erzählt, wie sie Moritz kennengelernt hat, befindet sich in der deutschen Variante eine Auslassung. Im Englischen: „He walked up and... just blatantly offered to teleport us somewhere... quieter“, und im Tschechischen: „Přišel za mnou a na rovinu mi nabídl, že nás odteleportuje někam... kde bude větší klid“, steht, dass Moritz zu ihr gekommen ist und aus dem Nichts sie gefragt hat, ob er sie beide nicht wegteleportieren soll. Im Deutschen: „Er schlug ganz unverfroren vor, uns irgendwohin zu teleportieren, wo es... ruhiger ist“, wird aber die Tatsache, dass er aus dem Nichts auf sie zugekommen ist, ausgelassen. Im Tschechischen und im Englischen wird also impliziert, dass er diesen Vorschlag gemacht hat, ohne Triss überhaupt zu kennen. Im Deutschen kann der Spieler aber nicht wissen, ob sie zusammen nicht schon eine Weile geredet haben oder nicht.

Als Triss sagt, dass Moritz sie lieber als seinen Schützling haben würde, anstelle dass sie ihn anführt, gibt es im Tschechischen eine interessanteste stilistische Änderung. Im Tschechischen: „Já myslím, že by mě s radostí měl pod palcem, ale rozhodně se ode mě nenechá vést“, wurde dieser Vergleich mit dem Schützling ausgelassen und stattdessen hatte man hier einen Phraseologismus benutzt. Der Phraseologismus „pod palcem“ der so viel wie unter Kontrolle bedeutet, passt perfekt in diesem Dialog und deswegen finde ich diese Ergänzung sehr gelungen.

Ein weiterer Unterschied befindet sich im letzten Abschnitt bei der tschechischen Version. Währenddessen Triss im Englischen: „Sometimes I have no idea how I actually managed to bring them all together...“, und im Deutschen: „Manchmal frag ich mich, wie ich die eigentlich alle zusammengebracht habe...“, sagt, dass sie nicht weiß, wie sie all die Magier zusammengebracht hat, sagt sie im Tschechischen: „Občas marně přemýšlím, jak jsem to vůbec dokázala dát všechno dohromady...“, dass sie nicht weiß, wie sie es geschafft hat, diesen gesamten Fluchtplan zusammenzustellen. Da aber hier über die Anführer Qualitäten von Triss gesprochen wird, ist die Aussage im Englischen und im Deutschen passender als die im Tschechischen.

Dialog 5:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
<i>Triss:</i> I'll cover half the space, you take the other half. Look for evidence of rat activity.	<i>Triss:</i> Ich übernehme die Hälfte, du die andere. Such nach Anzeichen von Rattenaktivitäten.	<i>Triss:</i> Na půlku se podívám já, ty si vezmi tu druhou. Podívej se po důkazech přítomnosti kryš.
Geralt: Mhm... Thing is, I know what evidence of mantikor activity looks like, but rodents...?	Geralt: Mhm... Die Sache ist, dass ich zwar Mantikor-Aktivitäten erkennen kann, aber Ratten-Aktivitäten...?	Geralt: Mhm... problém je, že vím, jak vypadá důkaz přítomnosti mantikor, ale hlodavců...
<i>Triss:</i> Geralt, we'd both rather be somewhere else. I'd rather be sitting in a royal council meeting, but they killed my king. Look for crevices... And droppings...	<i>Triss:</i> Geralt, wir wären beide lieber woanders. Ich säße jetzt gerne in einer königlichen Beratung, aber mein König wurde getötet. Such nach Spalten... und nach Kot...	<i>Triss:</i> Geralte, oba bychom raději byli někde jinde. Já bych teď nejradši seděla někde na schůzi královské rady, jenže mého krále zabili. Hledej skuliny. A trus.
Geralt: Once we place this incense, what then?	Geralt: Was, wenn wir das Duftzeug platziert haben?	Geralt: A až umístíme to kadidlo, co pak?
<i>Triss:</i> I'll cast spell and the rats will leave.	<i>Triss:</i> Dann wirke ich einen Zauber, und die Ratten verschwinden.	<i>Triss:</i> Sešlu kouzlo a krysy odejdou.
Geralt: Can't do that without sprinkling incense? Don't really feel up to looking for rat shit.	Geralt: Kannst du das nicht auch ohne Duftzeug machen? Ich hab gar keine Lust, nach Rattenscheiße zu suchen...	Geralt: Nemůžeš to udělat bez sypání toho kadidla? Nechce si mi hledat kryš bobky.
<i>Triss:</i> Stop whining!	<i>Triss:</i> Hör auf zu jammern!	<i>Triss:</i> Přestaň fňukat!
Geralt: Think I plugged every hole in there.	Geralt: Ich glaube jetzt sind alle Löcher verstopft.	Geralt: Myslím, že už jsem tu ucpal každou díru.
<i>Triss:</i> All right. Get ready for some magic fireworks. Once I activate the incense, we'll have a moment to talk. Now we wait for them to scurry away.	<i>Triss:</i> Schön. Dann gibt es jetzt ein magisches Feuerwerk. Wenn ich den Duft aktiviere, haben wir einen Moment zum Reden. Jetzt warten wir, bis sie weghuschen.	<i>Triss:</i> Dobrá. Tak se připrav na magický ohňostroj. Až to kadidlo aktivuju, budeme si moci chvilku promluvit. Teď počkáme až utečou.
Geralt: Interesting method. Never had much luck with rats. Once I hit one with a fork in complete darkness. Trying to show off my witcher senses... Masterful throw, really. Problem was, no one else saw it - how could they in the dark?	Geralt: Interessante Methode. Ich hatte nie viel Glück mit Ratten. Einmal hab ich in totaler Finsternis eine mit der Gabel erwischt. Wollte mit meinen Hexersinnen angeben... Meisterlicher Wurf. Leider hat ihn sonst niemand gesehen. Wie auch im Dunkeln?	Geralt: To je zajímavá metoda. S kryšami jsem nikdy neměl moc štěstí. Jednou jsem v úplně tmě jednu trefil vidličkou. Chtěl jsem předvést své zaklínačské smysly... Byl to vážně mistrovský hod, ale problém byl v tom, že nikdo jiný to neviděl. Jak taky, když byla tma?
<i>Triss:</i> Hahah. So, what do you think? Rat catcher? It's a long way to fall from being advisor to Temeria's King.	<i>Triss:</i> Haha. Also, was denkst du? Rattenfängerin... Ein tiefer Fall für die Beraterin des temerischen Königs.	<i>Triss:</i> Hahaha. Tak co tomu říkáš? Krysařka? Upadnout z pozice rádkyně temerského krále až sem, to je dlouhá cesta.
Geralt: I am just glad to see you safe and sound, and...	Geralt: Ich bin nur froh, dich gesund und munter zu sehen, und...	Geralt: Jsem prostě rád, že jsi živá a zdravá a...
<i>Triss:</i> Reconciled...?	<i>Triss:</i> Versöhnlich?	<i>Triss:</i> ...smířená?
Geralt: I was worried about seeing you again. Doubted it could be pleasant...	Geralt: Ich hatte Zweifel, was unser Wiedersehen betrifft. Dachte nicht, dass es angenehm werden könnte...	Geralt: Měl jsem z našeho setkání strach. Báł jsem se, že to bude nepříjemné.
<i>Triss:</i> We said everything there was to say six months ago. I don't want to go back to that.	<i>Triss:</i> Wir haben vor sechs Monaten alles gesagt, was es zu sagen gab. Ich will nicht wieder anfangen.	<i>Triss:</i> Všechno jsme si přece řekli před šesti měsíci. Už se k tomu nechci vracet.

Dialog 5 Analyse:

Dieser Dialog findet zwischen Geralt und Triss statt, währenddessen sie einen Auftrag zusammen erledigen. Es handelt sich um eine der ersten Interaktionen dieser zwei Figuren im Spiel.

Als Triss darüber spricht, dass sie beide gerne woanders wären, gibt es in allen drei Versionen einen kleinen Unterschied. Im Englischen: „I'd rather be sitting in a royal council meeting, but they killed my king“, sagt sie, dass sie jetzt „lieber“ in einer königlichen Beratung sein würde. Im Tschechischen: „Já bych ted' nejrádši seděla někde na schůzi královské rady, jenže mého krále zabili“, sagt sie aber, dass sie jetzt „am liebsten“ in einer königlichen Beratung sein würde. Und im Deutschen: „Ich säße jetzt gerne in einer königlichen Beratung, aber mein König wurde getötet“, wird es nicht weiter spezifiziert, sondern mit „jetzt gerne“ geregelt. Da wir nicht wissen, ob Triss sich wirklich am liebsten jetzt in einer königlichen Beratung befinden würde, ist hier die tschechische Version ein wenig zu explizit.

Eine weitere Ungenauigkeit befindet sich im Deutschen: „Kannst du das nicht auch ohne Duftzeug machen?“, „Wenn ich den Duft aktiviere, haben wir einen Moment zum Reden.“. Geralt und Triss sprechen über „Duftzeug“, dass sie benutzen, um die Ratten loszuwerden. Da sie aber versuchen, mit einem bestimmten Geruch die Ratten dazu zu bringen, wegzugehen, wäre es hier besser, über ein Räuchermittel zu sprechen da man Ratten auch ausräuchern kann. Diese Ungenauigkeit ist jedoch nicht groß genug, um den Spielern die Immersion zu zerstören.

Eine weitere Besonderheit gibt es im Tschechischen. Als Triss darüber spricht, dass es für sie ein tiefer Fall von einer Beraterin bis zu einer Rattenfängerin war, meint sie im Englischen: „So, what do you think? Rat catcher? It's a long way to fall from being advisor to Temeria's King“, und im Deutschen: „Also, was denkst du? Rattenfängerin... Ein tiefer Fall für die Beraterin des temerischen Königs“, damit den Fall ihrer Position in der Gesellschaft. Im Tschechischen: „Tak co tomu říkáš? Krysařka? Upadnout z pozice rádkyně temerského krále až sem, to je dlouhá cesta“, spielt dieser Fall auch auf die Position an, er spielt aber auch daran an, dass es für sie ein langer Weg war, um hier zu landen. Diese Variante

verbindet den Fall der Position mit dem physischen Fall in diesen Keller, wo die Konversation stattfindet. Deswegen finde ich, ist diese Variante in der tschechischen Übersetzung sehr gelungen.

2.5. Zoltan Chivay

Die letzte Figur, deren Untertitel Ich analysieren werde, ist der Zwerg Zoltan Chivay. Zoltan stammt aus Mahakam. Er ist ein Veteran des zweiten Nilfgaard-Krieges. Zoltan und Geralt kennen sich schon seit mehreren Jahren und sie laufen sich immer wieder über den Weg. Zoltan zählt zu einem der besten Freunde des Hexers. Im Spiel *The Witcher 3 Wild Hunt* begegnen sich Zoltan und Geralt in der freien Stadt Novigrad. Hier hilft Zoltan Geralt dabei, Rittersporn zu finden und später auch zu befreien. Geralt hilft Zoltan im Gegenzug bei seinem Unternehmen mit Spielkarten.

Dialog 1:

English:	Deutsch:	Tschechisch:
<i>Zoltan:</i> I'm pleased. That went well. Now we can greet each other like gods ordained! Ages, pal!	<i>Zoltan:</i> Na also. Das lief gut. Jetzt können wir uns endlich anständig begrüßen. Ist ja ewig her!	<i>Zoltan:</i> To sa mi líbilo. Dobrá práca. A teraz sa možem privítat, jak bohové kážú! Sto let som t'a neviděl, stará vojno!
<i>Geralt:</i> Hey, Zoltan. You look good.	<i>Geralt:</i> Na, Zoltan. Gut siehst du aus.	<i>Geralt:</i> Zdravíčko, Zoltane. Vypadáš dobře.
<i>Zoltan:</i> Trainin' plenty lately. What with the war on, no Mahakaman mead to be found, but Redanian lager's standin' in just fine. You, though - you've withered a bit. Somethin' worryin' you?	<i>Zoltan:</i> Bin in letzter Zeit gut in Übung. Mahakamer Met kann man jetzt im Krieg natürlich vergessen, aber redanisches Bier ist auch nicht verkehrt. Aber du... du siehst mitgenommen aus. Was betrübt dich?	<i>Zoltan:</i> Poslední dobů řácky cvičím. Kulivá vojně zasraté mahakamské medoviny nenajdeš, ale redánský ležák, ten ju dobře zastúpí. Ale ty... ty vypadáš kapku starší. Děje sa cosi zlého?
<i>Geralt:</i> Ugh. Got some problems. Rather not burden you.	<i>Geralt:</i> Ich will dich nicht mit meinen Problemen belasten.	<i>Geralt:</i> Mám na krku pár trablů. Radši tě nebudu obtěžovat.
<i>Zoltan:</i> Fuck off, Geralt. Need to spill your guts to me, now.	<i>Zoltan:</i> Erzähl mir keinen Scheiß, Geralt. Schütt mir auf der Stelle dein Herz aus.	<i>Zoltan:</i> Nesor mňa, Geralt. Vyval to ze seba, hned teď a tady.
<i>Geralt:</i> I'm looking for Ciri. I know she came to Novigrad. Might still be here.	<i>Geralt:</i> Ich suche nach Ciri. Ich weiß, dass sie in Novigrad war. Oder noch ist.	<i>Geralt:</i> Hledám Ciri. Víím, že se dostala do Novigradu. Možná tu ještě je.
<i>Zoltan:</i> You mean, she's come back? I'll be damned. I wonder if I'd recognise her... How many years is it now? Six? Seven? But what'd she be doin' here?	<i>Zoltan:</i> Du meinst, sie ist... zurück? Donnerwetter... Ob ich sie überhaupt erkennen würde? Wie lange ist es her? Sechs Jahre? Sieben? Aber was würde sie hier wollen?	<i>Zoltan:</i> To jako... ona sa vrátila? No to ma poser. Ani nevim, esli bysem ju ještě poznál. Kolik roků to je? Šest? Sedum? Ale co dělá zrovna tu?
<i>Geralt:</i> Hiding, probably. She might be in danger.	<i>Geralt:</i> Sich verstecken, schätze ich. Sie könnte in Gefahr sein.	<i>Geralt:</i> Asi se skrývá. Možná je v nebezpečí.
<i>Zoltan:</i> See her in your dreams?	<i>Zoltan:</i> Hast du von ihr geträumt?	<i>Zoltan:</i> Zdá sa ti o ní?
<i>Geralt:</i> Couple times. Her, and the Wild Hunt.	<i>Geralt:</i> Ein paar Mal. Von ihr und der Wilden Jagd.	<i>Geralt:</i> Občas. O ní a o Divokém honu.
<i>Zoltan:</i> Ooh... not good.	<i>Zoltan:</i> Oh... nicht gut.	<i>Zoltan:</i> Úuuuu. To není dobré.
<i>Geralt:</i> Not at all. But I know she came here and contacted Dandelion.	<i>Geralt:</i> Nein. Aber ich weiß, dass sie hier war und mit Rittersporn gesprochen hat.	<i>Geralt:</i> Ani trochu. Ale víím, že sem přišla a obrátila se na Marigolda.
<i>Zoltan:</i> We've a wee problem, then...	<i>Zoltan:</i> Dann haben wir ein Problemchen...	<i>Zoltan:</i> Tož to máme problém...
<i>Geralt:</i> Where's Dandelion?	<i>Geralt:</i> Wo ist Rittersporn?	<i>Geralt:</i> Kde je Marigold?
<i>Zoltan:</i> Hah! Like to know that meself! Maybe he could explain what the hell's goin' on!	<i>Zoltan:</i> Hah! Das wüsste ich auch gern. Vielleicht könnte er mir erklären, was zur Hölle hier los war.	<i>Zoltan:</i> Hah! Taky bysem rád věděl! Možná by mi mohl povyprávět, co sa tu u čerta starého děje!

Dialog 1 Analyse:

In diesem Dialog spricht der Hexer Geralt mit dem Zwerg Zoltan. Es handelt sich um die erste Begegnung der beiden Figuren im Spiel. Diese Konversation findet statt, nachdem sie einige Diebe aus einem Haus rausgeworfen haben.

Was man sofort an Zoltans Sprache bemerkt ist, dass er in allen drei Sprachen mit einem unterschiedlichen Dialekt spricht. Im Englischen spricht Zoltan, sowie alle Zwerge, mit einem schottischen Dialekt. Im Tschechischen spricht Zoltan mit einem starken südmährischen Dialekt. Im Deutschen wiederum hat man sich dafür entschieden, Zoltan im Hochdeutschen zu lassen. Die tschechische Version ist hier in dem spezieller, da sie die komplette Charakterisierung der Figur ändert. Da die tschechische Variante keine übersetzte Sprachausgabe hat, sind die Untertitel umso wichtiger. Währenddessen der schottische Dialekt in den englischen Untertiteln, dem klassischen Englisch noch sehr nah steht, unterscheidet sich der südmährische Dialekt in der tschechischen Version in den Untertiteln vom klassischen Tschechisch sehr. Dies führt dazu, dass die Figur zwar sehr viel an Charakter bekommt, es aber für einige Spieler auch schwer sein kann, den Untertiteln zu folgen. Die tschechische Version unterscheidet sich so sehr von den zwei anderen, dass hier eine Analyse, wie ich sie vorher gemacht habe, fast unmöglich ist. Es wäre empfehlenswert in einer anderen Arbeit sich spezifisch auf Zoltan, oder generell auf die Zwerge im Spiel zu fokussieren und deren Sprache im Tschechischen zu analysieren. Ich werde mich hier bei der tschechischen Version auf die Unterschiede in der Bedeutung fokussieren, da der Stil und die Charakterisierung komplett verschieden sind.

Wenn wir uns also die deutsche Version anschauen, können wir sehen, dass dadurch das Zoltan hier mit keinem Dialekt spricht, sehr viel von seinem Charakter verloren geht. Ein Beispiel wäre, als er darüber spricht, dass sie sich jetzt endlich begrüßen können. Im Deutschen: „Jetzt können wir uns endlich anständig begrüßen“, sagte er nämlich nur, dass es sich jetzt angemessen begrüßen können. Im Englischen: „Now we can greet each other like gods ordained!“, und im Tschechischen: „A teraz sa možem přivítat, jak bohové kážú!“, sagt er aber, dass sie sich endlich so begrüßen können, wie es die Götter

vorgesehen haben. An diesem Beispiel kann man sehen, dass er im Englischen und im Tschechischen mehr Persönlichkeit hat als im Deutschen.

Am Ende des Dialogs gibt es im deutschen noch einen kleinen Bedeutungsunterschied. Als Zoltan darüber spricht, dass er von Rittersporn gerne eine Erklärung hätte, sagt er im Deutschen: „Das wüsste ich auch gern. Vielleicht könnte er mir erklären, was zur Hölle hier los war“, dass er „wissen will was hier los war.“ Im Englischen: „Like to know that meself! Maybe he could explain what the hell's goin' on!“, und im Tschechischen: „Taky bysem rád věděl! Možná by mi mohl povyprávět, co sa tu u čerta starého děje!“, sagt er aber, dass er „wissen will, was hier los ist.“ Die deutsche Version impliziert, dass er sich nur darüber fragt, was es mit den Dieben auf sich hatte, die er mit Geralt gerade bekämpft hat. In den anderen beiden Versionen fragt er sich aber nicht nur, was es mit den Dieben auf sich hatte, sondern generell, was gerade mit Rittersporn passiert.

Dialog 2:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: Though well she knows the touch of silk and lace, she shuns not straw when gripped in lust's embrace.	Geralt: Zwar kennt sie gut den Hauch von Samt und Seide, im Liebesrausch verschmäht sie nicht das Stroh der Weide.	Geralt: Ačkoli dobře dotek hedvábí zná, i na pytlí sena si klidně užívá.
Zoltan: Molly. Keeps things tidy for the Baroness la Valette.	Zoltan: Molly. Kammerzofe der Baronin La Valette.	Zoltan: Molly. Uklízí ve vile baronesy La Valette.
Geralt: A Baroness within reach, and he settled for a chambermaid?	Geralt: Eine Baronin in Reichweite, und Rittersporn nimmt die Kammerzofe?	Geralt: Baronesa na dosah a on se spokojil s komornou?
Zoltan: Dandelion's not one to judge folk by their station – you know that. Like he says, “In the alcove, we're all equals.”	Zoltan: Rittersporn beurteilt die Leute doch nicht nach ihrem Stand. Du weißt doch, was er sagt: „Im Alkoven sind wir alle gleich.“	Zoltan: Marigold nebere lidí podla toho, kde se narodili. Sám říká, že v posteli sme si šeci rovni.
Geralt: If I didn't know him better, I'd say he was jealous about this Marabella.	Geralt: Wüsste ich es nicht besser, würde ich denken, dass er wegen dieser Marabella eifersüchtig ist.	Geralt: Kdybych ho líp neznal, skoro bych řeklo, že na tu Marabellu žárlí.
Zoltan: Argh, doubt it. Former pupil, and well, the tales he told me 'bout her...	Zoltan: Ach, wohl kaum. Ehemalige Schülerin, und nach den Geschichten, die er mir erzählt hat...	Zoltan: Ale prd. Je to jeho dávná učnica a co mi o něj šecker napovídal...
Geralt: Doubt I want to hear them...	Geralt: Die will ich bestimmt nicht hören...	Geralt: Pochybuj, že to chci slyšet.
Zoltan: Probably better off not. Things 'tween them took a turn for the strange at some point...	Zoltan: Nein, willst du nicht. Das Ding zwischen ihnen ist irgendwann seltsam geworden...	Zoltan: Asi ne. Po nějakej době sa to mezi nimi akosi podělalo.
Geralt: Meaning?	Geralt: Was meinst du damit?	Geralt: Co to znamená?
Zoltan: She had him wearin' mummer's costumes, took to callin' him Christian, referin' to herself as Anastasia...	Zoltan: Er sollte sich verkleiden, und sie begann, ihn Christian und sich Anastasia zu nennen...	Zoltan: Nutila ho do divných hadrů sa navlíkat a říkala mu Christian a že ona je Anastasia...
Geralt: Hm, truly perverse...	Geralt: Hm, wirklich pervers...	Geralt: Jasně, taková zvrácenost...
Zoltan: Ye dinnae ken the half of it! Called 'im her stallion, once - 'course the fool took it as a compliment... till she pulled a bit and reins outta her cupboard. Ho ho! Poor bastard fled out the window.	Zoltan: Das war nicht mal alles! Sie nannte ihn ihren Hengst... Der Depp war natürlich geschmeichelt... bis sie Kandare und Zügel aus dem Schrank holte. Der arme Kerl ist durchs Fenster geflohen.	Zoltan: Buď rád, že víc nevíš! Raz mu povídá, že je její hřebec, a ten blb to vzal ako poklonu. Dokad nevytáhla z almaryl sedlo a ostruhy, to pak oknem zdrhal. Ho ho, ubožák malá.

Dialog 2 Analyse:

In diesem Dialog spricht Zoltan mit Geralt, währenddessen sie das Tagebuch von Rittersporn nach Informationen über seinen Aufenthalt durchsuchen. Geralt liest dabei die verschiedenen Einträge über die Frauen, mit denen Rittersporn war, Zoltan vor.

Im Deutschen kommt es zu einer Verschiebung als Zoltan darüber spricht, dass Ritterspornen nicht Menschen nach ihrem Stand beurteilt. Im Englischen: „Dandelion's not one to judge folk by their station – you know that. Like he says, ‚In the alcove, we're all equals.‘“, sagt Zoltan, dass Geralt weiß, dass Rittersporn Menschen nicht nach ihrem Stand beurteilt. Im Deutschen: „Rittersporn beurteilt die Leute doch nicht nach ihrem Stand. Du weißt doch, was er sagt: ‚Im Alkoven sind wir alle gleich.‘“, wird die Phrase „du weißt doch“ aber nicht in Verbindung mit der Tatsache benutzt, dass Rittersporn Menschen nicht verurteilt, sondern zu Rittersporns Aussage ich, dass im Alkoven alle gleich sind. Im Deutschen wird hier impliziert, dass Geralt diese Aussage von Rittersporn schon kennt. Ob er sie aber wirklich schon kennt, kann man nicht sagen.

Als Zoltan darüber spricht, was Marabella mit Rittersporn gemacht hat, gibt es sowohl im Deutschen als auch im Tschechischen eine Auslassung. Im Englischen: „She had him wearin' mummer's costumes...“, steht nämlich, dass sie von Rittersporn wollte, dass er sich Schauspieler Klamotten anziehen soll. Im Deutschen: „Er sollte sich verkleiden...“, steht aber nur, dass er sich verkleiden sollte und im Tschechischen: „Nutila ho do divných hadrů sa navlíkat...“, wird nur gesagt, dass er sich seltsame Klamotten anziehen sollte. Später im Spiel erfährt man, dass Marabella eine Begeisterung für Poesie hat. Die Schauspieler Klamotten machen hier also am meisten Sinn, aber Ihre Auslassung führt nicht zu einem Verlust von wichtigen Informationen. Am Ende dieses Dialogs gibt es noch einen Unterschied im Tschechischen. Als Zoltan darüber spricht, dass Marabella Zügel und Kandare aus ihrem Schrank genommen hat, sagt er im Tschechischen: „Dokad nevytáhla z almary sedlo a ostruhy...“, stattdessen Zügel und einen Sattel. Diese Unterscheidung hat im Ende keine Konsequenzen, da es sich in beiden Fällen um Vorrichtungen handelt, die man für Pferde braucht und die in einer sexuellen Konnotation benutzt werden können.

Dialog 3:

English:	Deutsch:	Tschechisch:
<i>Zoltan:</i> Ah, you're back! You met Poppy? She ought to start talkin' any day now.	<i>Zoltan:</i> Ah, du bist wieder da! Kennst du Puschel schon? Sie müsste jeden Tag mit 'm Sprechen anfangen.	<i>Zoltan:</i> Ha, konečně si přilezl! Už si viděl moju Štěňu? Už brzo začne mluvit!
Geralt: Zoltan, venture to say a mage would have trouble turning that owl into a parrot...	Geralt: Zoltan, vermutlich kann nicht mal ein Magier diese Eule in einen Papagei verwandeln...	Geralt: Zoltane, vsadil bych se, že i mág by měl problémy udělat ze sovy papouška.
<i>Zoltan:</i> Sure you know me that well? Mark my words, she'll be playin' gwent with us in no time. But we were to talk about Dandelion. So. How'd you do? Learn much?	<i>Zoltan:</i> Du wirst schon sehen. Hör gut zu, sie wird schon bald Gwint mit uns spielen. Aber wir wollten ja über Rittersporn reden. Und, wie steht's? Viel erfahren?	<i>Zoltan:</i> Tak málo mňa znáš? Uvidíš, brzo s námi aji gwint hrát bude. Ale mosíme si promluvit o Marigoldovi. Tož, jak to šlo? Máš cosik?
Geralt: Tell me what you've got first.	Geralt: Sag mir erst, was du erreicht hast.	Geralt: Nejdřív začni ty, co máš.
<i>Zoltan:</i> A few bruises and a torn doublet... Otherwise, no' much of note. He wasn't stayin' with any of 'em, they'd not seen hide nor hair of 'im in ages... All I learned was a few of Dandelion's pick-up lines - of dubious worth.	<i>Zoltan:</i> Ein paar blaue Flecken und ein zerrissenes Wams... Abgesehen davon nicht viel. Er hat bei keiner gewohnt, sie haben ihn alle lang nicht gesehen... Hab nur was über seine Verführungskünste herausgefunden... Taugen aber nicht viel.	<i>Zoltan:</i> Pár modřin a rozervanů košelu... Jinač akorát prd. Už za nimi nelozil, neviděly ho pomalu ani nepametaly. Akorát som sa naučil pár Marigoldových balíčich keců na baby. Fakt divné, že mu to žerů.
Geralt: Let's hear 'em. I'm all ears.	Geralt: Lass mal hören, bin gespannt.	Geralt: Povídej, jsem jedno ucho.
<i>Zoltan:</i> Ahh, know how he wooed a lass studyin' natural history? Asked her about the habits of trolls. Hmph. And know where he went with the cook from the Passiflora? The Oxenfurt – Novigrad road, which is just now bein' repaired. Made her stare for hours as labourers crushed boulders into cobblestones, and tried to pass it off as a romantic outing! Don't know about human women, but that would bore a dwarven lass to tears. He's growin' old, that poet of ours...	<i>Zoltan:</i> Weißt du, wie er ein Mädell umwarb, das Naturkunde studierte? Er fragte sie nach den Gewohnheiten der Trolle. Und weißt du, wohin er mit der Köchin der Passiflora ging? Zur Straße, die von Oxenfurt nach Novigrad führt und die gerade repariert wird. Sie musste stundenlang zusehen, wie die Arbeiter Felsen zu Pflastersteinen zertrümmerten, und er verkaufte ihr das als romantischen Ausflug! Weiß ja nicht viel über Menschenfrauen, aber eine Zwergin würde das zu Tode langweilen. Dein Poet wird langsam alt...	<i>Zoltan:</i> Víš, jako sbalil studentku naturálné historie? Vypτάval sa na zvyky trollů. A víš kam lozil s kuchtou z Passiflory? Na cestu Novigrad-Oxenfurt, právě nově opravenů. Nechal ju hodiny čučet na dělnasy mlátící do šutrů, a snažil sa to prohlašovat za romanticků vycházku! Já nevím jak lidské baby, ale to by trpaslicu znudilo tak, že by mu dala do huby. Asi stárne, ten náš poéta.
Geralt: Maybe... or maybe he did all that for a reason.	Geralt: Vielleicht... Oder er hatte wirklich seine Gründe...	Geralt: Možná... nebo to všechno dělal z nějakého důvodu.
<i>Zoltan:</i> Sounds like you've found somethin' out...	<i>Zoltan:</i> Es klingt als hättest du was rausgefunden...	<i>Zoltan:</i> Povídáš, ako bys cosi zjistil.

Dialog 3 Analyse:

In diesem Dialog sprechen Zoltan und Geralt darüber, was sie während ihrer Nachforschungen erfahren haben. Dieser Dialog findet, nachdem sie alle Frauen in Rittersporns Tagebuch befragt, haben statt.

Gleich am Anfang als Zoltan darüber spricht, dass er der Eule noch sprechen beibringen wird, gibt es im Deutschen einen Unterschied zu den beiden anderen Sprachen. Im Englischen: „Sure you know me that well?“, und im Tschechischen: „Tak málo mňa znáš?“, fragt er Geralt leicht ironisch, ob er ihn denn überhaupt kennen würde. Im Deutschen steht wiederum die Phrase „Du wirst schon sehen.“ Im Englischen und im Tschechischen wurde impliziert, dass Zoltan dafür bekannt ist, das Unmögliche möglich zu machen. Im Deutschen wird dies aber relativ neutral ausgedrückt, wodurch Zoltans Persönlichkeit nicht so gut zum Vorschein kommt.

Ein weiterer Unterschied im Deutschen ist an der Stelle, wo Zoltan darüber redet, was er erfahren hat. Im Tschechischen: „Už za nimi nelozil, neviděly ho pomalu ani nepametaly“, und im Englischen: „He wasn't stayin' with any of 'em, they'd not seen hide nor hair of 'im in ages...“, sagt Zoltan das Rittersporn bei keiner der Frauen geblieben ist, währenddessen er im Deutschen: „Er hat bei keiner gewohnt, sie haben ihn alle lang nicht gesehen...“, sagt, dass er bei keiner gewohnt hat. Da es sich aber nur um Rittersporns Liebhaber handelt, ist das Wort wohnen hier ein wenig zu stark.

Als Zoltan über die Straße spricht, die gerade repariert wird, gibt es im Tschechischen einen Fehler. Im Deutschen: „Zur Straße, die von Oxenfurt nach Novigrad führt und die gerade repariert wird“, und im Englischen: „The Oxenfurt – Novigrad road, which is just now bein' repaired“, sagt Zoltan, dass die Straße gerade repariert wird. Im Tschechischen: „Na cestu Novigrad-Oxenfurt, právě nově opravenú“, sagte er aber, dass sie schon repariert wurde. Da er aber im weiteren Verlauf des Dialogs sagt, dass auf dieser Straße Arbeiter arbeiten, kann die Straße noch nicht fertig repariert worden sein.

Am Ende dieses Abschnitts gibt es noch einen weiteren Unterschied, diesmal aber im Deutschen. Im Englischen: „He's growin' old, that poet of ours...“, und im Tschechischen: „Así stárne, ten náš poéta“, sagt Zoltan, dass „unser Poet langsam

alt wird“, währenddessen er im Deutschen sagt, dass „Dein Poet wird langsam alt.“ Da aber Geralt als auch Zoltan mit Rittersporn befreundet sind, macht es hier Sinn, dass er „unser Poet“ sagen würde.

Dialog 4:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Herzog: The last individual who tried to come in on my business - it took them a month to find him. Am I being clear, Chivay?	Herzog: Der letzte, der mir geschäftlich in die Quere kommen wollte, wurde erst nach einem Monat gefunden. Hab ich mich klar ausgedrückt, Chivay?	Herzog: Posledního chlápka, který mi stál v cestě, našli až za měsíc. Je ti to jasné, Chivayi?
Zoltan: What's the fuss about? Can you not treat me as a bit of healthy competition?	Zoltan: Was soll die Aufregung? Kannst du mich nicht als gesunden Wettbewerb betrachten?	Zoltan: Tož a co sa tak čertíš? Šak by ti žbrd'ol zdravé konkurence nezaškodil.
Graf: Why you even talkin' to him, Duke? I've always maintained two smashed knees are worth a thousand words.	Graf: Was redest du überhaupt mit ihm, Herzog? Ich finde ja, ein paar zertrümmerte Knie sagen mehr als tausend Worte.	Graf: Proč se s ním vůbec bavíš, Vévodo? Říkám ti to pořád, dvě rozmlácená kolena vydají za tisíc slov.
Zoltan: Oh ho ho, Geralt! Glad ye came.	Zoltan: Och, Geralt! Schön, dass du kommst.	Zoltan: To je dobře, že ideš Geralte!
Geralt: There a problem?	Geralt: Gibt es hier ein Problem?	Geralt: Nějaký problém?
Zoltan: A problem? There some kinda problem here, gents? Nooo. Just wanted you to meet my new pals, 'fore they bugger the fuck off. 'Cause we're just partin', right?	Zoltan: Problem? Gibt's hier ein Problem, meine Herren? Nicht doch, ich wollte dir nur meine neuen Kumpel vorstellen, ehe sie sich verpissen. Sie wollten nämlich gerade aufbrechen, nicht wahr?	Zoltan: Problem? Tož, máte snad nějaký problém, ogaři? Ne-e. Jen sem chcel, abys tady ty ogary ošpízoval a včil možů táhnůt do řiti. Bo oni už sa aj tak pakovali, šak?
Herzog: We'll have our reckoning yet, Chivay. Soon.	Herzog: Wir sprechen uns noch, Chivay. Bald	Herzog: My ti to ještě spočítáme, Chivayi. A brzy.
Zoltan: Right! And don't show yer hides 'round here ever again! Ptooy! Ech, well, that puts me up to the neck in fuckin' shite without a shovel.	Zoltan: Genau! Und lasst eure Visagen hier nie wieder blicken! *Spuck* Na sauber, jetzt sitze ich bis zum Hals in der verdammten Scheiße und hab keine Schaufel.	Zoltan: No proto! A né že sa mi sem ešte něgdy přiserete! Tfuj! Ach jo, to som zas zahučal do sraček až po ušiska a lopata nigde.
Geralt: Shady, those guys. Who were they?	Geralt: Zwielfichtige Typen. Wer war das?	Geralt: Podežřelý hajzlíci. Co byli zač?
Zoltan: Er, puffed-up fish bladder's Duke. Word is he's out to be the new Whoreson Junior, but the bugger's missin' a helluva lot. Specifically coin, influence, men, and class.	Zoltan: Die dicke Fischblase ist der Herzog. Angeblich will er Hurensohn Junior beerben, aber dem Penner fehlt zu viel dazu. Vor allem Geld, Einfluss, Leute und Klasse.	Zoltan: Ten nadmutý jak rybi měchuřina, temu říkají Vévoda. Co lidé plkaj, ma to byt nový Zkurvysyn Junior, ale ma doňho ešte dost daleko. Menovito mangluje prachy, vliv lidí a úroveň.
Geralt: And the other?	Geralt: Und der andere?	Geralt: A ten druhý?
Zoltan: Earl. A scumjug like few others. Skin on my arse twitches at the sight of 'im. Back in Mahakam we'd send sowbuggers like that down the coalface with a bundle o' powder and a leaky lamp.	Zoltan: Der Graf. Ein Bastard wie kaum ein Zweiter. Mir zuckt der Arsch schon bei seinem Anblick. In Mahakam haben wir solche Schweineficker mit einem Paket Schwarzpulver und einer lecken Lampe den Streb runtergeschickt.	Zoltan: Hrábje. Takeho kokota aby si s kahancem zuchčil. Jak ho zmerčim, naskakuje ně z něj na řiti husí kuža. V Mahakame sme takých zkurvenců dycky posílali na špicu s netěsňůcou lampou hladat důlný plyn.

Dialog 4 Analyse:

In diesem Dialog spricht zunächst Zoltan mit Herzog und Graf, die ihn bedrohen. Danach kommt auch Geralt in die Konversation und verscheucht dadurch Herzog und Graf, wodurch er Zoltan vor einem Kampf rettet.

Schon am Anfang des Dialogs kann man einen Unterschied im Tschechischen beobachten. Als Zoltan Herzog fragt, warum er sich so aufregt, sagt er, dass er für ihn ein gesunder Wettbewerb sein wird. Im Tschechischen: „Šak by ti žbrd'ol zdravé konkurence nezaškodil“ sagt er aber nur, dass ihm ein bisschen gesunder Wettbewerb nicht schaden würde. Er erwähnt allerdings nicht, dass er der Wettbewerb sein wäre. Dem Spieler wird hier also eine Information vorbehalten, die für den Rest des Dialoges wichtig ist.

Als Zoltan darüber spricht, wer Herzog ist, gibt es im Deutschen einen kleinen Unterschied in der Implikation. Im Englischen: „Word is he's out to be the new Whoreson Junior...“, und im Tschechischen: „Co ludé plkaj, ma to byt nový Zkurvysyn Junior...“, steht, dass Herzog der neue Hurensohn Junior sein will. Im Deutschen: „Angeblich will er Hurensohn Junior beerben...“, steht aber, dass er ihn beerben will. Die deutsche Variante impliziert ein wenig, dass er die Überbleibsel von Hurensohn Juniors Imperium übernehmen will. In den anderen Versionen kommt das aber mehr so rüber, dass er die gleiche Position wie Hurensohn Junior einnehmen will, aber mit seinen eigenen Mitteln. Da gleich danach gesagt wird, dass er nicht Genug Ressourcen dafür hat, impliziert die deutsche Version meiner Meinung nach ein wenig zu viel.

Am Ende des Dialogs gibt es noch einen kleinen Unterschied zwischen dem Tschechischen und den beiden anderen Sprachen. Im Deutschen: „In Mahakam haben wir solche Schweineficker mit einem Paket Schwarzpulver und einer lecken Lampe den Streb runtergeschickt“, und im Englischen: „Back in Mahakam we'd send sowbuggers like that down the coalface with a bundle o' powder and a leaky lamp“, sagt Zoltan, dass sie solche Menschen in die Minen mit Schwarzpulver und einer lecken Lampe schicken. Im Tschechischen: „V Mahakame sme takých zkurvenců dycky posilali na špicu s netěsňůcou lampou hladat důlný plyn“, wurde dieses Schwarzpulver ausgelassen und stattdessen sagt Zoltan, dass sie solche Menschen in die Minen mit einer lecken

Lampe schicken, um Erdgas zu finden. Da in beiden Versionen das Endergebnis, der Tod der Person ist, die in die Minen geschickt wurde, wirkt sich dieser Unterschied nicht weiter auf die Bedeutung der Szene aus.

Dialog 5:

Englisch:	Deutsch:	Tschechisch:
Geralt: Seems everything's ready.	Geralt: Dann ist wohl alles bereit.	Geralt: Vidím, že je všechno připravené.
<i>Zoltan:</i> Aye. Soon as we catch sight of 'em we'll block the road, 'gainst a whole unit, if need be. And... you know I think it's a great plan all around, and I'm always glad to help... And it's not like I'm not eager to crack some holier-than-thou bugger's skulls, but... Seein' as we've got a doppler, wouldn't it've been easier to have him release Dandelion and-and be done with it?	<i>Zoltan:</i> Ja. Sobald wir sie sehen, blockieren wir den Weg, zur Not gegen eine ganze Einheit. Wobei... du weißt ja, dass ich den Plan toll finde und immer gern helfe... Und ich hab gewiss nichts dagegen, ein paar Heuchlern den Schädel einzuschlagen... Aber... wenn wir nun schon einen Doppler haben, warum lässt er nicht einfach Rittersporn frei und fertig?	<i>Zoltan:</i> Jo. Jak je zmerčíme, přehradíme jim cestu, aj kdyby to byla celá kumpanyja. A... stejně je to dobrá flinga a já rád pomůžu... Navíc se nedá říct, že bysme tym ohňoprdelníkom neměl dycinky chuť řitě zkopat... Ale... dyž teďka máme toho měňavca, co kdyby nechal Marigolda ajnfach vyľiftovat z basy na svobodu?
Geralt: Too suspicious. Think about it - Menge disappears, then shows up with a scar on his face to release Dandelion?	Geralt: Zu verdächtig. Überleg mal. Menge verschwindet, taucht mit einer Narbe im Gesicht wieder auf und lässt Rittersporn frei?	Geralt: To by bylo příliš podezřelé. Jen si to představ: Menge zmizí, pak se znovu objeví s jizvou na tváři a přikáže, aby Marigolda propustili?
<i>Zoltan:</i> Ehh, I suppose you're right.	Geralt: Priscilla? Was machst du denn hier?	<i>Zoltan:</i> Aha. Mno, asi máš recht.
Geralt: Priscilla? What're you doing here?	Priscilla: Ein Kind hat eine Nachricht von Dudu gebracht... der Konvoi bricht bei Tagesanbruch auf. Darf ich hierbleiben? Ich kann nicht länger zu Hause sitzen... und mich um Rittersporn sorgen.	Geralt: Priscillo? Co tady děláš?
Priscilla: Some child brought a note from Dudu - the convoy will leave at dawn. May I stay with you? I can't stand it, sitting at home, worrying about Dandelion.	<i>Zoltan:</i> Keine Bange, meine Liebe. Du kriegst den schönen Mann zurück, komplett mit seinem guten... Äh... ach, verdammt! Wenn Damen in der Nähe sind, muss man echt auf seine Reime achten.	Priscilla: Nějaké dítě přineslo zprávu od Dudu – konvoj vyrazí za úsvitu. Můžu s vámi zůstat? Prostě to nemůžu vydržet, jen tak sedět doma a dělat si starosti... o Marigolda.
<i>Zoltan:</i> Never fear, my dear, you'll get your warbler back, just hope he's got his p— Damnit! Gotta watch the rhymes in the presence of a lady.	Geralt: Geh in die Stadt zurück.	<i>Zoltan:</i> O toho sa nic neboj, děvucho, dostaneš tu svoju pěnkavičku zpátky. Enem dófaj, že má svého kok... Ech... ale, kurva! Mosím dat vic bacha, co to melu, dyš je tu vzácná pani.
Geralt: Go back to town.	Priscilla: Bitte... Ich stör auch nicht.	Geralt: Vrať se zpátky do města.
Priscilla: Please... I shan't be any trouble.	<i>Zoltan:</i> Ach Geralt, nun lass sie doch. Schau sie an, ganz verheult... Wie mein Fiffi, als er Verstopfung hatte.	Priscilla: Prosím... nebudu vám nijak překážet.
<i>Zoltan:</i> Aw, c'mon, Geralt, leave it go, let her stay. Look at her all weepy-eyed... Like my Muttsie when his guts knotted up.	Geralt: Na gut, sie kann bleiben. Unter einer Bedingung...	<i>Zoltan:</i> Ale no tak, Geralte, tož ju taji nech, ať si zvoštane. Šak má vočiska červený jak králik... Jako onehdá náš Azor, dyž se mu zauzlovaly střediska...
Geralt: Fine, she can stay. On one condition...	Priscilla: Ich weiß. Sobald der Kampf beginnt, halte ich Abstand.	Geralt: Dobře, tak tu tedy může zůstat. Pod jednou podmínkou...
Priscilla: I know. As soon as the fighting starts, I'm to stand at a distance.	<i>Zoltan:</i> Noch ist ja nichts los. Und es könnte auch noch eine Weile dauern...	Priscilla: Já vím. Jak se začne bojovat, mám se držet v bezpečné vzdálenosti.
<i>Zoltan:</i> Not much happening just yet. And it might be some time 'fore it does.		<i>Zoltan:</i> Šak sa toho zas toľik neděje. Ani sa ešče ňákú tu dobu nebude...

Dialog 5 Analyse:

Dieser Dialog findet kurz vor dem Überfall des Konvois statt, in dem sich Rittersporn befindet. Geralt und Zoltan besprechen gerade den Plan, als sie aus dem Nichts von Priscilla überrascht werden.

Als Zoltan gleich am Anfang darüber spricht, dass er keine Probleme damit hätte, diese Heuchler umzubringen, benutzt er im Tschechischen ein anderes Wort, um diese zu beschreiben. Im Tschechischen: „Navíc se nedá říct, že bysme tym ohňoprdelníkom neměl dycinky chuť řitě zkopat...“, benutzt er das Wort: „Ohňoprdelníkové“. Diese Verbindung mit dem Feuer macht allerdings Sinn, da es sich um Mitglieder des Kults des Ewigen Feuer handelt, die den Konvoi begleiten. Im Englischen: „And it's not like I'm not eager to crack some holier-than-thou bugger's skulls, but...“, und im Deutschen: „Und ich hab gewiss nichts dagegen, ein paar Heuchlern den Schädel einzuschlagen...“, benutzt er also ihre negativen Eigenschaften, um sie zu beschreiben, währenddessen er im Tschechischen direkt auf ihren Namen eingeht.

Am Ende dieses Abschnitts gibt es im englischen eine Besonderheit, die in den beiden anderen Sprachen nicht übernommen wurde. Im Englischen: „Seein' as we've got a doppler, wouldn't it've been easier to have him release Dandelion and-and be done with it?“, stottert Zoltane nämlich am Ende, was in den Untertiteln mit dem der Wiederholung des Wortes: „and“ gekennzeichnet ist. Dieses Stottern soll zeigen, dass Zoltan Nervös ist, weil er bei Geralt nicht als Feigling dastehen möchte. Im Deutschen: „Aber... wenn wir nun schon einen Doppler haben, warum lässt er nicht einfach Rittersporn frei und fertig?“, und im Tschechischen: „Ale... dyž ted'ka máme teho měňavca, co kdyby nechal Marigolda ajnfach vylyftovat z basy na svobodu?“, wurde dieses Stottern ausgelassen, was dieser Szene ein wenig Charakterisierung wegnimmt.

Als Zoltan versucht, Priscilla zu beruhigen, macht er es im Deutschen: „Keine Bange, meine Liebe. Du kriegst den schönen Mann zurück, komplett mit seinem guten...“, und Englischen: „Never fear, my dear, you'll get your warbler back, just hope he's got his p---“, mit einem Reim. Dieser Reim wurde im Tschechischen: „O teho sa nic neboj, děvuchu, dostaneš tu svoju pěnkavičku zpátky. Enem dófaj, že má svého kok...“, aber nicht übernommen. Da die tschechische Version

komplett mit diesem südmährischen Dialekt geschrieben wurde, kann man verstehen, warum sie hier den Reim nicht übernommen haben.

3. Auswertung der Analyse und Zusammenfassung.

Zum Schluss dieser Arbeit werde ich die gesamten Untertitel nach den Kriterien von Sommerfeld bewerten. Danach werde ich eine kurze Zusammenfassung meiner Analyse machen, wo ich ansprechen würde, welche Version was besser gemacht hat.

„1. Tut die Übersetzung den medienspezifischen Anforderungen an die Rezeption Genüge? (Einblendezeit, Anpassung des Textumfangs der Untertitel an die Lesegeschwindigkeit des Publikums)“

Die Untertitel in The Witcher 3 Wild Hunt werden in den von mir analysierten Sprachen immer lange genug angezeigt. Der Umfang der Untertitel ist nie zu lang, sodass der Spieler reichlich Zeit hat, alles zu lesen. Da es sich hier um ein Videospiel handelt, gibt es hier auch eine Reihe von Einstellungsmöglichkeiten, die es dem Spieler einfacher machen, die Untertitel zu lesen. Zum Beispiel lässt sich die Größe der Untertitel anpassen.

„2. Ist eine inhaltstgetreue Übersetzung erzielt worden? (Beschränken sich die Komprimierungen auf das erforderliche Maß?)“

Sowohl die tschechische als auch die deutsche Version wurden so übersetzt, dass es zu keinen großen Unterschieden in der Bedeutung vorkam. Die Komprimierungen, die vor allem in der deutschen Version gemacht wurden, haben dem Inhalt der Untertitel nicht geschadet. Es gab hin und wieder Fehler, die die Bedeutung der Szene ein wenig geändert haben. Ein Beispiel wäre, wenn Geralt mit Ciri spricht. Im Englischen sagt er: „Huh. Uh, yeah, used to repeat that incessantly. Never tired of doing it, either.“ Hier meint Geralt Vesemir. Im Deutschen sagt er aber: „*Seufz* Uff, ja, das habe ich auch ständig wiederholt. Und es wurde mir nie langweilig.“ Dieser Fehler wirkt sich auf die Charakterisierung von Geralt aus, er verursacht aber keine weiteren großen Probleme für das Verstehen der gesamten Szene. Diese Fehler sind in einem Spiel, das Tausende von Dialogen beinhaltet, verständlich. Im Großen und Ganzen gibt es aber weder im Deutschen noch im Tschechischen Fehler, die sich groß auf die gesamte Geschichte ausgewirkt hätten.

„3. Inwieweit ist es gelungen, natürlich klingende Dialoge zu schaffen?“

Dieses Kriterium ist sehr schwer zu bewerten. Es gibt keine festen Maßstäbe, mit denen ich feststellen könnte, ob ein Dialog in einer Sprache natürlicher klingt als in der anderen. Deswegen hängt dieses Kriterium sehr von der subjektiven Meinung ab. Ich würde deswegen sagen, dass es in beiden Versionen gelungen ist, natürlich klingenden Dialog zu schaffen. Wenn ich wählen müsste, würde ich sagen, dass die tschechische Version hier ein wenig gelungener ist. Im Tschechischen wird nämlich die Umgangssprache öfter benutzt als im Deutschen, was die Dialoge natürlicher klingen lässt. Des Weiteren arbeitet man im Tschechischen deutlich mehr mit Dialekten als im Deutschen, was den Dialogen einen weiteren speziellen Charakter gibt.

„4. Wie geht der Übersetzer Entscheidungen mit dem multisemiotischen Charakter des Filmkunstwerks um? (Trifft er die richtigen Entscheidungen zu Kürzungen oder Auslassungen, die durch das Bild- oder Tongeschehen kompensiert werden? Übersetzt er im Einklang mit dem Bild oder der akustischen Ebene des Films? Mit den filmästhetischen Mitteln?)“

Da es sich hierbei um ein Videospiel handelt und nicht um einen Film, muss ich diesen Punkt ein wenig anpassen. Das Zögern, das Lachen und die Interjektionen der Figuren wurden in beiden Versionen in den meisten Fällen übersetzt. Zum Beispiel das Spucken von Zoltan im Englischen: „Ptooeey!“, im Deutschen: „*Spuck*“, im Tschechischen: „Tfuj!“. Im Englischen und im Tschechischen wurde das Spucken durch ein Wort, das das Geräusch imitieren soll, dargestellt. Im Deutschen wurde direkt die Tätigkeit des spucken in den Untertiteln geschrieben. Da es bei diesen Untertiteln im Spiel keinen Szenenwechsel oder irgendeine sonstige Aktion gab, war es hier nicht nötig, die Untertitel auf einer ästhetischen Weise ans Spiel anzupassen.

Sowohl die tschechische als auch die deutsche Version haben sich, was den Inhalt angeht, stark am Original gehalten. In beiden Versionen gab es zwar Fehler, aber mit denen ist bei einer solchen Menge an Text zu rechnen. Dennoch würde ich sagen, dass die deutsche Version, was den Inhalt angeht, ein wenig präziser ist als die tschechische.

Was den Stil angeht, gibt es in den beiden Versionen deutliche Unterschiede. In der deutschen Version hat man versucht, so neutral wie nur möglich im Sprachstil zu sein. Im tschechischen hat man dafür deutlich mehr Umgangssprache benutzt und es wurden auch deutlich mehr Dialekte benutzt. Dies kann man vor allem an der Figur von Zoltan Chivay sehen. Deswegen würde ich sagen, was den Stil angeht, ist die tschechische Version ausgeprägter als die deutsche.

Die Charakterisierung der Figuren hängt sehr mit dem Stil zusammen. Ich würde sagen, dass man in der deutschen Version wie bei dem Stil versucht hat, bei der Charakterisierung so neutral wie nur möglich zu bleiben. Die Persönlichkeiten der einzelnen Figuren sind immer noch da, sie werden in der tschechischen Version aber ein wenig deutlicher dargestellt.

Generell finde ich, dass beide Versionen gelungen sind. Beide Versionen haben sich für eine andere Art der Übersetzung entschieden und beide haben ihre positiven als auch ihre negativen Seiten. Bei der deutschen Version geht zwar die ausgeprägte Charakterisierung der Figuren verloren, sie ist aber deutlich und einfach für den Spieler zu verstehen. Die tschechische Version ist in ihrer Charakterisierung ausgeprägter, sie kann aber auch für den Spieler unübersichtlicher sein. Am Ende kommt es darauf an, was der Spieler bevorzugt. Das grundlegende, also die Übertragung der Geschichte, haben aber beide Versionen geschafft.

Schlussbetrachtung

Das Ziel dieser Arbeit war es, eine theoretische Einführung in die Welt der Übersetzung und Lokalisierung von Videospiele zu geben und danach sich mit einem praktischen Beispiel auseinanderzusetzen.

Im ersten Teil hat der Leser eine kurze Übersicht der Lokalisierung von Videospiele bekommen. In diesem Abschnitt wurden verschiedene Begriffe, die mit diesem Thema zusammenhängen, erklärt und dem Leser wurden auch die verschiedenen Arten der Lokalisierung erläutert. Des Weiteren sollte dieser Teil auch dazu dienen, dass sich andere Übersetzer mehr mit diesem Themenbereich auseinandersetzen.

Im zweiten Teil wurde eine praktische Analyse der Untertitel des Videospiele The Witcher 3: Wild Hunt durchgeführt. In diesem Abschnitt wurden die Unterschiede zwischen der deutschen und tschechischen Version veranschaulicht. Des Weiteren wurden auch beide Versionen mit Hilfe des Systems von Beate Sommerfeld bewertet. Ein weiteres Ziel dieses Teils war es zu zeigen, dass es im Videospiele The Witcher 3: Wild Hunt noch viel mehr gibt, dass man analysieren könnte.

Literaturverzeichnis

Teil 1:

Augusten, S. (2021, Juli). Was ist Software Quality Assurance?. Dev-Insider. Abgerufen 22. Februar 2022, Von: <https://www.dev-insider.de/was-ist-software-quality-assurance-a-1027347/>

BERNAL-MERINO, Miguel Á. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. (New York: Routledge, 2015.), ISBN 978-1-315-75233-4.

Churchville, F. (2021, September). User Interface (UI). techtarget. Abgerufen 22. Februar 2022, Von: <https://www.techtarget.com/searcharchitecture/definition/user-interface-UI>

ESSELINK, Bert, DE VRIES, Arjen-Sjoerd und Shiera O'BRIEN, Ed. A *Practical Guide to Localization*. 4th ed. (Amsterdam: John Benjamins Publishing Company), 2000. ISBN 90 272 1956 7.

HÜGEL, Hans-Otto, Ed. *Handbuch populäre Kultur: Begriffe, Theorien und Diskussionen*. (Stuttgart: J.B. Metzler, 2003.), ISBN 978-3476017598.

Ionos, (2020, 28. Juli). Quellencode: Was genau ist ein Quelltext?. ionos. Abgerufen 10. März 2022, Von: <https://www.ionos.de/digitalguide/websites/web-entwicklung/quellcode/>

O'HAGAN, Minako, SATO-ROSSBERG, Nana und Judy WAKABAYASHI, Ed. *Translation and Translation Studies in the Japanese Context: Transcreating Japanese Video Games: Exploring a Future Direction for Translation Studies in Japan*. (New York: Continuum International Publishing Group, 2012.), ISBN 9781441114594.

USK. (o.D.)
Abgerufen 31. März 2022.
Von: <https://usk.de>

USK. (o.D.). AAA. USK.
Abgerufen 2. März 2022,
Von: <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/aaa/>

USK. (o.D.). Indie. USK.
Abgerufen 2. März 2022,
Von: <https://usk.de/alle-lexikonbegriffe/indie/>

Wichmann, K. (2012, Juli). Warum Spieleübersetzung schwer ist – Das stochern im Dunkeln. Gamepro.
Abgerufen 15. März 2022,
Von: <https://www.gamepro.de/artikel/warum-spieleuebersetzung-schwer-ist-das-stochern-im-dunkeln,2569752.amp>

Teil 2:

Bašný, F. *Einführung in die Lokalisierung und Übersetzung von Videospielen*. (Olomouc, FFUP, 2022), BA

Sommerfeld, B. *Übersetzungskritik Modelle, Perspektiven, Didaktik*. (Poznan: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2016.), ISBN 978-83-232-3112-7.

Noclip. (2017, 11. Oktober). *Translating & Adapting The Witcher 3 / Noclip [Video]*. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Gxg5INjNopo&list=WL&index=4>

Sapkowski, A. *Wiedźmin*. (Polen: Reporter, 1990.), ISBN 83851890172345.

House, J. *Möglichkeiten der Übersetzungskritik*. In: Best, J. und Kalina, S. *Übersetzen und Dolmetschen: Eine Orientierungshilfe*. (Hamburg: UTB, 2002.), S. 101-109. ISBN 3825223299.

Koller, W. *Kritik der Theorie der Übersetzungskritik*. In: IRAL, Band 16, 1978, S. 89-107. (De Gruyter, 1978.)

Gerzymisch-Arbogast, H. *Multidimensionale Translation: Ein Blick in die Zukunft*. In: Mayers, F. *20 Jahre Transforum: Koordinierung von Praxis und Lehre des Dolmetschens und Übersetzens*. (Hildesheim: Olms, 2005.), S. 23-30. ISBN 3487130629.

Zybatow, L. *Translation: Neue Entwicklungen in Theorie und Praxis. SummerTrans-Lektionen zur Translationswissenschaft. IATI-Beiträge 1 (Forum Translationswissenschaft)*. (Peter Lang: Frankfurt a.M., 2009.), ISBN 9783631572894.

Tilcer, R. (2019, November). *Tváře překladu 17: Stanislav Komárek*.
Abgerufen: 20. April 2024,
Von: <https://www.casopisxb1.cz/aktuality/tvare-stanislav-komarek/>

Abbildungen

Abbildung 1. Geschätzter Umsatz der weltweiten Games-Branche 2018 bis 2025
Abgerufen 20. Februar 2022,
Von: <https://de.statista.com/infografik/23822/geschaetzter-umsatz-der-weltweiten-games-branche/>

Abbildung 2. World of Warcraft Graphics
Abgerufen 22. Februar 2022,
Von: <https://interfaceingame.com/games/world-of-warcraft/>

Abbildung 3. Warum Spieleübersetzung schwer ist – Das stochern im Dunkeln
Abgerufen 6. März 2022,
Von: <https://www.gamepro.de/artikel/warum-spieleuebersetzung-schwer-ist-das-stochern-im-dunkeln,2569752.amp>

Abbildung 4. How to translate a Video game-7 common challenges and solutions
Abgerufen 8. März 2022,
Von: <http://1uptranslations.com/en/localization-blog/2016/03/how-to-translate-a-game-for-locjam>

Abbildung 5, 6. Final Fantasy IV mobile version, Final Fantasy IV PC version
Abgerufen 10. März 2022,
Von: <https://legendsoflocalization.com/this-be-bad-translation-9-sloppy-mobile-pc-ports/>

Abbildung 7. Cultur Schlock
Abgerufen 12. März 2022,
Von: <https://www.awkwardzombie.com/awkward-zombie/culture-schlock>

Abbildung 8. Localization
Abgerufen 12. März 2022,
Von: <https://www.nerfnow.com/comic/289>

Abbildung 9. US cover vs Japanese cover
Abgerufen 15. März 2022,
Von: <https://twitter.com/Wario64/status/1406463214615896066>

Abbildung 10. Zensur in Wolfenstein
Abgerufen 15. März 2022,
Von: <https://www.vortex.cz/wolfenstein-vyjde-v-nemecku-poprve-bez-cenzury/>

Erwähnte Videospiele

World of Warcraft. Entwickler: Blizzard Entertainment / Herausgeber: Activision Blizzard, 2004

Alan Wake. Entwickler: Remedy Entertainment / Herausgeber: Nordic Games, 2012

Final Fantasy IV. Entwickler: Square / Herausgeber: Square, 1991

Pokémon. Entwickler: Game Freak / Herausgeber: Nintendo, 1996

Zero Wing. Entwickler: Toaplan / Herausgeber: Taito, 1989

Counter-Strike: Source. Entwickler: Valve / Herausgeber: Valve, 2004

Diablo 2. Entwickler: Blizzard North / Herausgeber: Blizzard Entertainment, 2000

Final Fantasy VII. Entwickler: Square / Herausgeber: Square, 1997

Fallout: New Vegas. Entwickler: Obsidian Entertainment / Herausgeber: Bethesda Softworks, 2010

The Elder Scrolls IV: Oblivion. Entwickler: Bethesda Game Studios / Herausgeber: 2K Games, 2006

Scarlet Nexus. Entwickler: Bandai Namco Studios / Herausgeber: Bandai Namco Entertainment, 2021

Wolfenstein II: The New Colossus. Entwickler: MachineGames / Herausgeber: Bethesda Softworks, 2017

The Witcher 3: Wild Hunt. Entwickler: CD Projekt RED / Herausgeber: CD Projekt, 2015

Annotation

Name und Nachname des Autors: Filip Bašný

Name der Abteilung und Fakultät:

Katedra germanistiky, Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

Name der Magisterarbeit:

Analyse der Übersetzung der Untertitel im Videospiel The Witcher 3: Wild Hunt

Leiter der Arbeit: Mgr. Petra Bačuvčíková, Ph.D.

Anzahl der Symbole: 227 478

Anzahl der benutzten Literatur und Abbildungen: 10 geschriebene Werke, 8 Internetquellen, 10 Abbildungen

Schlüsselwörter:

Übersetzung, Übersetzer, Videospiel, Lokalisierung, Probleme, Internationalisierung, Globalisierung, QA, UI, Code, AAA, Indie

Zusammenfassung:

Das Ziel des ersten Teils dieser Arbeit war es, dem Leser die Übersetzung und Lokalisierung von Videospielen näherzubringen, und auf Probleme hinzuweisen, die mit diesen Prozessen verbunden sind. Diese Probleme wurden anhand von konkreten Beispielen aufgezeigt und es wurde erklärt, wie diese Probleme entstanden sind und durch was sie verursacht wurden. Dieser Teil der Arbeit sollte die Vorgänge der Lokalisierung erläutern und zeigen, dass die Videospiellokalisierung aus mehreren komplexen Prozessen besteht, die alle ihre eigenen Herausforderungen für das Lokalisierungsteam mit sich bringen. Der Text des ersten Teils wurde aus meiner Bachelorarbeit übernommen. Der zweite Teil dieser Arbeit war die konkrete Analyse der Dialoge der Hauptfiguren des Videospiels The Witcher 3: Wild Hunt. Das Ziel dieses Teils der Arbeit war es die Untertitel der tschechischen und deutschen Version zu analysieren und zu schauen, inwiefern sich die beiden voneinander unterscheiden und sie nach dem System von Sommerfeld zu bewerten.

Annotation

Name and Surname of the Author: Filip Bašný

Name of the department and faculty:

Katedra germanistiky, Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

Title of the Bachelor Thesis:

Analysis of the Translation of Subtitles in the Video Game The Witcher 3: Wild Hunt

Supervisor: Mgr. Petra Bačuvčíková, Ph.D.

Number of Characters: 227 478

Number of used Literature and Pictures: 10 written works, 8 Internet sources, 10 pictures

Keywords: translation, translator, video games, localization, problems, internationalization, globalization, QA, UI, code, AAA, indie

Abstract:

The aim of the first part of the thesis was to familiarize the reader with the translation and localization of video games, and to point out problems associated with these processes. These problems were shown with concrete examples, and it was explained how these problems arose and by what they were caused. This part of the thesis aimed to explain the processes of localization, and to show, that video game localization consists of several complex processes, all of which bring their own challenges for the localization team. The first part has been defended as my Bachelor Theses in 2022. The second part of this thesis was a concrete analysis of the dialogues of the main characters in the video game The Witcher 3: Wild Hunt. The aim of this part of the thesis was to analyse the subtitles of the Czech and German versions and to see how they differ from each other and to evaluate them according to Sommerfeld's system.