



Interview: Josh Sawyer und das Lokalisationsteam zur deutschen Version von ‚Pentiment‘

geführt von Jennifer Schild und Pascal Marc Wagner

DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32166>

URL: <https://mittelalter.hypotheses.org/32166>

Lizenz:



CC BY-SA 3.0 Unported – Creative Commons, Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen

Zitation: Jennifer Schild und Pascal Marc Wagner, Interview: Josh Sawyer und das Lokalisationsteam zur deutschen Version von ‚Pentiment‘, in: Zeitenwende: Interdisziplinäre Zugänge zum Spiel Pentiment, hrsg. von Alan van Beek, Aurelia Brandenburg und Lucas Haasis (Mittelalter. Interdisziplinäre Forschung und Rezeptionsgeschichte, Beihefte 4), S. 31–34, DOI: <https://doi.org/10.26012/mittelalter-32166>.

Zusammenfassung: *Die deutsche Sprachversion des Videospieles ‚Pentiment‘ gibt dem Titel, der mit dem fiktiven oberbayerischen Dorf Tassing innerhalb der deutschen Sprachregion liegt, eine besondere Qualität, die in der englischsprachigen Originalversion fehlt. Die verwendeten Dialektfeatures aus dem Oberdeutschen sowie der Handlungszeit gemäße Begrifflichkeiten etwa bei Beleidigungen verorten das Spiel in der Lokalisation nicht nur räumlich, sondern auch zeitlich stärker am Handlungsort, als es eine bloße textgetreue Übersetzung vermocht hätte. Im Interview mit den Linguist*innen und Spiele-Rezendent*innen Pascal Marc Wagner und Jennifer Schild geben der Creative Director des Spiels, Josh Sawyer (JS), sowie zwei der Lokalisator*innen der deutschen Version, Johanna Ortner (JO) und Gerhard Sommer (GS), Einblick in die Verzahnung der Arbeit von Übersetzungsagentur, Entwicklungsstudio und Publisher, den Aufwand der Lokalisation eines wortreichen Videospieles wie ‚Pentiment‘ und dem gezielten Einsatz von Dialekt in der lokalisierten Sprachversion als eigenmächtige Entscheidung der Übersetzer*innen.*

Abstract: *The German language version of the video game ‚Pentiment‘ gives the game, which is set in the fictional Upper Bavarian village of Tassing within the German language region, a special quality that is missing in the original English-language version. The dialect features used from the Upper German region as well as terms appropriate to the time of the plot, such as insults, locate the game in the localisation not only spatially but also temporally more closely to the place of action than a mere textual translation would have been able to do. In an interview with linguists and game reviewers Pascal Marc Wagner and Jennifer Schild, the creative director of the game, Josh Sawyer, and two of the localisers of the German version, Johanna Ortner and Gerhard Sommer, give insight into the interlocking work of the translation agency, development studio and publisher, the effort involved in localising a word-rich video game like ‚Pentiment‘ and the targeted use of dialect in the localised language version as a decision by the translators, not the studio or publisher.*

Wie viele Worte Text hat ‚Pentiment‘ insgesamt, und wie lange hat die Übersetzung ins Deutsche gedauert?

JS: Das Spiel hatte am Ende 346.000 Wörter.

GS: Ich habe ca. 50.000 Wörter von März bis Juni 2022 übersetzt. Die genaue Wortmenge kannte ich gar nicht.

JO: Ich habe 40.000 Wörter im selben Zeitraum (März bis Juni) übersetzt.

Josh, du sprichst ja selbst fließend Deutsch und bist auch familiär mit der Region verbunden – hast du bestimmte Vorgaben für die deutsche Übersetzung des Spiels ins Deutsche an die Lokalisation gestellt?

JS: Ich habe die deutsche Lokalisierung nicht überwacht, da ich zwar fließend spreche, aber kein Muttersprachler bin. Ich habe nur Fragen gestellt oder auf offensichtliche Fehler hingewiesen, wenn ich das Spiel auf Deutsch getestet habe.

Wie habt ihr euch auf die Übersetzung vorbereitet?

GS: Zur Vorbereitung habe ich einige Wikipedia-Artikel zu den Bauernkriegen gelesen (Setting des Spiels), mir einige regionale Unterschiede im Atlas zur deutschen Alltagssprache¹ zu Gemüte geführt und ‚Der Name der Rose‘ geschaut.

JO: Ich habe mich vorbereitend mit der historischen Einordnung der Bauernkriege und dem allgemeinen Zeitrahmen beschäftigt.

Warum habt ihr die Entscheidung getroffen, in die deutschen Texte von ‚Pentiment‘ Dialekt einzubauen?

GS: Es schien logisch, die gesprochene Sprache realistisch wirken zu lassen. Ein allgemeiner süddeutsch klingender Dialekt war davon nur ein Teil. Die Sprache sollte auch nicht zu modern

¹ Stephan Elspaß und Robert Möller, Atlas zur deutschen Alltagssprache, Augsburg/Aachen 2003ff., <https://www.atlas-alltagssprache.de/>.

klingen und in der Anrede passend wirken. Außerdem haben wir viele zeittypische Beleidigungen eingebaut, die uns besser gefallen haben als nur „Idiot“, z.B. „Farzesel“.²

Wie habt ihr den Dialekt recherchiert? Habt ihr Dialektolog*innen/Linguist*innen im Team? Oder sind Mitglieder aus Süddeutschland und kennen sich aus der eigenen Lebenserfahrung mit Oberdeutsch aus?

GS: Ich habe mich auf allgemein bekannte Merkmale verlassen (z.B. „der Caspar“, Weglassen von -e) und dafür u.a. den Atlas zur deutschen Alltagssprache konsultiert.³ Ich bin kein Experte für Dialektunterschiede und komme auch nicht aus Süddeutschland.

JO: Während der Übersetzungsarbeit ging es dann in erster Linie um Recherche zu direkt auftretenden sprachlichen Situationen. Ich komme nicht aus der Region, konnte aber auf mein Linguistik- und Geschichtsstudium zurückgreifen. Hauptsächlich habe ich standesgemäße und zeitlich angemessene sprachliche Wendungen und etymologische Zusammenhänge recherchiert.

Gab es zum Einbau von Dialekt-Sprachmerkmalen Absprachen mit Obsidian Entertainment oder Xbox? Wie lief das ab? Und wenn ja, kam die Idee von euch oder von den Firmen?

JO: Sprachliche Entscheidungen wurden von uns als Team getroffen.

JS: Ja, ich habe nur das Okay gegeben, dass die Lokalisator*innen Entscheidungen treffen, die sich auf den bayerischen Dialekt bezogen, wo es angebracht war. Die gesamte Arbeit wurde jedoch von ihnen geleistet.

² Vgl. Eine Auswahl der Schimpfwörter im Frühneuhochdeutschen Wörterbuch, Niedersächsische Akademie der Wissenschaften zu Göttingen, Göttingen [2021], <https://adw-goe.de/forschung/forschungsprojekte-akademien-programm/fruehneuhochdeutsches-woerterbuch/kurioses> und Frühneuhochdeutsches Wörterbuch, FWB-online, Niedersächsische Akademie der Wissenschaften zu Göttingen, Göttingen [o.J.], <https://fwb-online.de/>.

³ Elspaß und Möller, Atlas (wie Anm. 1).

Wie habt ihr die Fremdsprachenübersetzungen aus dem Lateinischen, Polnischen etc., die im Spiel vorkommen, gehandhabt? Habt ihr dort von der englischen Übersetzungen weiterübersetzt, oder seid die Sprache selbst angegangen?

GS: Soweit ich mich erinnere, gab es einige Textstellen auf Latein/Spanisch/Italienisch und Englisch, die wir aus dem Englischen übersetzt haben.

Abschließend: Was war aus eurer Sicht der Fokus bei der Lokalisationsarbeit? Worauf habt ihr besonders geachtet?

GS: Uns war wichtig, die Standesunterschiede (und Veränderungen) deutlich zu machen. Während im Englischen ja nur „you“ benutzt wird, hatten wir eine relativ komplexe Anrede-Matrix, wer wen ihrzt oder duzt und wie sich das im Verlauf der Geschichte ändert. Da das Spiel in einem Kloster spielt und auch teilweise Bibelverse zitiert werden, habe ich mich bemüht, ältere oder sogar frühneuhochdeutsche Übersetzungen zu finden und diese zu benutzen beziehungsweise so weit abzuwandeln, dass sie im modernen Deutsch verständlich sind.

Dazu habe ich sogar einen Blick in eine Bibel von ca. 1400 geworfen.⁴ Außerdem habe ich versucht, keine Wörter zu benutzen, die zu modern für das Setting klingen, und im Zweifelsfall ein etymologisches Wörterbuch konsultiert, um zu schauen, wann ein Wort im Deutschen gebräuchlich geworden ist.

Alle angegebenen Links wurden am 9. Juli 2024 geprüft.

⁴ Biblia germanica regis Wenceslai V. Bohemiae iussu scripta: Sog. Wenzelsbibel, Wien, Österreichische Nationalbibliothek, Cod. 2763, Digitalisat: <http://data.onb.ac.at/dtl/9148897>.