

# Lokalisierung von Computer- und Videospiele

*Bettina Bachon*  
*Arkadius Raschka*

## **Bettina Bachon-Steffens - Übersetzungen**

Diplom-Übersetzerin für die Sprachen Englisch und Französisch

Über 10 Jahre Erfahrung in der Computer- und Videospielebranche, langjährige Tätigkeit in der Lokalisierung bei Electronic Arts

Seit Anfang 2009 Freiberuflerin mit dem Schwerpunkt Übersetzung / Lokalisierung / Beratung im Bereich Computer- und Videospiele

## Arkadius Raschka – rain productions & wortproduktion

Gründer und Geschäftsführer von...

**rain productions:** seit 1999 - Akustische Markenkommunikation, Corporate Sound, Musik- und Sounddesign (auch für Games)

**wortproduktion:** seit 2004 - Text-Kreation, Redaktion, Full-Service Lokalisierung und Sprachproduktionen

- Eigene Tonstudios in den ehem. EMI-Maarweg Studios in Köln
- Umfangreiche, aber qualitativ „strenge“ Sprecherdatenbank
- **Neu: 2D-, 3D-Animationen, Video Post-Production**
- **Vertonte Games:** Brütal Legend, Dante´s Inferno, Mirror´s Edge, Rockband, EA Sports Active, uvm.

wortproduktion 

## Übersicht

- Was ist Lokalisierung?
- Warum ist Loka wichtig?
- Worauf muss geachtet werden?
- Was muss/kann lokalisiert werden?
- Herausforderungen
  
- Audio-Loka – Film vs. Game-Lokalisierung
- Wie läuft eine Audio-Loka ab?
- Immer wieder gern gehört...
- Mach´s gut...
- Kosten der Loka
- Help, I need somebody... Help, not just anybody...
- Was wir tun?

## **Lokalisierung – Definition**

Lokalisierung steht in der Softwareentwicklung für die Anpassung von Inhalten (Bücher, Filmkunst, Homepages), Prozessen, Produkten und insbesondere Computerprogrammen (Software) an die in einem bestimmten geographisch oder ethnisch umschriebenen Absatz- oder Nutzungsgebiet (Land, Region oder ethnische Gruppe) vorherrschenden lokalen sprachlichen und kulturellen Gegebenheiten.

(Quelle: [www.de.wikipedia.org](http://www.de.wikipedia.org))

## Lokalisierung – Bedeutung und rechtliche Vorgaben

Absetzbarkeit in anderen Märkten

Frankreich: Loi Toubon

USK-Vorgaben

## Lokalisierung – Der richtige Zeitpunkt

Einplanung von Anfang an!!!

Enorme Zeit- und Kostenersparnis zu einem späteren Zeitpunkt

## Lokalisierung – Worauf muss geachtet werden?

- Kein Hard-Coding!
- Art-Elemente
- Fonts
  - ◆ andere Schriften
  - ◆ Sonderzeichen
- Größe von Textfeldern
- Unterschiedliche Satzstrukturen / Grammatiken in verschiedenen Sprachen
- Kulturelle / ethische Aspekte
- Umfang der Lokalisierung (vollständig oder nur Teile?)



## Lokalisierung – Was kann/muss lokalisiert werden?

- Art-Elemente
- Fonts
- Formate (Zahlenformate, Datums- und Zeitangaben, Maßeinheiten)
- Rechtliche Vorgaben

## Lokalisierung – Herausforderungen

- Unterschiedliche Textlänge
- Unterschiedliche Satzstrukturen / Grammatiken
  - ◆ Variablen
  - ◆ Stitching
- Kulturelle Aspekte
- Rechtliche Vorgaben

## Beispiel

### Unterschiedliche Textlänge in versch. Sprachen

Error: General Error. Please try again later.	45
Erreur: Erreur générale. Veuillez réessayer plus tard.	54
Fehler: Allgemeiner Fehler. Bitte versuche es später erneut.	60

### Variablen

This Club has won the <0> for this season.

Dieser Verein hat diese Saison folgenden Pokal gewonnen: <0>

## Lokalisierung – Audio

**Deutschland: 70 Jahre Synchron-Geschichte → geprägte und „verwöhnte“ Hörgewohnheiten! Weltweit einmalig!**

- Anspruchsvoller Markt
- Gutes Produkt + gute Audio-Loka = ein weiteres Verkaufsargument mehr!
- Gutes Produkt + miese Audio-Loka = Reduktion des Immersionseffektes + Verriss von Usern = schwierigere Promo und Absatz!

Same same but different...

## **Games Lokalisierung vs. Film-Synchronisierung**

### **Film**

- sichtbare Charaktere und Handlung während Synchro
- sichtbare Reaktionen und somit sichtbare „React-Sounds“
- lineare Story → chronologisches Dreh- und Dialogbuch
- sehr überschaubare Anzahl von Dialog-Takes (ca. 2000 bei einem ca. 90 Min Spielfilm)

## *Games*

- Produkt noch in Entwicklung, also weitestgehend nicht „sichtbar“!
- Interaktivität → Vielzahl von React-Sounds, durch die erst ein Charakter „Leben“ erhält.
- keine lineare Story → oftmals kein chronologisches Script oder auch unklare Dialogsituationen
- Anzahl der Takes (von 1000 Takes, z.B. nur Tutorial, bis zu 50.000+ Takes, z.B. bei einem umfangreichen Adventure) → extrem hoher Organisations- und Verwaltungsaufwand

## Wie läuft eine Audio-Lokalisierung ab?

1. Produkt-Check (Anzahl Wörter/Takes/Charaktere, potentielle Aufnahmearten (VO, TR, LS), Zeitrahmen, Ordnung und Organisation, Story, Handlung, Charakter Beschreibungen, etc.)
2. erste Kalkulation zur beidseitigen Orientierung und Budget-Planung
3. Übersetzung
4. Sprechercasting und –auswahl
5. Script-Check (z.B. u.a. auch auf vorgeschriebene Begriffe der Hardware-Hersteller oder evtl. USK-No-Go´s!) und ggf. Nacharbeit mit Synchronregie

6. Wenn Referenz-Audio aus einer anderen Sprache vorliegt: Filecheck
7. Sprachaufnahmen (inkl. Synchron-Regie)
8. Editing
9. ggf. SFX-Design und Mastering
10. Auslieferung Audio-Files und Script (z.B. für USK und/oder Untertitel)
11. Post Mortem
12. alternativ: (Language) Testing



## Potentielle Probleme ... oder ... Immer wieder gern gehört...

1. Du, ich weiß die Aufnahmen sind schon durch, aber wir hätten da noch drei zusätzliche Takes! Kann der Sprecher nicht „mal eben“ noch mal reinkommen und die aufnehmen?
2. Du, ich weiß, die Deadline ist schon durch, aber wir haben da ein noch Texte geändert... Kann ich dir das Update schicken?
3. Nehmt auf jeden Fall die Cutscenes lippensynchron auf! Nee, die sind noch nicht gerendert...

4. Wir hatten leider keine Zeit mehr die Dialoge zu kommentieren... aber die müssten eigentlich klar sein, oder?
5. Nee, die Story, alle Bilder und Infos zu den Charaktere sind echt geheim! Könnt ihr mir nichts schicken!
6. Hör mal, im Text sind viele Keywords als Variablen eingebaut... Die müssen in JEDER Sprache an der gleichen Stelle im Satz stehen, klar?

## *Mach's gut... oder besser...*

- „Mal eben's“ merkt man immer in der Abrechnung!
- Milestones und Deadlines festlegen und sich daran halten!
- Audio nicht als „einfaches“ Nebenprodukt behandeln und den Fokus auf die Grafik legen!
- Anforderungen des Loka-Dienstleisters ernst nehmen!
- keiner kennt die Story besser als der Autor selbst  
→ Kommentare und Zusatzerklärungen!
- alle sind nur so gut, wie die Infos, die zur Verfügung gestellt werden!
- Grammatik kein Spaß ist!

## Tipp

Animation der Charaktere:

Körperhaltung des Charakters hat Einfluss auf die Wahrnehmung der Qualität des gesprochenen Wortes!

## Lokalisierung – Kosten

### Beispielprojekt

Lokalisierung von Deutsch in Englisch, Französisch, Spanisch

5.000 Wörter / 700 Lines Audio > Übersetzung & Aufnahmen

- 300 Wörter / 50 Lines Lip-sync
- 4.700 Wörter / 650 Lines VoiceOver
- 8 Charaktere / 2 HR, 6 NR

10.000 Wörter Onscreen > Übersetzung

### Kosten Übersetzung

15.000 Wörter @ ca. 0,12 € in 3 Sprachen = 5.400,- €

## **Sprachproduktion – Full-Service**

**8 Sprecher**, 1 Studiotag, Synchronregie, Script-/Filechecks, Casting, Audio-Projektmanagement:

Aufnahmen DE: ca. 5.200,- €

Aufnahmen ES: ca. 4.300,- €

Aufnahmen FR: ca. 6.100,- €

Aufnahmen EN: ca. 5.500,- €

**Gesamt: Übersetzung und Audio-Aufnahmen in vier Sprachen:  
26.500,- €**

Internationale Loka-Projektkoordination: ... kommt drauf an...

**wort**produktion 

## *Help, I need somebody... Help, not just anybody...*

- Loka ist wichtig, aber auch sehr komplex und birgt viele Tücken, die ziemlich kostspielig werden und im schlimmsten Fall den Abverkauf massiv beeinflussen können!
- Das Unterschätzen von Loka-Aufwänden kann ein ganzes Projekt massiv im Budget und Zeitplan beeinflussen oder auch ganz kippen!
- Die Games-Entwicklung basiert auf dem Zusammenspiel von Spezialisten: Grafikern, Programmierern, Character- und Level-Designern, Musikern, Story-Writern, etc.... und trotzdem wird die Loka erfahrungsgemäß oft stiefmütterlich behandelt!

*Würden Sie ihr Haus von ihrem Arbeitskollegen planen und bauen lassen? Oder lieben doch einen Spezialisten dranlassen?*

## Was wir tun?

Vor Projektstart oder ganz am Anfang: **Beratung**

Während der Entwicklung: **Hilfestellung** (von extern oder auch temporär im Team)

Zum Ende hin: **Koordination und Umsetzung der gesamten Loka**

Nach Release: **dick feiern!**



## Kosten

- Individuelles Angebot nach kurzer Anforderungs- und Projektanalyse!  
Alles andere ist unprofessionell oder „ins Blaue geschossen...“

*Kostenfrei anrufen*

**0800 888 666 76**

*Visitenkarten liegen aus...*

**Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit!**

**wort**produktion 