



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Erkennung maschineller Translate in Videospielen

verfasst von | submitted by

Christian Riedhart BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2026

Studienkennzahl lt. Studienblatt |

UA 070 331 342

Degree programme code as it appears on the
student record sheet:

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree pro-
gramme as it appears on the student record
sheet:

Masterstudium Translation Deutsch Englisch

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Dr. Hanna Risku

(Selbständigkeitserklärung)

Diese Masterarbeit ist all jenen gewidmet, die mich auf meinem langen Studienweg unterstützt und begleitet haben.

Danke, Frau Risku, für Ihre scharfsinnige und verlässliche Betreuung. Sie haben mir mit Ihrer unkomplizierten, kompetenten Art etwas ermöglicht, das mir nicht selten als unmöglich erschien.

Danke, Mama und Papa, Oma und Opa, für eure unendliche Geduld. Ohne eure Unterstützung und Vertrauen wäre diese Arbeit niemals zustande gekommen. Ihr habt mir die Kraft und Motivation geschenkt, dieses Werk zu vollenden.

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis	8
Abbildungsverzeichnis	8
1 Einleitung.....	9
2 Maschinelle Übersetzung.....	13
2.1 Geschichte der Maschinellen Übersetzung	13
2.1.1 Frühe Ansätze und kryptanalytische Ursprünge	14
2.1.2 <i>ALPAC Report</i> und Winter der Maschinellen Übersetzungsforschung	15
2.1.3 Konsolidierung und Nischenexistenz.....	17
2.1.4 Statistische Renaissance und <i>Neural Turn</i>	18
2.2 Arten der Maschinellen Übersetzung	19
2.2.1 Regelbasierte Maschinelle Übersetzung	20
2.2.1.1 Direkter Ansatz	20
2.2.1.2 Transfer-Ansatz	21
2.2.1.3 Interlingua-Ansatz	21
2.2.2 Korpusbasierte Maschinelle Übersetzung.....	22
2.2.2.1 Beispielbasierter Ansatz	23
2.2.2.2 Statistikbasierter Ansatz	25
2.2.2.3 Neuronaler Ansatz	26
2.3 Erkennung maschineller Translate	28
2.3.1 Terminologische Grundlegung: <i>Visibility</i> vs. <i>Detection</i>	28
2.3.2 Maschinelle vs. menschliche Erkennung	30
3 Videospieellokalisierung.....	33
3.1 Videospielindustrie.....	33
3.1.1 Wirtschaftliche Dimension der Videospielindustrie	34
3.2 Geschichte der Videospieellokalisierung.....	35
3.2.1 Von technischen Demonstrationen zu kommerziellen <i>Arcade</i> -Spielen.....	36
3.2.2 Ära der Heimkonsolen	38
3.2.3 Etablierung der Videospieellokalisierung als eigenständige Branche	39

3.2.4	<i>Sim-Ship</i> -Modell und Aufstieg der Online-Spiele	41
3.2.5	Neue Technologien und translatorische Herausforderungen	43
3.2.6	<i>Live-Service</i> -Modell und Zukunft der Videospiellokalisierung.....	45
3.3	Videospiellokalisierung als Gegenstand der Translationswissenschaft	46
3.4	Maschinelle Übersetzung in der Videospiellokalisierung.....	48
4	Methodik.....	53
4.1	Fragebogendesign.....	54
4.1.1	Aufbau des Fragebogens	54
4.1.2	Frageformat	55
4.1.3	Fragereihenfolge und Randomisierung	55
4.1.4	Proband:innenanleitung.....	56
4.1.5	Proband:innensuche	57
4.1.6	Ethische Aspekte	57
4.2	Konstruktion der Übersetzungskategorien	57
4.2.1	Kategorie A: Offizielle Lokalisierung als humantranslatorische Referenz	57
4.2.2	Kategorie B: Unbearbeitetes maschinelles Translat.....	58
4.2.3	Kategorie C: Post-editiertes maschinelles Translat.....	59
4.3	Materialauswahl	60
4.3.1	Spielauswahl.....	60
4.3.1.1	Veröffentlichungsjahr und MÜ-Freiheit der offiziellen Lokalisierung.....	61
4.3.1.2	Textumfang und Textsortenvielfalt.....	61
4.3.1.3	Verfügbarkeit der deutschen Lokalisierung und englischen Quelltexte	62
4.3.2	Textauswahl	62
4.3.2.1	Anzahl und Verteilung der Textpassagen	63
4.3.2.2	Berücksichtigung unterschiedlicher Spielelemente	63
4.3.2.3	Länge der Textpassagen	64
4.3.2.4	Umgang mit spielspezifischem Vorwissen	64
4.3.3	Beispielpassagen	65
4.3.3.1	Beispiel 1: UI-Text.....	65
4.3.3.2	Beispiel 2: Dialog.....	67
4.3.3.3	Beispiel 3: Kodex-Eintrag.....	69

4.4	Auswertungsmethoden	71
4.4.1	Quantitative Auswertung.....	71
4.4.2	Qualitative Auswertung.....	72
5	Ergebnisse.....	73
5.1	Beschreibung der Stichprobe	73
5.2	Quantitative Ergebnisse: Erkennungsquoten nach diversen Aspekten	75
5.2.1	Gesamterkennungsquoten nach Übersetzungskategorie	75
5.2.2	Erkennungsquoten nach Spielelement	76
5.2.3	Erkennungsquoten der einzelnen Textpassagen.....	77
5.2.4	Erkennungsquoten nach Spielkenntnis.....	79
5.3	Qualitative Ergebnisse: Subjektive Erkennungsmerkmale	81
5.3.1	K1: Lexikalisch-semantische Merkmale.....	82
5.3.2	K2: Syntaktisch-morphologische Merkmale.....	83
5.3.3	K3: Textsortenspezifische Merkmale.....	84
5.3.4	K4: Subjektives Globalurteil.....	86
6	Fazit.....	88
6.1	Forschungsfrage 1: Differenzierungsfähigkeit der Spieler:innen	89
6.2	Forschungsfrage 2: Einfluss des Post-Editing auf die Erkennungsleistung	90
6.3	Forschungsfrage 3: Entscheidungskriterien der Spieler:innen.....	91
6.4	Limitationen	92
6.5	Zukünftiger Forschungsbedarf	93
	Bibliographie.....	95
	Anhang	102
	Textpassagen der Untersuchung	102
	Kommentare der Proband:innen.....	118
	Fragebogen	168
	Abstract (Deutsch).....	211
	Abstract (Englisch).....	211

Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Beispielbasierter Ansatz: Visualisierung des Abgleichprozesses	23
Tab. 2: Spielerfahrung der Proband:innen nach Gruppen (n = 103)	74
Tab. 3: Verteilung der gezogenen Übersetzungskategorien (n = 103)	75
Tab. 4: Gesamterkennungsquoten nach Übersetzungskategorie (n = 103)	76
Tab. 5: Erkennungsquoten nach Spielelement und Übersetzungskategorie (n = 103)	77
Tab. 6: Erkennungsquoten nach Frage_ID und Übersetzungskategorie (n = 103)	78
Tab. 7: Erkennungsquoten nach Übersetzungskategorie und Spielkenntnis	80
Tab. 8: Erkennungsquoten nach Spielelement, Übersetzungskategorie und Spielkenntnis	80
Tab. 9: Categoriesystem der subjektiven Erkennungsmerkmale	81

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: LLM-Artefakt in <i>The Alters</i> (Co 2025)	52
Abb. 2: Screenshot der abgeschlossenen Datensätze in <i>SoSci Survey</i>	73
Abb. 3: Visualisierung der Erkennungsquoten nach Frage_ID und Übersetzungskategorie	78

1 Einleitung

Die Videospielindustrie ist ein gigantischer Bestandteil des digitalen Medien- und Unterhaltungsmarkts. Allein für das Jahr 2025 wurde der Umsatz von Videospielen auf rund 188,8 Milliarden US-Dollar geschätzt (Buijsman et al. 2025: 16). Durch die Lukrativität der Spieleentwicklung und das Streben nach einem möglichst breiten Publikum seitens der Plattforminhaber:innen und Publisher:innen steigt zunehmend der Bedarf an Übersetzungen. Wie in anderen Bereichen des translatorischen Markts scheint die maschinelle Übersetzung (MÜ) auch hier Einzug gehalten zu haben. Eine aktuelle Studie zu den verwendeten Tools im Bereich der Videospiellokalisierung (VSL) bestätigt diese Annahme. Rund die Hälfte der 600 befragten VSL-Dienstleister:innen gab an, MÜ-Tools in ihrer Arbeit verwendet zu haben (Rivas Ginel 2022: 320). In der Translationswissenschaft lässt sich ein steigendes Interesse an der MÜ im Bereich der VSL beobachten. Erwähnenswert sind hierbei beispielsweise die Forschungsbemühungen von Rivas Ginel & Theroine (2022), die sich mit Gender Bias als Resultat der MÜ in Videospielen beschäftigten, oder von Hansen & Houlmont (2022), die die Lernfähigkeit neuronaler Übersetzungsmaschinen für die Lokalisierung von Videospielen erforschten.

In dieser Masterarbeit soll untersucht werden, ob und inwiefern Spieler:innen maschinelle Translations von Humanübersetzungen unterscheiden können. Darüber hinaus soll die Rolle des Post-Editing erforscht werden. In der Arbeit sollen folgende Fragen beantwortet werden:

1. Können Spieler:innen zwischen Humanübersetzungen und maschinellen Übersetzungen unterscheiden?
2. Wie wird die Erkennung maschineller Übersetzungen durch Post-Editing beeinflusst?
3. Auf welche Aspekte des Zieltextes stützen Spieler:innen ihre Entscheidung, wenn sie ein Translat als menschlich oder maschinell klassifizieren?

Folgende Hypothesen werden hierzu getestet werden:

1. Spieler:innen können zwischen Humanübersetzungen und maschinellen Übersetzungen unterscheiden.
2. Post-Editing erschwert die Erkennung maschineller Übersetzungen.

Aufgrund des explorativ-qualitativen Charakters der dritten Forschungsfrage, die eine offene Rekonstruktion von Mustern aus dem Material selbst anstrebt, wird auf eine dritte Hypothesenformulierung verzichtet.

Zur Erforschung des Themas soll ein Online-Fragenbogen dienen. Den Befragten werden 15 deutsche Textpassagen aus dem Rollenspiel *Dragon Age: Origins* (BioWare 2009) vorgelegt. Die Zieltexte werden in drei Übersetzungskategorien unterteilt: offizielle Übersetzungen, unbearbeitete maschinelle Übersetzungen und post-editierte maschinelle Übersetzungen. Anschließend sollen die Spieler:innen entscheiden, ob es sich bei der vorliegenden Textpassage um ein maschinelles Translat oder eine Humanübersetzung handelt. Die Proband:innen werden darum gebeten, wenn möglich ihre Entscheidungen zu begründen.

Diese Arbeit bewegt sich an der Schnittstelle zweier translationswissenschaftlicher Teilgebiete, nämlich der Erforschung der MÜ einerseits und der VSL andererseits. Beide Bereiche haben in den vergangenen Jahren ein wachsendes Forschungsinteresse erfahren, wenngleich die systematische Untersuchung der Erkennbarkeit maschineller Translate durch Spieler:innen bislang eine Forschungslücke darstellt.

Die Auseinandersetzung mit MÜ in der Translationswissenschaft reicht bis in die Anfänge des Forschungsfeldes zurück. Einen frühen Versuch einer definitorischen Annäherung unternahm Schwanke (1991: 48), die sieben Kriterien zur Bestimmung des Begriffs „maschinelle Übersetzung“ vorschlug, darunter den Zeitpunkt und den Anteil menschlichen Eingreifens in den Übersetzungsprozess. Die historische Entwicklung der MÜ ist wiederholt aufgearbeitet worden. Hutchins & Somers (1992) und Hutchins (1995) lieferten eine frühe Gesamtdarstellung, während Stein (2009) einen kompakten deutschsprachigen Überblick über regelbasierte und korpusbasierte Verfahren gab. Tiebers (2022) jüngere Monografie zeichnet die technologischen Entwicklungslinien von den Anfängen bis zu neuronalen Systemen nach und zeigt die enge Verflechtung der MÜ-Forschung mit der Computerlinguistik. Rozmysłowicz (2022: 47) verortet die MÜ-Entwicklung als integralen Bestandteil der neueren Translationswissenschaft.

Für die methodische Differenzierung der MÜ-Ansätze haben sich vor allem Hutchins & Somers (1992) sowie Koehn (2009, 2020) als Referenzen etabliert. Während regelbasierte Verfahren, darunter der direkte Ansatz, der Transferansatz und der Interlingua-Ansatz, lange Zeit dominierten, setzte mit der Verfügbarkeit großer Korpora ein Paradigmenwechsel ein (Poibeau 2017). Die statistische MÜ wurde in den 1990er- und 2000er-Jahren zum Standard, bevor der „Neural Turn“ (Koehn 2020) zu einer weiteren qualitativen Verbesserung führte. Die Funktionsweise neuronaler MÜ-Systeme, die auf *Encoder-Decoder*-Architekturen und kontinuierlichen Vektorrepräsentationen basieren, wird von Koehn (2020) und Tieber (2022) detailliert beschrieben. Johnson et al. (2017) dokumentierten die Einführung von *Google Neural Machine Translation*, während Toral & Sánchez-Cartagena (2017) einen systematischen Qualitätsvergleich neuronaler und phrasenbasierter Systeme vorlegten. Kritisch werden die ökologischen

und ökonomischen Kosten neuronaler Systeme von Shterionov & Vanmassenhove (2023) diskutiert.

Die translationswissenschaftliche Beschäftigung mit VSL ist ein vergleichsweise junges, aber dynamisch wachsendes Forschungsfeld. Die historische Entwicklung der VSL wurde von Bernal-Merino (2011, 2015), Mangiron (2017) und Mejías-Climent (2021) systematisch aufgearbeitet. Bernal-Merino (2015) legte mit seiner Monografie eine umfassende Analyse der wirtschaftlichen, technologischen und translatorischen Rahmenbedingungen der VSL vor. In jüngerer Zeit rückt die Perspektive der Spieler:innen stärker in den Fokus, wie die Arbeiten von Bernal-Merino et al. (2026) sowie Hsu & O’Hagan (2025) zeigen. Auch die Barrierefreiheit von Videospielen, insbesondere die Audiodeskription, wird zunehmend untersucht (Mangiron & Zhang 2025).

Die Frage nach dem Einsatz der MÜ in der VSL hat in den letzten Jahren an empirischer Schärfe gewonnen. Eine branchenweite Umfrage von Rivas Ginel (2022: 320) ergab, dass etwa die Hälfte der befragten VSL-Dienstleister:innen MÜ-Tools in ihrer Arbeit einsetzt, was ein klarer Beleg für die praktische Relevanz des Themas ist.

Erste experimentelle Studien (Hansen & Houlmont 2022; Rivas Ginel & Theroine 2022; Moreno García & Mangiron 2024; Copet & De Faria Pires 2025) befassen sich mit den Potenzialen und Grenzen neuronaler MÜ und großer Sprachmodelle für die VSL. Hansen & Houlmont (2022) untersuchten die Lernfähigkeit neuronaler Übersetzungsmaschinen für die Lokalisierung von Videospielen. Rivas Ginel & Theroine (2022) analysierten Gender Bias als Resultat von MÜ in Videospielen und wiesen nach, dass maschinelle Systeme bestehende sprachliche Ungleichgewichte verstärken können. Moreno García & Mangiron (2024) untersuchten das Potenzial von GPT-4 als interaktiven Transkriptionsassistenten am Beispiel der Übersetzung fiktionaler Namen in der *Pokémon*-Reihe. Moreno García & Mangiron (2024) zeigten, dass große Sprachmodelle kreative Aufgaben unterstützen können, wiesen aber auch auf erhebliche Limitationen hin, darunter mangelnde Genauigkeit, unzureichendes Kontextbewusstsein, Defizite in der kulturellen Sensibilität sowie ethische Bedenken. Einen methodisch anspruchsvollen Vergleich legten Copet & De Faria Pires (2025) vor, die in einer experimentellen Studie das Post-Editing von *DeepL* Outputs und *ChatGPT* Outputs im Kontext der VSL verglichen. Der Hauptbefund von Copet & De Faria Pires (2025) ist, dass menschliche Übersetzungen eine höhere interne Variabilität aufweisen als post-editierte maschinelle Translate, was ein mögliches Erkennungsmerkmal darstellt.

Trotz dieser vielversprechenden Forschungsbemühungen besteht eine Lücke. Es liegen bislang keine empirischen Studien vor, die systematisch untersuchen, ob und anhand welcher

Kriterien Spieler:innen maschinelle Translate von Humanübersetzungen in Videospielen unterscheiden können. Die vorhandene Forschung zur Erkennung maschineller Translate stammt überwiegend aus anderen Domänen (Steding 2009; Moré López 2015; Tosun 2024) und wurde nicht auf die spezifischen Bedingungen der VSL übertragen. Insbesondere die Frage, wie Post-Editing die Erkennbarkeit maschineller Translate im Kontext der VSL beeinflusst, ist bislang unbeantwortet. Die vorliegende Arbeit schließt an diese Forschungslücke an, indem sie untersucht, ob Spieler:innen zwischen Humanübersetzungen und maschinellen Übersetzungen unterscheiden können, wie die Erkennung maschineller Übersetzungen durch Post-Editing beeinflusst wird und auf welche Aspekte des Zieltextes Spieler:innen ihre Entscheidung stützen, wenn sie ein Translat als menschlich oder maschinell klassifizieren.

2 Maschinelle Übersetzung

Die MÜ spielt neben der VSL eine wichtige Rolle in dieser Arbeit. Es lässt sich folgern, dass die stetige Verbesserung von MÜ-Systemen und die daraus resultierende Generierung brauchbarer Translate (Tieber 2022: 5-12) sowie das zunehmende Forschungsinteresse im Zuge des *Neural Turn* (Koehn 2020: 39f.) zu einem Einzug von MÜ-Tools im translatorischen Berufsalltag – und somit auch im Bereich der VSL – beigetragen haben. Was in den 1950er-Jahren als vielversprechendes, aber letztlich enttäuschendes Forschungsprojekt begann, hat sich heute zu einem weitverbreiteten Werkzeug in vielen Übersetzungssituationen entwickelt. Dieses Kapitel wird sich mit den verschiedenen Definitionen, den Arten, der Geschichte der MÜ, den MÜ-Tools, die konkret im Bereich der VSL angewendet werden, und letztendlich mit der Kernfrage der Erkennung maschinell erzeugter Translate befassen.

Es gibt zahlreiche Ansätze aus verschiedenen Disziplinen, beispielsweise aus der Linguistik (Hutchins 1992) oder der Informatik (Koehn 2009), die sich unterschiedlich einer Begriffsdefinition der MÜ nähern. Schwanke (1991: 48) bezeichnete die MÜ in ihrem Kompendium „Maschinelle Übersetzung: Ein Überblick über Theorie und Praxis“ als einen „unklaren Begriff“, der „vieldeutig verwendet wird“. Schwanke (1991: 48) nennt darüber hinaus insgesamt sieben Kriterien, anhand derer in der zeitgenössischen Forschung versucht wurde, sich einer Definition anzunähern: „Anwendungsverfahren, allgemein- und fachsprachliche Graduierungen, Zeitpunkt des menschlichen Eingreifens in den maschinellen Übersetzungsprozess, Anteil des menschlichen Eingreifens in den intendierten vollautomatischen Übersetzungsablauf, Transferstrategie, Zuweisung zu einer bestimmten Entwicklungsgeneration von maschinellen Übersetzungssystemen, Entwicklungsstand der maschinellen Übersetzungssysteme“. Schwankes (Schwanke 1991: 48) Kriterien zeigen, wie vielschichtig und faktenreich eine Begriffsdefinition der MÜ sein kann. Interessant für diese Arbeit erscheint vor allem der „Zeitpunkt des menschlichen Eingreifens in den intendierten vollautomatischen Übersetzungsablauf“ (Schwanke 1991: 48), da er entscheidende Impulse dafür gibt, ob ein Translat unbearbeitet, post-editiert oder gar nicht erst maschinell erzeugt wurde.

2.1 Geschichte der Maschinellen Übersetzung

Um die MÜ in ihrer aktuellen Form besser verstehen zu können, bedarf es eines historischen Rückblicks. Im folgenden Unterkapitel wird beleuchtet, wie sich die MÜ von ihren Anfängen bis hin zu ihrer heutigen Form entwickelt hat. Die Geschichte der MÜ ist von technologischer und wissenschaftlicher Innovation durchzogen und eng mit der Fachentwicklung der

Translationswissenschaft selbst verbunden (Rozmysławicz 2022: 47). Die Entwicklung der MÜ verlief dabei nicht linear. Es gab intensive Förderphasen, tiefgreifenden Rückschläge und schließlich bahnbrechenden technologischen Durchbrüche, die in diesem Kapitel vermittelt werden sollen. Vor allem die geopolitischen Gegebenheiten des 20. Jahrhunderts dürften die Entwicklung, Erforschung und anfänglichen Optimierungsbemühungen der MÜ-Systeme beeinflusst haben.

In dieser Arbeit wird die Geschichte der MÜ in fünf Phasen zusammengefasst und näher beleuchtet: die kryptanalytischen und prototypischen Anfänge bis in die 1950er-Jahre, die Phase intensiver staatlicher Förderung und des anschließenden „Winters“ nach dem *ALPAC report* 1966, eine Phase der Konsolidierung in Nischenanwendungen der 1970er- und 1980er-Jahre, die statistische Renaissance der 1990er- und 2000er-Jahre und schließlich das Auftreten neuronaler MÜ-Systeme ab etwa 2016.

2.1.1 Frühe Ansätze und kryptanalytische Ursprünge

Insgesamt lassen sich die Ursprünge der MÜ sowohl mit der Computerentwicklung (Poibeu 2017: 34) als auch mit der Forschung ehemaliger Kryptolog:innen (Tieber 2022: 38) in Zusammenhang bringen. Besonders nennenswerte Bemühungen im frühen 20. Jahrhundert sind die Versuche des polnischen Geheimdienstes in der Zwischenkriegszeit, anhand mehrerer komplexer Entschlüsselungsmaschinen namens *bomby*, die Codes der 1918 entwickelten *ENIGMA* zu entziffern, die später im Zweiten Weltkrieg von der deutschen Wehrmacht zum Schutz von Funksprüchen eingesetzt wurde (Rejewski 1981). Die Arbeit des polnischen Kryptologen Marian Rejewski lieferten dem Geheimteam britischer Kryptolog:innen um Alan Turing in Bletchley Park die Grundlagen für die Konzeptionierung und Umsetzung der *Turing-Bombe* (Rejewski 1981: 227ff.), mit der es den Alliierten in den 1940er-Jahren letztendlich gelang, deutsche Geheimnachrichten erfolgreich zu entschlüsseln (Stein 2009: 6). Die *Turing-Bombe* gilt als Denkanstoß für den Briefwechsel zwischen den Mathematikern Andrew Booth und Warren Weaver, „der als Geburtsstunde der MÜ gilt“ (Stein 2009: 6). So formulierte Weaver etwa die folgende Frage:

It is very tempting to say that a book written in Chinese is simply a book written in English which was coded into the "Chinese code." If we have useful methods for solving almost any cryptographic problem, may it not be that with proper interpretation we already have useful methods for translation? (Weaver 1949: 10)

Weaver (1949) erkannte als einer der ersten das Potenzial von Rechenmaschinen, in Verbindung mit kryptanalytischen Verfahren, zur Übersetzung natürlicher Sprache (Tieber 2022: 105). Dennoch blieben Weavers (1949) Ideen lange Zeit theoretisch und wurden erst wieder in den 1990er-Jahren aufgegriffen (Poibeau 2017: 45). Die ersten Experimente mit MÜ gehen jedoch bereits auf die 1930er-Jahre zurück (Poibeau 2017: 37). Damals wurden bereits Patente für elektromechanische Geräte eingereicht, die als eine Art automatisches Wörterbuch fungierten (Tieber 2022: 6). So entwickelten Georges Artsrouni in Frankreich und Petr Trojanskij in Russland unabhängig voneinander Apparate, die eine begrenzte Anzahl einzelner Wörter automatisch in eine andere Sprache übertrugen und dabei grammatische Informationen berücksichtigten (Tieber 2022: 6). Einen Sprung markierte das *Georgetown-IBM-Experiment* im Jahr 1954, bei dem ein MÜ-System zum ersten Mal öffentlich vorgestellt wurde (Hutchins & Somers 1992: 6). Im Zuge einer öffentlichen Demonstration übersetzte ein MÜ-System dabei 49 russische Sätze ins Englische (Hutchins 1995: 435). Das Experiment nutzte einen regelbasierten Ansatz mit nur sechs Grammatikregeln und einem Vokabular von 250 Wörtern (Poibeau 2017: 47). Trotz des minimalistischen Ansatzes erregte das *Georgetown-IBM-Experiment* große mediale Aufmerksamkeit und führte zu einer massiven Ausweitung der Fördermittel sowohl in den USA als auch in der UdSSR (Hutchins & Somers 1992: 6).

2.1.2 ALPAC Report und Winter der Maschinellen Übersetzungsforschung

In den 1960er-Jahren, hauptsächlich motiviert durch den Kalten Krieg, begannen die Vereinigten Staaten und die Sowjetunion, die Entwicklung von MÜ-Systemen stark zu fördern (Hutchins & Somers 1992: 6). Von besonderem Interesse war die Sprachrichtung Englisch-Russisch (Tieber 2022: 7). Die beiden Großmächte erhofften sich wahrscheinlich, sich durch die MÜ den Zugang zu den wissenschaftlichen, technischen und militärischen Informationen ihrer Rivalen zu erleichtern. Es wurden dazu hauptsächlich Systeme entwickelt, mit denen einfache Wort-für-Wort-Übersetzungen angefertigt werden konnten (Tieber 2022: 5). Die Entwicklung der ersten regelbasierten Methoden sollte sich allerdings als sehr zeitaufwendig und kostspielig herausstellen (Hutchins & Somers 1992: 7). 1964 wurde das *Automatic Language Processing Advisory Committee* (ALPAC) unter der Leitung von John R. Pierce von der US-amerikanischen Regierung damit beauftragt, den Fortschritt der zeitgenössischen Computerlinguistik und den Stand der MÜ-Systeme zu evaluieren (Hutchins & Somers 1992: 7). Das Ergebnis (Pierce et al. 1966), der *ALPAC report*, sollte einen enormen Einfluss auf die Förderung, Forschung und Entwicklung der MÜ-Systeme in den Folgejahren haben (Hutchins & Somers 1992: 7). Die

Conclusio der zweijährigen Studie war ernüchternd. Es wurde bemerkt, dass sich auf dem Gebiet der MÜ nur wenig getan habe (Poibeau 2017: 58f.) und die zeitgenössischen MÜ-Systeme Resultate lieferten, die durch den Nachbearbeitungsaufwand zeit- und kostenaufwendiger seien als Humanübersetzungen (Hutchins & Somers 1992: 7). Victor H. Yngve, damaliger Professor für Linguistik am MIT, gab auf Anfrage des Komitees folgendes Statement:

I concur with your view of machine translation, that at present it serves no useful purpose without postediting, and that with postediting the over-all process is slow and probably uneconomical. As to the possibility of fully automatic translation, I am convinced that we will some day reach the point where this will be feasible and economical. However, there is considerable basic knowledge required that we simply don't have at the moment, and it is anybody's guess how soon this knowledge can be obtained. [...] The question as to whether fully automatic translation will ever be economical must wait until we see whether it is possible at all. (Pierce et al. 1966: 24)

Neben der praktischen Anwendung und Forschung wurden auch die Kosten der MÜ evaluiert. Das Komitee schätzte die zehnjährigen Ausgaben der US-Regierung im Bereich MÜ auf etwa 20 Millionen US-Dollar (Pierce et al. 1966: 29). Nach der Inflationsanpassung (CoinNews Media Group Company 2026) entspräche das im Jahr 2026 ca. 205 Millionen US-Dollar. Die hohen Ausgaben der US-Regierung in den 1950er- und 1960er-Jahren, die praktische Ineffizienz und die ungewisse Zukunft im Bereich der MÜ-Forschung waren letztendlich die Gründe dafür, dass die Fördermittel seitens der US-amerikanischen Behörden, mit der CIA als klare finanzielle Vorreiterbehörde, stark reduziert wurden (Gordin 2020: 848). Dasselbe ließ sich auch in der UdSSR beobachten. Igor Mel'čuk, ein russischer Pionier auf dem Gebiet der MÜ, erinnerte sich in einem Interview mit John Hutchins über die Konsequenzen des *ALPAC report* in der sowjetischen Forschung:

The effect of the ALPAC report in 1966 was as great in the Soviet Union as in the United States. Many projects were not funded any more; machine translation went into decline. The authorities had seen the ALPAC documents and concluded that if the Americans did not think it worthwhile to support MT, if they did not think there was any hope of MT, then nor should we. If the American specialists say that MT research had not produced anything reasonable so far, if they say there are no good applications in sight, then what could be expected from Soviet specialists who are not as good as the Americans and do not have computers. (Mel'čuk 2000: 221)

Hierbei sollte angemerkt werden, dass sich die Forschungstradition der sowjetischen Wissenschaftsgemeinschaft auf dem Gebiet der MÜ stark von ihrem US-amerikanischen Pendant unterschied (Gordin 2020). Die Ansätze der sowjetischen Forscher:innen waren mehr auf rein theoretische, linguistische Modelle ausgerichtet (Gordin 2020: 845) und umfassten oft

detaillierte Sprachstrukturanalysen, anhand derer versucht wurde, sprachliche Komplexitäten durch regelbasierte Methoden wie den Interlingua-Ansatz (2020: 844) zu erfassen. Man setzte eher auf tiefgehende linguistische Theoriebildung anstatt auf große empirische Experimente, die ohnehin nicht durchführbar gewesen wären, da die Verfügbarkeit geeigneter Computer in der Sowjetunion stark begrenzt war (Gordin 2020: 845). Mit der Veröffentlichung des *ALPAC report* 1966 ließ das Forschungsinteresse an der MÜ zwar auch in der UdSSR nach, allerdings nicht im selben Ausmaß wie in den USA (Gordin 2020: 848). Der wissenschaftliche Wettstreit zwischen den beiden Großmächten im Bereich der MÜ wurde somit verlangsamt, aber nicht ganz auf Eis gelegt.

2.1.3 Konsolidierung und Nischenexistenz

In den Folgejahren wurde die MÜ zu einer Nische, die nun von einer kleinen Gruppe von Spezialist:innen, primär in Kanada, Westeuropa und in der Sowjetunion, weiterverfolgt wurde (Tieber 2022: 8). Nennenswert sind an dieser Stelle die Bemühungen von Peter Toma, der Ende der 1960er-Jahre mit *SYSTRAN* ein maschinelles, regelbasiertes Übersetzungssystem erschuf, das brauchbare Ergebnisse für die Übersetzung russischsprachiger Texte liefern konnte und zu diesem Zweck hauptsächlich von der *US Air Force* eingesetzt wurde (Hutchins & Somers 1992: 7). Auch die Europäische Kommission war zunehmend an MÜ-Systemen interessiert und setzte ab Mitte der 1970er-Jahre *SYSTRAN* ein (Tieber 2022: 9).

Ein weiteres nennenswertes Beispiel dieser Zeit ist das System *Météo* der kanadischen Forschungsgruppe *Traduction Automatique à l'Université de Montréal* (TAUM). Das System, das einen direkten, regelbasierten Ansatz nutzte (Hutchins & Somers 1992: 219), wurde ab 1977 von der kanadischen Regierung eingesetzt, um Wetterberichte automatisch vom Englischen ins Französische zu übersetzen (Hutchins & Somers 1992: 208). Wetterberichte waren vorteilhaft für die regelbasierten Ansätze dieser Zeit, da der Wortschatz begrenzt und die Syntax stark standardisiert war (Hutchins 1995: 437). Qualitätsbezogen lieferte *Météo* gute Übersetzungen, bei denen der Post-Editing-Aufwand sehr gering war (Poibeau 2017: 64). Das System ist ein Beispiel dafür, dass die MÜ nicht grundsätzlich gescheitert war, sondern sich für klar abgegrenzte Fachgebiete durchaus eignete (Poibeau 2017: 64). *Météo* war sogar so brauchbar, dass es bis 2001 in Verwendung blieb (Tieber 2022: 9).

2.1.4 Statistische Renaissance und *Neural Turn*

Das Ende der 1980er-Jahre könnte man als eine Art Renaissance der MÜ-Forschung betrachten (Poibeau 2017: 67). Deutliche Hardware-Verbesserungen und die daraus resultierende Zunahme an Rechen- und Speicherkapazitäten machten vor allem korpusbasierte Ansätze interessant, die „gleichzeitig regebasierte Systeme als dominierende Methode ablösten“ (Tieber 2022: 9). Zwei Entwicklungen scheinen hierfür entscheidend gewesen zu sein. Erstens ermöglichte die verbesserte Rechenleistung von Computern die Verarbeitung großer Textmengen (Stein 2009: 7) und zweitens standen mit der zunehmend großen Menge an Daten erstmals ausreichend große Korpora für das Training statistischer Systeme zur Verfügung (Poibeau 2017: 67). Die Forscher:innen konnten somit endlich Methoden testen, die zwar bereits von Visionär:innen wie Weaver theoretisch konzipiert wurden, aber aufgrund des begrenzten technischen Rahmens lange Zeit nicht umgesetzt werden konnten (Tieber 2022: 9). Die neuen, statistischen Modelle „basierten nun auf der Übereinstimmung von AT- und ZT-Segmenten innerhalb eines zweisprachigen Korpus“ (Tieber 2022: 10). IBM war hierbei erneut an der Erforschung neuer MÜ-Systeme beteiligt (Stein 2009: 7). Zusammen mit seinem Team untersuchte und entwickelte Peter F. Brown statistikbasierte Modelle, die sich in der Entwicklungshinsicht als weitaus zeiteffizienter als die zeitgenössischen, regelbasierten Modelle herausstellten und folglich ins Rampenlicht der MÜ-Forschung der Folgejahre gerieten (Stein 2009: 7).

Der stete computertechnologische Fortschritt wirkte sich auch auf die Entwicklung der MÜ-Systeme der 1990er-Jahre aus (Poibeau 2017: 113f.). Es standen nun auch Online-Übersetzungsdienste wie *Globallink* zur Verfügung, mit denen gegen Bezahlung maschinelle Übersetzungen angefertigt werden konnten (Tieber 2022: 11). Nennenswert ist an dieser Stelle der erste kostenlose Online-Übersetzungsdienst *Babel Fish*, der sich Ende der 1990er-Jahre als einer der größten Anbieter maschineller Übersetzungen etablieren konnte (Tieber 2022: 11). Auch der Konzern Google trug zur MÜ-Forschung Anfang der 2000er-Jahre bei und entwickelte in den Folgejahren mit *Google Translate* ein Online-System, mit dem im Oktober 2007 zwischen 25 Sprachpaaren übersetzt werden konnte (Poibeau 2017: 149). Parallel begab sich der Großkonzern Microsoft mit dem MÜ-System *Bing Translator* auf den Markt (Stein 2009: 17).

In den 2010er-Jahre wurden neue MÜ-Systeme entwickelt, die den zuvor etablierten statischen Ansätzen Konkurrenz machten (Tieber 2022: 12). Wie zuvor führte der technologische Fortschritt dazu, dass bereits konzipierte Ansätze, in diesem Fall die Ideen des maschinellen Lernens und künstlicher neuronaler Netze aus den 1980er- und 1990er-Jahren, realisiert

werden konnten (Tieber 2022: 12). Der *Neural Turn* der Entwicklung von MÜ-Systemen geschah etwa Mitte der 2010er-Jahre (Koehn 2020: 39f.). Im November 2016 stellte Google sein erstes neuronales Übersetzungssystem *Google Neural Machine Translation* (GMNT) vor, mit dem wesentliche qualitative Verbesserungen erzielt werden konnten (Johnson et al. 2017). Ein Jahr später rückte mit dem Online-Übersetzungsdienst *DeepL* ein weiteres neuronales MÜ-System ins Rampenlicht und erregte Aufmerksamkeit durch seine scheinbar hohe Übersetzungsqualität (Tieber 2012: 12).

Seit der breiten öffentlichen Einführung von *Large Language Models* (LLMs) wie *ChatGPT* (OpenAI), *Gemini* (Google) oder *DeepSeek* (DeepSeek) lässt sich eine weitere Verschiebung in der MÜ-Landschaft beobachten. Anders als klassische neuronale MÜ-Systeme, die ausschließlich zur Übersetzung trainiert wurden, sind LLMs vielseitiger. Sie können eine Vielzahl von textbasierten Aufgaben bewältigen, wie etwa die Generierung und Zusammenfassung von Texten, die Beantwortung von Benutzer:innenfragen und eben auch die Übersetzung. Der wesentliche Unterschied zu klassischen MÜ-Systemen lässt sich bei den großen Sprachmodellen vor allem in der Art der Nutzer:inneninteraktion festhalten. Sie werden typischerweise über Chat-Schnittstellen bedient und ermöglichen eine dialogische Nachbearbeitung, bei der das Modell um Erklärungen, Umformulierungen oder Anpassungen des Zietextes gebeten werden kann. Auf die konkreten Einsatzbereiche und das Potenzial von LLMs für die VSL wird im Unterkapitel 3.4 *Maschinelle Übersetzung in der Videospiellokalisierung* noch einmal näher eingegangen.

2.2 Arten der Maschinellen Übersetzung

Wurde die Geschichte der MÜ im vorherigen Kapitel umrissen, soll dieses Unterkapitel dazu dienen, die Arten und Funktionsweisen von MÜ-Systemen näher zu beleuchten. Die Ansätze werden in chronologischer Reihenfolge beschrieben. Neben historischen Ergänzungen soll auch stets ein kurzer Überblick über die Vor- und Nachteile der beschriebenen Methoden untersucht werden, um ein Verständnis dafür zu aufzubauen, wie sich die Technologien im Laufe der Zeit weiterentwickelt haben und welche Ansätze sich für welche translatorischen Anwendungsbereiche eignen.

Bei der Beschreibung der MÜ kann zwischen den regelbasierten und den datenbasierten bzw. korpusbasierten Ansätzen unterschieden werden (Stein 2009; Tieber 2022), wobei aus historischer Sicht regelbasierte Ansätze ihren Ursprung in den Geburtsstunden der MÜ haben (Tieber 2022: 12) und datenbasierte Ansätze erst durch „die Verfügbarkeit von Computern mit

größerer Speicherkapazitäten und höherer Rechenleistung“ (Tieber 2022: 24) umgesetzt werden konnten. An dieser Stelle soll allerdings angemerkt werden, dass die meisten praktischen Ansätze oft in Kombination mit anderen Methoden auftreten (Wang et al. 2022: 144). Laut Stein (2009: 14) versteht man unter diesen sogenannten „hybriden“ Ansätzen „MÜ-Systeme, die versuchen, die Vorteile verschiedener Ansätze in einem System zu vereinen“.

2.2.1 Regelbasierte Maschinelle Übersetzung

Bei den regelbasierten Ansätzen handelt es sich um eine der ersten Methoden in der Geschichte der MÜ (Tieber 2022: 12), die seit den Anfängen des Forschungsfelds (Poibeau 2017: 13) jahrzehntelang vorherrschend waren (Poibeau 2017: 40). Die Basis bilden dabei „für Rechner zugängliche Wörterbücher“ (Tieber 2022: 13), die durch manuell definierte, oft hochkomplexe Regelwerke (Poibeau 2017: 79) zur morphologischen, syntaktischen, semantischen und kontextuellen Analyse ergänzt werden, um eine Übersetzung zu generieren (Tieber 2022: 12f.). Obwohl sich die Ansätze der regelbasierten MÜ teilweise stark voneinander unterscheiden, kann ihre Funktionsweise universell als ein dreistufiger Prozess beschrieben werden: „Analyse, Transfer und Synthese“ (Stein 2009: 8). Hutchins & Somers (1992: 71) unterscheiden zwischen einem direkten und zwei indirekten Ansätzen der regelbasierten MÜ.

2.2.1.1 Direkter Ansatz

Der direkte Ansatz ist historisch betrachtet die erste regelbasierte MÜ-Methode (Hutchins & Somers 1992: 71). Im ersten Schritt wird der Ausgangstext einer einfachen morphologischen Analyse unterzogen, bei der die enthaltenen Wörter auf ihre undeklinierte bzw. unkonjugierte Grundform reduziert werden (Hutchins & Somers 1992: 72). Anschließend wird anhand eines zweisprachigen Wörterbuchs nach einem Äquivalent für die so verarbeiteten Wörter in der Zielsprache gesucht und abschließend durch ein festgelegtes Regelwerk syntaktisch neu angeordnet (Hutchins & Somers 1992: 72). Die auf diese Weise erzeugten Translate sind jedoch nur begrenzt brauchbar (Stein 2009: 8). Sie weisen zwei Arten qualitativer Mängel auf: Zum einen kommt es häufig zu lexikalischen Fehlern, beispielsweise bei Mehrwortlexemen, zum anderen ähnelt die Syntax der Zieltexte oft zu sehr der Satzstruktur der Ausgangssprache, was zu stilistisch unnatürlichen und schwer verständlichen Ergebnissen führt (Hutchins & Somers 1992: 72).

2.2.1.2 Transfer-Ansatz

Die qualitativen Mängel der direkt erzeugten Übersetzungen motivierten Forscher:innen letztendlich zur Entwicklung komplexerer, indirekter Ansätze (Hutchins & Somers 1992: 73). Eine dieser beiden indirekten Methoden ist die Transferübersetzung, bei der ein spezielles, sowohl sprachpaar- als auch sprachrichtungsspezifisches Transfermodul zum Einsatz kommt, in dem die Ergebnisse einer vorherigen morphologischen, lexikalischen und semantischen Analyse des Ausgangstextes in komplexe, abstrakte Zwischenrepräsentationen überführt werden, die die Grundlage für die anschließende Synthese des Textes in der Zielsprache bilden (Hutchins & Somers 1992: 75). Im Gegensatz zum direkten Ansatz wird hier also nicht von Wort zu Wort, sondern von einer Repräsentation des Ausgangssatzes zu einer äquivalenten Repräsentation in der Zielsprache übersetzt (Hutchins & Somers 1992: 75). Die Repräsentation ist dabei allerdings immer noch an die spezifischen Eigenschaften der beteiligten Sprachen gebunden (Hutchins & Somers 1992: 75).

Obwohl Systeme, die auf dem Transfer-Ansatz basieren, weitaus brauchbarere Übersetzungen liefern als ihre direkten Vorgänger, hat sich gezeigt, dass eine zu hohe Komplexität die Qualität des Zieltextes wiederum beeinträchtigen kann, beispielsweise wenn im System Regeln vorhanden sind, die sich gegenseitig widersprechen (Stein 2009: 8). Ein weiterer wesentlicher Nachteil der Transfermethode ist die umständliche Skalierbarkeit (Hutchins & Somers 1992: 75f.). Um eine neue Sprache in ein bestehendes Übersetzungssystem zu integrieren, müssen Transferregeln zwischen der neuen und allen bereits im System vorhandenen Sprachen erstellt werden (Hutchins & Somers 1992: 75). Für ein System, das etwa drei Sprachen (A, B, C) beherrscht, sind bereits sechs sprachpaar- und richtungsspezifische Transfermodule notwendig: $A \rightarrow B$, $B \rightarrow A$, $A \rightarrow C$, $C \rightarrow A$, $B \rightarrow C$, $C \rightarrow B$ (Hutchins & Somers 1992: 76). Soll eine vierte Sprache D hinzugefügt werden, müssen folglich sechs weitere Module entwickelt werden: $D \leftrightarrow A$, $D \leftrightarrow B$, $D \leftrightarrow C$ (Hutchins & Somers 1992: 76). Die Anzahl der dafür notwendigen Module steigt somit exponentiell mit der Anzahl der Sprachen [$n \cdot (n-1)$ für n Sprachen], was die Entwicklung, Wartung und Erweiterung mehrsprachiger Transfersysteme zu einem enorm zeit- und kostenintensiven Unterfangen macht (Poibeau 2017; Wang et al. 2022).

2.2.1.3 Interlingua-Ansatz

Auf den ersten Blick ähnelt die Interlingua-Methode stark dem Transfer-Ansatz, da auch hier nach der Analyse des Ausgangstextes eine Zwischenrepräsentation erzeugt wird, die als Grundlage für die Zieltextgenerierung dient (Hutchins & Somers 1992: 73). Der entscheidende

Unterschied zur Transfermethode ist jedoch die Beschaffenheit der Repräsentation: Bei der Interlingua-Übersetzung liegt sie in einer abstrakten, von Einzelsprachen unabhängigen Form vor, die weder sprachpaar- noch sprachrichtungsspezifisch ist (Hutchins & Somers 1992: 75). In eigenen Worten: Die Essenz des Ausgangstextes wird in einer universalsprachlichen Kodierung festgehalten, anhand derer in jeder beliebigen Zielsprache ein äquivalenter Text erstellt werden kann, für die ein Synthesemodul im System existiert. Genau hierin liegt der zentrale Vorteil der Interlingua-Übersetzung gegenüber dem Transfer-Ansatz. Um ein interlinguales Übersetzungssystem um eine neue Sprache zu erweitern, wären lediglich zwei zusätzliche Komponenten erforderlich, nämlich ein Analysemodul für die Ausgangssprache, das Texte in die Interlingua überführt, und ein Synthesemodul für die Zielsprache, das aus der Interlingua einen Text generiert (Hutchins & Somers 1992: 74). Für ein theoretisches Interlingua-System mit zehn Sprachen bräuchte man also zwanzig Module, nämlich zehn Analyse- und zehn Synthesemodule (Hutchins & Somers 1992: 74), im Gegensatz zu neunzig Transfermodule $[10 \cdot (10-1)]$ beim transferbasierten Ansatz (Hutchins & Somers 1992: 76).

Der große Nachteil und die eigentliche Herausforderung des Interlingua-Ansatzes besteht jedoch darin, dass eine solche universale Sprachkodierung, die für alle natürlichen Sprachen gleichermaßen ausdrucksfähig ist, bis heute nicht gefunden werden konnte (Stein 2009: 8; Hutchins & Somers 1992: 75). Aus diesem Grund ließ sich der Interlingua-Ansatz in seiner theoretisch beschriebenen Form bis heute nur schwer umsetzen und hält daher eher einen experimentellen Status inne (Tieber 2022: 17).

2.2.2 Korpusbasierte Maschinelle Übersetzung

Nachdem die MÜ-Forschung sich lange Zeit mit regelbasierten Systemen befasste, zeichnete sich ab den 1980er-Jahren ein allmählicher Paradigmenwechsel ab. Obwohl regelbasierte Systeme zu dieser Zeit noch immer im Einsatz waren, wurden sie zunehmend komplexer und damit in ihrer Wartung immer umständlicher (Poibeau 2017: 79). Bereits Anfang der 1980er-Jahre begann die Forschung, sich verstärkt auf Alternativen zu konzentrieren, die sich zweisprachiger Textsammlungen bedienen (Poibeau 2017: 80). Die Grundidee dieser neuen, korpusbasierten bzw. datenbasierten Ansätze bestand darin, Übersetzungswissen nicht mehr in Form von Regeln zu kodieren, sondern aus bereits existierenden Übersetzungen zu extrahieren (Tieber 2022: 24). Der entscheidende Durchbruch für die korpusbasierten Methoden ließ jedoch noch einige Jahre auf sich warten (Tieber 2022: 24). Erst Anfang der 1990er-Jahre konnten die korpusbasierten Ansätze durch wesentliche Hardware-Fortschritte praktisch umgesetzt werden

(Tieber 2022: 24). Es wird heute hauptsächlich zwischen drei korpusgestützten Ansätzen unterschieden: die beispielbasierte MÜ, die statistische MÜ und die neuronale MÜ (Wang et al. 2022: 143).

2.2.2.1 Beispielbasierter Ansatz

Als Pionier der korpusbasierten Verfahren gilt der japanische Informatiker Makoto Nagao, der bereits 1984 die erste korpusgestützte Methode konzipierte: den beispielbasierten Ansatz (Tieber 2022: 25). Nagaos Ansatz unterschied sich stark von den bestehenden Paradigmen, da er nicht auf Wörterbüchern, komplexen Analyseverfahren oder umfangreichen Regelwerken basierte, sondern auf der Nutzung von Übersetzungsfragmenten in Parallelkorpora gründete (Poibeau 2017: 79).

Die Funktionsweise der beispielbasierten MÜ lässt sich in drei Hauptarbeitsschritte gliedern (Wong 2023: 146). Zuerst wird der zu übersetzende Satz in der Ausgangssprache in Segmente unterteilt, für die dann in einem zweisprachigen Korpus nach passenden Entsprechungen gesucht wird (Tieber 2022: 25). Werden passende Segmente in der Ausgangssprache gefunden, werden diese gesammelt und gespeichert (Tieber 2022: 26). Anschließend erfolgt die Suche nach den zu den Segmenten äquivalenten Fragmenten in den zielsprachlichen Texten des Parallelkorpus (Tieber 2022: 26). Zum Schluss werden die bereits übersetzten Segmente schließlich zu einem vollständigen Satz in der Zielsprache zusammengeführt und generiert (Tieber 2022: 27). Die grundlegende Logik des Verfahrens lässt sich an einem einfachen Beispiel veranschaulichen (Tieber 2022: 25f.). Angenommen, der deutsche Satz „Der Hund läuft im Park“ soll ins Englische übersetzt werden. Das zur Verfügung stehende zweisprachige Korpus enthält die folgenden drei Sätze:

1. Deutsch: „Die Katze läuft im Kreis.“ & Englisch: „The cat runs in circles.“
2. Deutsch: „Der Hund bellt.“ & Englisch: „The dog barks.“
3. Deutsch: „Das Kind spielt im Park.“ & Englisch: „The child plays in the park.“

Tab. 1: Beispielbasierter Ansatz: Visualisierung des Abgleichprozesses

AS-Fragment (DE)	Position	ZS-Fragment (EN)
Der Hund	Satz 2	The dog
läuft	Satz 1	runs
im Park	Satz 3	in the park

Das beispielbasierte System würde nun den Satz „Der Hund läuft im Park“ in kleinere Fragmente zerlegen und mit den Text-Fragmenten der Ausgangssprache abgleichen. Wie Tabelle 1 veranschaulicht, könnte es die Nominalphrase „Der Hund“ identifizieren und dafür im Korpus die Übersetzung „The dog“ aus Satz 2 finden. Die Präpositionalphrase „im Park“ findet ihre Entsprechung „in the park“ in Satz 3. Das Verb „läuft“ könnte aus Satz 1 übernommen werden, wo es in der Zielsprache als „runs“ übersetzt wurde. Die gefundenen Fragmente „The dog“, „runs“ und „in the park“ würden dann zu dem Satz „The dog runs in the park“ zusammengesetzt. Zu beachten ist allerdings, dass sich im vorliegenden theoretischen Beispiel die Fragmente nahtlos zusammenfügen, was in der Praxis nicht immer der Fall ist (Tieber 2022: 27). Es werden daher oft zusätzliche, meist statistische, aber auch regelbasierte Verfahren angewendet, um einen vollständigen Satz zu generieren (Tieber 2022: 27).

Ein wesentlicher Vorteil der beispielbasierten Übersetzung gegenüber ihren regelbasierten Vorgängern liegt in der oft idiomatischeren Qualität der Ergebnisse, insbesondere wenn die zu übersetzenden Sätze den bereits im Korpus vorhandenen Übersetzungen strukturell ähnlich sind (Hutchins & Somers 1992: 126). Ein weiterer Vorteil der beispielbasierten MÜ ist, dass sie sich relativ gut mit anderen Ansätzen kombinieren lässt (Poibeau 2017: 85; Hutchins & Somers 1992: 127).

Ein Nachteil des beispielbasierten Ansatzes ist vor allem die starke Korpusabhängigkeit. Für seltene Sprachpaare, beispielsweise Dzongkha–Kirgisisch, oder spezifische Fachgebiete, für die keine großen und hochwertigen Parallelkorpora zur Verfügung stehen, ist die beispielbasierte MÜ eher ungeeignet (Tieber 2022: 24). Die Qualität der generierten Übersetzung ist somit untrennbar an die Verfügbarkeit und die Qualität des Parallelkorpus gekoppelt (Tieber 2022: 24). Dennoch hat der beispielbasierte Ansatz Eingang in die Praxis gefunden. Seine Prinzipien leben heute vor allem in CAT-Systemen (*Computer-Aided Translation*) wie *Translation-Memory*-Systemen fort (Koehn 2009: 17), bei denen eine Datenbank nach jenen bereits übersetzten Textsegmenten durchsucht wird, die mit dem aktuell zu übersetzenden Segment übereinstimmen oder ähnlich sind, um eine Übersetzung vorzuschlagen (Stein 2009: 13). Der wesentliche Unterschied ist, dass bei *Translation-Memory*-Systemen der Mensch die endgültige Entscheidung über die Übernahme und gegebenenfalls notwendige Anpassung der vorgeschlagenen Übersetzung trifft, während reine beispielbasierte Systeme auf eine vollautomatische Synthese abzielen (2009: 13).

2.2.2.2 Statistikbasierter Ansatz

Wie bereits im vorherigen Kapitel (2.2.2.1) beschrieben, entwickelte Peter F. Brown in Zusammenarbeit mit dem IBM-Konzern Ende der 1980er-Jahre einen neuen Ansatz für die MÜ (Stein 2009: 7). Ähnlich wie bei der beispielbasierten Methode bildet auch bei diesem Ansatz das Parallelkorpus die Grundlage (Koehn 2009: 23). Während der beispielbasierte Ansatz, wie bereits beschrieben, Übersetzungsfragmente aus einem Korpus sucht und diese zusammensetzt, erfolgt die Übersetzung beim statistikbasierten Ansatz in Form eines mathematischen Wahrscheinlichkeitsprozesses, bei dem Wörter bzw. Phrasen auf Basis ihrer statistischen Häufigkeit und Kombinierbarkeit einander zugeordnet werden (Stein 2009: 9ff.).

Statistikbasierte Systeme bestehen aus zwei Hauptkomponenten: einem Übersetzungsmodell und einem Sprachmodell (Koehn 2009: 7). Das Übersetzungsmodell ist für die Zuordnung von Wörtern und Phrasen der Ausgangssprache zu denen der Zielsprache zuständig (Tieber 2022: 27). Es lernt aus den Trainingsdaten eines möglichst großen Parallelkorpus, indem es die statistische Häufigkeit auswertet, mit der bestimmte Wortgruppen in den parallelierten Sätzen einander entsprechen (Koehn 2009: 87). So kann es dann beispielsweise ermitteln, mit welcher Wahrscheinlichkeit das deutsche Wort „Hund“ in einem englischen Satz als „dog“ übersetzt wird (Tieber 2022: 28).

Die Aufgabe des Sprachmodells ist es, die grammatikalische Korrektheit und Flüssigkeit des generierten Satzes zu bewerten (Koehn 2009: 9). Es berechnet die Wahrscheinlichkeit, mit der eine bestimmte Wortabfolge in der Zielsprache vorkommt (Tieber 2022: 28). So kann das System dann entscheiden, ob „The dog in the park runs“ oder „The dog runs in the park“ die plausiblere und damit wahrscheinlichere Wortstellung in der Zielsprache ist (Tieber 2022: 29). Das Sprachmodell ist also eine Art Kontrollinstanz, die dafür sorgt, dass der vom Übersetzungsmodell vorgeschlagene zielsprachliche Satz Wörter enthält, die sowohl korrekt sind als auch natürlich klingen.

Die Übersetzung selbst kann also beim statistikbasierten Ansatz als ein Optimierungsproblem betrachtet werden, bei dem jedem möglichen Satz in der Zielsprache ein Wert zugewiesen wird (Koehn 2009: 17). Das Ziel dieser Evaluierung, die auch „Decoding“ genannt wird, ist es, diejenige Übersetzung zu ermitteln, die den höchsten Wert aufweist (Koehn 2009: 9). In den Anfängen wurden dafür oft einfache wortbasierte Modelle verwendet (Koehn 2009: 81). Das bedeutete, dass jedes Wort des Ausgangssatzes zunächst anhand von Wahrscheinlichkeitstabellen durch ein Wort der Zielsprache ersetzt wurde und anschließend das Sprachmodell half, die Wörter im Zielsatz umzuordnen (Poibeau 2017: 93-96). Einer der Hauptnachteile

wortbasierter Modelle ist, dass sie hauptsächlich Wort-für-Wort-Übersetzungen generieren (Poibeau 2017: 101). So würde beispielsweise eine feste Wendung wie „Every dog has its day“ wahrscheinlich wörtlich übersetzt werden, anstatt ein idiomatisches Äquivalent der Zielsprache zu generieren. Aufgrund dessen wurden letztendlich phrasenbasierte statistische Systeme entwickelt, die nicht einzelne Wörter, sondern Wortsequenzen als kleinste Übersetzungseinheit betrachten (Stein 2009: 12).

Der Vorteil der statistikbasierten MÜ ist laut Stein (2009: 12) ihre theoretische Sprachunabhängigkeit: Im Gegensatz zu regelbasierten Systemen, für deren Entwicklung umfangreiches linguistisches Fachwissen und aufwändige Regelwerke notwendig sind, können statistikbasierte Systeme relativ kostengünstig und schnell für neue Sprachen erstellt werden. Die einzige Voraussetzung dafür sind möglichst große, alignierte Parallelkorpora (Stein 2009: 12). Dabei gilt der Grundsatz: „Je größer das Korpus, desto besser die Übersetzungsqualität“ (Stein 2009: 13).

Wie bei der bereits beschriebenen beispielbasierten Methode gilt dieser Grundsatz leider auch in die umgekehrte Richtung (Stein 2009: 13). Für Sprachen mit nur wenigen verfügbaren Korpora fallen die Übersetzungsergebnisse entsprechend schlecht aus (Stein 2009: 13). Zudem erzielen rein statistikbasierte Systeme hohe Fehlerquoten, wenn sich die beteiligten Sprachen strukturell stark voneinander unterscheiden (Stein 2009: 13).

2.2.2.3 Neuronaler Ansatz

Der neuronale Ansatz stellt den aktuellen Stand der MÜ-Technik dar (Tieber 2022: 31). Auch er zählt zu den korpusgestützten Methoden, da große parallelisierte Korpora seine Entwicklung und Funktionsweise stark beeinflussen (Tieber 2022: 32). Hierbei sollte allerdings erwähnt werden, dass bei der Entwicklung neuronaler Systeme und beim maschinellen Lernprozess nicht ausschließlich Parallelkorpora verwendet werden, sondern auch einsprachige Textsammlungen inkludiert sind (Koehn 2020: 263).

Die Grundidee der neuronalen MÜ besteht darin, dass das System nach seiner ursprünglichen Entwicklung in der Lage sein soll, aus neuen Daten kontinuierlich dazuzulernen und Übersetzungsprobleme selbständig zu lösen (Tieber 2022: 31). Namensgebend kommen beim neuronalen Ansatz sogenannte „künstliche neuronale Netze“ zum Einsatz, die in ihrer Funktion an die Informationsverarbeitung im menschlichen Gehirns angelehnt sind (Poibeau 2017: 121). Sie bestehen aus mehreren Schichten miteinander verbundener Knotenpunkte, den Neuronen, die Informationen numerisch speichern und dabei je nach Input und Verbindungsstärke zu

anderen Knotenpunkten im Netz in jeweils unterschiedlicher Weise korrespondieren (Tieber 2022: 33). Neuronale Übersetzungssysteme sind heute vor allem in webbasierter Form vorzufinden (Tieber 2022: 31), sowohl als Anwendungen, die rein für die Übersetzung entwickelt wurden, wie etwa das bereits erwähnte System *DeepL*, als auch als Teil interaktiver Chat-Systeme wie *ChatGPT*, *DeepSeek* und *Google Gemini*.

Ein neuronales Übersetzungssystem wird zunächst mit möglichst großen Korpora in der Ausgangs- und Zielsprache trainiert (Koehn 2020: 263). Im Gegensatz zur statistischen Methode, bei der Übersetzungs- und Sprachmodell als separate Komponenten nebeneinanderstehen (Koehn 2009: 7), werden beim neuronalen Ansatz beide Komponenten in einem ganzheitlichen, „in sich geschlossenen Modell“ (Tieber 2022: 35) vereint. Das System erzeugt aus der Eingabe in einem kontinuierlichen Prozess direkt die Zielsequenz anhand einer *Encoder-Decoder*-Architektur (Koehn 2020: 125), bei der der *Encoder* den Ausgangstext in eine mehrdimensionale, numerische Vektorrepräsentation überführt (Koehn 2020:126f.). Im Anschluss daran generiert der *Decoder* aus dem Vektor Wort-für-Wort den Zieltext (Mohamed et al. 2021: 15919). Anders als bei statistikbasierten Systemen werden dabei jedoch zusätzlich immer auch die vorherigen Wörter berücksichtigt (Tieber 2022: 35).

Während statistikbasierte Systeme die Übersetzung als Optimierungsproblem über diskrete Übersetzungseinheiten modellieren (Koehn 2009: 17), arbeiten neuronale Systeme mit kontinuierlichen Repräsentationen (Tieber 2022: 33). Das bedeutet, dass Wörter nicht mehr als isolierte Symbole behandelt werden, sondern als Punkte in „Bedeutungsräumen“ dargestellt werden, in denen semantisch ähnliche Wörter nahe beieinander liegen (Tieber 2022: 32). Dadurch kann das System Bedeutungszusammenhänge und syntaktische Strukturen erfassen, ohne dass diese explizit von Spezialist:innen als Regeln formuliert werden müssen (Mohamed et al 2021: 15920). Ein weiterer Unterschied ist die Art der Modellierung. Statt ein Sprachmodell nachträglich zur Bewertung der Flüssigkeit des generierten Satzes heranziehen zu müssen, erlernt das neuronale Netz die grammatikalischen und semantischen Regularitäten der Zielsprache implizit während des Trainings (Tieber 2022: 70).

Neuronale MÜ-Systeme weisen im Vergleich zu statistischen, phrasenbasierten Ansätzen deutliche qualitative Vorteile auf (Tieber 2022: 35). Sie zeichnen sich z.B. durch eine höhere sprachliche Flüssigkeit und eine kohärentere Struktur der generierten Übersetzungen aus (Toral & Sánchez-Cartagena 2017: 1071). Darüber hinaus machen sie deutlich weniger Fehlern auf lexikalischer, syntaktischer und morphologischer Ebene, was zu insgesamt präziseren und natürlicher wirkenden Zieltexten führt (Tieber 2022: 35). Dieses Faktum wird für die experimentelle Untersuchung zur Erkennbarkeit maschineller Translate noch interessant werden.

Gleichzeitig sind neuronale Systeme stark von der Verfügbarkeit und Qualität der Trainingsdaten abhängig (Koehn & Knowles 2017: 28). Eine geringe Datenbasis wirkt sich unmittelbar negativ auf die Leistungsfähigkeit und damit auf die Qualität der erzeugten Übersetzungen aus (Koehn & Knowles 2017: 28). Ebenso spielt die Domänenspezifität der Trainingsdaten eine Rolle (Koehn & Knowles 2017: 28). Modelle, die auf bestimmte Fachgebiete trainiert wurden, liefern außerhalb dieser Domänen häufig deutlich schlechtere Ergebnisse (Koehn & Knowles 2017: 28). Darüber hinaus stellen die hohen Anforderungen an Rechenkapazitäten und Energieverbrauch während des Trainings und Betriebs neuronaler Systeme eine weitere Herausforderung dar, die sowohl aus ökonomischer als auch aus ökologischer Perspektive zunehmend kritisch diskutiert wird (Shterionov & Vanmassenhove 2023).

2.3 Erkennung maschineller Translate

Die Frage nach der Erkennbarkeit maschinell erzeugter Translate berührt einen wichtigen Aspekt dieser Arbeit. Wenn Spieler:innen maschinelle Translate anhand spezifischer Textmerkmale identifizieren sollen, setzt dies voraus, dass solche Translate überhaupt erkennbare Spuren hinterlassen. Bevor jedoch die konkreten quantitativen und qualitativen Befunde zur Erkennung maschineller Translate in den Blick genommen werden können, ist eine begriffliche Klärung erforderlich. Was bedeutet es eigentlich, ein Translat als „maschinell“ zu „erkennen“?

2.3.1 Terminologische Grundlegung: *Visibility* vs. *Detection*

Die folgenden Ausführungen dienen dazu, diese begriffliche Abgrenzung vorzunehmen und den in der Forschung etablierten Terminus der „Erkennung“ bzw. „detection“ für den Gegenstand dieser Untersuchung zu begründen. Der ursprüngliche Titel dieser Arbeit lautete eigentlich „Sichtbarkeit maschineller Translate“. Die Formulierung erwies sich jedoch bei näherer Betrachtung als terminologisch problematisch, da der Begriff der „Sichtbarkeit“ in der Translationswissenschaft bereits anderweitig besetzt ist. Venuti (1994) beschrieb mit *The Translator's Invisibility* die These, dass translatorische Praktiken in der angloamerikanischen Kultur systematisch darauf abzielen, die Arbeit von Translator:innen unsichtbar zu machen:

A translated text, whether prose or poetry, fiction or nonfiction, is judged acceptable by most publishers, reviewers, and readers when it reads fluently, when the absence of any linguistic or stylistic peculiarities makes it seem transparent, giving the appearance that it reflects the foreign writer's personality or intention or the essential meaning of the foreign text—the appearance, in other words, that the translation is not in fact a translation, but the “original.” (Venuti 1994: 1)

Die Unsichtbarkeit von Translator:innen ist bei Venuti (1994: 1) ein Konzept, das auf die Machtverhältnisse zwischen Original und Übersetzung sowie auf die berufliche Anerkennung von Übersetzer:innen verweist (Dam & Zethsen 2008). Die Forderung nach einer flüssigen, transparenten Übersetzung, die sich liest wie ein Original, ist nach Venuti (1994: 1) eine spezifisch angloamerikanische Norm, die Translator:innen in eine unangenehme Position zwingt. Ihre Arbeit wird nur dann anerkannt, wenn sie unsichtbar bleibt.

Im Kontext zur Erkennung von MÜ hat sich in der englischsprachigen Forschungsliteratur vor allem der Begriff „detection“ durchgesetzt: (Steding 2009; Moré López 2015; Nguyen-Son et al. 2019; La Morgia et al. 2023). Anders als *visibility*, die bei Venuti (1994: 1) auf die Wahrnehmbarkeit der translatorischen Tätigkeit abzielt, bezieht sich *detection* auf die Identifizierbarkeit des translatorischen Ursprungs. Während *invisibility* nach Venuti (1994: 1) eine normative Forderung nahelegt, nämlich dass Translator:innen sichtbar werden sollen, wirkt *detection* im Englischen nach eigenem Erachten etwas negativer. Der Begriff erinnert an Kontexte der forensischen Linguistik und der Plagiatserkennung (Nguyen-Son et al. 2019: 189). Er impliziert die Vorstellung eines verborgenen oder gar verschleierte Sachverhalts, der durch geeignete Analyseverfahren aufgedeckt werden muss. Die negative Konnotation wird besonders in den Anwendungsmotivationen der Forschungsliteratur greifbar. Steding (2009) formuliert seine Untersuchung zur Erkennung maschineller Translate explizit aus der Perspektive der Sprachlehrenden, die maschinell erstellte Arbeiten von Studierenden aufdecken müssen. Ähnlich argumentieren La Morgia et al. (2023: 1), wenn sie zum Einsatz von MÜ-Tools einleitend festhalten:

However, these tools are also used to expand the audience for phishing attacks, scam emails or to generate fake reviews to promote a product on different e-commerce platforms. In all these cases, detecting whether a text has been translated can be crucial information.

La Morgia et al. (2023) verorten die Erkennung maschineller Translate damit explizit im Kontext krimineller oder manipulativer Handlungen. Auch Nguyen-Son et al. (2019: 189) nennen als zentrale Motivation für ihre Arbeit, dass maschinell übersetzte Texte für schädliche Zwecke wie Plagiate oder gefälschte Rezensionen missbraucht werden können. In all diesen Fällen ist das maschinelle Translat etwas, das verschleiert werden soll, sei es die wahre Urheberschaft einer wissenschaftlichen Aussage, die betrügerische Absicht eines Phishing-Angriffs oder die mangelnde Authentizität einer Rezension. *Detection* dient hier der Enttarnung eines unerwünschten oder gar illegalen Einsatzes von MÜ.

Die negative Konnotation des englischen *detection* ist für den Gegenstand dieser Arbeit nicht unproblematisch. Sie unterstellt implizit, dass maschinelle Translate per se etwas zu

Verbergendes seien. Angesichts der in Kapitel 3.4 *Maschinelle Übersetzung in der Videospiel-lokalisierung* dokumentierten zunehmenden Normalisierung von MÜ in der VSL-Branche ist diese Konnotation kritisch zu hinterfragen. Wenn rund die Hälfte der VSL-Dienstleister:innen angibt, MÜ-Tools zu verwenden (Rivas Ginel 2022: 320), und wenn neuronale Systeme in bestimmten Kontexten durchaus brauchbare Ergebnisse liefern (Hansen & Houlmont 2022), erscheint die Gleichsetzung von „maschinell“ mit „minderwertig“ oder „zu verbergen“ nicht wünschenswert.

An dieser Stelle erweist sich die deutsche Sprache vielleicht als begrifflich glücklicher. Das deutsche Wort „Erkennung“ wirkt Vergleich zum englischen *detection* neutraler konnotiert. Es bezeichnet in erster Linie kognitiven Vorgang des Identifizierens (Duden o.J.). „Erkennung“ impliziert somit zumindest nicht sofort, dass etwas verborgen wurde oder dass seine Aufdeckung wünschenswert wäre. Es beschreibt, wie in dieser Arbeit impliziert wird, die Fähigkeit von Rezipient:innen, bestimmte Merkmale eines Textes einem bestimmten Ursprung zuzuordnen. Für die vorliegende Untersuchung ist der Begriff „Erkennung“ vor allem von Vorteil, da er erlaubt, die Forschungsfrage wertfreier zu formulieren. Es geht nicht um die „Entlarvung“ maschineller Translate als qualitativ minderwertig, sondern um die zu untersuchende Frage, ob und anhand welcher subjektiven Merkmale Spieler:innen überhaupt in der Lage sind, zwischen menschlichen und maschinellen Übersetzungen zu unterscheiden. Die Wahl des Begriffs „Erkennung“ im Titel und in den Forschungsfragen dieser Arbeit ist daher eine bewusste terminologische Entscheidung.

2.3.2 Maschinelle vs. menschliche Erkennung

Die in Kapitel 1 *Einleitung* referenzierte Forschung zur Erkennung maschineller Translate lässt sich entlang des jeweiligen Erkenntnissubjekts in zwei grundlegend verschiedene Stränge unterteilen: algorithmische Erkennung und menschliche Evaluation.

Der erste Strang verfolgt ein algorithmisches Erkenntnisinteresse. Nguyen-Son et al. (2019) berechnen Ähnlichkeitswerte zwischen Originaltexten und deren Rückübersetzungen und nutzen diese Metriken für eine automatisierte Klassifikation maschineller Translate. La Morgia et al. (2023) verfolgen einen ähnlichen Ansatz, setzen dabei aber auf maschinelle Lernverfahren, die auf sprachlichen Oberflächenmerkmalen wie Wort- und Zeichensequenzen trainiert werden. In beiden Fällen ist das Erkenntnissubjekt der Algorithmus. Gesucht werden Muster, die für Maschinen berechenbar sind.

Der zweite Strang rückt den Menschen als Erkenntnissubjekt in den Mittelpunkt. Untersuchungen zur menschlichen Erkennung maschineller Translate arbeiten überwiegend mit evaluativen Methoden, bei denen die Qualität des MÜ-Outputs im Zentrum steht (Rivera-Trigueros 2022: 613). Gefragt wird: Wie gut ist eine maschinelle Übersetzung und woran lässt sich das erkennen (Moré López 2015)? Hier ist eine weitere Differenzierung geboten. Ein Teil dieser Forschung bedient sich geschulter Expert:innen (Steding 2009; Chen et al. 2017). In eine spezifisch didaktische Richtung argumentiert z.B. Steding (2009). Aus der Perspektive von geschulten Sprachlehrkräften, benennt Steding (2009: 178) zwei Hauptfaktoren, an denen maschinelle Translate typischerweise zu erkennen seien: fehlerhafte Grammatik und inadäquate Lexik. Chen et al. (2017) ließen zertifizierte medizinische Fachübersetzer:innen MÜ-Outputs anhand der Kriterien *Fluency*, *Adequacy*, *Meaning* und *Severity* bewerten. Das Erkenntnisinteresse ist hier qualitätssichernd. Es geht um die Frage, ob MÜ von Expert:innen in einem sensiblen Kontext wie Medizin potenziell eingesetzt werden kann (Chen et al. 2017: 1).

Davon zu unterscheiden sind rezeptive Ansätze, die Lai:innen als Erkenntnissubjekt in den Blick nehmen. Moré López (2015) legte eine der bislang umfangreichsten empirische Studien zur Laienwahrnehmung maschineller Translate vor. Moré López (2015: 30) ließ 100 Proband:innen unterschiedlichen Alters und Bildungsstands maschinelle und menschliche Übersetzungen lesen und diejenigen Segmente unterstreichen, die ihnen maschinell erschienen. Aus den übereinstimmend markierten Segmenten leitete Moré López (2015: 36-45) eine Typologie von 13 *MTness*-Typen ab, die sich vier Ebenen zuordnen lassen: lexikalisch, syntaktisch, semantisch und formatierungsbedingt. Gleichwohl ist einschränkend anzumerken, dass Moré López' (2015: 33) Typologie anhand von Übersetzungen entwickelt wurde, die noch überwiegend mit regelbasierten und statistischen Systemen erzeugt wurden.

Eine jüngere Studie von Tosun (2024) untersuchte, wie türkisch-englisch bilinguale Sprecher:innen ohne Übersetzungsausbildung maschinelle Übersetzungen im Hinblick auf Evidentialität, ein sprachliches Merkmal zur Kennzeichnung der Informationsquelle, beurteilen. Tosun (2024: 1) konnte beobachten, dass späte Bilinguale MÜ-Fehler besser erkannten als frühe Bilinguale und dass die Erkennungsleistung je nach Übersetzungsrichtung variierte. Tosuns (2024: 1) Arbeit belegt, dass auch linguistisch subtile Merkmale wie Evidentialität von Lai:innen wahrgenommen werden können, sofern das Merkmal in einer der beteiligten Sprachen grammatisch obligatorisch ist.

Die Untersuchung im Rahmen dieser Arbeit schließt an die rezeptive, lai:innenorientierte Forschungstradition an, verschiebt den Fokus jedoch auf eine bislang nicht untersuchte Domäne, nämlich die VSL. Anders als bei Tosun (2024), die ein spezifisches linguistisches

Merkmal an dekontextualisierten Sätzen untersuchte, oder bei Moré López (2015), dessen Proband:innen isolierte Einzelsätze bewerteten, geht es hier um Texte, die unter den spezifischen Bedingungen der VSL rezipiert werden: fragmentierte Menütexte, fiktionale Elemente und die Einbettung in ein interaktives audiovisuelles Gesamterlebnis. Das Erkenntnissubjekt stellen Spieler:innen dar, als Rezipient:innen eines lokalisierten Medienprodukts.

Die vorangegangenen Ausführungen haben gezeigt, dass die Erkennung maschineller Translate ein vielschichtiges Phänomen ist, das je nach Erkenntnissubjekt unterschiedliche methodische Zugänge erfordert. Für die vorliegende Arbeit steht die Lai:innenperspektive im Zentrum. Spieler:innen sollen versuchen, maschinelle Translate in einem spezifischen medialen Kontext zu identifizieren. Bevor die Untersuchung in Kapitel 4 im Detail dargestellt werden kann, ist zunächst der Kontext zu beleuchten, in dem diese Erkennungsleistung stattfindet. Das folgende Kapitel widmet sich daher der VSL als translationswissenschaftlichem Gegenstand, ihren wirtschaftlichen und historischen Rahmenbedingungen sowie der Rolle, die MÜ in diesem dynamischen Feld gegenwärtig spielt.

3 Videospiellokalisierung

Die VSL hat sich in den vergangenen zwei Jahrzehnten von einem randständigen Dienstleistungsbereich zu einem unentbehrlichen Bestandteil der weltweiten Videospielbranche entwickelt (Bernal-Merino 2015: 1ff.). Mit einem globalen Umsatz von rund 188,8 Milliarden US-Dollar im Jahr 2025 übertrifft die Branche die traditionellen Unterhaltungsmedien Film und Musik um ein Vielfaches (Buijsman et al. 2025: 16). Zugleich ist die Zahl der Videospielkonsument:innen auf etwa 3,6 Milliarden Menschen angewachsen, was mehr als 60 % der weltweiten Online-Bevölkerung ausmacht (Buijsman et al. 2025: 12). Die wirtschaftliche Dimension macht deutlich, dass Videospiele längst kein Nischenphänomen mehr sind, sondern ein Medium mit enormer kultureller Reichweite darstellen. Es ist daher kaum überraschend, dass die Frage, wie diese Spiele für unterschiedliche Sprach- und Kulturräume zugänglich gemacht werden können, nicht nur für die Industrie selbst, sondern zunehmend auch für die Translationswissenschaft an Relevanz gewinnt.

Dieses Kapitel soll die grundlegenden Rahmenbedingungen der VSL systematisch darstellen. Es gliedert sich dazu in zwei thematische Schwerpunkte. Zuerst wird die wirtschaftliche Dimension der Videospielindustrie analysiert, da sämtliche Lokalisierungspraktiken in entscheidendem Maße von den ökonomischen Strukturen innerhalb der Branche geformt werden (Bernal-Merino 2015: 101ff.). Anschließend wird ein historischer Überblick über die Entwicklung der VSL gegeben, der die Wechselwirkungen zwischen technologischen Innovationen, marktwirtschaftlichen Rahmenbedingungen und lokalisierungsspezifischen Praktiken nachzeichnet. Abschließend wird der translationswissenschaftliche Diskurs zur VSL aufgearbeitet, um zu zeigen, wie sich das Forschungsfeld seit seinen Anfängen in den frühen 2000er-Jahren etabliert hat und vor welchen neuen Fragestellungen es angesichts aktueller technologischer Entwicklungen steht.

Die Darstellung stützt sich auf aktuelle Branchendaten (Buijsman et al. 2025) sowie auf die zentralen Arbeiten der VSL-Forschung, namentlich die Publikationen von Bernal-Merino (2006, 2011, 2015), Mangiron (2017) und Mejías-Climent (2021). Ziel ist es, den Leser:innen ein fundiertes Verständnis der komplexen Zusammenhänge zu vermitteln, in die die VSL eingebettet ist.

3.1 Videospielindustrie

Die VSL ist stets in komplexe wirtschaftliche und produktionsbezogene Zusammenhänge eingebettet (Bernal-Merino 2015: 101ff.). Sämtliche Praktiken, die im Rahmen der Lokalisierung

zur Anwendung kommen, die Rahmenbedingungen, unter denen Lokalisierungsprojekte durchgeführt werden, sowie die Qualitätsstandards, die dabei zum Tragen kommen, werden von den ökonomischen Strukturen der Branche geformt (Bernal-Merino 2015: 101ff.). Anders formuliert: Die Branche, die Videospiele hervorbringt, prägt durch ihre strukturellen Eigenschaften zugleich die Bedingungen, unter denen die Lokalisierung dieser Spiele erfolgt (Bernal-Merino 2015: 101ff.). Ein Verständnis dieser Zusammenhänge ist daher unerlässlich, um die spezifischen Anforderungen und Herausforderungen der VSL in ihrer Gesamtheit erfassen zu können.

3.1.1 Wirtschaftliche Dimension der Videospielindustrie

Im Verlauf der vergangenen zwei Jahrzehnte hat sich die Videospielindustrie von einem Nischenphänomen, das lange Zeit nur von einer überschaubaren Gruppe von Enthusiast:innen wahrgenommen wurde, zu einem der einflussreichsten Wirtschaftszweige innerhalb der globalen Unterhaltungswirtschaft entwickelt (Bernal-Merino 2015: 1ff.).

Basierend auf den aktuellen Schätzungen von Buijsman et al. (2025: 16) belief sich der Umsatz des weltweiten Videospielmarkts im Jahr 2025 auf rund 188,8 Milliarden US-Dollar. Bei der Analyse der Einnahmeverteilung zeigt sich hierbei ein klares Ungleichgewicht zugunsten bestimmter technologischer Plattformen. Mit einem Volumen von 103 Milliarden US-Dollar und einem daraus resultierenden Marktanteil von 55 % stellt der *Mobile*-Bereich die mit Abstand umsatzstärkste Säule der Branche dar (Buijsman et al. 2025: 16). Deutlich abgeschlagen folgt das Konsolensegment, das auf Einnahmen in Höhe von 45,9 Milliarden US-Dollar kommt und damit einen Marktanteil von 24 % verbucht (Buijsman et al. 2025: 16). Den dritten Platz belegt der PC-Sektor, der einen Umsatz von 39,9 Milliarden US-Dollar erwirtschaftet und somit einen Anteil von 21 % am Gesamtmarkt hält (Buijsman et al. 2025: 16).

Auf regionaler Ebene lassen sich ebenfalls bemerkenswerte Unterschiede ausmachen. Buijsman et al. (2025: 19) führen hierzu folgende Kennzahlen an: Der asiatisch-pazifische Raum erweist sich mit einem Umsatz von 87,6 Milliarden US-Dollar als umsatzstärkste Region weltweit. Dahinter rangiert Nordamerika mit einem Gesamtvolumen von 52,7 Milliarden US-Dollar während Europa mit einem Umsatz von 33,1 Milliarden US-Dollar den dritten Rang belegt (Buijsman et al. 2025: 19). Jene Regionen, die lange Zeit als aufstrebende Märkte galten, verzeichnen die höchsten Wachstumsraten (Buijsman et al. 2025: 19). So liegt das Wachstum im Nahen Osten und in Afrika bei 7,5 %, während Lateinamerika mit einer Wachstumsrate von 6,4 % aufwartet (Buijsman et al. 2025: 19). Für Entwickler:innen, Publisher:innen und VSL-Dienstleister:innen könnte dies nach eigener Einschätzung bedeuten, dass in der Zukunft

zunehmend umfangreiche sprachliche und kulturelle Anpassungen für genau diese Märkte erforderlich sein könnten, um dort erfolgreich Fuß zu fassen.

Parallel zu dem beschriebenen Umsatzwachstum vollzieht sich auch eine beachtliche Expansion der globalen Spieler:innenschaft. Buijsman et al. (2025: 12) beziffern die Gesamtzahl der Videospielkonsument:innen im Jahr 2025 auf rund 3,6 Milliarden Menschen. Bezogen auf die weltweite Online-Bevölkerung entspricht dies einem Anteil von 61,5 % (Buijsman et al. 2025: 12). Eine genauere Betrachtung der Nutzungsgewohnheiten offenbart dabei die Dominanz mobiler Endgeräte. Mit einer Anzahl von drei Milliarden Spieler:innen entfällt der Großteil der Spielerschaft auf den *Mobile*-Sektor, was einem Anteil von 83 % aller Spieler:innen gleichkommt (Buijsman et al. 2025: 12). Demgegenüber stehen 936 Millionen Menschen, die auf dem PC spielen (26 %), sowie 645 Millionen Konsolenspieler:innen (18 %) (Buijsman et al. 2025: 12).

Um die wirtschaftliche Tragweite der Videospielindustrie angemessen kontextualisieren zu können, bietet sich ein Vergleich mit den etablierten Unterhaltungsmedien Musik und Film an. Laut dem *Global Music Report* der *International Federation of the Phonographic Industry* (IFPI 2026: 6) generierte die weltweite Musikindustrie im Jahr 2025 einen Umsatz von 31,7 Milliarden US-Dollar. Die Kinofilmindustrie erreichte im gleichen Zeitraum nach Angaben von *Gower Street Analytics* (2025) Einnahmen in Höhe von etwa 33,6 Milliarden US-Dollar. Stellt man diese Werte den Umsatzzahlen der Videospielindustrie gegenüber, wird die enorme wirtschaftliche Diskrepanz deutlich. Mit einem Gesamtumsatz von 188,8 Milliarden US-Dollar (Buijsman et al. 2025: 16) übertrifft die Videospielbranche die Kinofilmindustrie um mehr als das Fünffache und die Musikindustrie sogar um nahezu das Sechsfache.

3.2 Geschichte der Videospiellokalisierung

In diesem Unterkapitel wird ein knapper Überblick darüber gegeben, wie sich die VSL im Laufe der Zeit entwickelt und verändert hat. Im Fokus steht dabei die Frage, welche historischen Meilensteine für die Herausbildung der heutigen VSL-Strukturen von besonderer Bedeutung waren und in welcher Weise sich die Anforderungen an die sprachliche und kulturelle Adaption von Videospielen im Verlauf der Jahrzehnte gewandelt haben.

Als ertragreichstes Unterhaltungsmedium unterliegt die Videospielindustrie einem stetigen Wandel, der sich in zweierlei Hinsicht auf die VSL auswirkt: Zum einen sind die Spiele selbst immer komplexer geworden (Bernal-Merino 2015: 1), zum anderen hat die gesellschaftliche Akzeptanz zugenommen, sodass Videospiele heute ein Massenphänomen darstellen

(Bernal-Merino 2015: 248). Angesichts der kontinuierlichen Veränderungen gibt es translati-onswissenschaftliche Bemühungen, die Entwicklung der VSL historisch zu dokumentieren und systematisch zu erfassen. Insbesondere die Arbeiten von Bernal-Merino (2011, 2015) und Mejías-Climent (2021) haben hierzu wertvolle Beiträge geleistet, indem sie die historischen Entwicklungslinien der VSL nachzeichneten und die Wechselwirkungen zwischen technologi-schen Innovationen, marktwirtschaftlichen Rahmenbedingungen und lokalisierungsspezifischen Praktiken aufzeigten.

3.2.1 Von technischen Demonstrationen zu kommerziellen *Arcade*-Spielen

Die Ursprünge von Videospielen sind bis heute Gegenstand kontroverser Diskussionen. Allen voran wird die Frage debattiert, welches Spiel denn überhaupt als das erste Videospiel zu gelten hat (Mejías-Climent 2021: 51). Das Problem liegt hierbei vor allem im definitorischen Bereich. Die Frage nach dem ersten Videospiel ist hauptsächlich mit der ursprünglichen Entwicklungs-intention des jeweiligen Spiels verbunden (Mejías-Climent 2021: 51). Handelte es sich um eine reine technische Demonstration, die die Leistungsfähigkeit einer Maschine unter Beweis stellen sollte (Mejías-Climent 2021: 51)? Oder stand bereits der Unterhaltungswert im Vordergrund (Mejías-Climent 2021: 51)? Und in welchem Fall war das Spiel von vornherein auf eine kom-merzielle Vermarktung ausgerichtet (Mejías-Climent 2021: 51)? Je nachdem, welche dieser Kriterien angelegt werden, fällt die Antwort auf die Frage nach dem ersten Videospiel unter-schiedlich aus (Mejías-Climent 2021: 51).

Mejías-Climent (2021: 51ff.) weist in diesem Zusammenhang konkret auf vier Spiele hin, die in einem Zeitraum von 1952 bis 1971 entwickelt wurden und als wichtige Vorläufer der späteren Videospielindustrie gelten können. Den Anfang macht *OXO*, auch bekannt als *Noughts and Crosses* oder *Tic-Tac-Toe*, das 1952 an der Universität Cambridge als technische Demonstration für den EDSAC-Computer programmiert wurde (Mejías-Climent 2021: 51). Es folgte 1958 *Tennis for Two*, ein am *Brookhaven National Laboratory* (BNL) entwickeltes Spiel, das auf einem Oszilloskop dargestellt wurde und zur Unterhaltung der Besucher:innen des La-bors dienen sollte (Mejías-Climent 2021: 51). Einen weiteren Meilenstein setzte 1962 *Space-war*, das am MIT entstand und als erstes Spiel gilt, das eine gewisse Verbreitung über den Kreis der Entwickler:innen hinaus erfuhr (Mejías-Climent 2021: 52). Darüber hinaus lieferte *Space-war* die Inspiration für *Pong*, das im Jahr 1971 von Nolan Bushnell entwickelt wurde und den Übergang in die kommerzielle Phase markiert (Mejías-Climent 2021: 52). Als erstes erfolgrei-ches *Arcade*-Spiel legte *Pong* nämlich den Grundstein für die Etablierung der

Videospielindustrie als Wirtschaftszweig und damit zugleich für die ersten, wenn auch noch bescheidenen, systematischen Lokalisierungsbemühungen (Mejías-Climent 2021: 53).

Bernal-Merino (2011: 12) schreibt die Geburt der Videospielindustrie den 1970er-Jahren zu. Damals entstanden die ersten kommerziellen Bemühungen, die aus den USA stammten und sich zunächst auf den heimischen Binnenmarkt konzentrierten (Bernal-Merino 2011: 12). Anfänglich wurden Spiele für Spielhallen, den sogenannten *Arcades*, entwickelt, wo sie über ein Münzeinwurfssystem betrieben wurden und ein zahlungskräftiges Publikum erreichten (Bernal-Merino 2011: 12). Besonders beliebte Titel wie *Pong* wurden jedoch rasch für andere Plattformen verfügbar gemacht, darunter Heimkonsolen und diverse Computersysteme (Bernal-Merino 2011: 12).

Kurz nach dem Aufkommen der US-amerikanischen *Arcade*-Industrie setzten auch japanische Entwicklungsbemühungen für *Arcade*-Spiele ein (Bernal-Merino 2011: 12). Im Gegensatz zu ihren US-amerikanischen Pendants verfolgten die japanischen Hersteller von Beginn an eine internationale Ausrichtung: Ihr Ziel war der bereits etablierte und florierende US-Markt, der hohe Umsatzpotenziale versprach (Bernal-Merino 2011: 12). Aus diesem Grund mussten Spiele, die in Japan entwickelt wurden, frühzeitig auf die sprachlichen und kulturellen Gegebenheiten des US-amerikanischen Zielmarkts ausgerichtet werden (Bernal-Merino 2011: 12f.). Japanische Entwickler:innen sahen sich also bereits in einer Phase, in der die US-amerikanische Konkurrenz noch vorwiegend national dachte, mit der Notwendigkeit konfrontiert, ihre Produkte für einen fremdsprachigen Markt zugänglich zu machen (Bernal-Merino 2011: 12).

Die Spiele dieser Zeit enthielten nur wenig Text (Bernal-Merino 2011: 12). Bestand ein Spiel hauptsächlich aus grafischen Elementen, einfachen Steuerungsmechaniken und punktuellen visuellen Rückmeldungen, gab es folglich auch nicht viel zu übersetzen, geschweige denn umfassend zu lokalisieren (Bernal-Merino 2011: 12). Viele Spiele blieben deshalb in ihrer ursprünglichen Fassung unübersetzt und wurden weltweit ohne sprachliche Anpassungen vertrieben (Bernal-Merino 2011: 12). Spieler:innen in Europa sahen sich daher mit denselben englischsprachigen Begriffen konfrontiert wie Spieler:innen in den USA, was zur Herausbildung eines international weitgehend einheitlichen Jargons beitrug (Bernal-Merino 2011: 12). Dennoch hatte diese frühe Periode nachhaltige Auswirkungen auf die sprachliche Prägung der Videospielkultur: Sie ist dafür verantwortlich, dass englische Begriffe wie *arcade*, *joystick*, *score* und *game over* in den Wortschatz der meisten Sprachen Einzug hielten (Bernal-Merino 2011: 12).

Als eines der ersten dokumentierten Beispiele für VSL nennt Bernal-Merino (2011: 13) *Pac-Man*. Der japanische Originaltitel des Spiels lautete eigentlich *Puck Man* oder

Pakkuman (Bernal-Merino 2011: 13). Für den US-amerikanischen Markt wurde der Name jedoch angepasst, da die ursprüngliche Bezeichnung im englischen Sprachraum problematische Assoziationen hervorrief (Bernal-Merino 2011: 13). *Puck* erinnerte zu sehr an das englische Wort *fuck*, das als vulgärer Ausdruck für die Vermarktung eines *Arcade*-Spiels ungeeignet erschien (Bernal-Merino 2011: 13). Aus diesem Grund entschied man sich letztendlich für die Umbenennung zu *Pac-Man*, wodurch ungewollte negative Assoziationen vermieden und eine erfolgreiche Markteinführung in den USA ermöglicht wurden (Bernal-Merino 2011: 13). *Pac-Man* gilt daher als frühes Beispiel dafür, dass selbst bei textarmen Spielen kulturelle und sprachliche Anpassungen erforderlich sein können, insbesondere dann, wenn es um den entscheidenden Faktor des Produktnamens geht.

3.2.2 Ära der Heimkonsolen

In den 1980er-Jahren erlebte die Videospielindustrie ein stetiges Wachstum, das sowohl die wirtschaftliche Dimension als auch die technische und inhaltliche Qualität der Produkte umfasste. Bernal-Merino (2011: 14) hebt hervor, dass in diesem Jahrzehnt nicht nur die Anzahl der veröffentlichten Spiele zunahm, sondern auch die Qualität der einzelnen Titel deutlich anstieg. Mit der wachsenden technischen Leistungsfähigkeit der Hardware erweiterten sich die Möglichkeiten der Spieleentwicklung (Bernal-Merino 2011: 14). Grafiken wurden detaillierter, Spielmechaniken ausgefeilter und, für die VSL-Forschung von besonderem Interesse, der Umfang an Textinhalten nahm merklich zu (Bernal-Merino 2011: 14). Dies schuf erstmals die Voraussetzung für systematischere Übersetzungs- und Lokalisierungsbemühungen (Bernal-Merino 2011: 14).

Geprägt wurde diese Zeit vor allem durch den kommerziellen Vertrieb von Heimkonsolen wie der *Sega Genesis* sowie von tragbaren Spielegeräten, sogenannten *Handhelds*, wie dem *Nintendo Game Boy* (Bernal-Merino 2011: 14). Mit der zunehmenden Verbreitung von Heimkonsolen und *Handhelds* vergrößerte sich die Spieler:innenschaft erheblich, und gleichzeitig stiegen die Erwartungen an die Zugänglichkeit der Spiele in verschiedenen Märkten (Bernal-Merino 2011: 14f.).

Das wohl bekannteste Spiel aus dieser Zeit, wenn nicht überhaupt aus der gesamten Videospielgeschichte, war *Super Mario Bros*, das von Nintendo entwickelt und veröffentlicht wurde (Bernal-Merino 2011: 14). Für den internationalen Markt wurde das Spiel mit einer übersetzten Verpackung und Gebrauchsanleitung ausgeliefert, die in den Sprachen Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch und Niederländisch verfasst war (Bernal-Merino 2011: 14). Der

Text im Spiel selbst hingegen blieb auf Englisch beschränkt (Bernal-Merino 2011: 14). Diese Vorgehensweise wurde in der Branche oft als *Box and Docs* bezeichnet und entwickelte sich im Laufe der 1980er-Jahre zu einem lukrativen Standard, da es Herstellern ermöglichte, mit vergleichsweise geringem Aufwand eine größere Anzahl von Märkten zu bedienen und die Spiele in den Regalen der internationalen Einzelhändler mit landessprachlichen Verpackungen zu präsentieren (Bernal-Merino 2015: 163). Im Zuge dieser Entwicklung etablierte sich in der Branche das Akronym *E-FIGS*, das für die Sprachen *English, French, Italian, German* und *Spanish* steht (Mejías-Climent 2021: 58). Bernal-Merino (2011: 14) weist darauf hin, dass diese Sprachen als das Minimum betrachtet werden, in die ein Spiel übersetzt werden sollte, bevor es vermarktet wird.

3.2.3 Etablierung der Videospiellokalisierung als eigenständige Branche

In den 1990er-Jahren gewann die VSL an Aufschwung. Der bis dahin vorherrschende *Box-and-Docs*-Ansatz wich zunehmend einem umfassenderen Lokalisierungsmodell (Bernal-Merino 2011: 15). Erstmals wurden nun auch die Benutzeroberfläche und die Menüs eines Spiels in die jeweiligen Zielsprachen übertragen (Bernal-Merino 2011: 15). Darüber hinaus entstanden Untertitel für sogenannte *Cutscenes* sowie für andere animierte Sequenzen (Bernal-Merino 2011: 15). Spieler:innen konnten somit nicht nur die Steuerungsoptionen in ihrer eigenen Sprache verstehen, sondern auch den narrativen Elementen folgen, ohne auf externe Hilfsmittel wie gedruckte Anleitungen oder zweisprachige Textsammlungen angewiesen zu sein (Bernal-Merino 2011: 15). Die Integration der Übersetzungen direkt in das Spielerlebnis bedeutete einen qualitativen Sprung in der Benutzerfreundlichkeit und wirkte sich positiv auf die internationale Zugänglichkeit von Videospielen aus (Bernal-Merino 2011: 15).

Bernal-Merino (2011: 15) hebt mehrere Vorzüge hervor, die mit diesem Wandel einhergingen. Nicht-englischsprachige Spieler:innen waren nun nicht mehr so stark auf die Gebrauchsanleitung angewiesen, um die Funktionsweise eines Spiels zu verstehen, da die Menüführung und die Steuerungshinweise direkt im Spiel in ihrer Muttersprache verfügbar waren. Dadurch entfiel das lästige Nachschlagen in separaten Dokumenten, was das Spielerlebnis insgesamt flüssiger und intuitiver gestaltete (Bernal-Merino 2011: 15). Darüber hinaus konnten die Spieler:innen der Handlung besser folgen, weil die Dialoge und narrativen Elemente durch Untertitel zugänglich wurden (Bernal-Merino 2011: 15). Ein weiterer, oft übersehener Vorteil bestand laut Bernal-Merino (2011: 15) in der verbesserten Barrierefreiheit. Durch die Verfügbarkeit inter- und intralingualer Untertitel erhielten auch gehörlose Menschen und Menschen

mit eingeschränktem Hörvermögen einen besseren Zugang zu Videospielen (Bernal-Merino 2011: 15). Die Untertitelung trug somit auch zur inklusiven Erschließung des Mediums bei (Bernal-Merino 2011: 15).

Mitte der 1990er-Jahre erfolgte ein weiterer bedeutender Schritt in der Entwicklung der VSL: der Einzug des *Dubbings* (Mejías-Climent 2021: 60). Die Nutzer:innen konnten das Spiel in ihrer Muttersprache nicht nur lesen, sondern auch hören, was ein völlig neues Maß an Immersion schuf (Mejías-Climent 2021: 62). Bernal-Merino (2011: 15) weist darauf hin, dass die Lokalisierung von Sprachaufnahmen mit erheblichen Kosten verbunden war, da für jede Sprache eines Projekts eigenständige Aufnahmesessions organisiert und Sprecher:innen engagiert werden mussten. Hinzu kamen die Ausgaben für Tonstudios, Sprachregie, Synchronisation mit den Animationen sowie die technische Integration der Aufnahmen in den Spielcode (Mejías-Climent 2021: 87-90). Aus Kostengründen blieb das *Dubbing* zunächst auf Spiele beschränkt, von denen die Publisher:innen Blockbuster-Einnahmen erwarteten, also auf Titel mit besonders hohem Umsatzpotenzial, bei denen sich der finanzielle Aufwand lohnte (Bernal-Merino 2011: 15).

Laut Mejías-Climent (2021: 61) begünstigten in dieser Zeit im Wesentlichen drei technologische Faktoren den Aufschwung der Audiospiellokalisierung. An erster Stelle war der Umstieg von Disketten auf CD-ROMs zu nennen, die ein Vielfaches an Speicherkapazität boten und es ermöglichten, umfangreiche Audiodateien in mehreren Sprachen auf einem einzigen Datenträger unterzubringen (Mejías-Climent 2021: 61). Als zweiter Faktor wirkte die Einführung von 32-bit Konsolen wie der *Sony PlayStation*, deren technische Leistungsfähigkeit die Wiedergabe von hochwertigen Sprachaufnahmen in Spielen überhaupt erst praktikabel machte (Mejías-Climent 2021: 61). Die Prozessoren dieser Konsolengeneration waren leistungsstark genug, um Sprachdateien in Echtzeit zu dekodieren und synchron mit der Spielgrafik wiederzugeben (Mejías-Climent 2021: 61). Der dritte Faktor bestand in der digitalen Soundgeneralisierung, die eine flexible und qualitativ hochwertige Einbindung von Sprachaufnahmen in den Spielcode erlaubte (Mejías-Climent 2021: 61). Anders als bei älteren Systemen, die oft mit einfachen Pieptönen oder synthetischer Sprachausgabe arbeiten mussten, ermöglichte die digitale Audiotechnologie eine klare, störungsfreie Wiedergabe von Sprachaufnahmen, die sich nahtlos in die Spielerfahrung einfügten (Mejías-Climent 2021: 54). Bernal-Merino (2011: 15) betont die wegweisende Bedeutung der Audiospiellokalisierung mit folgenden Worten:

The localisation of audio files was the first step towards treating international players as local ones, and the one that could be said to have established the game localization industry as a necessary partner of the game industry. If video games were going to be considered a worthy entertainment option to the film, music and the book industry, they had to deliver equal or superior levels of service and adaption to consumers.

Gegen Ende der 1990er-Jahre hatte sich die wirtschaftliche Bedeutung der VSL bereits deutlich manifestiert. Bernal-Merino (2011: 15) berichtet, dass sich der Umsatz der Videospieleindustrie in diesem Jahrzehnt verdoppelte, wobei etwa die Hälfte des Wachstums der VSL zugeschrieben werden konnte. Die hohen Kosten einer mehrsprachigen Lokalisierung mögen auf den ersten Blick wie ein Gewinnrisiko erscheinen, doch zeigt sich unübersehbar, dass ein Großteil der Absatzzahlen ohne sie ausbleiben würden (Bernal-Merino 2015: 168). Vor diesem Hintergrund etablierte sich die VSL im Laufe des Jahrzehnts als eigenständige Branche mit spezialisierten Dienstleister:innen, festen Qualitätsstandards und einem wachsenden Bedarf an ausgebildeten Fachkräften (Bernal-Merino 2015: 156).

Mit dem Beginn des neuen Jahrtausends stand die Videospieleindustrie vor zwei zentralen Entwicklungen, die die VSL nachhaltig verändern sollten: die Etablierung des *Sim-Ship*-Modells und der Aufstieg von Online-Spielen (Bernal-Merino 2011: 16). Beide Phänomene stellten die bis dahin gängigen Lokalisierungspraktiken grundlegend in Frage und führten zu einer erheblichen Verdichtung der Arbeitsabläufe sowie zu neuen Anforderungen an Flexibilität und Geschwindigkeit (Bernal-Merino 2011: 16f.). Die Branche sah sich gezwungen, ihre bisherigen Routinen zu überdenken und neue Strategien zu entwickeln, um den veränderten Marktbedingungen gerecht zu werden (Bernal-Merino 2011: 17).

3.2.4 *Sim-Ship*-Modell und Aufstieg der Online-Spiele

Das *Sim-Ship*-Modell, eine Kurzform für *simultaneous shipment*, bezeichnet die zeitgleiche Veröffentlichung eines Spiels in mehreren Märkten und Sprachen (Mejías-Climent 2021: 87). Während in den 1980er- und 1990er-Jahren Spiele häufig zunächst im Ursprungsland, meist Japan oder den USA, veröffentlicht wurden und Lokalisierungen für andere Märkte mit erheblicher Verzögerung nachfolgten, setzte sich nun zunehmend das Prinzip der parallelen Markteinführung durch. Publisher:innen erkannten, dass eine zeitversetzte Veröffentlichung sowohl zu Umsatzeinbußen führte als auch die Gefahr von Raubkopien erhöhte (Bernal-Merino 2011: 16). Die Herausforderung bestand darin, Lokalisierungsprozesse so zu gestalten, dass sie mit den engen Entwicklungszeitplänen Schritt halten konnten (Bernal-Merino 2015: 175). Erforderlich war eine frühzeitige Integration der Lokalisierungsteams in die Produktionspipelines, idealerweise bereits in der Konzeptionsphase eines Spiels (Bernal-Merino 2015: 176). Die

Lokalisierung musste nun parallel zur eigentlichen Spielentwicklung erfolgen (Bernal-Merino 2015: 201). Für viele Studios und VSL-Dienstleister:innen bedeutete diese Umstellung eine erhebliche organisatorische und technologische Neuausrichtung, die mit Investitionen in neue Softwarelösungen und veränderte Arbeitsabläufe einherging, da nun das entsprechende Produkt während des Lokalisierungsprozesses meist noch gar nicht funktionsfähig bzw. spielbar war (Bernal-Merino 2015: 167f.).

Die zweite bedeutende Entwicklung der 2000er-Jahre war der Aufstieg von Online-Spielen (Bernal-Merino 2011: 16). Mit der zunehmenden Verbreitung von Breitbandinternet stieg die weltweite Spieler:innenzahl bedeutend an (Bernal-Merino 2015: 167). Es entstanden neue Spielformen, die auf die zeitgenössischen Datenübertragungsraten angepasst wurden (Bernal-Merino 2015: 169). Laut Bernal-Merino (2011: 16) trugen insbesondere *Massively Multiplayer Online Games* (MMOs) wie *Ultima Online* (1997) und *World of Warcraft* (2004) zum neuen Geschäftsmodell bei. Anstatt eines einmaligen Kaufpreises generieren MMOs Umsätze durch monatliche Abonnementgebühren und Erweiterungspakete (Bernal-Merino 2015: 2).

In Bezug auf MMOs nennt Bernal-Merino (2015: 169f.) einige Vorzüge des Online-Modells, die sich für Entwickler:innen, Publisher:innen und Spieler:innen gleichermaßen ergeben. Entwickler:innen und Publisher:innen profitieren von einem größeren Anteil am Umsatz, weil der Verkauf nicht mehr auf Zwischenhändler und die damit verbundene globale Distributionskette angewiesen ist (Bernal-Merino 2015: 169). Bei physischen Verkäufen waren traditionell zahlreiche Akteur:innen an der Wertschöpfungskette beteiligt, etwa die Produktion der Datenträger, der Transport und der Einzelhandel, wobei jedes Glied dieser Kette einen Teil der Einnahmen abschöpfte (Bernal-Merino 2015: 169). Im digitalen Vertrieb über Online-Plattformen entfallen diese Zwischenstufen weitgehend, sodass die Erlöse unmittelbar bei den Entwickler:innen und Publisher:innen ankommen (Bernal-Merino 2015: 169). Darüber hinaus erhalten Entwickler:innen durch das Online-Modell Zugang zu detaillierten Daten über ihr Spiel und über die Abonnent:innen des Produkts (Bernal-Merino 2015: 169). Serveraufzeichnungen zeigen präzise, an welchen Stellen Spieler:innen immer wieder scheitern, Verbindungsabbrüche auftreten oder ungewöhnliche Spielabläufe verzeichnet werden (Bernal-Merino 2015: 169). Auf diese Weise lassen sich problematische oder defekte Stellen im Spiel identifizieren (Bernal-Merino 2015: 169). Fehlerhafte Bereiche können so gezielt behoben werden, bevor sie zu größeren Frustrationen bei der Spieler:innenschaft führen. Gleichzeitig gewinnen Entwickler:innen tiefgehende Einblicke in das Verhalten ihrer Nutzer:innen: Sie erfahren, welche Quests und Handlungsstränge besonders beliebt sind, wie lange Spieler:innen in bestimmten

Arealen verweilen und welche Sprache sie für die Benutzeroberfläche sowie für die Kommunikation mit anderen Spieler:innen im Chat wählen (Bernal-Merino 2015: 169). Die gesammelten Daten liefern Daten für die Weiterentwicklung des Spiels und ermöglichen eine gezielte Steuerung von Lokalisierungsressourcen (Bernal-Merino 2015: 170). Wenn etwa die Daten zeigen, dass eine bestimmte Sprachgruppe besonders aktiv oder umsatzstark ist, kann die Entscheidung für eine Erweiterung des Lokalisierungsumfangs auf eine solide empirische Grundlage gestellt werden (Bernal-Merino 2015: 170).

Für Spieler:innen ergab sich aus dem Online-Modell die Möglichkeit, aktiv am Entwicklungsprozess mitzuwirken (Bernal-Merino 2015: 170). Über Foren oder direkte Feedback-Funktionen innerhalb des Spiels konnten sie Änderungen anregen oder neue Features vorschlagen (Bernal-Merino 2015: 170). Anders als bei Einzelspielertiteln, bei denen das Spielerlebnis nach dem Kauf weitgehend feststand, hatten Spieler:innen von MMOs die Aussicht, dass ihre Rückmeldungen in zukünftige Updates einfließen könnten (Bernal-Merino 2015: 170). Bernal-Merino (2015: 170) ergänzt hierzu: “If there is a widespread demand for a particular language, publishers may decide to translate the game, motivated by their own internal data as well as by direct feedback from players”. Sobald eine hinreichend große Nachfrage nach einer bestimmten Sprache erkennbar ist, kann die Bereitstellung einer Lokalisierung sowohl durch die gesammelten Nutzungsdaten als auch durch das direkte Feedback der Spieler:innen begründet werden (Bernal-Merino 2015: 170). Die Entscheidung für oder gegen eine Lokalisierung wird somit zunehmend auch durch die artikulierten Bedürfnisse der Spieler:innenschaft beeinflusst (Bernal-Merino 2015: 170). Die Spieler:innen scheinen sich in dieser Hinsicht von passiven Konsument:innen zu aktiven Mitgestalter:innen gewandelt zu haben, deren Wünsche und Anforderungen von den Entwickler:innen und Publisher:innen im Idealfall ernst genommen werden.

3.2.5 Neue Technologien und translatorische Herausforderungen

Die 2010er-Jahre verzeichneten weitere technologische Entwicklungen, die einen starken Einfluss auf die Videospielproduktion und damit auch auf die VSL ausübten (Bernal-Merino 2015: 174; Mejías-Climent 2021: 68). Durch verbesserte Hardware konnten komplexere Spielwelten realisiert werden (Mejías-Climent 2021: 68). Hinzu kamen stetig verbesserte *Game Engines*, also die Software-Frameworks, die der Spieleentwicklung zugrunde liegen (Bernal-Merino 2015: 174). Das Zusammenspiel von Hardware- und Software-Fortschritten führte zu einer deutlich besseren Grafikqualität und einem zunehmenden Realismus in der Darstellung von Figuren, Umgebungen und Animationen (Mejías-Climent 2021: 68). Es entstanden Spiele, die

sich filmischen Konventionen annäherten, jedoch das interaktive Potenzial des Mediums bewahrten (Mejías-Climent 2021: 69). Im Gegensatz zu klassischen Videospielen, bei denen das *Gameplay*, also die spielerische Interaktion und die mechanischen Herausforderungen, im Vordergrund stand, rückte in vielen Produktionen dieser Ära die Handlung in den Mittelpunkt (Mejías-Climent 2021: 69). Den Spieler:innen wurde dabei Entscheidungsfreiheit über den Verlauf der narrativen Entwicklung eingeräumt (Mejías-Climent 2021: 69). Mejías-Climent (2021: 69) beschreibt diese Entwicklung als eine Verschiebung, bei der das *Gameplay* zugunsten von Handlung und Realismus zurückgestellt wurde. Besonders deutlich wird dieser Wandel an den Werken des französischen Entwicklungsstudios *Quantic Dream* (Mejías-Climent 2021: 69). Mit Titeln wie *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013) und *Detroit: Become Human* (2018) etablierte das Studio ein Genre, das als *Interactive Drama* bezeichnet wird (Bernal-Merino 2015: 17; Mejías-Climent 2021: 69). Die Spiele bestehen vorwiegend aus narrativen Sequenzen, in denen die Spieler:innen durch Entscheidungen den Fortgang der Geschichte beeinflussen, während klassische Spielelemente in den Hintergrund treten (Mejías-Climent 2021: 69).

Ein weiterer technologischer Fortschritt, der in diesem Jahrzehnt an Bedeutung gewann, und vor allem das Genre des interaktiven Dramas begünstigte, war der Einsatz echter Schauspieler:innen für die Darstellung der Spielcharaktere (Mejías-Climent 2021: 68). Mittels *Motion-Capture*-Verfahren wurden Bewegungen, Mimik und Gestik sowie das Aussehen professioneller Schauspieler:innen erfasst und digitalisiert, um sie anschließend in die Spielumgebung zu übertragen (Mejías-Climent 2021: 68). Für die VSL, insbesondere für das *Dubbing* in andere Sprachen, bringt dieser Entwicklungsschritt jedoch erhebliche Erschwernisse mit sich. Mejías-Climent (2021:71) weist darauf hin, dass die betroffenen Szenen zum Zeitpunkt der Lokalisierung oft noch nicht final sind. Lokalisierungsteams liegen oft unvollständige oder sich noch verändernde Referenzmaterialien vor (Mejías-Climent 2021: 106ff.). Dialoge können angepasst oder Szenen umstrukturiert werden, während die Sprachaufnahmen bereits erstellt werden müssen, was zu einem agilen Arbeitsprozess führt (Mejías-Climent 2021: 95f.). Die Lokalisierungsarbeit erfordert daher eine besonders enge Abstimmung zwischen den beteiligten Teams, die in der Regel von Projektmanager:innen und Koordinator:innen übernommen wird (Mejías-Climent 2021: 103).

3.2.6 *Live-Service-Modell und Zukunft der Videospiellokalisierung*

Eine der prägendsten Entwicklungen der vergangenen Jahre ist das Aufkommen des *Live-Service-Modells*, das auch unter der Bezeichnung *GaaS-Modell* (*Games as a Service*) bekannt ist (Felczak 2022: 530). Ursprünglich war ein solches Geschäftsmodell hauptsächlich auf den Bereich der bereits beschriebenen MMOs beschränkt (Dubois & Weststar 2021: 2334). Heute findet sich das *Live-Service-Modell* in einer Vielzahl von Genres wieder, sowohl im Mehrspieler:innen- als auch im Einzelspieler:innensegment (Felczak 2022: 530f.). Bei einem *GaaS*-Titel handelt es sich um ein Spiel, das kontinuierlich weiterentwickelt wird (Dubois & Weststar 2021: 2333). Das Spiel an sich ist gewissermaßen nie abgeschlossen, sondern befindet sich in einem permanenten Zustand der Erweiterung (Felczak 2022: 530).

Für Publisher:innen bedeutet dieses Modell, dass der Umsatz nicht nur durch den einmaligen Verkauf des Spiels generiert wird, sondern über Jahre hinweg durch verschiedene Methoden fließen kann (Dubois & Weststar 2021: 2333). Zu den gängigen Instrumenten zählen kostenpflichtige „expansion packs“ (Bernal-Merino 2015: 2), die das Spiel um neue Inhalte, z.B. Handlungsstränge, Gebiete oder Charakterklassen ergänzen. Hinzu kommt „Downloadable Live Content“ (Dubois & Weststar 2021: 2334), kurz *DLC*, also kleinere Inhaltspakete, die z.B. einzelne Missionen, Ausrüstungsgegenstände oder kosmetische Anpassungen enthalten können. Sogenannte „microtransactions“ (Felczak 2022: 536) erlauben es den Spieler:innen, gegen geringe monetäre Beträge virtuelle Währungen oder besondere Gegenstände zu erwerben. Im Fall von besonders erfolgreichen Spielen wie *World of Warcraft* (2004) erstreckt sich die Umsatzgenerierung durch die beschriebenen Methoden bereits über Jahrzehnte hinweg (Bernal-Merino 2015: 169; Dubois & Weststar 2021: 2334), wobei regelmäßig große *Expansions* veröffentlicht werden, die das Spielerlebnis grundlegend erweitern bzw. verändern können (Felczak 2022: 530).

Die Implikationen dieses Modells für VSL-Dienstleister:innen wurden bereits angerissen. Die Lokalisierungsarbeit endet nicht mit der Veröffentlichung des Spiels, sondern besteht über die gesamte Lebensdauer des Produkts fort (Phan 2023: 325). Jedes neue *Update*, jede *Expansion* muss zeitnah in die jeweiligen Zielsprachen übersetzt und ggf. kulturell angepasst werden (Phan 2023: 325; Li et al. 2025: 112). Anders als bei traditionellen Einzelspielertiteln, bei denen nach der Veröffentlichung höchstens gelegentliche *Updates* hinzukommen, erfordert das *Live-Service-Modell* eine kontinuierliche Betreuung (Phan 2023: 325). VSL-Dienstleister:innen müssen daher Kapazitäten für langfristige Kollaborationen vorhalten und Arbeitsabläufe etablieren, die eine schnelle Reaktion auf neue Inhalte ermöglichen (Phan 2023: 325).

Zudem steigt auch die Bedeutung konsistenter Terminologie und stilistischer Kohärenz über lange Zeiträume hinweg, da wiederkehrende Inhalte und Narrativelemente für die Spieler:innen nachvollziehbar bleiben müssen (Phan 2023: 325).

Eine weitere aktuelle Entwicklung, die die VSL-Branche zunehmend beeinflusst, ist der Einsatz neuronaler Tools im Lokalisierungsprozess (Rivas Ginel 2022; Moreno García & Mangiron 2024). Während die MÜ in früheren Jahren oft mit qualitativen Einbußen verbunden war (Stein 2009; Tieber 2022) haben neuere Verfahren auf Basis neuronaler Netzwerke deutlich verbesserte Ergebnisse erzielt (Tieber 2022: 35). Nach eigener Einschätzung könnten sich für die VSL hierbei potenzielle Einsatzgebiete erschließen, etwa bei der maschinellen Vorübersetzung großer Textmengen wie Dialoge von Nebenfiguren oder Beschreibungen von Gegenständen. Die Diskussion über die Grenzen und Möglichkeiten neuronaler Übersetzungstools ist in der Fachliteratur jedoch noch nicht abgeschlossen, und es bleibt abzuwarten, in welchem Umfang diese Technologie die Arbeitsweise von VSL-Dienstleister:innen in Zukunft verändern wird.

3.3 Videospiellokalisierung als Gegenstand der Translationswissenschaft

Mangiron (2017) gibt einen umfassenden Überblick zur VSL in der Translationswissenschaft, indem sie die Entwicklung des Forschungsfeldes nachzeichnet und zentrale Themen, Methoden und Publikationen identifiziert, die zur Etablierung der VSL als eigenständigen Forschungsgegenstand beigetragen haben.

Die VSL fand ursprünglich wenig Aufmerksamkeit, sowohl in der Videospieelforschung als auch in der Translationswissenschaft (O'Hagan 2007: 2). Weder die wissenschaftliche Beschäftigung mit digitalen Spielen noch die etablierte Übersetzungswissenschaft zeigten in den ersten Jahren nach dem kommerziellen Aufschwung der Branche ein nennenswertes Interesse an den spezifischen Anforderungen und Praktiken der Spielelokalisierung (Bernal-Merino 2016: 231). Bernal-Merino (2016: 231) begründet das damalige fehlende Interesse an der VSL mit zwei Faktoren. Zum einen war die VSL-Branche zu dieser Zeit noch relativ jung, das heißt, sie befand sich selbst noch in einem Konsolidierungsprozess, sodass eine wissenschaftliche Durchdringung aus zeitlichen Gründen kaum möglich war (Bernal-Merino 2016: 231). Zum anderen weist Bernal-Merino (2016: 231) auf eine gewisse gesellschaftliche und akademische Stigmatisierung gegenüber Videospielen hin. Spiele galten lange Zeit als minderwertiges Unterhaltungsmedium, das einer ernsthaften wissenschaftlichen Betrachtung nicht würdig sei (Bernal-Merino 2016: 231). Erste translationswissenschaftliche Untersuchungen zur VSL

stammen aus den frühen 2000er-Jahren (Mangiron 2017: 5). Die Forschung setzte also mit einer gewissen zeitlichen Verzögerung gegenüber der wirtschaftlichen Expansion der Videospieldustrie ein.

Mangiron (2017: 5f.) selbst beschreibt das Jahr 2006 als potenzielles „Year One“ für die VSL-Forschung in der Translationswissenschaft, da in diesem Jahr gleich sechs Publikationen zum Thema veröffentlicht wurden. Eine derartige Konzentration von Beiträgen zu einem bis dahin randständigen Thema deutet auf einen gewissen Schwellenmoment hin, in dem die Forschungsgemeinschaft die Relevanz der VSL zu erkennen begann. So befassten sich etwa Mangiron & O’Hagan mit der VSL und prägten den Begriff *transcreation*:

No oddities should be present to disturb the interactive game experience, and this is the reason why game localisers are granted quasi absolute freedom to modify, omit, and even add any elements which they deem necessary to bring the game closer to the players and to convey the original feel of gameplay. And, in so doing, the traditional concept of fidelity to the original is discarded. In game localisation, transcreation, rather than just translation, takes place. (Mangiron & O’Hagan 2011: 13)

Bernal-Merino (2006) befasste sich mit den Begriffen zur Beschreibung der VSL-Disziplin und trug dazu bei, eine einheitliche Terminologie für das junge Forschungsfeld zu etablieren (Bernal-Merino 2006: 22). Mangiron (2006) beschrieb in einer weiteren Publikation aus demselben Jahr, welche Bestandteile von Videospielen überhaupt übersetzt werden, welche Lokalisierungsansätze existierten und welche translatorischen Kompetenzen zur VSL notwendig sind. Der Beitrag lieferte eine systematische Bestandsaufnahme des Lokalisierungsgegenstandes und der erforderlichen Qualifikationen. Dietz (2006) befasste sich mit den Herausforderungen der VSL im Allgemeinen, während Heimburg (2006) die Herausforderungen spezifisch auf die Lokalisierung von MMO-Spielen bezog. Die beiden Beiträge ergänzten einander, indem der eine (Dietz 2006) einen breiten Überblick über typische Schwierigkeiten der VSL gab und der andere (Heimburg 2006) auf die besonderen Anforderungen von MMOs einging.

Im Jahr 2010 fand mit *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games* in Barcelona die erste akademische Konferenz statt, die sich ausschließlich mit der Lokalisierung und Barrierefreiheit von Videospielen befasste (Mangiron 2017: 7). Die Konferenz findet seitdem all zwei Jahre statt und ist laut den Veranstalter:innen, der *TransMedia Catalonia Research Group* (2026), zu einer wichtigen Schnittstelle zwischen Akademiker:innen, VSL-Dienstleister:innen, interessierten Student:innen und Übersetzer:innen geworden.

Mitte der 2010er-Jahre beschrieb Bernal-Merino (2015: 2) in seiner Monografie das steigende Interesse an der VSL seitens der Videospieldustrie, wies jedoch gleichzeitig auf ein

anhaltendes Defizit hin. Die zeitgenössische Industrie habe zwar erkannt, dass Lokalisierung ein entscheidender Faktor für den wirtschaftlichen Erfolg ist, aber die Umsetzung optimaler Lokalisierungsstrategien bleibe oft unvollständig (Bernal-Merino 2015: 2). Gleichzeitig fehle es an ausreichend vielen Forscher:innen, die sich dem Thema widmeten, um die Praxis durch wissenschaftliche Erkenntnisse zu verbessern (Bernal-Merino 2015: 2). Darüber hinaus argumentiert Bernal-Merino (2015: 249), dass die Übersetzung von Videospielen zwar gewisse Gemeinsamkeiten mit der Übersetzung von Literatur, Comics, Filmen oder Software aufweist, aber gleichzeitig viele Merkmale und Prozesse besitzt, allen voran die Interaktivität, die sie von anderen Übersetzungspraktiken unterscheiden.

Die etablierten Forscher:innen der ersten Stunde, Bernal-Merino, O'Hagan und Mangiron, publizieren nach wie vor zu zentralen Fragen der VSL. Bernal-Merino (2020) befasst sich in seiner Arbeit mit der Qualität von VSL. Bernal-Merino et al. (2026) stellen einen stark benutzer:innenorientierten Forschungsansatz vor, der die Perspektive der Spieler:innen stärker in den Mittelpunkt rückt. Hsu & O'Hagan (2025) gehen in eine ähnliche Richtung und untersuchen, wie VSL von Spieler:innen wahrgenommen und bewertet wird. Auch Mangiron folgt diesem Trend. Mangiron & Zhang (2025) befassen sich mit der Übersetzung und Rezeption von Audiodeskription in Videospielen, einem Bereich, der an der Schnittstelle von Barrierefreiheitsforschung und VSL angesiedelt ist.

Gleichzeitig werden die neuen technologischen Entwicklungen im Zusammenhang mit der MÜ und KI im Rahmen der VSL zunehmend thematisiert. Hansen & Houlmont (2022) befassten sich mit potenziellen Einsatzgebieten neuronaler MÜ-Tools im Bereich der VSL und fragen danach, welche Aufgaben sich bereits heute automatisiert bearbeiten lassen und welche weiterhin menschlicher Übersetzer:innen bedürfen. Rivas Ginel & Theroine (2022) thematisieren den Zusammenhang von *Gender Bias* und MÜ in der VSL. Auch die kommende *Fun-for-All*-Konferenz im Jahr 2027 wird voraussichtlich das Thema der MÜ und KI stark thematisieren (TransMedia Catalonia Research Group 2026).

3.4 Maschinelle Übersetzung in der Videospiellokalisierung

Während die vorangegangenen Kapitel die wirtschaftlichen, historischen und translationswissenschaftlichen Rahmenbedingungen der VSL dargelegt haben, widmet sich dieses Unterkapitel einem Phänomen, das die Branche in den vergangenen Jahren zunehmend durchdringt: dem Einsatz von MÜ-Systemen.

Die Videospielindustrie ist aus ökonomischer Perspektive in besonderem Maße für den Einsatz der MÜ prädisponiert. Wie in Kapitel 3.1.1 *Wirtschaftliche Dimension der Videospielindustrie* dargelegt, handelt es sich um einen globalisierten Massenmarkt mit enormen Textmengen, kurzen Entwicklungszyklen und hohem Wettbewerbsdruck. Lokalisierungsdienstleister:innen stehen heutzutage vor der Herausforderung, Spiele für eine Vielzahl internationaler Märkte sprachlich anzupassen: So umfasste die Lokalisierung des Spiels *Detroit: Become Human* (2018) beispielsweise 24 Sprachen (Mejías-Climent 2021: 202). Bereits vor einem Jahrzehnt hielt Bernal-Merino (2015: 80) fest, dass die Übersetzung in mindestens acht bis zehn Sprachen zur Abdeckung aller fünf Kontinente branchenüblich sei.

Empirische Befunde zur tatsächlichen Nutzung von MÜ in der VSL-Praxis liefert Rivas Ginel (2022: 320f.). Im Rahmen einer branchenweiten Umfrage unter VSL-Dienstleister:innen gab die Hälfte der Befragten (50,81 %) an, über die MÜ zwar Bescheid zu wissen, diese jedoch nicht zu nutzen (Rivas Ginel 2022: 320). Mehr als ein Drittel (37,10 %) gab an, MÜ gelegentlich einzusetzen, während lediglich 11,61 % der Befragten angaben, MÜ regelmäßig zu verwenden (Rivas Ginel 2022: 320). Unter denjenigen, die MÜ entweder gelegentlich oder regelmäßig nutzten, wurde anschließend nach den konkret verwendeten Werkzeugen gefragt. Von den 305 Personen dieser Gruppe nutzten laut Rivas Ginel (2022: 321) knapp die Hälfte (47 %) überhaupt kein kostenpflichtiges MÜ-System. Bei den kostenpflichtigen Systemen dominierte *Google Translate API* mit 39,34 %, gefolgt von der Restkategorie „Other“ (11,48 %), in der unter anderem *DeepL Pro*, *SDL* und *Amazon* genannt wurden (Rivas Ginel 2022: 321). Bei den kostenlosen Systemen belegte *Google Translate* ebenfalls den ersten Platz, gefolgt von *DeepL* (Rivas Ginel 2022: 321). An dritter Stelle folgte erneut die Restkategorie „Other“, in der die Befragten hauptsächlich in CAT-Tools integrierte MÜ-Systeme angaben (Rivas Ginel 2022: 321). Einschränkend muss jedoch angemerkt werden, dass die Erhebung von Rivas Ginel aus dem Jahr 2022 stammt und daher die jüngsten Entwicklungen im Bereich der großen Sprachmodelle wie *ChatGPT* noch nicht abbildet. Nach eigener Einschätzung könnten die Adoptionsraten seitdem gestiegen sein, wenngleich verlässliche aktuelle Daten für die VSL-Branche bislang nicht vorliegen.

Dennoch existieren erste translationswissenschaftliche Arbeiten, die sich mit dem Potenzial und den Grenzen großer Sprachmodelle für die VSL auseinandersetzen. Zwei Studien sind in diesem Zusammenhang von besonderer Relevanz. Moreno García & Mangiron (2024) untersuchen das Potenzial von GPT-4 als interaktiven Transkurationsassistenten in der Spielelokalisierung. Ihr Fokus liegt auf der Adaption fiktionaler Elemente, sogenannter „Irrealia“ (Pettini 2021: 90). Pettini (2021: 90) versteht darunter Verweise auf fiktive Entitäten, die im

Zusammenhang mit den fiktionalen Kulturen der Spielwelt stehen. Es handelt sich also um jene Elemente einer Spielwelt, die nicht der realen Welt entstammen, sondern von den Entwickler:innen eigens für das Spiel erschaffen wurden, etwa Namen von Kreaturen, Orten oder Gegenständen. Die Übersetzung solcher Elemente erfordert besondere Kreativität, da sie sowohl sprachlich als auch konzeptuell in den Zielkulturkontext übertragen werden müssen. Am Beispiel der Namen von *Pokémon*, der wohl bekanntesten Reihe fiktionaler Kreaturen der Spielgeschichte, zeigen Moreno García & Mangiron (2024: 6-10), wie GPT-4 als Tools zur Transkreation fungieren kann. Für ihre Untersuchung nutzten Moreno García & Mangiron (2024) GPT-4 als interaktiven Assistenten, dem sie schrittweise Instruktionen zur Erzeugung von Namen für neue *Pokémon* gaben. Die Ergebnisse wurden anschließend qualitativ auf ihre Angemessenheit im fiktionalen Kontext der Spielreihe hin analysiert (Moreno García & Mangiron 2024: 12-15). Moreno García & Mangiron (2024) zeigen, dass GPT-4 ein Potenzial zur Unterstützung von VSL-Dienstleister:innen bei kreativen Aufgaben aufweist, weisen jedoch zugleich auf erhebliche Limitationen hin: mangelnde Genauigkeit, unzureichendes Kontextbewusstsein, Defizite in der kulturellen Sensibilität sowie ethische Bedenken (Moreno García & Mangiron 2024: 1).

Eine weitere praxisorientierte Perspektive nehmen Copet & De Faria Pires (2025) ein. Copet & De Faria Pires (2025) führen eine vergleichende Studie zum Post-Editing von neuronalen MÜ-Translaten (*DeepL*) und LLM-Outputs (*ChatGPT*) im Kontext der VSL durch. Für ihre Untersuchung wählten Copet & De Faria Pires (2025) ein experimentelle Methode mit drei Bedingungen: Zwei Gruppen von Post-Editierenden bearbeiteten entweder *DeepL*-Outputs oder *ChatGPT*-Outputs, während eine dritte Gruppe dieselben Texte ohne maschinelle Vorlage aus dem Englischen ins Französische übersetzte (Copet & De Faria Pires 2025: 76). Anschließend wurden die resultierenden Übersetzungen hinsichtlich ihrer *fidelity* (inhaltlichen Genauigkeit) und *fluency* (sprachlichen Natürlichkeit) verglichen (Copet & De Faria Pires 2025: 76). Untersucht wurde konkret ein Ausschnitt aus dem Spiel *KillerTrait* (2023), der typische Herausforderungen der VSL aufweist (Copet & De Faria Pires 2025: 82). Dazu zählen erstens der für viele Lokalisierungsprojekte charakteristische mangelnde visuelle und situative Kontext, da Übersetzer:innen oft nur mit separaten Textdateien arbeiten, ohne das Spiel selbst zu sehen (2025: 82). Bernal-Merino (2015: 81) bezeichnete dieses Problem etwa als „double-blind process“. Zweitens stellen Wortspiele eine besondere Hürde dar, da sie einerseits häufig auf sprachspezifischen Mehrdeutigkeiten beruhen, die sich nicht eins zu eins in andere Sprachen übertragen lassen und andererseits durch das Medium bedingt auch an audiovisuelle Informationen gekoppelt sein können (Bernal-Merino 2015: 65-69). Drittens erfordert die

Repräsentation von Gender in Sprachen mit grammatischem Genus besondere Aufmerksamkeit, etwa bei der Übersetzung von Charakterdialogen oder Spieler:innenansprachen (Rivas Ginel & Theroine 2022: 5-9). Ein zentraler Befund von Copet & De Faria Pires (2025: 93) ist, dass die mit *ChatGPT* post-editierten Texte bessere *Fidelity*-Werte aufweisen als die mit *DeepL* post-editierten. Darüber hinaus stellten Copet & De Faria Pires fest (2025: 76), dass menschliche Übersetzungen eine höhere interne Variabilität zeigen als post-editierte Texte. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die vorliegenden Studien zwar erste Hinweise auf die charakteristischen Merkmale LLM-basierter Übersetzungen in Videospielen liefern, eine umfassende systematische Erfassung aller möglichen Artefakte jedoch ein Lücke in der momentanen VSL-Forschung darstellt.

Die bisher referierten Studien zeigen, dass LLMs für kreative Teilaufgaben der VSL wie die Transkreation fiktionaler Elemente prinzipiell einsetzbar sind (Moreno García & Mangiron 2024) und dass ihre Outputs im Vergleich zu klassischen neuronalen Systemen bei entsprechendem Post-Editing konkurrenzfähige Ergebnisse liefern können (Copet & De Faria Pires 2025). Offen blieb in diesen Arbeiten jedoch die Frage, ob und in welchem Umfang LLMs bereits Eingang in die alltägliche VSL-Praxis gefunden haben. Aus diesem Grund wird im methodischen Teil dieser Arbeit auch auf klassische neuronale MÜ-Systeme zurückgegriffen, auch wenn der Einsatz großer Sprachmodelle durchaus interessant wäre.

Dass der Einsatz von LLMs den Transfer aus dem experimentellen Setting in die kommerzielle Produktion bereits vollzogen wird, belegt ein Vorfall aus dem Jahr 2025 (Co 2025). Das polnische Entwicklungsstudio *11 bit studios* veröffentlichte im Juni 2025 das narrative Science-Fiction-Spiel *The Alters* (Co 2025). Spieler:innen der brasilianisch-portugiesischen Version (s. Abb.1) entdeckten laut Co (2025) den folgenden Untertitel: „Claro! O texto traduzido para português brasileiro é:“ – auf Deutsch etwa: „Natürlich! Der ins brasilianische Portugiesisch übersetzte Text lautet:“. Beim vorliegenden Satz handelt es sich um typische metasprachliche Floskel, mit der große Sprachmodelle wie *ChatGPT* eine überarbeitete Textversion einleiten beziehungsweise eine Übersetzung ankündigen (Co 2025).

Das Studio reagierte transparent auf den Fund (Stewart 2025). In einer öffentlichen Stellungnahme auf der Social-Media-Plattform *Bluesky* (Stewart 2025) räumte *11 bit studios* ein, dass etwa 0,3 % der Texte im Spiel mithilfe von KI übersetzt worden seien. Die Entscheidung, für die betreffenden Inhalte auf maschinelle Übersetzung zurückzugreifen, begründete das Studio mit extremen Zeitbeschränkungen, die eine Einbindung der regulären Übersetzungspartner:innen nicht zugelassen hätten. Rückblickend, so das Eingeständnis, sei es die falsche Entscheidung gewesen (Stewart 2025).

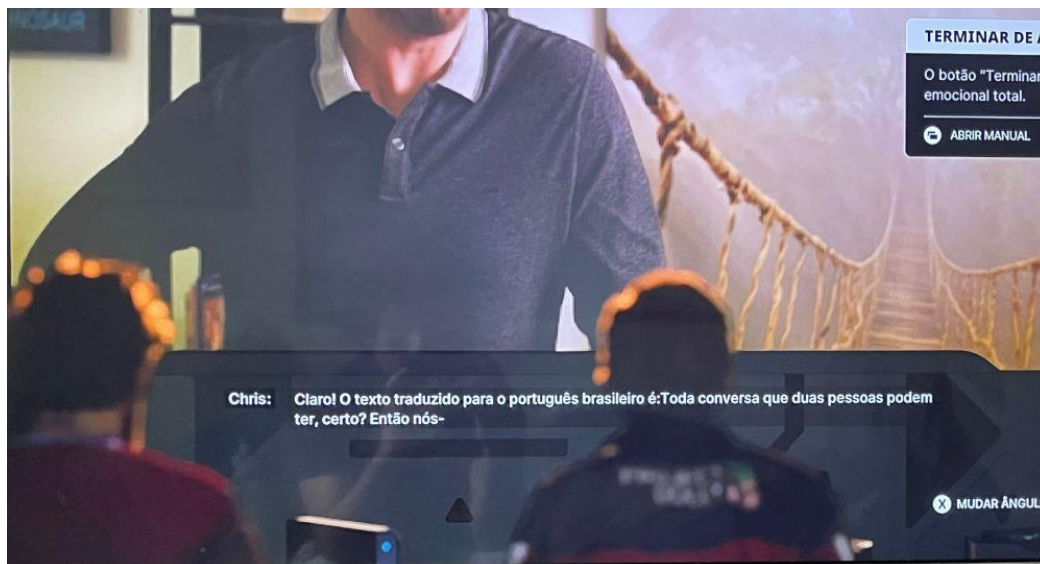


Abb. 1: LLM-Artefakt in *The Alters* (Co 2025)

Der Fall *The Alters* ist in mehrfacher Hinsicht aufschlussreich. Erstens belegt er, dass selbst ein renommiertes Studio mit hohem Qualitätsanspruch unter Produktionsdruck auf MÜ zurückgreift, und zwar ohne Nachbearbeitung durch professionelle VSL-Dienstleister:innen. Zweitens zeigen die stehengebliebenen Prompts, dass LLM-Texte spezifische Artefakte aufweisen können, die für menschliche Rezipient:innen unmittelbar als solche erkennbar sind. Die Prompts sind keine Übersetzungsfehler im engeren Sinne, sondern prozedurale Überbleibsel, die den maschinellen Ursprung des Textes offenlegen. Das Beispiel zeigt, dass auch große Sprachmodelle inzwischen Einzug in die VSL gehalten haben. In welchem Ausmaß dies geschieht, ist bislang allerdings nicht untersucht. Eine Studie, wie sie Rivas Ginel (2022) für „klassische“ neuronale MÜ-Tools vorgelegt hat, steht für LLMs noch aus. Das folgende Kapitel wendet sich nun der methodischen Konzeption der vorliegenden Untersuchung zu.

4 Methodik

Die vorherigen Kapitel haben den theoretischen Rahmen dieser Arbeit beschrieben. Kapitel 2 widmete sich der MÜ, ihrer historischen Entwicklung, ihren technologischen Grundlagen und der spezifischen Frage der Erkennung maschinell erzeugter Translate. Kapitel 3 analysierte die VSL als translationswissenschaftliches Feld, ihre wirtschaftlichen Rahmenbedingungen und die zunehmende Integration von MÜ-Systemen in lokalisierungsspezifische Arbeitsabläufe. Aus dieser theoretischen Fundierung leiten sich die in der Einleitung formulierten Forschungsfragen und Hypothesen ab, die im Zentrum dieser Untersuchung stehen.

Diese Arbeit ist als *Mixed-Methods*-Untersuchung konzipiert (Kuckartz 2014). Gemäß der Definition von Kuckartz (2014: 33) versteht sich *Mixed Methods* als Kombination und Integration von qualitativen und quantitativen Methoden im Rahmen desselben Forschungsprojekts. Der Definition folgend erhebt die Studie sowohl quantitative Daten, die binären Entscheidungen der Proband:innen zwischen Maschine und Mensch, als auch qualitative Daten, nämlich die optionalen Freitextbegründungen. Die Integration beider Datenarten erfolgt in der Ergebnisdarstellung (Kapitel 5), in der quantitative Erkennungsquoten und qualitative Begründungen einander gegenübergestellt werden.

Das Erkenntnisinteresse richtet sich auf die Rezeptionsperspektive der Spieler:innen. Es soll untersucht werden, ob überhaupt und inwiefern Spieler:innen in der Lage sind, maschinelle Translate von Humanübersetzungen in Videospielen zu unterscheiden. Darüber hinaus soll die Rolle des Post-Editing erforscht werden. Die Untersuchung wird von drei zentralen Forschungsfragen geleitet:

1. Können Spieler:innen zwischen Humanübersetzungen und maschinellen Übersetzungen unterscheiden?
2. Wie wird die Erkennung maschineller Übersetzungen durch Post-Editing beeinflusst?
3. Auf welche Aspekte des Zieltextes stützen Spieler:innen ihre Entscheidung, wenn sie ein Translat als menschlich oder maschinell klassifizieren?

Zur Überprüfung dieser Fragen wurden zwei Hypothesen aufgestellt. Erstens wird angenommen, dass Spieler:innen grundsätzlich zwischen Humanübersetzungen und maschinellen Übersetzungen unterscheiden können. Diese Annahme stützt sich auf die in Kapitel 2.3.2 referierte Forschung zur menschlichen Erkennung maschineller Translate, insbesondere auf die Arbeiten von Moré López (2015), der zeigte, dass Lai:innen spezifische *MTness*-Merkmale in Texten identifizieren können. Zweitens wird angenommen, dass Post-Editing die Erkennung

maschineller Übersetzungen erschwert. Diese Hypothese gründet auf der Überlegung, dass die Nachbearbeitung durch menschliche Translator:innen jene sprachlichen Auffälligkeiten tilgt oder reduziert, die als mögliche Marker maschineller Translate gelten.

4.1 Fragebogendesign

Die empirische Erhebung erfolgt über einen Online-Fragebogen. Das Design des Fragebogens ist auf die Beantwortung der drei Forschungsfragen ausgerichtet. Die Konstruktion des Fragebogens orientiert sich an den Standards der sozialwissenschaftlichen *Survey*-Forschung (Brüsemeister 2008; Porst 2011; Babbie 2013; Saris & Gallhofer 2014).

Die Proband:innen erhalten keine Information darüber, dass es sich bei den präsentierten Texten um drei verschiedene Kategorien handelt. Insbesondere wird nicht erwähnt, dass es post-editierte Texte gibt. Diese Nicht-Information ist methodisch notwendig, da das Wissen um die Existenz post-editierter Texte das Antwortverhalten eventuell verzerren könnte. Die Proband:innen sollen die Texte so beurteilen, wie sie es in einer natürlichen Spielsituation tun würden, ohne zu wissen, dass bestimmte Texte maschinell erzeugt und anschließend nachbearbeitet wurden.

4.1.1 Aufbau des Fragebogens

Der Fragebogen gliedert sich in vier Abschnitte: die Erhebung persönlicher Daten, eine Einleitung, den Hauptteil mit den Textpassagen und einen Abschluss. Zu Beginn werden drei kurze Fragen zur Person gestellt. Die Proband:innen geben an, ob Deutsch ihre Muttersprache ist, wie viele Jahre sie bereits Videospiele spielen und ob sie *Dragon Age: Origins* (2009) gespielt haben. Proband:innen, die das Spiel nicht gespielt haben, werden in einer Anschlussfrage gebeten, anzugeben, ob sie anderweitig bereits Erfahrung mit dem Spiel haben. Diese Daten dienen der Beschreibung der Stichprobe und ermöglichen eine spätere Filterung der Ergebnisse nach Muttersprache, Spielerfahrung und Vertrautheit mit dem Spiel.

Anschließend folgt eine Einleitung, in der die Proband:innen über das Ziel der Untersuchung informiert werden, allerdings ohne ins Detail zu gehen. Sie erfahren, dass es um die Wahrnehmung von Übersetzungen in Videospielen geht, nicht aber, dass drei verschiedene Kategorien von Texten präsentiert werden. Die Einleitung enthält zudem einen Hinweis zur Freiwilligkeit der Teilnahme, zur Anonymität der Daten sowie zur voraussichtlichen Bearbeitungsdauer von etwa 10 bis 15 Minuten.

Im Hauptteil werden die 15 Textpassagen einzeln präsentiert, wobei jede Passage auf einer eigenen Seite oder in einem eigenen Block erscheint, um eine fokussierte Beurteilung zu gewährleisten. Zu jeder Passage beantworten die Proband:innen zwei Fragen: zunächst die binäre Entscheidung, ob es sich ihrer Meinung nach um eine maschinelle oder eine menschlichen Übersetzung handelt und optional eine Begründung im Freitextfeld, in der sie angeben können, was sie zu ihrer Einschätzung veranlasst hat.

4.1.2 Frageformat

Die Proband:innen müssen sich bei der Fragebeantwortung zwischen „Maschine“ und „Mensch“ entscheiden. Eine Unsicherheitsoption („Weiß nicht“ oder „Unentschieden“) wird bewusst nicht angeboten. Die Entscheidung für eine binäre Antwortoption ohne Mittelkategorie folgt der Überlegung, dass eine solche Nominal-„Skala“ (Porst 2011: 69) Proband:innen zu einer Entscheidung zwingt und damit der natürlichen Rezeptionssituation im Spiel näherkommt, da Spieler:innen in einer realen Spielsituation ebenfalls keine „Weiß nicht“-Option haben, sondern sich eine Meinung zum rezipierten Text bilden.

Das Freitextfeld für die Begründung ist optional. Die Proband:innen werden gebeten, ihre Entscheidung zu begründen, sind dazu jedoch nicht verpflichtet. Die optionale Gestaltung soll zur Senkung der Abbruchquote dienen, da das Verfassen von Texten von manchen Proband:innen als belastend empfunden werden könnte. Diejenigen, die eine Begründung abgeben, liefern wertvolles Material für die Beantwortung der dritten Forschungsfrage, auf welche Aspekte des Zieltextes sie ihre Entscheidung stützen, wenn sie ein Translat als menschlich oder maschinell klassifizieren. Die Länge des Freitextfeldes ist dabei nicht beschränkt.

4.1.3 Fragereihenfolge und Randomisierung

Die Reihenfolge der präsentierten Textpassagen folgt einem festen Schema, das nach steigender Textlänge sortiert ist. Zunächst werden die UI-Texte präsentiert, da sie am kürzesten sind. Anschließend folgen die Dialogpassagen. Abschließend werden die Kodex-Einträge präsentiert, die die längsten Texte darstellen. Diese Anordnung dient dazu, die Proband:innen nicht zu Beginn des Fragebogens mit zu langen Texten zu konfrontieren, was wiederum die Abbruchquote erhöhen könnte.

Innerhalb der festen Reihenfolge der drei Spielelemente (UI, Dialoge, Kodex) wird zusätzlich die Zuordnung der drei großen Übersetzungskategorien (A: offizielle Übersetzung, B: unbearbeitetes maschinelles Translat, C: post-editiertes maschinelles Translat) zu den

einzelnen Textpassagen randomisiert. Konkret bedeutet das, dass für jede der Passagen unabhängig voneinander per Zufallsgenerator festgelegt wird, ob die sie in Kategorie A, B oder C präsentiert wird. Die Randomisierung der nächsten Passage erfolgt nach jeder Entscheidung neu, sodass alle Proband:innen eine individuell zusammengestellte Abfolge von 15 Texten sehen. Die Randomisierung folgt dem Prinzip der *Split-Ballot-Methoden*, die systematische Reihenfolgeeffekte kontrollieren sollen (Saris & Gallhofer 2014: 210).

Die Randomisierung wird technisch über die integrierten Funktionen des Fragebogen-Tools *SoSci Survey* umgesetzt. Konkret wird für jede Passage ein eigener Zufallsgenerator programmiert, der die Übersetzungskategorie auswählt.

4.1.4 Proband:innenanleitung

Die Anleitung zu Beginn des Fragebogens ist bewusst kurzgehalten, um die Proband:innen nicht zu überfordern oder abzuschrecken, was zu vorzeitigem Abbrechen führen könnte. Sie informiert die Teilnehmer:innen darüber, dass sie mehrere deutsche Textpassagen aus dem Videospiel *Dragon Age: Origins* sehen werden, und bittet sie, jede Passage aufmerksam zu lesen und zu entscheiden, ob es sich ihrer Meinung nach um eine maschinelle oder eine menschliche Übersetzung handelt. Die Proband:innen haben zudem die Möglichkeit, ihre Entscheidung kurz zu begründen. Die Anleitung gibt eine Bearbeitungsdauer von etwa 10 bis 15 Minuten an, weist auf die Anonymität aller Angaben hin und bedankt sich für die Teilnahme. Sie enthält keine Information über die Existenz der drei Übersetzungskategorien, insbesondere nicht über die post-editierten Texte. Die Proband:innen wissen somit nicht, dass ein Teil der Texte maschinell erzeugt und anschließend nachbearbeitet wurde.

Um Fehlinterpretationen zu vermeiden, die nicht auf die Übersetzungsqualität, sondern auf die sprachliche Gestaltung der Spielfiguren zurückzuführen sind, werden den Proband:innen vor jeder Textpassage jene kontextuellen Informationen bereitgestellt, die für ein angemessenes Verständnis des Textes erforderlich sind. Beispielsweise wird bei einem Dialog, in dem eine betrunkene Figur spricht, darauf hingewiesen, dass der eine Gesprächspartner betrunken, der andere nüchtern ist. Damit wird die natürliche Spielsituation angenähert, in der die Proband:innen über genau jene Kontextinformationen verfügen, die bei der isolierten Textpräsentation im Fragebogen fehlen würden. Die Kontextinformationen werden neutral formuliert, ohne die Qualität der Übersetzung selbst zu kommentieren.

4.1.5 Proband:innensuche

Die Teilnehmer:innen werden über mehrere Kanäle angesprochen: über *Discord*-Server mit thematischem Bezug zu Videospielen, über persönliche Kontakte wie Freunde und Bekannte, die Videospiele spielen, sowie über soziale Netzwerke wie *Reddit*. Die Zielgruppe sind deutschsprachige Spieler:innen. Die angestrebte Stichprobengröße beträgt 100 Proband:innen.

4.1.6 Ethische Aspekte

Die Studie ist risikofrei. Die Teilnahme ist freiwillig, und die Proband:innen können den Fragebogen jederzeit abbrechen. Es werden keine personenbezogenen Daten erhoben, die eine Identifikation der Proband:innen ermöglichen würden. Die Antworten sind anonym. Die Proband:innen werden zu Beginn des Fragebogens über die Freiwilligkeit der Teilnahme, die Anonymität der Daten und die voraussichtliche Bearbeitungsdauer informiert.

4.2 Konstruktion der Übersetzungskategorien

Die Beantwortung der drei Forschungsfragen erfordert ein Untersuchungsdesign, bei dem die Proband:innen mit definierten Übersetzungskategorien konfrontiert werden. Für diese Arbeit werden drei Kategorietypen von Zieltexten gegenübergestellt. Jede dieser Kategorien erfüllt eine spezifische Funktion im Untersuchungsdesign und ist mit eigenen methodischen Herausforderungen verbunden, die im Folgenden diskutiert werden.

4.2.1 Kategorie A: Offizielle Lokalisierung als humantranslatorische Referenz

Die erste Übersetzungskategorie ist die offizielle deutsche Lokalisierung des untersuchten Spiels. Sie fungiert im Untersuchungsdesign als Referenzkategorie für ein humanes Translat, da sie jene Übersetzungsrealität repräsentiert, die Spieler:innen typischerweise im kommerziellen Produkt vorfinden.

Eine Herausforderung bei der Verwendung offizieller Lokalisierungen besteht in der Ungewissheit über deren Entstehungsbedingungen. Wie in Kapitel 3.4 *Maschinelle Übersetzung in der Videospiellokalisierung* dargelegt, ergab die Umfrage von Rivas Ginel (2022: 320), dass etwa die Hälfte der befragten VSL-Dienstleister:innen MÜ-Tools in ihrer Arbeit einsetzt. Ein vollständiger Ausschluss maschineller Übersetzungselemente in offiziellen Lokalisierungen ist daher für aktuelle Veröffentlichungen nicht möglich. Solche Elemente könnten z.B. in Form unbearbeiteter MÜ-Outputs für textmarginale Inhalte auftreten. Sie könnten auch in Form post-editierter MÜ-Translate vorkommen, die nach menschlicher Nachbearbeitung in das

Endprodukt integriert wurden. Würde die offizielle Lokalisierung in einem solchen Fall dennoch als „Humanübersetzung“ kategorisiert, könnte die Vergleichbarkeit der drei Kategorien beeinträchtigt werden. Diese Arbeit begegnet dieser Herausforderung durch die Auswahl eines Spiels, dessen Erstveröffentlichung in eine Zeit fällt, in der MÜ in der VSL-Branche noch keine praktische Rolle spielte. Bernal-Merino (2015: 206) hielt in seiner Monografie fest:

Although MT [...] is being considered by some companies as seen during the ‘Localization Summit’ of GDC 2014, it is still not reliable enough. Its integration with TMs and post-editing tools in the coming years [...] will bring a higher degree of automation to the language services industry also for entertainment products.

Das Zitat von Bernal-Merino (2015: 206) belegt, dass die VSL-Branche die MÜ im Jahr 2014 erst in Erwägung zog. Für die Zeit vor 2014, insbesondere für die hier untersuchte Spielveröffentlichung aus dem Jahr 2009, kann daher mit hoher Wahrscheinlichkeit angenommen werden, dass die offizielle Lokalisierung ausschließlich durch menschliche VSL-Dienstleister:innen erstellt wurde. Kategorie A kann folglich als Referenz für eine menschliche Übersetzung gelten.

4.2.2 Kategorie B: Unbearbeitetes maschinelles Translat

Die zweite Übersetzungskategorie besteht aus dem rohen Output eines MÜ-Systems ohne jede menschliche Nachbearbeitung. Sie repräsentiert jenen Zustand, in dem maschinelle Übersetzungen vor dem Eingriff durch Post-Editing vorliegen. Sie ermöglicht es, die spezifischen Artefakte unbearbeiteter MÜ-Outputs zu identifizieren und zu untersuchen, ob und inwiefern Spieler:innen diese als maschinell erkennen.

Die Wahl des MÜ-Systems fällt auf *Google Translate*. Mehrere Gründe rechtfertigen die Entscheidung. Erstens belegt die branchenweite Umfrage von Rivas Ginel (2022: 320f.), dass *Google Translate* in sowohl in seiner kostenpflichtigen API-Version wie auch in der kostenlosen Variante das am häufigsten genutzte MÜ-Tool unter VSL-Dienstleister:innen ist. Die Verwendung des Marktführers erhöht die Alltagsnähe der Untersuchung, denn das System repräsentiert jene Technologie, mit der die befragten Spieler:innen im Zweifel bereits konfrontiert wurden. Darüber hinaus gewährleistet die freie Verfügbarkeit des Systems die Reproduzierbarkeit der Studie. Andere Forscher:innen können dadurch die Erzeugung der B-Textpassagen unter identischen Bedingungen wiederholen.

Die Übersetzung der ausgewählten englischen Quelltexte erfolgt in einem einzigen Durchgang ohne Vor- oder Nachbearbeitung. Konkret wird jeder Quelltext als vollständige Einheit in das Webinterface von *Google Translate* (Sprachrichtung Englisch→Deutsch)

eingetragen, und der generierte Zieltext unverändert übernommen. Die Proband:innen erhalten die Ergebnisse, ebenso wie die der anderen beiden Kategorien, ohne Metadateninformationen, etwa einen Hinweis auf die verwendete Übersetzungsmethode oder den Bearbeitungsstatus.

4.2.3 Kategorie C: Post-editiertes maschinelles Translat

Die dritte Übersetzungskategorie bildet das vom Autor dieser Arbeit post-editierte maschinelle Translat. Sie repräsentiert jenen Zwischenbereich zwischen unbearbeitetem MÜ-Output und vollständiger Humanübersetzung, der in der professionellen VSL-Praxis zunehmend an Bedeutung gewinnt. Beim MTPE bearbeiten menschliche Übersetzer:innen den maschinell erzeugten Zieltext nach, um dessen Qualität auf ein marktfähiges Niveau zu heben. Die Relevanz des MTPE für die VSL-Branche zeigt der Fall *The Alters* (2025), der in Kapitel 3.4 *Maschinelle Übersetzung in der Videospiellokalisierung* beschrieben wurde. Das polnische Entwicklungsstudio *11 bit studios* veröffentlichte das Spiel mit unbearbeiteten MÜ-Outputs, was zu erkennbaren Artefakten führte und öffentliche Kritik auslöste (Co 2025). Das Fehlen einer professionellen Nachbearbeitung erwies sich hier als problematisch.

Das Post-Editing führt der Autor selbst durch, der in der Funktion eines VSL-Dienstleisters agiert. Die fachliche Qualifikation für diese Aufgabe ist gegeben: Der Autor absolviert das Masterstudium *Translation* mit dem Schwerpunkt *Übersetzen Literatur, Audiovisuelle Medien, Kunst*. Er ist Deutsch-Muttersprachler mit fundierten Englischkenntnissen, hat sich im Rahmen dieses Forschungsprojekts intensiv mit VSL auseinandergesetzt und verfügt über mehr als zwanzig Jahre Erfahrung bei der Videospielrezeption. Die Diskussion der Ergebnisse (Kapitel 5) wird auf die damit verbundene Limitation eingehen, nämlich die fehlende Unabhängigkeit des Post-Editierenden von der Untersuchung.

Der Autor bearbeitet den rohen *Google-Translate*-Output mit dem Ziel, dass das resultierende Translat in Bezug auf grammatikalische Korrektheit, lexikalische Angemessenheit, stilistische Natürlichkeit und kontextuelle Kohärenz mit einer professionellen Humanübersetzung konkurrieren kann. Das Vorgehen umfasst die Korrektur morphologischer Fehler, etwa falscher Genus- oder Kasusmarkierungen. Es umfasst die Beseitigung syntaktischer Auffälligkeiten, beispielsweise unnatürlicher Wortstellungen. Nicht Gegenstand des Post-Editing sind hingegen inhaltliche Änderungen, die über die reine Nachbearbeitung des MÜ-Outputs hinausgehen. Ausgeschlossen sind etwa das Einfügen gänzlich neuer Satzstrukturen oder die grundlegende Neuformulierung von Passagen. Das Post-Editing bewegt sich somit innerhalb des Rahmens, den der MÜ-Output vorgibt, und stellt keine Neuübersetzung dar. Diese Form der

Nachbearbeitung kann folglich auch als „Light Post-Editing“ bezeichnet werden (O’Brien 2022: 109). Um eine Beeinflussung durch die offizielle deutsche Lokalisierung zu vermeiden, wurde das Post-Editing ausschließlich auf Basis des englischen Originaltextes und des rohen *Google-Translate*-Outputs durchgeführt. Die offizielle Übersetzung wurde erst nach Abschluss des gesamten Post-Editing-Prozesses eingeholt und zu keinem Zeitpunkt mit den eigenen Bearbeitungen abgeglichen.

Die Dokumentation der vorgenommenen Post-Editing-Änderungen erfolgt in tabellarischer Form im Anhang der Arbeit. Dort werden für jede Textpassage des Fragebogens die deutsche Originalübersetzung, der reine *Google-Translate*-Output sowie die post-editierte Version aufgeführt. Die Transparenz ermöglicht es Dritten, den Post-Editing-Prozess nachzuvollziehen und die Qualität der Eingriffe zu beurteilen.

4.3 Materialauswahl

Die Konstruktion der drei Übersetzungskategorien erfordert eine zweistufige Materialauswahl. Zunächst ist eine Festlegung auf ein konkretes Videospiel erforderlich, aus dem die zu präsentierenden Textpassagen entnommen werden. Im Anschluss daran müssen aus diesem Spiel konkrete Textstellen identifiziert werden, die sich für die Präsentation im Online-Fragebogen eignen. Das folgende Unterkapitel 4.3.1 behandelt die Auswahl des Spiels *Dragon Age: Origins* und begründet die Entscheidung anhand mehrerer Kriterien. Die Auswahl der konkreten Textpassagen aus diesem Spiel wird im Unterkapitel 4.3.2 dargestellt.

4.3.1 Spielauswahl

Die in Kapitel 4.2 vorgenommene Definition der drei Übersetzungskategorien macht eine konkrete Festlegung auf ein bestimmtes Videospiel erforderlich, aus dem die zu präsentierenden Textpassagen entnommen werden. Die Wahl fällt auf *Dragon Age: Origins*, ein Rollenspiel des US-amerikanischen Entwicklungsstudios *BioWare*, das im November 2009 von *Electronic Arts* veröffentlicht wurde. Die Entscheidung für genau dieses Spiel ist das Ergebnis einer systematischen Abwägung mehrerer Kriterien, die im Folgenden dargelegt werden. Die Auswahlkriterien umfassen das Veröffentlichungsjahr und die damit verbundene Wahrscheinlichkeit eines MÜ-freien Lokalisierungsprozesses, den Textumfang und die Textsortenvielfalt, die Verfügbarkeit einer offiziellen deutschen Lokalisierung und die Zugänglichkeit der englischen Quelltexte.

4.3.1.1 Veröffentlichungsjahr und MÜ-Freiheit der offiziellen Lokalisierung

Das Hauptauswahlkriterium für Kategorie A ist, dass die offizielle deutsche Lokalisierung mit hoher Wahrscheinlichkeit ausschließlich durch menschliche Translator:innen erstellt wurde und keine maschinellen Übersetzungselemente enthält. Wie in Kapitel 4.2.1 *Kategorie A: Offizielle Lokalisierung als humantranslatorische Referenz* ausführlich dargelegt, kann für Spiele, die vor der breiten branchenweiten Auseinandersetzung mit MÜ veröffentlicht wurden, eine solche Annahme methodisch vertreten werden. *Dragon Age: Origins* erschien im Jahr 2009, also fünf Jahre bevor Bernal-Merino (2015: 206) dokumentierte, dass die Videospielbranche die MÜ auf dem *Localization Summit der Game Developers Conference 2014* erstmals in Erwägung zog. Es kann folglich angenommen werden, dass der Einsatz von MÜ in der VSL-Branche zum Zeitpunkt der Entwicklung und Lokalisierung von *Dragon Age: Origins* weder technologisch noch wirtschaftlich etabliert war. Weiters kann angenommen werden, dass die damals verfügbaren statistischen und regelbasierten MÜ-Systeme noch keine ausreichende Qualität für professionelle Lokalisierungsprojekte liefern konnten. Die damalige MÜ-Forschung selbst verstärkt diese Annahme. Stein (2009: 18) stellte im Erscheinungsjahr von *Dragon Age: Origins* fest, dass weder die regelbasierten noch die rein statistikbasierten Modelle nennenswerte Verbesserungen für die Zukunft versprächen. Sie böten jedoch reichhaltige Werkzeuge für neue Verfahren, um vielleicht endlich den ersehnten Qualitätssprung in der MÜ zu erreichen (Stein 2009: 18). Die offizielle deutsche Lokalisierung von *Dragon Age: Origins* kann daher mit hoher Wahrscheinlichkeit als humantranslatorisches Referenztranslat betrachtet werden.

4.3.1.2 Textumfang und Textsortenvielfalt

Dragon Age: Origins zeichnet sich durch einen außergewöhnlich hohen Textumfang aus, der für die Auswahl geeigneter Textpassagen von großem Vorteil ist. Reiner (2010) bezifferte allein den Dialogtext der englischsprachigen Version auf über 742 000 Wörter. Hinzu kommen die sogenannten „Kodex-Einträge“, eine Sammlung von über dreihundert Texten, die die Spielwelt, ihre Geschichte, Kreaturen, Gegenstände und Figuren beschreiben, sowie Inventarlisten, Questbeschreibungen und Tutorial-Texte. Das Spiel enthält somit lokalisiertes Textmaterial im Umfang eines mehrbändigen Romans, was eine breite Auswahl an vergleichbaren Textpassagen aus verschiedenen textuellen Domänen ermöglicht.

Die Textsortenvielfalt ist für die Beantwortung der dritten Forschungsfrage, auf welche Aspekte des Zieltextes Spieler:innen ihre Entscheidung stützen, von besonderem Interesse. Unterschiedliche Textsorten weisen unterschiedliche Grade an syntaktischer Komplexität, idiomatischer Gebundenheit und kontextueller Einbettung auf. Eine parallele Untersuchung mehrerer Textsorten könnte hilfreich sein, um Aufschluss darüber zu gewinnen, ob Spieler:innen für die Erkennung maschineller Translate Textsortenwissen heranziehen und ob bestimmte Textsorten anfälliger für maschinelle Artefakte sind als andere.

4.3.1.3 Verfügbarkeit der deutschen Lokalisierung und englischen Quelltexte

Für die Konstruktion der drei Übersetzungskategorien ist die Verfügbarkeit sowohl der offiziellen deutschen Lokalisierung als auch der englischen Quelltexte erforderlich. Die offizielle deutsche Lokalisierung von *Dragon Age: Origins* ist in der handelsüblichen PC-Version des Spiels enthalten und kann durch die Installation des Spiels und der anschließenden Extraktion der Sprachdateien zugänglich gemacht werden. Die englischen Quelltexte liegen in derselben Version vor und können auf dieselbe Weise extrahiert werden.

Ein besonders wertvolles Hilfsmittel für die Materialauswahl ist das *Dragon Age Wiki* (o.J.a), eine von Fans betriebene Online-Enzyklopädie, die eine vollständige Dokumentation sämtlicher Kodex-Einträge und eine Vielzahl von Dialogen in mehreren Sprachen bereitstellt. Die Kodex-Einträge liegen dort sowohl in der englischen Originalfassung als auch in der offiziellen deutschen Übersetzung vor und können ohne technischen Extraktionsaufwand für die Untersuchung genutzt werden. Auch für die Dialoge existieren umfangreiche Transkriptionen, die eine gezielte Auswahl von Textpassagen nach inhaltlichen Kriterien ermöglichen. Die gute Dokumentation des Spieltextmaterials in Online-Ressourcen erleichtert die systematische Auswahl vergleichbarer Textpassagen erheblich.

4.3.2 Textauswahl

Nach der Festlegung auf *Dragon Age: Origins* als Untersuchungsgegenstand ist im nächsten Schritt die konkrete Auswahl der Textpassagen zu treffen, die den Proband:innen im Online-Fragenbogen präsentiert werden. Die Auswahl folgt mehreren Kriterien, die im Folgenden dargelegt werden.

4.3.2.1 Anzahl und Verteilung der Textpassagen

Die Gesamtzahl der im Fragebogen präsentierten Textpassagen muss zwei Anforderungen erfüllen. Einerseits sollte die Anzahl ausreichend groß sein, um belastbare Daten für die Beantwortung der Forschungsfragen zu generieren. Andererseits darf die Anzahl nicht zu hoch sein, um die Proband:innen nicht zu überfordern oder Ermüdungseffekte zu provozieren, die die Qualität der Antworten beeinträchtigen könnten. Für diese Untersuchung wurde eine Gesamtzahl von 15 Textpassagen erstellt. Die 15 Passagen setzen sich aus den drei verschiedenen Spielelementen zusammen, wobei jedes Element in allen drei Übersetzungskategorien vertreten ist. Die Entscheidung für eine identische Anzahl von Passagen pro Spielelement und pro Kategorie gewährleistet die Vergleichbarkeit der Ergebnisse. Unterschiede in der Erkennungsleistung zwischen den Spielelementen oder zwischen den Kategorien können dann nicht auf unterschiedliche Stichprobengrößen zurückgeführt werden.

4.3.2.2 Berücksichtigung unterschiedlicher Spielelemente

Wie bereits in Kapitel 4.3.1.2 *Textumfang und Textsortenvielfalt* dargelegt, zeichnet sich *Dragon Age: Origins* durch eine hohe Zahl unterschiedlicher Textsorten aus. Für diese Untersuchung werden Texte aus drei Spielelementen ausgewählt.

Das erste Spielelement umfasst UI-Texte, also Texte der Benutzer:innenoberfläche. Hierzu zählen kurze, kontextabhängige Phrasen, etwa *Item*-Beschreibungen, *Quest-Log*-Einträge oder *Tutorial*-Texte. UI-Texte zeichnen sich durch ihre Kürze und ihre oft fehlende syntaktische Einbettung aus, was spezifische Übersetzungsprobleme aufwerfen kann.

Zum zweiten Spielelement gehören die Dialoge. Sie sind durch einen hohen Anteil an umgangssprachlichen Wendungen, Ellipsen und emotional gefärbten Ausdrücken gekennzeichnet. Die Dialoge in *Dragon Age: Origins* umfassen Gespräche zwischen dem Spielercharakter und seinen Begleiter:innen, mit Antagonist:innen sowie mit zahlreichen Nebenfiguren. Für die Untersuchung werden Dialogpassagen ausgewählt, die in sich geschlossen sind und ohne umfangreiche Vorkenntnisse der Spielhandlung verstanden werden können.

Zum letzten Spielelement gehören die Kodex-Einträge. Sie weisen einen formelleren Stil auf als die Dialoge und enthalten häufig komplexe Satzstrukturen sowie eine Vielzahl von Irrealia und verschiedenen Textsorten. Kodex-Einträge sind deshalb ein besonders anspruchsvolles Spielelement für Übersetzungen, da sie nicht nur sprachliche, sondern auch konzeptuelle Transferleistungen erfordern.

4.3.2.3 Länge der Textpassagen

Die Länge der ausgewählten Textpassagen orientiert sich an den textsortentypischen Größenordnungen, wie sie im Spiel vorkommen und werden in ihrer natürlichen Länge präsentiert. Dialogpassagen werden als vollständige Sprechwechsel dargestellt, die in sich geschlossen sind. Kodex-Einträge werden entweder als vollständiger Eintrag oder als zusammenhängender Abschnitt eines längeren Eintrags präsentiert. UI-Texte werden ebenfalls als in sich geschlossene Einheiten präsentiert. Die textsortentypische Kürze der UI-Texte ist methodisch unproblematisch, da die Proband:innen im realen Spiel ebenfalls mit solchen Kurzphrasen konfrontiert werden. Ob eine Erkennung maschineller Translate auch bei sehr kurzen Texten möglich ist, ist eine Frage, die durch die Untersuchung beantwortet werden soll und nicht durch eine methodische Vorentscheidung vorweggenommen werden darf.

4.3.2.4 Umgang mit spielspezifischem Vorwissen

Ein wichtiges Auswahlkriterium ist die Zugänglichkeit der Textpassagen für jene Proband:innen, die *Dragon Age: Origins* nicht kennen. Da nicht davon ausgegangen werden kann, dass alle Teilnehmer:innen der Untersuchung das Spiel gespielt haben oder mit seiner Handlung vertraut sind, müssen die ausgewählten Passagen auch ohne spezifisches Vorwissen verständlich sein. Zugleich stellt die mögliche Vertrautheit eines Teils der Proband:innen mit dem Spiel eine methodische Herausforderung dar. Proband:innen, die das Spiel bereits kennen, könnten eine maschinelle Übersetzung nicht an sprachlichen Merkmalen erkennen, sondern schlicht daran, dass sie von der offiziellen Terminologie abweicht. Um dieses Problem zu adressieren, wird zu Beginn des Fragebogens erhoben, ob die Proband:innen *Dragon Age: Origins* bereits gespielt haben. Zusätzlich wird für diejenigen, die das Spiel nicht gespielt haben, erfasst, ob sie sonst bereits Erfahrung mit *Dragon Age: Origins* haben, etwa durch das Lesen von *Fan-Wikis* oder das Ansehen von *Let's Plays* oder *Live-Streams*. Sollten sich systematische Unterschiede zwischen den beiden Gruppen zeigen, kann in der Diskussion (Kapitel 5 *Ergebnisse*) reflektiert werden, ob die Erkennungsleistung auf sprachlichen Merkmalen oder auf dem Wiedererkennen der offiziellen Terminologie beruht.

Die vollständige Vermeidung aller Irrealia des Spiels ist aufgrund der hohen Dichte an fiktiven Begriffen in *Dragon Age: Origins* nicht praktikabel, da sie die Auswahl an geeigneten Textpassagen unverhältnismäßig einschränken würde. Um den Proband:innen dennoch einen minimalen Orientierungsrahmen zu geben, wird jeder Textpassage ein kurzer Einleitungssatz

vorangestellt. Ein solcher Satz enthält keine Information, die die Beurteilung der Übersetzungsqualität beeinflussen könnte, sondern benennt lediglich das Spielelement und gibt einen neutralen Kontext. Somit kann sichergestellt werden, dass alle Proband:innen die Passage in der gleichen Weise verstehen, unabhängig von ihrer Vertrautheit mit dem Spiel.

4.3.3 Beispielpassagen

Die vollständige Liste aller 15 Textpassagen mit ihren jeweiligen Versionen ist im Anhang dieser Arbeit einzusehen. An dieser Stelle werden drei Passagen exemplarisch vorgestellt, um die Unterschiede zwischen den drei Übersetzungskategorien zu veranschaulichen. Die Auswahl umfasst eine Passage aus der Benutzeroberfläche, einen Dialog sowie einen Kodex-Eintrag.

4.3.3.1 Beispiel 1: UI-Text

Bei der ersten Beispielpassage handelt es sich um einen UI-Text, genauer um die Beschreibung der spielbaren Klasse *Warrior* aus dem Charaktererstellungsbildschirm. Der englische Originaltext lautet:

Warriors are powerful fighters, focusing on melee and ranged weapons to deal with their foes. They can withstand and deliver a great deal of punishment, and have a strong understanding of tactics and strategy. Specializations for a warrior include berserker, templar, champion, and reaver. Class benefits: +4 strength, +3 dexterity, +3 constitution. (BioWare 2009)

Kategorie A (offizielle deutsche Lokalisierung):

Krieger sind mächtige Kämpfer, die ihren Gegnern vor allem mit Nah- und Fernkampfwaffen begegnen. Sie können hohen Schaden verursachen und verkraften und verstehen außerdem viel von Taktik und Strategie. Die Spezialisierungen eines Kriegers umfassen Berserker, Templer, Champion und Plünderer. Klassenboni: +4 Stärke, +3 Geschicklichkeit, +3 Konstitution. (BioWare 2009)

Kategorie B (unbearbeitetes maschinelles Translat):

Krieger sind mächtige Kämpfer, die sich auf Nah- und Fernkampfwaffen spezialisieren, um ihre Feinde zu bezwingen. Sie können viel einstecken und austeilen und verfügen über ein ausgeprägtes Verständnis von Taktik und Strategie. Zu den Spezialisierungen eines Kriegers gehören Berserker, Templer, Champion und Plünderer. Klassenboni: +4 Stärke, +3 Geschicklichkeit, +3 Konstitution.

Kategorie C (post-editiertes maschinelles Translat):

Krieger sind mächtige Kämpfer, die ihre Feinde mit Nah- und Fernkampfwaffen bezwingen. Sie können viel einstecken und austeilen und sind erfahrene Taktiker und Strategen. Zu den Spezialisierungen eines Kriegers gehören Berserker, Templer, Champion und Plünderer. Klassenboni: +4 Stärke, +3 Geschicklichkeit, +3 Konstitution.

Bei der Gegenüberstellung der drei Versionen fallen mehrere Stellen auf, die für die Erkennungsleistung der Proband:innen eventuell relevant sein könnten. Die offizielle Übersetzung verwendet die Wendung „ihren Gegnern vor allem mit Nah- und Fernkampfwaffen begegnen“ (BioWare 2009). Die maschinelle Übersetzung wählt „sich auf Nah- und Fernkampfwaffen spezialisieren, um ihre Feinde zu bezwingen“. Proband:innen könnten die spezifischere Formulierung der offiziellen Übersetzung „begegnen“ (BioWare 2009) als stilistisch gehobener wahrnehmen als die Variante der Maschine „bezwingen“. Ein weiterer Unterschied liegt im zweiten Satz. Die offizielle Übersetzung trennt zwischen „hohen Schaden verursachen“ und „verkraften“ (BioWare 2009), während die maschinelle und die post-editierte Version die umgangssprachlichere Wendung „viel einstecken und austeilen“ verwenden. Letztere wirkt

idiomatischer, aber möglicherweise auch weniger formell. Proband:innen, die ein bestimmtes Register erwarten, könnten die maschinelle Version an dieser Stelle als weniger passend empfinden, und sie als ein maschinelles Translat erkennen.

4.3.3.2 Beispiel 2: Dialog

Bei der zweiten Beispielpassage handelt es sich um eine Konversation zwischen dem Templer Alistair und der Hexe Morrigan, die die Hauptfigur im Spiel begleiten. Der englische Originaltext lautet:

Alistair: Why do you always go on about how stupid I am? I'm not stupid, am I?

Morrigan: If you need to ask the question...

Alistair: Because it hurts my manly feelings, you know. All one of them.

Morrigan: Then I'll be sure to write you an apology once all of this is over.

Alistair: I was educated by the Chantry. I studied history. They don't make stupid templars.

Morrigan: Then I must have been mistaken. I'm very impressed.

Alistair: No you're not. You're not even listening to me.

Morrigan: My, you are smarter than you look after all. Your Chantry must have been very proud. (Dragon Age Wiki o.J.b)

Kategorie A:

Alistair: Warum sagt Ihr immer wieder, dass ich dumm sei? Das stimmt doch gar nicht, oder?

Morrigan: Na, wenn Ihr das schon jemand fragen müsst...

Alistair: Es verletzt nämlich meine männlichen Gefühle, wisst Ihr? Also, das eine, das ich habe.

Morrigan: Dann werde mich schriftlich bei Euch entschuldigen, sobald das alles hier vorüber ist.

Alistair: Ich wurde von der Kirche erzogen und habe Geschichte studiert. Es gibt keine dummen Templer.

Morrigan: Dann muss ich mich geirrt haben. Ich bin tief beeindruckt.

Alistair: Seid Ihr nicht. Ihr hört mir nicht mal zu.

Morrigan: Ihr seid ja doch klüger als Ihr ausseht. Eure Kirche ist sicher sehr stolz auf Euch. (Dragon Age Wiki o.J.c)

Kategorie B:

Alistair: Warum redest du immer davon, wie dumm ich bin? Ich bin doch nicht dumm, oder?

Morrigan: Wenn du das schon fragen musst...

Alistair: Weil es meine Männlichkeit verletzt, weißt du. Meine ganze Männlichkeit.

Morrigan: Dann werde ich dir sicher eine Entschuldigung schreiben, sobald das hier vorbei ist.

Alistair: Ich wurde von der Kirche ausgebildet. Ich habe Geschichte studiert. Die machen keine dummen Templer.

Morrigan: Dann muss ich mich wohl geirrt haben. Ich bin sehr beeindruckt.

Alistair: Nein, bist du nicht. Du hörst mir ja gar nicht zu.

Morrigan: Du bist ja doch klüger, als du aussiehst. Deine Chantry muss sehr stolz auf dich gewesen sein.

Kategorie C:

Alistair: Warum redest du immer davon, wie dumm ich bin? Ich bin doch nicht dumm, oder?

Morrigan: Wenn du schon fragen musst...

Alistair: So etwas verletzt mich in meiner bescheidenen Männlichkeit, versteht du?

Morrigan: Dann werde ich dir sicher eine Entschuldigung schreiben, sobald alles vorbei ist.

Alistair: Ich wurde von der Kirche ausgebildet. Habe Geschichte studiert. Es gibt keine dummen Templer.

Morrigan: Dann muss ich mich wohl geirrt haben. Ich bin sehr beeindruckt.

Alistair: Nein, bist du nicht. Du hörst mir ja gar nicht zu.

Morrigan: Du bist ja doch nicht so dumm wie du aussiehst. Deine Kirche ist sicher sehr stolz auf dich.

Im Dialog sind mehrere Unterschiede erkennbar, die für die Erkennungsleistung der Proband:innen relevant sein könnten. Die offizielle Übersetzung verwendet durchgehend das formelle „Ihr“ (Dragon Age Wiki o.J.c), während die maschinelle und die post-editierte Version das vertraulichere „du“ wählen. Ob Proband:innen diese unterschiedliche Anredeform als stilistischen Bruch wahrnehmen oder ob sie als Erkennungsmerkmal für eine maschinelle Übersetzung dienen kann, ist eine offene Frage. Beide Anredeformen kommen im Spiel vor, sodass eine einfache „falsch/richtig“-Zuordnung nicht möglich ist. Ein weiterer Unterschied liegt in der Übersetzung des fiktiven Begriffs „Chantry“ (Dragon Age Wiki o.J.b). Die offizielle Lokalisierung übersetzt „Chantry“ mit „Kirche“ (Dragon Age Wiki o.J.c), während die maschinelle Übersetzung den englischen Begriff übernimmt. Proband:innen könnten die fehlende Übersetzung des Begriffs womöglich als Erkennungsmerkmal nutzen. Ein drittes auffälliges Merkmal findet sich in Kategorie B. Die Formulierung „Die machen keine dummen Temppler“ wirkt syntaktisch holprig, da das Pronomen „die“ ohne klaren Referenzbezug bleibt. Die Proband:innen könnten solche syntaktischen Auffälligkeiten als Indikator für eine maschinelle Übersetzung interpretieren. Die post-editierte Version glättet diese Stelle zu „Es gibt keine dummen Temppler“, was syntaktisch korrekt ist und die Erkennung erschweren dürfte.

4.3.3.3 Beispiel 3: Kodex-Eintrag

Bei der dritten Beispielpassage handelt es sich um einen Auszug aus dem Kodex-Eintrag über das fiktive Land Antiva. Der Text wird im Spiel als Auszug aus einem Reisebericht eines Gelehrten namens Bruder Genitivi präsentiert. Die englische Originalversion lautet:

In the rest of the civilized world, it is common belief that Antiva has no king. I assure you, gentle readers, that this is untrue. The line of kings in Antiva has remained unbroken for two and a half thousand years – it is simply that nobody pays any attention to them whatsoever. The nation is ruled in truth by a collection of merchant princes. They are not princes in the literal sense, but heads of banks, trading companies, and vineyards. Their power is conferred strictly by wealth. (BioWare 2009)

Kategorie A:

In der übrigen zivilisierten Welt geht man davon aus, dass Antiva keinen König hat. Aber ich versichere Euch, werter Leser, dass dem nicht so ist. Die Königslinie von

Antiva wurde seit zweieinhalbtausend Jahren nicht unterbrochen – was daran liegt, dass sich absolut niemand für den König interessiert. Beherrscht wird das Land von einer Gruppe von Händlerprinzen. Es handelt sich dabei nicht um echte Prinzen, sondern um Besitzer von Banken, Handelshäusern und Weinanbaugebieten. Ihre Macht misst sich ausschließlich an ihrem Reichtum. (BioWare 2009)

Kategorie B:

In der übrigen zivilisierten Welt herrscht die weitverbreitete Ansicht, Antiva habe keinen König. Ich versichere Ihnen, verehrte Leser, dass dies nicht stimmt. Die Königslinie Antivas ist seit zweieinhalbtausend Jahren ununterbrochen – nur schenkt ihr niemand Beachtung. Das Land wird in Wahrheit von einer Gruppe einflussreicher Kaufleute regiert. Sie sind keine Fürsten im eigentlichen Sinne, sondern Oberhäupter von Banken, Handelsgesellschaften und Weingütern. Ihre Macht beruht allein auf Reichtum.

Kategorie C:

In der übrigen zivilisierten Welt herrscht die weitverbreitete Ansicht, Antiva habe keinen König. Ich versichere Ihnen, werte Leser, dass dies nicht stimmt. Die Königslinie Antivas ist seit zweieinhalbtausend Jahren ununterbrochen – nur schenkt ihr niemand Beachtung. Das Land wird in Wahrheit von einer Gruppe von Händlerprinzen regiert. Sie sind keine Prinzen im eigentlichen Sinne, sondern Besitzer von Banken, Handelsgesellschaften und Weingütern. Ihre Macht beruht allein auf Reichtum.

Im Kodex-Eintrag zeigen sich mehrere Unterschiede zwischen den drei Kategorien. Die offizielle Übersetzung verwendet die Wendung „Händlerprinzen“ (BioWare 2009) und erklärt, dass es sich dabei nicht um echte Prinzen handelt. Die maschinelle Übersetzung vermeidet das Wort „Prinzen“ komplett und spricht stattdessen von „einflussreichen Kaufleuten“ sowie von „Fürsten“. Hier weicht sie inhaltliche vom Original ab, das von „merchant princes“ (BioWare 2009) spricht. Die post-editierte Version korrigiert dies, indem sie ebenfalls „Händlerprinzen“ verwendet. Proband:innen, die den englischen Originaltext nicht kennen, werden diesen Unterschied vermutlich nicht bemerken. Ein weiterer Unterschied liegt in der Anrede der Leser:innen. Die offizielle Übersetzung verwendet die Singular-Anrede „werter Leser“ (BioWare 2009),

während die maschinelle und die post-editierte Version die Plural-Anrede „verehrte Leser“ (B) bzw. „werte Leser“ (C) wählen. Proband:innen könnten die Singular-Anrede als eher altmodisch oder literarisch empfinden, was ihre Erwartung an einen Kodex-Eintrag möglicherweise besser erfüllt als die Plural-Variante.

4.4 Auswertungsmethoden

Die Auswertung der erhobenen Daten erfolgt entsprechend dem in Kapitel 4.1 *Fragebogendesign* dargelegten *Mixed-Methods*-Ansatz in zwei Schritten: einer quantitativen Erhebung der binären Entscheidungsdaten und einer qualitativen Inhaltsanalyse der Freitextbegründungen. Es handelt sich hierbei um ein Vertiefungsdesign nach Kuckartz (2014: 78ff.). Die Kombination beider Verfahren soll dazu dienen, nicht nur die rohe Erkennungsleistung der Proband:innen zu erfassen, sondern auch die kognitiven und sprachlichen Kriterien zu identifizieren, die dieser Leistung zugrunde liegen.

4.4.1 Quantitative Auswertung

Die quantitativen Daten werden mit dem Umfrage-Tool *SoSci Survey* erfasst und zur weiteren Analyse in *Microsoft Excel* exportiert. Die Berechnung der Erkennungsquoten erfolgt deskriptiv-statistisch. Für jede der drei Spielelemente wird der prozentuale Anteil korrekter Klassifikationen berechnet. Ein Translat der Kategorie A gilt als korrekt erkannt, wenn die Proband:innen es als „menschlich“ klassifizieren; ein Translat der Kategorien B und C gilt als korrekt erkannt, wenn es als „maschinell“ klassifiziert wird.

Die Logik der Klassifikation bedarf hierbei einer kurzen Erklärung, da insbesondere die Zuordnung der Kategorie C zur Klasse „maschinell“ nicht selbstverständlich ist. Post-editierte Texte stellen im Grunde genommen eine Art hybride Form dar, bei der ein maschinell erzeugter Rohtext durch menschliche Eingriffe überarbeitet wurde. Man könnte argumentieren, dass ein solcher Text aufgrund der menschlichen Nachbearbeitung eher der Kategorie „menschlich“ zuzuordnen sei. Für diese Arbeit richtet sich das Erkenntnisinteresse allerdings nicht auf die Frage, wer den finalen Text letztverantwortlich erstellt hat, sondern darauf, ob und inwiefern der maschinelle Ursprung des Textes für die Proband:innen erkennbar bleibt. Die Zuordnung von Kategorie C zur Klasse „maschinell“ dient daher zur eventuellen Beantwortung der zweiten Forschungsfrage. Sie ermöglicht den direkten Vergleich der Erkennungsquote unbearbeiteter MÜ-Outputs mit der Erkennungsquote post-editierter MÜ-Outputs und gibt womöglich

Aufschlüsse darüber, in welchem Maße Post-Editing die Sichtbarkeit des maschinellen Ursprungs erschwert oder auch nicht.

4.4.2 Qualitative Auswertung

Die Freitextantworten werden mittels einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Kuckartz (2014: 111ff.) ausgewertet. Ziel ist es, die subjektiven Theorien der Proband:innen über die Erkennungsmerkmale maschineller Translate zu rekonstruieren. Das Kategoriensystem für die Analyse wird induktiv aus dem Material heraus entwickelt. Im ersten Schritt werden sämtliche Freitextantworten gesichtet und paraphrasiert. Anschließend werden wiederkehrende Begründungsmuster identifiziert und zu übergeordneten Kategorien zusammengefasst. Die Kodierung erfolgt dabei manuell. Die Ergebnisse der qualitativen Analyse werden im Ergebnisteil mit den gebildeten Hauptkategorien dargestellt.

5 Ergebnisse

Die Darstellung der Ergebnisse gliedert sich in drei Teile. Zunächst wird die Zusammensetzung der Stichprobe beschrieben, um die spielbezogenen Hintergründe der Teilnehmer:innen zu dokumentieren. Im Anschluss folgt die Präsentation der quantitativen Erkennungsdaten. Der dritte Teil widmet sich der qualitativen Analyse der Begründungen und identifiziert die zentralen Erkennungsmerkmale, die von den Proband:innen zur Differenzierung zwischen menschlicher und maschineller Übersetzung herangezogen wurden.

5.1 Beschreibung der Stichprobe

Der Online-Fragebogen war über einen Zeitraum von zwei Tagen über die Plattform *SoSci Survey* zugänglich. Der Link zum Fragebogen wurde insgesamt 227-mal angeklickt (s. Abb. 2). Davon begannen 171 Personen tatsächlich mit der Bearbeitung, was einer Teilnahmequote von 75,3 % entspricht. Von diesen 171 Personen füllten 119 den Fragebogen vollständig aus. Das entspricht einer Abschlussquote von 69,6 % bezogen auf die gestarteten Teilnahmen.

Letzte bearbeitete Seite	Datensätze abgeschlossen / Interviews gesamt / kumulativ			
Seite 20	119	119	119	
Seite 18	0	2	121	
Seite 17	0	6	127	
Seite 15	0	1	128	
Seite 14	0	1	129	
Seite 13	0	1	130	
Seite 12	0	1	131	
Seite 11	0	5	136	
Seite 10	0	7	143	
Seite 9	0	5	148	
Seite 8	0	3	151	
Seite 7	0	6	157	
Seite 6	0	5	162	
Seite 5	0	7	169	
Seite 4	0	1	170	
Seite 3	0	1	171	
Gesamt	119	171		

Insgesamt wurden 227 Aufrufe (Klicks) für diesen Fragebogen aufgezeichnet (einschließlich versehentlicher doppelter Klicks, Aufrufe durch Suchmaschinen, ...).

Abb. 2: Screenshot der abgeschlossenen Datensätze in *SoSci Survey*

Von den 119 vollständigen Datensätzen wurden 16 für die weitere Analyse ausgeschlossen. Acht Proband:innen gaben an, Deutsch nicht als Muttersprache zu sprechen. Da eine Fallzahl von $n = 8$ für eine separate Analyse nicht ausreicht, wurden diese Personen aus der Stichprobe ausgenommen. Weitere acht Proband:innen hatten *Dragon Age: Origins* nicht selbst gespielt, aber über andere Medien wie Videos oder *Live-Streams* auf Deutsch, Englisch oder in beiden Sprachen rezipiert. Auch diese wurden ausgeschlossen, um zwei klar trennbare Gruppen zu erhalten. Die finale Stichprobe umfasst somit 103 Deutsch-Muttersprachler:innen, die sich weiters in zwei Gruppen unterteilen lassen. Erstens die weitaus größere Gruppe *Keine Vorkenntnisse* ($n = 77$), deren Proband:innen *Dragon Age: Origins* weder gespielt noch anderweitig rezipiert haben, und zweitens die Gruppe *Spiel gespielt* ($n = 26$), deren Proband:innen *Dragon Age: Origins* auf Deutsch, Englisch oder in beiden Sprachen gespielt haben. Für eine rein quantitative Analyse der Erkennungsleistung wäre eine größere Zahl an Proband:innen der Gruppe *Spiel gespielt* wünschenswert gewesen. Da in die Auswertung jedoch auch die qualitativen Analyse der Kommentare einfließen, wurde der Stichprobenumfang von $n = 26$ für die Untersuchung als ausreichend empfunden.

Die Zielgruppe der Studie, deutschsprachige Videospieler:innen, wurde erreicht. Alle Proband:innen gaben an, über Spielerfahrung zu verfügen. Die größte Gruppe bilden mit 32 Proband:innen (31,1 %) diejenigen mit mehr als 20 Jahren Spielerfahrung, gefolgt von 31 Proband:innen (30,1 %) mit 11-15 Jahren. Lediglich eine Person (1,0 %) verfügte über weniger als fünf Jahre Spielerfahrung. Keine Person gab an, weniger als ein Jahr Erfahrung mit Videospielen zu haben. Die Gruppe *Spiel gespielt* weist tendenziell eine höhere allgemeine Spielerfahrung auf: 13 Personen (50,0 %) aus dieser Gruppe haben mehr als 20 Jahre Spielerfahrung, neun Personen (34,6 %) 16-20 Jahre. Demgegenüber dominieren in der Gruppe *Keine Vorkenntnisse* die Kategorien 11-15 Jahre (28 Personen; 36,4 %) und mehr als 20 Jahre (19 Personen; 24,7 %).

Tab. 2: Spielerfahrung der Proband:innen nach Gruppen ($n = 103$)

Spielerfahrung	Keine Vorkenntnisse	Spiel gespielt	Gesamt
11-15 Jahre	28	3	31
1-5 Jahre	1	0	1
16-20 Jahre	16	9	25
6-10 Jahre	13	1	14
Mehr als 20 Jahre	19	13	32
Gesamt	77	26	103

5.2 Quantitative Ergebnisse: Erkennungsquoten nach diversen Aspekten

Im Folgenden werden die Ergebnisse der quantitativen Analyse dargestellt. Als Messgröße dient die Erkennungsquote, also der prozentuale Anteil korrekter Klassifikationen.

5.2.1 Gesamterkennungsquoten nach Übersetzungskategorie

Durch die in Kapitel 4.1.3 *Fragereihenfolge und Randomisierung* beschriebene Zufallsverteilung wurde jede Textpassage den Proband:innen zufällig in einer der drei Versionen A, B oder C angezeigt. Tabelle 3 zeigt die resultierende Verteilung der 1.545 Einzelentscheidungen (103 Proband:innen x 15 Fragen) auf die drei untersuchten Übersetzungskategorien.

Tab. 3: Verteilung der gezogenen Übersetzungskategorien (n = 103)

Kategorie	Anzahl
A	516
B	504
C	525
Gesamt	1545

Die Verteilung ist annähernd gleichmäßig, weist jedoch leichte Abweichungen auf. Kategorie A wurde z.B. um 12 Einheiten seltener zugewiesen als Kategorie C. Bei einer Fallzahl von n = 103 und dem eingesetzten Randomisierungsverfahren war mit einer leichten Abweichung zu rechnen. Die Randomisierung der Kategorien erfolgte durch *SoSci Survey* nämlich für alle 171 Personen, die den Fragebogen begonnen hatten. Nach dem beschriebenen Ausschluss von 68 Personen verteilen sich die verbleibenden 1.545 Einzelentscheidungen nicht mehr exakt gleichmäßig auf die drei Übersetzungskategorien. Für die Berechnung der Gesamterkennungsquoten wurde die tatsächliche Anzahl der Zuweisungen pro Übersetzungskategorie als Bezugsgröße herangezogen. Die Erkennungsquote E für eine gegebene Übersetzungskategorie K (mit $K \in \{A, B, C\}$) wurde durch folgende Formel berechnet:

$$E(K) = \frac{\text{Anzahl korrekter Entscheidungen}_K}{\text{Anzahl aller Entscheidungen}_K} \times 100$$

Tab. 4: Gesamterkennungsquoten nach Übersetzungskategorie (n = 103)

Kategorie	Erkennungsquote
A	58,5%
B	41,3%
C	45,1%
Gesamt	48,3%

Tabelle 4 zeigt, dass die offizielle Lokalisierung A mit 58,5 % am häufigsten korrekt, nämlich als menschliche Übersetzung, erkannt wurde. Die Bearbeitung der maschinellen Übersetzung durch den menschlichen Post-Editor C führte zu einer Erkennungsquote von 45,1 %, während das unbearbeitete maschinelle Translat B mit 41,3 % am seltensten korrekt als maschinell erkannt wurde. Die Gesamterkennungsquote über alle Übersetzungskategorien beträgt 48,3 %.

Auffällig ist das Verhältnis der beiden MÜ-Kategorien zueinander. Entgegen der Hypothese, dass Post-Editing die Erkennung maschineller Translate erschwert, wurde das post-editierte Translat mit 45,1 % häufiger korrekt als maschinell erkannt als das unbearbeitete MÜ-Translat mit 41,3 %. Die Differenz von 3,8 Prozentpunkten könnte darauf hindeuten, dass die menschliche Nachbearbeitung die Erkennbarkeit des maschinellen Ursprungs nicht reduziert, sondern tendenziell sogar erhöht hat. Zur Prüfung, ob die Differenz statistisch signifikant ist, wurde ein *Chi-Quadrat-Test* durchgeführt (Häder 2019: 444f.). Kuckartz (2014: 148) empfiehlt dieses Verfahren speziell für die Überprüfung von Zusammenhängen bei kategorialen Variablen. Der Test ergab mit $p = 0,21$ keinen signifikanten Zusammenhang. Die beobachtete Differenz von 3,8 Prozentpunkten zwischen den unbearbeiteten und post-editierten MÜ-Translaten ist somit statistisch nicht belastbar und könnte zufällig zustande gekommen sein, allerdings wird in der qualitativen Analyse dieser Punkt noch einmal aufgegriffen.

5.2.2 Erkennungsquoten nach Spielelement

Die Gesamterkennungsquoten in Tabelle 4 haben gezeigt, dass die offizielle Lokalisierung A mit 58,5 % häufiger korrekt zugeordnet wurde als die maschinellen Kategorien B (41,3 %) und C (45,1 %). Die Beobachtung, dass post-editierte Translate häufiger als maschinell erkannt wurden als die unbearbeiteten, ließ sich zumindest auf der Gesamtebene nicht statistisch absichern. Im nächsten Schritt soll nun geprüft werden, ob sich die Erkennungsleistung zwischen den drei Spielelementen unterscheidet. Tabelle 5 schlüsselt die Erkennungsquoten daher nach Spielelement und Übersetzungskategorie auf.

Tab. 5: Erkennungsquoten nach Spielelement und Übersetzungskategorie (n = 103)

Element	A	B	C	Gesamt
UI	47,5%	46,7%	45,1%	46,4%
Dialog	67,3%	38,6%	44,4%	50,1%
Kodex	61,3%	38,7%	46,0%	48,5%
Gesamt	58,5%	41,3%	45,1%	48,3%

Drei Befunde sind aus Tabelle 5 besonders hervorzuheben. Erstens wurde die offizielle Lokalisierung bei den Dialogen mit 67,3 % mit Abstand am häufigsten korrekt als menschliche Übersetzung erkannt. Bei den Kodex-Texten liegt dieser Wert mit 61,3 % ebenfalls über dem Gesamtdurchschnitt von 58,5 %, während die UI-Texte mit 47,5 % deutlich darunter liegen. Bei den UI-Texten liegt die Erkennungsquote für die menschliche Übersetzung damit nur knapp über jener der maschinellen Kategorien B und C.

Zweitens fällt auf, dass die Erkennungsquoten für die unbearbeitete maschinelle Übersetzung bei den Dialogen (38,6 %) und den Kodex-Texten (38,7 %) nahezu identisch und vergleichsweise niedrig sind. Bei den UI-Texten liegt Kategorie B mit 46,7 % hingegen deutlich höher und fast gleichauf mit der menschlichen Übersetzung (47,5 %). Die UI-Texte scheinen demnach kaum Anhaltspunkte zu bieten, um menschliche und maschinelle Translate zuverlässig voneinander zu unterscheiden.

Drittens zeigt die Aufschlüsselung nach den Spielelementen, worauf die im vorherigen Abschnitt beobachtete Diskrepanz zwischen unbearbeitetem und post-editiertem MÜ-Translat zurückgeht. Während die Erkennungsquoten von B und C bei den UI-Texten mit 46,7 % und 45,1 % nahezu gleichauf liegen, beträgt die Differenz bei den Dialogen 5,8 Prozentpunkte und bei den Kodex-Texten 7,3 Prozentpunkte. Um abzusichern, dass die Differenzen nicht allein auf Stichprobenschwankungen beruhen, wurden auch hier *Chi-Quadrat-Tests* durchgeführt. Für die Dialoge ($p = 0,273$) und die Kodex-Einträge ($p = 0,172$) blieben die Ergebnisse jedoch unter der Signifikanzschwelle. Der in der Gesamtstichprobe beobachtete Trend, dass das post-editierte Translat etwas häufiger erkannt wurde als das unbearbeitete, lässt sich somit auch bei elementspezifischer Betrachtung statistisch nicht absichern.

5.2.3 Erkennungsquoten der einzelnen Textpassagen

Die Auswertung nach den Spielelementen hat gezeigt, dass die Erkennungsleistung zwischen UI, Dialog und Kodex variiert. Noch deutlicher treten die Unterschiede jedoch hervor, wenn man die 15 einzelnen Textpassagen betrachtet. Tabelle 6 und Abbildung 3 zeigen die

Erkennungsquoten für alle im Fragebogen enthaltenen Textpassagen, aufgeschlüsselt nach Übersetzungskategorie.

Tab. 6: Erkennungsquoten nach Frage_ID und Übersetzungskategorie (n = 103)

Frage_ID	A	B	C	Gesamt
UI_Menue	74,3%	35,3%	32,4%	47,6%
UI_Krieger	36,7%	33,3%	32,4%	34,0%
UI_Magie	34,3%	54,8%	62,2%	50,5%
UI Optionen	36,1%	53,3%	45,9%	44,7%
UI_Heilung	53,7%	61,3%	51,6%	55,3%
DIA_Alistair	53,1%	44,1%	56,8%	51,5%
DIA_Hund	62,9%	42,4%	25,7%	43,7%
DIA_Zevran	86,1%	25,8%	58,3%	58,3%
DIA_Leliana	68,8%	27,8%	42,9%	45,6%
DIA_Socken	63,9%	53,1%	37,1%	51,5%
KOD_Antiva	67,6%	58,8%	42,9%	56,3%
KOD_Arlathan	56,7%	26,3%	22,9%	34,0%
KOD_Gedicht	80,6%	36,7%	59,5%	60,2%
KOD_Wutdaemon	39,4%	35,1%	54,5%	42,7%
KOD_Gesang	60,0%	38,2%	50,0%	49,5%
Gesamt	58,5%	41,3%	45,1%	48,3%

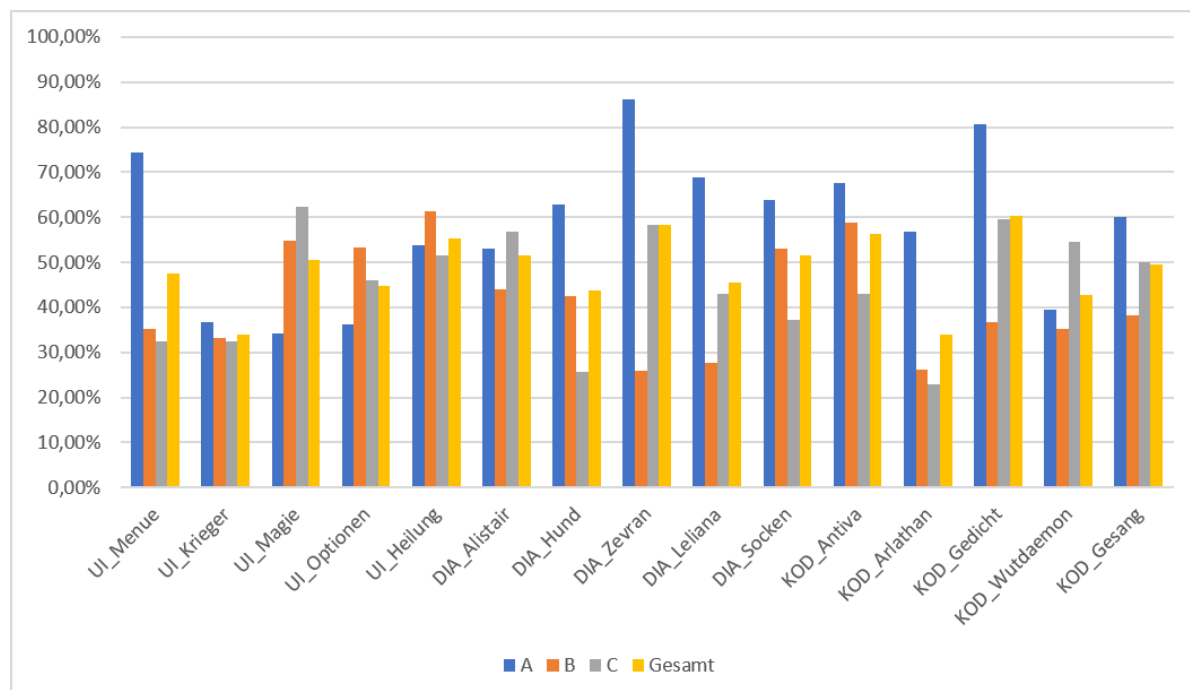


Abb. 3: Visualisierung der Erkennungsquoten nach Frage_ID und Übersetzungskategorie

Nennenswert ist zunächst die Spannweite bei der Erkennung der offiziellen Lokalisierung. Während DIA_Zevran mit 86,1 % die höchste Erkennungsquote der gesamten Untersuchung erzielte, wurde die offizielle Übersetzung dieser Dialogpassage fast immer korrekt als menschlich eingestuft. Ähnlich zuverlässig erkannt wurden KOD_Gedicht (80,6 %) und UI_Menue (74,3 %). Besonders interessant sind jedoch drei UI-Passagen, bei denen das Gegenteil der Fall war. Die offiziellen Textpassagen von UI_Magie (34,3 %), UI Optionen (36,1 %) und UI_Krieger (36,7 %) wurden mehrheitlich für maschinelle Translate gehalten. Dass innerhalb desselben Spielelements sowohl eine der am besten als auch die am schlechtesten erkannten offiziellen Übersetzungen zu finden sind, deutet auf starke textspezifische Effekte hin, die in der qualitativen Analyse noch vertieft untersucht werden müssen.

Ebenfalls interessant ist, dass bestimmte maschinelle Translate weitgehend unerkannt blieben. Die niedrigsten Erkennungsquoten für unbearbeitete maschinelle Translate finden sich bei DIA_Zevran (25,8 %), DIA_Leliana (27,8 %) und KOD_Arlathan (26,3 %). In allen drei Fällen hielten rund drei Viertel der Proband:innen das maschinelle Translat für eine menschliche Übersetzung. Auch das post-editierte Translat wurde bei DIA_Hund mit 25,7 % nur von einer Minderheit als maschinell erkannt.

Auffällig ist als letzter Punkt, dass das Verhältnis von unbearbeiteten zu post-editierten Translaten teilweise stark zwischen den einzelnen Fragen variiert. Während bei DIA_Hund C (25,7 %) deutlich seltener erkannt wurde als B (42,4 %), verhält es sich bei DIA_Zevran umgekehrt. Hier wurde C mit 58,3 % mehr als doppelt so häufig korrekt als maschinell eingestuft als B mit 25,8 %. Ebenfalls auffällig ist KOD_Antiva, wo B mit 58,8 % deutlich vor C mit 42,9 % liegt. Eine mögliche Erklärung könnte in der Qualität des Post-Editing liegen, die je nach Passage unterschiedlich ausgefallen sein mag. Auch hier soll die qualitative Vertiefung Antworten liefern.

5.2.4 Erkennungsquoten nach Spielkenntnis

Die bisher dargestellten Ergebnisse bezogen sich auf die Gesamtstichprobe ($n = 103$). Im folgenden Teil wird ein kurzer Blick auf die Unterschiede zwischen den Gruppen *Keine Vorkenntnisse* ($n = 77$) und *Spiel gespielt* ($n = 26$) geworfen. Dabei ist zu beachten, dass die Gruppe *Spiel gespielt* deutlich kleiner ist als die Vergleichsgruppe. Wie bereits erwähnt erfolgte die Randomisierung der drei Übersetzungskategorien für alle 171 Personen, die den Fragebogen begonnen hatten. Nach dem Ausschluss von 68 Personen verbleiben für die Gruppe *Spiel gespielt* nur noch 390 Einzelentscheidungen ($26 \text{ Personen} \times 15 \text{ Fragen}$), was bei einer

Aufschlüsselung nach Spielelementen und Übersetzungskategorien zu sehr geringen Zellbesetzungen führt. Saris & Gallhofer (2014: 210f.) weisen darauf hin, dass eine solche Reduktion der Stichprobengröße die Analyse erschweren kann, da die Beziehungen zu anderen Variablen an Aussagekraft verlieren. Die folgenden Ergebnisse sind daher mit entsprechender Vorsicht zu interpretieren. Tabelle 7 zeigt die Erkennungsquoten für beide Gruppen, aufgeschlüsselt nach Übersetzungskategorie. Zusätzlich schlüsselt Tabelle 8 die Ergebnisse nach den Spielelementen auf.

Tab. 7: Erkennungsquoten nach Übersetzungskategorie und Spielkenntnis

Gruppe	A	B	C	Gesamt
Keine Vorkenntnisse	57,5%	42,4%	45,3%	48,4%
Spiel gespielt	61,7%	37,6%	44,8%	48,2%
Gesamt	58,5%	41,3%	45,1%	48,3%

Tab. 8: Erkennungsquoten nach Spielelement, Übersetzungskategorie und Spielkenntnis

Element	A	B	C	Gesamt
UI				
Keine Vorkenntnisse	47,3%	47,2%	45,7%	46,8%
Spiel gespielt	47,9%	44,7%	43,2%	45,4%
Dialog				
Keine Vorkenntnisse	64,6%	37,8%	44,7%	48,8%
Spiel gespielt	75,0%	41,9%	43,6%	53,8%
Kodex				
Keine Vorkenntnisse	60,6%	42,4%	45,3%	49,6%
Spiel gespielt	63,9%	29,2%	47,8%	45,4%
Gesamt	58,5%	41,3%	45,1%	48,3%

Wie zu erwarten, scheint die Spielkenntnis die Erkennung der offiziellen Lokalisierung leicht zu verbessern. Die Gruppe *Spiel gespielt* liegt mit 61,7 % um 4,2 Prozentpunkte über der Gruppe ohne Vorkenntnisse (57,5 %). Dies zeigt sich verstärkt bei den Dialogen. Hier erreicht die Gruppe *Spiel gespielt* mit 75,0 % eine um 10,4 Prozentpunkte höhere Erkennungsquote. Darüber hinaus wurden die unbearbeitete maschinellen Translate von der Gruppe *Spiel gespielt* mit 37,6 % seltener korrekt erkannt als von der Gruppe ohne Vorkenntnisse (42,4 %). Die größte Differenz findet sich bei den Kodex-Texten, wo die Erkennungsquote von B in der Gruppe *Spiel gespielt* mit 29,2 % um 13,2 Prozentpunkte unter jener der Vergleichsgruppe (42,4 %) liegt. Insgesamt sind die Unterschiede zwischen den Gruppen jedoch moderat und aufgrund der geringen Größe der Gruppe *Spiel gespielt* statistisch nicht belastbar. Ein klares, durch die

Spielkenntnis bedingtes Muster lässt sich aus den vorliegenden Daten nicht ableiten. Die Gesamterkennungsquoten beider Gruppen sind mit 48,4 % und 48,2 % nahezu identisch.

5.3 Qualitative Ergebnisse: Subjektive Erkennungsmerkmale

Die quantitative Untersuchung hat ergeben, dass die Proband:innen mit einer Gesamterkennungsquote von 48,3 % die maschinellen Translate nicht zuverlässig erkennen konnten. Zugleich variiert die Erkennungsleistung zwischen den Spielelementen und den einzelnen Textpassagen. Mehrere Befunde stellten sich als erklärungsbedürftig heraus. Warum wurde die offizielle Lokalisierung in über 40 % der Fälle für eine maschinelle Übersetzung gehalten? Weshalb blieben bestimmte maschinelle Translate fast unerkannt? Und warum wurde das post-editierte MÜ-Translat in manchen Fällen öfter erkannt als das unbearbeitete? Um diese Fragen zu beantworten, folgt die Analyse der Ergebnisse dem von Kuckartz (2014: 78ff.) beschriebenen Vertiefungsdesign. Die qualitativen Daten werden nun genutzt, um die quantitativen Befunde besser zu verstehen.

Insgesamt gaben die 103 Proband:innen 375 Kommentare ab. Das Kategoriensystem wurde induktiv aus dem Material heraus entwickelt. In einem ersten Durchgang wurden sämtliche Kommentare gesichtet und wiederkehrende Begründungsmuster identifiziert. Anschließend wurden sie zu vier Hauptkategorien verdichtet, die in die Tabelle 9 aufgelistet werden. In den folgenden Abschnitten werden die vier Hauptkategorien noch im Detail dargestellt. Dabei wird für jede Kategorie aufgezeigt, welchen Beitrag sie zur Erklärung der quantitativen Befunde leistet.

Tab. 9: Categoriesystem der subjektiven Erkennungsmerkmale

	Hauptkategorie	Definition	Beispiel
K1	Lexikalisch-semantische Merkmale	Kommentare, die sich auf Wortwahl, Wortbedeutung oder die Angemessenheit eines Ausdrucks im Kontext beziehen	„Plünderer klingt irgendwie seltsam“ (ID 79)
K2	Syntaktisch-morphologische Merkmale	Kommentare, die Satzbau, Grammatik, Flexion oder den Lesefluss thematisieren	„Der 2te Satz nutzt 3 mal und. Ein Mensch würde Kommas setzen“ (ID 89)
K3	Textsortenspezifische Merkmale	Kommentare, die sich auf Konventionen oder kreative	„Reimschema beachtet“ (ID 215)

		Anforderungen einer bestimmten Textsorte beziehen	
K4	Subjektives Globalurteil / „Bauchgefühl“	Unspezifische, ganzheitliche Urteile sowie Mutmaßungen über den Entstehungsprozess, die nicht an konkreten sprachlichen Merkmalen festgemacht werden	„Klingt irgendwie sehr unrund und gestellt“(ID 212)

5.3.1 K1: Lexikalisch-semantische Merkmale

Die Kategorie der lexikalisch-semantischen Merkmale umfasst alle Kommentare, die sich auf die Wortwahl, die Bedeutung eines Ausdrucks im Kontext oder die stilistische Angemessenheit eines Begriffs beziehen. Eine Reihe von Kommentaren bezieht sich auf einzelne Wörter, die im gegebenen Kontext als seltsam, falsch oder als zu direkte Übersetzung aus dem Englischen empfunden wurden. K1 liefert eine qualitative Erklärung für den quantitativen Befund, dass die offizielle Lokalisierung in über 40 % der Fälle für eine maschinelle Übersetzung gehalten wurde. So wurde etwa bei UI_Krieger (A, Erkennungsquote nur 36,7 %) mehrfach das Wort „Klassenboni (BioWare 2009) kritisiert: „Meine Vermutung bezieht sich vor allem auf das Wort 'Klassenboni', es hört sich im normalen Sprachgebrauch sehr unnatürlich an, auch wenn es grammatikalisch korrekt ist. Meine Erwartung wäre das Wort 'Klassenbonus' gewesen“ (ID 87, falsch). Eine Person merkte an: „'Begegnen' erscheint mir zu sehr nach 1:1 Übersetzung von 'meet' (their opponents...) an“ (ID 116, falsch). In beiden Fällen führte die als „unschön“ oder „zu wörtlich“ empfundene Lexik der offiziellen Lokalisierung zur falschen Klassifikation als Maschine. Ähnliches zeigte sich bei UI_Magie (A, 34,3 %), wo Begriffe wie „Urtümlich“ (BioWare 2009) und „Kältekegel“ (BioWare 2009) wiederholt beanstandet wurden: „'Kältekegel' und 'Urtümlich' erscheinen mir seltsam, ich denke das würde ein Mensch anders übersetzen“ (ID 289, falsch).

K1 beinhaltet darüber hinaus die Zuschreibung einer humanen Urheberschaft aufgrund einer besonders treffenden oder kreativ empfundenen Wortwahl, versammelt also Kommentare, in denen eine idiomatische oder originelle Lexik als Beleg für eine menschliche Übersetzung angeführt wird. So wurde die post-editierte Fassung von DIA_Socken mit der folgenden Begründung für eine menschliche Übersetzung gehalten: „Gewieft, Schrecklichkeiten. Sind Worte, die eher selten geworden sind. Seltene Worte lassen mich auf einen Menschen tippen“

(ID 89, falsch). Auch das unbearbeitete MÜ-Translat von DIA_Zevran profitierte von diesem Effekt. Die korrekte idiomatische Wendung wurde hier fälschlich als Human-Indiz gewertet: „Ich bin ganz Ohr als feststehender deutscher Begriff" (ID 152, falsch).

Die Beispiele deuten darauf hin, dass eine kreative, nicht-wörtliche Lexik von den Proband:innen als Human-Indiz gewertet wird und so unter Umständen den maschinellen Ursprung eines Textes verschleiern kann. Insgesamt zeigt die Analyse der lexikalisch-semanticen Merkmale, dass die Wortwahl für die Proband:innen ein zentrales, aber fehlbares Kriterium darstellt. Ungewöhnliche Lexik wird vorschnell einer Maschine zugeschrieben, auch dann, wenn sie von menschlichen Translator:innen stammt. Umgekehrt wird eine idiomatische, kreative Wortwahl als Beleg für eine menschliche Übersetzung gewertet und kaschiert dadurch den maschinellen Ursprung post-editierter oder unbearbeiteter MÜ-Texte.

5.3.2 K2: Syntaktisch-morphologische Merkmale

Die zweite Hauptkategorie umfasst Kommentare, die sich auf den Satzbau, grammatische Korrektheit und den Lesefluss beziehen. K2 umfasst unter anderen explizite Grammatik- und Flexionsfehler sowie ein als holprig oder unnatürlich empfundener Satzbau. Die Kategorie vereint vergleichsweise wenige, aber eindeutige Kommentare zu den expliziten Grammatik- und Flexionsfehlern. Bei KOD_Wutdaemon (B) wurde etwa ein grammatischer Fehler identifiziert: „Entweder 'der' oder 'denen' “(ID 251, richtig). Bei DIA_Hund (B) genügte ein einziges Wort, um die maschinelle Übersetzung korrekt zu erkennen: „Grammatik“ (ID 265, richtig).

K2 bezieht sich auch auf den subjektiven Eindruck eines holprigen oder unnatürlichen Leseflusses. Die Kategorie liefert eine qualitative Erklärung für zwei quantitative Befunde: zum einen für die schlechte Erkennung der offiziellen Lokalisierung bei bestimmten UI-Texten, zum anderen für die unerwartet hohe Erkennungsquote des post-editierten MÜ-Translats in einigen Passagen. Bei UI_Krieger (A), der mit nur 36,7 % am schlechtesten erkannten offiziellen Lokalisierung, wurde mehrfach die Häufung des Wortes „und“ kritisiert: „Der zweite Satz, 'hohen Schaden verursachen und verkraften und...' liest sich durch die Wiederholung des 'und's schlecht, ich würde von einem Menschen erwarten dies zu meiden“ (ID 204, falsch). Ein ähnlicher Kommentar findet sich zur selben Passage: „Mehrfache Verwendung von 'und' aneinandergereiht klingt wie eine Maschine die einfach Stück für Stück übersetzt“ (ID 142, falsch). In beiden Fällen wurde eine stilistische Schwäche der offiziellen Lokalisierung fälschlich als MÜ-Artefakt interpretiert. Umgekehrt zeigt sich bei der post-editierten Fassung von UI_Krieger, dass syntaktische Auffälligkeiten auch zur korrekten Erkennung führen konnten: „Der 2te Satz

nutzt 3 mal und. Ein Mensch würde Kommas setzen, damit der Lesefluss nicht so sehr unterbrochen wird“ (ID 89, richtig). Das Post-Editing hatte die „und“-Häufung nicht beseitigt. Sie wurde sogar als explizites Argument für eine Maschine angeführt.

Besonders aufschlussreich ist der Fall von DIA_Zevran (C), der mit 58,3 % mehr als doppelt so häufig korrekt als maschinell erkannt wurde als die unbearbeitete Fassung (25,8 %). Der englische Ausgangstext enthält eine Anspielung auf die Trunkenheit des Sprechers Oghren: „But just know I had something“ – „You've had several somethings, I suspect“ (Dragon Age Wiki o.J.d) Der unbearbeitete MÜ-Output übersetzte dies glatt, aber sinnentstellend: „Aber glaub mir, ich hatte etwas zu sagen“ – „Du hattest wohl schon einiges zu sagen“. Die Anspielung ging vollständig verloren. Beim Post-Editing wurde versucht, sie wiederherzustellen: „Aber glaub mir, ich hatte einen“ – „Du hattest wohl schon mehrere“. Allerdings wirkte die Formulierung „ich hatte einen“ auf mehrere Proband:innen nicht wie eine geglückte idiomatische Wendung, sondern wie ein abgehackter, unvollständiger Satz. So schrieb eine Person: „Oghren: Aber glaub mir, ich hatte einen. einen? einen was?“ (ID 147, richtig). Eine andere kommentierte: „Die letzten beiden Sätze ergeben für mich keinen Sinn, was ist mit einen gemeint?“ (ID 183, richtig). Die Bemühung des Post-Editing, die im MÜ-Output verlorene Anspielung zu rekonstruieren, führte also ironischerweise zu einer höheren Erkennbarkeit des maschinellen Ursprungs. Der holprige Satzbau wurde als MÜ-Artefakt interpretiert, während die syntaktisch glattere, aber inhaltlich entstellte Fassung B unerkant blieb.

Die Kommentare der Kategorie K2 zeigen, dass syntaktische Auffälligkeiten von den Proband:innen als starkes Indiz für eine maschinelle Übersetzung gewertet werden, unabhängig davon, ob sie tatsächlich aus einem MÜ-Prozess stammen oder nicht. Zugleich können syntaktisch glatte, unauffällige Texte den maschinellen Ursprung verschleiern, selbst wenn sie, wie im Fall von DIA_Zevran (B), unbearbeitete MÜ-Outputs sind.

5.3.3 K3: Textsortenspezifische Merkmale

Die dritte Hauptkategorie umfasst Kommentare, die sich auf Konventionen oder kreative Anforderungen einer bestimmten Textsorte beziehen. Während sich K1 und K2 auf sprachliche Merkmale beziehen, die textsortenübergreifend auftreten können, zeigt K3, dass die Proband:innen textsortenspezifisches Wissen als Entscheidungskriterium heranziehen.

Die offizielle Lokalisierung von KOD_Gedicht wurde mit 80,6 % als eine der am besten erkannten Passagen überhaupt korrekt als menschliche Übersetzung eingestuft. Die Kommentare zeigen, dass die Proband:innen hierfür das Reimschema als ein klares Human-Indiz

heranzogen: „Bei Gedichten geht es ums Reimen, eine Maschine könnte das zwar übersetzen, aber weiß ja nicht, was ein Reim ist, deshalb hat es ein Mensch übersetzt“ (ID 151, richtig), erklärte eine Person. Eine andere notierte knapp: „Reimschema beachtet“ (ID 215, richtig). Umso überraschender ist der Vergleich der beiden maschinellen Versionen. Die unbearbeitete MÜ-Fassung wurde nur von 36,7 % der Proband:innen korrekt als Maschine erkannt, die post-editierte hingegen von 59,5 %. Dabei unterscheiden sich B und C lediglich in drei minimalen Eingriffen. Das Wort „Rose“ wurde in den Plural gesetzt, „schöne Gartenschönheit“ zu „zartes Gartenfräulein“ geglättet und ein Logikfehler behoben, bei dem aus „die Beleidigung, die mir hier widerfahren ist“ zu „die dir hier widerfahren ist“ wurde. Inhaltlich und strukturell sind beide Versionen nahezu identisch, insbesondere fehlt beiden das Reimschema der offiziellen Lokalisierung. Dass sich die Erkennungsquoten dennoch um fast 23 Prozentpunkte unterscheiden, ist auch mit den vorliegenden Kommentaren nicht schlüssig zu erklären. Festzuhalten bleibt, dass das Reimschema der offiziellen Lokalisierung für die Proband:innen ein verlässliches Erkennungsmerkmal darstellte, während sein Fehlen allein nicht genügte, um die maschinellen Versionen zuverlässig zu identifizieren. Einschränkend ist anzumerken, dass die Proband:innenanleitung die Passage als „poetischen Text“ bezeichnete, nicht explizit als Gedicht. Es ist denkbar, dass die Bezeichnung „Gedicht“ die Aufmerksamkeit stärker auf das Reimschema gelenkt und so die Erkennungsquoten von B und C erhöht hätte.

Auch bei den UI-Texten kam textsortenspezifisches Wissen zum Tragen, allerdings mit gegenläufigem Effekt. Bei UI_Menue (C) führte die Formulierung „Abspann“ in mehreren Fällen zur korrekten Identifikation der Maschine: „'Abspann' finde ich etwas seltsam, ich gehe davon aus dass damit die Credits gemeint sind, aber Abspann finde ich bei Videospielen eine seltsame Formulierung“ (ID 262, richtig). Eine andere Person argumentierte ähnlich: „Abspann fühlt sich falsch an, in der Regel gibt es englische Wörter, die 1:1 übernommen werden, und mein Bauchgefühl sagt mir, dass Credits (Abspann) eines davon sein müsste. Deshalb maschinell einfach alles direkt ins Deutsche übersetzt“ (ID 151, richtig).

Die Proband:innen griffen hier auf ihr Wissen über menütypische Anglizismen zurück und erkannten die allzu wörtliche Übersetzung als MÜ-Merkmal. Anders verhielt es sich bei UI_Menue (B), wo das Wort „Credits“ unübersetzt geblieben war und von mehreren Proband:innen fälschlich als Human-Indiz gewertet wurde: „Credits wurde nicht übersetzt“ (ID 183, falsch) oder „Credits wurde nicht zwanghaft eingedeutscht“ (ID 261, falsch). Dieselbe Logik führte hier zur gegenteiligen, falschen Entscheidung.

Insgesamt zeigt sich, dass textsortenspezifisches Wissen der Proband:innen, sei es über Reimschemata oder menütypische Anglizismen, die Erkennungsleistung in beiden Richtungen

beeinflussen kann. Es ermöglicht die korrekte Erkennung maschineller Translate, wenn eine textsortentypische Konvention verletzt wird, es kann aber auch in die Irre führen, wenn das Fehlen eines MÜ-typischen Merkmals fälschlich als Human-Indiz gewertet wird.

5.3.4 K4: Subjektives Globalurteil

Die vierte und letzte Hauptkategorie unterscheidet sich von den vorangegangenen. Während K1, K2 und K3 Kommentare zusammenfassen, die sich auf konkrete sprachliche Merkmale beziehen, enthält K4 unspezifische, ganzheitliche Urteile und Mutmaßungen über den Entstehungsprozess, die nicht an einzelnen Texteigenschaften festgemacht werden konnten.

Eine erste Gruppe von Kommentaren in dieser Kategorie betrifft das, was sich als „Bauchgefühl“ oder diffuser Gesamteindruck beschreiben lässt. Formulierungen wie „Klingt irgendwie sehr unrund und gestellt“ (ID 212, richtig) zu DIA_Alistair (C) oder „Es wirkt einfach leblos“ (ID 174, richtig) zu DIA_Socken (B) geben keine spezifischen sprachlichen Gründe an, treffen aber dennoch die richtige Entscheidung. Ähnlich verhält es sich mit dem Kommentar „Klingt irgendwie weichgespült“ (ID 241, richtig) zu DIA_Alistair (C). Diese Urteile sind zwar nicht falsifizierbar, waren in den genannten aber Fällen erfolgreich.

Eine für die Erklärung der quantitativen Befunde wichtigere Gruppe bilden Kommentare, die auf gedanklichen Faustregeln über den Übersetzungsprozess beruhen. Anders als bei K1 bis K3 wird hier nicht der Inhalt der Textpassage selbst bewertet, sondern es werden Annahmen darüber getroffen, was eine Maschine denn tun würde oder auch nicht. Die Vermutungen dieser Art erwiesen sich allerdings als ausgesprochen fehleranfällig. Sichtbar ist das am Beispiel von UI Optionen (C), bei dem das Stehenlassen von „Gameplay-Feedback“ als Human-Indiz gewertet wurde: „Gameplay-Feedback ist quasi eingedeutscht, jeder Spieler versteht, was gemeint ist, und deshalb wurde das Englisch beibehalten, eine Maschine hätte das versucht ins Deutsche zu übersetzen“ (ID 151, falsch). Die Annahme, dass eine Maschine alles übersetzen würde und ein Mensch alle Anglizismen stehen lassen würde, führte hier systematisch in die Irre.

Eine weitere auffällige Heuristik betraf die Textlänge. Bei UI_Menue (B) kommentierte eine Person: „Ein sehr einfacher und simpler Text. Man würde dafür keine Maschine brauchen“ (ID 110, falsch). Die Annahme, dass sich der Einsatz einer Maschine bei kurzen Texten nicht lohne, führte zur falschen Klassifikation. Umgekehrt wurde bei langen Texten die Fehleranfälligkeit von Maschinen überschätzt. So kommentierte eine Person bei KOD_Antiva (A): „Bei dieser Länge hatte eine Maschine Fehler gemacht. Ebenfalls ist der Satzbau sehr menschlich“

(ID 110, richtig). Die Entscheidung war hier zwar korrekt, aber die Begründung, nämlich dass eine Maschine bei einem so langen Text Fehler gemacht hätte, ist eine Heuristik, die in anderen Fällen ebenso gut in die Irre führen kann.

Zusammenfassend zeigen die Kommentare der Kategorie K4, dass die Proband:innen nicht nur die Texte selbst bewerten, sondern auch mentale Modelle über den Übersetzungsprozess selbst konstruieren. Ihre Modelle sind jedoch häufig unzutreffend. Insbesondere die Annahme, eine Maschine würde jeden Begriff übersetzen und keine Anglizismen stehen lassen, erwies sich als folgenschwere Fehlheuristik. Sie erklärt, warum die unbearbeitete MÜ-Fassung in mehreren Fällen unerkant blieb und warum die post-editierte Fassung teilweise häufiger erkannt wurde: Ein übersetztes Wort wie „Abspann“ wirkte auf die Proband:innen maschineller als das unübersetzte englische „Credits“, obwohl letzteres dem unbearbeiteten MÜ-Output entstammte.

6 Fazit

Die vorliegende Masterarbeit untersuchte die Frage, ob und inwiefern Spieler:innen maschinelle Translate von Humanübersetzungen in Videospielen unterscheiden können. Darüber hinaus wurde der Einfluss von Post-Editing auf die Erkennungsleistung betrachtet. Schließlich wurde analysiert, welche sprachlichen Merkmale des Zieltextes für die Entscheidung der Proband:innen ausschlaggebend waren.

Zur Beantwortung dieser Fragen wurde ein Online-Fragebogen mit 15 Textpassagen aus dem Videospiel *Dragon Age: Origins* erstellt. Die Passagen entstammten drei Spielelementen, UI-Texte, Dialoge und Kodex-Einträge, und wurden in drei Übersetzungsversionen präsentiert: der offiziellen deutschen Lokalisierung (A), einem unbearbeiteten *Google-Translate*-Output (B) sowie einer post-editierten Fassung (C) dieses Outputs. Die 103 Proband:innen, allesamt deutsche Muttersprachler:innen mit mehrjähriger Spielerfahrung, mussten für jede Passage entscheiden, ob es sich um eine menschliche oder maschinelle Übersetzung handelte, und konnten ihre Entscheidung optional begründen. Die Auswertung folgte einem Vertiefungsdesign nach Kuckartz (2014: 78ff.), das quantitative Erkennungsquoten mit einer qualitativen Inhaltsanalyse der Kommentare verband. Das qualitative Kategoriensystem wurde induktiv aus dem Material entwickelt und umfasste nach Abschluss des Analyseprozesses vier Hauptkategorien: lexikalisch-semantische Merkmale (K1), syntaktisch-morphologische Merkmale (K2), textsortenspezifische Merkmale (K3) sowie subjektives Globalurteil und Heuristiken (K4). Die quantitativen Ergebnisse dienten sowohl zur deskriptiven Bestandsaufnahme als auch zur gezielten Identifizierung erklärungsbedürftiger Befunde, die dann mittels der qualitativen Daten vertieft untersucht wurden. Auf diese Weise konnten sowohl die aggregierten Erkennungsquoten als auch die auffälligen Streuungen zwischen Spielelementen und Einzelfragen inhaltlich eingeordnet werden.

Mit diesen Befunden lässt sich die Arbeit in den rezeptionsorientierten Strang der MÜ-Forschung einordnen (Steding 2009; Moré López 2015; Chen et al. 2017; Tosun 2024), wobei sie ihn jedoch an die bislang wenig untersuchte MÜ-VSL-Schnittstelle anknüpft (Hansen & Houlmont 2022; Rivas Ginel 2022; Rivas Ginel & Theroine 2022; Moreno García & Mangiron 2024; Copet & De Faria Pires 2025). Sie schließt sich damit dem aktuellen, spieler:innenorientierten Trend der VSL-Forschung an (Hsu & O'Hagan 2025; Mangiron & Zhang 2025; Bernal-Merino et al. 2026). Die Arbeit ergänzt die Typologie von Moré López (2015), die anhand älterer, regel- und statistikbasierter Systeme entwickelt wurde (2015: 30), indem sie die Rezeption neuronaler MÜ-Outputs untersucht und zeigt, dass die von ihm identifizierten *MTness-*

Merkmale auf lexikalischer und syntaktischer Ebene auch bei modernen Systemen eine Rolle spielen, jedoch durch Post-Editing und textsortenspezifisches Wissen beeinflusst werden. Damit liefert diese Arbeit einen Beitrag zur Frage, wie die zunehmende Qualität neuronaler Systeme (Tieber 2022: 35) die Erkennbarkeit maschineller Translate im professionellen Lokalisierungskontext beeinflusst.

6.1 Forschungsfrage 1: Differenzierungsfähigkeit der Spieler:innen

Können Spieler:innen zwischen Humanübersetzungen und maschinellen Übersetzungen unterscheiden? Die Gesamterkennungsquote lag bei 48,3 %. Die Proband:innen waren demnach nicht in der Lage, menschliche und maschinelle Übersetzungen zuverlässig zu unterscheiden. Allerdings zeigten sich erhebliche Unterschiede zwischen den drei Übersetzungskategorien. Die offizielle Lokalisierung A wurde mit 58,5 % häufiger korrekt als menschlich erkannt als die maschinellen Translate B (41,3 %) und C (45,1 %). Gleichzeitig bedeutet dies, dass über 40 % der Proband:innen die offizielle Lokalisierung fälschlich für eine maschinelle Übersetzung hielten. Die unbearbeitete maschinelle Übersetzung blieb in fast 60 % der Fälle unerkannt. Selbst bei der offiziellen Lokalisierung, die als Referenz für eine humane Übersetzung diente, lag die Fehlerquote damit beträchtlich über dem, was bei einer verlässlichen Unterscheidungsfähigkeit zu erwarten gewesen wäre.

Zwischen den Spielelementen variierte die Erkennungsleistung deutlich. Bei den UI-Texten lagen die Erkennungsquoten aller drei Übersetzungskategorien eng beieinander (A: 47,5 %, B: 46,7 %, C: 45,1 %). Das Spielelement der Benutzer:innenoberfläche bot nahezu keine Anhaltspunkte für eine zuverlässige Unterscheidung zwischen menschlicher und maschineller Übersetzung. Bei den Dialogen erreichte die offizielle Lokalisierung mit 67,3 % die höchste Erkennungsquote aller Spielelemente, während die maschinellen Kategorien mit 38,6 % (B) und 44,4 % (C) ähnlich schlecht erkannt wurden wie in den anderen Spielelementen. Bei den Kodex-Texten zeigte sich ein ähnlicher Befund. A wurde mit 61,3 % vergleichsweise gut erkannt, B mit 38,7 % am schlechtesten aller Spielelemente, C mit 46,0 % im Mittelfeld.

Die Detailanalyse der 15 Einzelfragen bestätigte die starke Streuung. Die offizielle Lokalisierung von DIA_Zevran wurde mit 86,1 % fast immer korrekt erkannt, jene von UI_Magie mit 34,3 % mehrheitlich für eine Maschine gehalten. Drei UI-Passagen (UI_Magie, UI_Options, UI_Krieger) wurden mehrheitlich falsch klassifiziert. Die qualitative Analyse konnte zeigen, dass ungewöhnliche oder als wörtlich empfundene Lexik in der offiziellen Lokalisierung, z.B. Begriffe wie „Klassenboni“, „Urtümlich“ oder „Kältekegel“ (BioWare 2009), von den

Proband:innen als typische MÜ-Artefakte interpretiert wurden und zur falschen Entscheidung führten.

Der Vergleich der Gruppen nach Spielkenntnis ergab moderate Unterschiede. Proband:innen mit Spielkenntnis erkannten die offizielle Lokalisierung mit 61,7 % etwas besser als jene ohne Vorkenntnisse (57,5 %), zugleich erkannten sie die unbearbeitete maschinelle Übersetzung mit 37,6 % seltener korrekt als die post-editierte mit 42,4 %. Die Unterschiede waren statistisch nicht belastbar und ließen kein klares, durch Spielkenntnis bedingtes Muster erkennen. Die Gesamterkennungsquoten beider Gruppen lagen mit 48,4 % und 48,2 % nahezu gleichauf.

6.2 Forschungsfrage 2: Einfluss des Post-Editing auf die Erkennungsleistung

Wie wird die Erkennung maschineller Übersetzungen durch Post-Editing beeinflusst? Gemäß der formulierten Hypothese sollte Post-Editing die Erkennungsleistung reduzieren, also maschinelle Translate schwerer erkennbar machen. Die Ergebnisse widersprachen dieser Annahme. Das post-editierte Translat C wurde mit 45,1 % häufiger korrekt als maschinell erkannt als das unbearbeitete B mit 41,3 %. Der Unterschied von 3,8 Prozentpunkten war statistisch nicht signifikant ($p = 0,21$). Auf der Spielelementebene zeigten sich größere numerische Differenzen zwischen B und C bei Dialogen (5,8 Prozentpunkte) und Kodex-Texten (7,3 Prozentpunkte), doch auch diese Unterschiede waren statistisch nicht signifikant (Dialog: $p = 0,273$, Kodex: $p = 0,172$). Ein systematischer Effekt des Post-Editing ließ sich somit weder auf Gesamtebene noch elementspezifisch nachweisen.

Die qualitative Analyse erbrachte dennoch aufschlussreiche Hinweise zur Wirkung des Post-Editing. Der bemerkenswerteste Befund betraf die Passage DIA_Zevran. Die unbearbeitete Fassung übersetzte eine im Original enthaltene Anspielung auf Trunkenheit glatt und sinnentstellend und blieb weitgehend unerkannt (25,8 %). Das Post-Editing versuchte die Anspielung wiederherzustellen, produzierte dabei aber eine syntaktisch holprige Formulierung, die von den Proband:innen als MÜ-Artefakt interpretiert wurde. Die Erkennungsquote stieg auf 58,3 %. Das Post-Editing erhöhte in diesem Fall die Erkennbarkeit des maschinellen Ursprungs, weil die Korrektur als unnatürlich wahrgenommen wurde. In anderen Fällen wirkte das Post-Editing in die entgegengesetzte Richtung. Bei DIA_Socken (C) führte eine treffende, kreative Wortwahl zur falschen Zuschreibung einer menschlichen Urheberchaft. Bei UI_Menue (C) wurde das übersetzte Wort „Abspann“ von mehreren Proband:innen korrekt als maschinell

erkannt, während das unübersetzte „Credits“ in B fälschlich als Human-Indiz galt. Das Post-Editing machte den Text in diesem Fall erkennbarer als das unbearbeitete Original.

Die Ergebnisse zeigen, dass das durchgeführte Post-Editing keinen einheitlichen Effekt auf die Erkennungsleistung hatte. Die Wirkung hängt vom konkreten Text und der Art des Eingriffs ab. Eine idiomatische Glättung kann den maschinellen Ursprung verschleiern, eine holprige Rekonstruktion kann ihn offenlegen, und ein übersetzter Terminus kann als maschineller wirken als das englische Original. Die Hypothese, wonach Post-Editing generell die Erkennung erschwert, konnte nicht bestätigt werden.

6.3 Forschungsfrage 3: Entscheidungskriterien der Spieler:innen

Auf welche Aspekte des Zieltextes stützen Spieler:innen ihre Entscheidung, wenn sie ein Translat als menschlich oder maschinell klassifizieren? Die qualitative Inhaltsanalyse der 375 Kommentare identifizierte vier Hauptkategorien subjektiver Erkennungsmerkmale, die die Entscheidungen der Proband:innen leiteten.

Die lexikalisch-semantischen Merkmale (K1) bildeten die mit Abstand größte Kategorie. Die Proband:innen orientierten sich primär an der Wortwahl. Ungewöhnliche, als zu wörtlich oder unidiomatisch empfundene Lexik wurde einer Maschine zugeschrieben, treffende oder kreative Wortwahl galt als Human-Indiz. Beide Zuschreibungen erwiesen sich als fehleranfällig. Die offizielle Lokalisierung enthielt zahlreiche Formulierungen, die von den Proband:innen für maschinell gehalten wurden. Umgekehrt enthielten sowohl die unbearbeitete als auch die post-editierte MÜ-Fassung Wendungen, die als idiomatisch und daher menschlich eingestuft wurden, darunter „Ich bin ganz Ohr“ oder „gewieft“. Die Wortwahl erwies sich damit als zentrales, aber hochgradig unzuverlässiges Kriterium.

Die syntaktisch-morphologischen Merkmale (K2) lieferten ebenfalls Aufschlüsse über die Erkennungsleistung der Proband:innen. Explizite Grammatikfehler spielten eine vergleichsweise geringe Rolle und wurden nur in wenigen Fällen als Erkennungsmerkmal genannt. Deutlich häufiger bezogen sich die Kommentare auf den subjektiven Eindruck eines holprigen oder unnatürlichen Leseflusses. Auch diese Wahrnehmung war fehleranfällig. Stilistische Schwächen der offiziellen Lokalisierung wurden als MÜ-Artefakt interpretiert, während syntaktisch glatte MÜ-Outputs unerkannt blieben. Auffällig war der bereits beschriebene Fall DIA_Zevran, wo eine syntaktisch holprige post-editierte Formulierung die Erkennungsquote gegenüber der glatteren unbearbeiteten Fassung mehr als verdoppelte.

Die textsortenspezifischen Merkmale (K3) zeigten, dass die Proband:innen textsortenspezifisches Wissen als Entscheidungskriterium heranzogen. Bei Gedichten galt das Vorhandensein eines Reimschemas als eindeutiges Human-Indiz. Bei den UI-Texten zogen die Proband:innen ihr Wissen über menütypische Anglizismen heran. Eine wörtliche Übersetzung wie „Abspann“ für „Credits“ wurde als maschinell erkannt, das unübersetzte „Credits“ hingegen als menschlich gewertet. Beide Strategien konnten in die richtige wie in die falsche Richtung führen, je nachdem, ob die textsortentypische Erwartung mit der tatsächlichen Textversion übereinstimmte.

Die vierte Kategorie (K4) umfasste unspezifische Globalurteile und Heuristiken über den Übersetzungsprozess. Kommentare dieser Kategorie bewerteten nicht konkrete sprachliche Merkmale, sondern äußerten einen Gesamteindruck oder stellten Mutmaßungen über den Entstehungsprozess an. Letztere erwiesen sich als besonders fehleranfällig. Die Annahme, eine Maschine würde jeden Begriff übersetzen und keine Anglizismen stehen lassen, führte systematisch zur falschen Klassifikation maschineller Translate als menschlich. Auch die Textlänge diente vermehrt als Heuristik. Kurze Texte wurden für maschinell unwahrscheinlich gehalten, lange Texte mit einer höheren Fehlererwartung belegt. Beide Annahmen waren unzutreffend und trugen zur Fehlerquote bei.

6.4 Limitationen

Die Studie unterliegt mehreren Einschränkungen, die bei der Interpretation der Ergebnisse zu berücksichtigen sind. Die Stichprobengröße von 103 Personen, davon nur 26 mit Spielkenntnis, schränkt die statistische Belastbarkeit insbesondere der Gruppenvergleiche ein. Die Untergruppe mit Spielkenntnis war zu klein, um differenzierte Aussagen über den Einfluss von Vorwissen auf die Erkennungsleistung zu treffen. Eine Übertragung der Ergebnisse auf die gesamte Spieler:innenschaft ist daher nur eingeschränkt möglich.

Das verwendete MÜ-System *Google Translate* repräsentiert nur einen Ausschnitt der verfügbaren Übersetzungstechnologien. Die Ergebnisse sind nicht auf andere Systeme, etwa *DeepL* oder auf große Sprachmodelle übertragbar.

Ebenso ist die Anzahl von 15 Textpassagen aus einem einzigen Spiel begrenzt. Die Auswahl der Passagen folgte zwar systematischen Kriterien, eine breitere Materialbasis könnte jedoch textsortenspezifische Effekte robuster abbilden.

Das Post-Editing wurde durch den Autor selbst durchgeführt. Obwohl die fachliche Qualifikation hierfür gegeben war, wäre es wünschenswert gewesen, das Post-Editing von

mehreren professionellen VSL-Dienstleister:innen durchführen zu lassen. Ein solches Vorgehen hätte die Validität der Kategorie C erhöht, da sie die tatsächliche Praxis professioneller *Post-Editing-Workflows* in der VSL-Branche besser abgebildet hätte. Die Ergebnisse zum Post-Editing sind daher als erste Exploration zu verstehen, deren Generalisierbarkeit durch Studien mit professionellen Translator:innen aus der VSL-Branche zu prüfen wäre.

Die binäre Entscheidungssituation des Fragebogens bildet die natürliche Rezeptionssituation in einem Videospiel nur bedingt ab. Im Spiel begegnen Spieler:innen Übersetzungen eingebettet in eine interaktive Umgebung, begleitet von visuellen und auditiven Informationen und ohne expliziten Auftrag zur Bewertung der Übersetzungsqualität. Die Fragebogensituation mit ihrer erzwungenen binären Entscheidung könnte sowohl die Erkennungsleistung als auch die Bereitschaft zur Kommentierung beeinflusst haben.

Schließlich stellt die Entscheidung, den Proband:innen die Versionen A, B und C nicht als zusammengehörige Textgruppe zu präsentieren, sondern jede Version isoliert zu zeigen, eine methodische Limitation dar. Ein direkter Vergleich mit den drei Versionen oder mit dem englischsprachigen Original hätte möglicherweise andere Erkennungsleistungen erbracht, wenn er auch mit dem Ziel der Annäherung an die natürliche Spielrezeption nicht vereinbar gewesen wäre.

6.5 Zukünftiger Forschungsbedarf

Aus den Ergebnissen und Limitationen dieser Untersuchung ergeben sich mehrere Ansatzpunkte für die zukünftige Forschung. Insgesamt hat diese Studie gezeigt, dass die Erkennung maschineller Translate in Videospielen ein komplexes, von Textsorte, sprachlichem Merkmal und individueller Heuristik abhängiges Phänomen ist. Die Ergebnisse legen nahe, dass weder die pauschale Annahme einer Erkennbarkeit noch die einer vollständigen Unerkennbarkeit der Realität gerecht wird. Vielmehr erweist sich die Erkennungsleistung als kontextabhängig, fehleranfällig und durch eine Vielzahl der dargelegten sprachlichen und außersprachlichen Faktoren beeinflusst. Eine Replikation mit einer größeren Stichprobe, die insbesondere mehr Proband:innen mit Spielkenntnis einschließt, könnte die explorativen Befunde zum Einfluss des Vorwissens auf eine solidere Grundlage stellen. Darüber hinaus sollte das Post-Editing durch professionelle VSL-Dienstleister:innen durchgeführt werden, um aufschlussreichere Befunde zur Rolle des Post-Editing zu liefern. Zusätzlich wurden die Daten dieser Arbeit in einer isolierten Fragebogensituation erhoben. Eine Untersuchung der Erkennungsleistung in einer realen

Spielumgebung könnte es ermöglichen, den Einfluss von Kontext, Interaktivität und Ablenkung auf die Erkennungsleistung zu messen.

Ein systematischer Vergleich verschiedener MÜ-Systeme, einschließlich aktueller neuronaler Systeme sowie großer Sprachmodelle, wäre geeignet, um die Frage zu beantworten, ob bestimmte Systeme leichter oder schwerer erkennbare maschinelle Translations liefern. Angesichts der rasanten Entwicklung im Bereich der KI-gestützten Übersetzung ist mit einer zunehmenden Angleichung der Output-Qualität zu rechnen, was die hier berichteten Erkennungsquoten weiter senken könnte.

Schließlich wäre eine Ausweitung auf andere Sprachrichtungen und andere Spielgenres wünschenswert, um die Generalisierbarkeit der spielelementspezifischen Befunde zu prüfen. Die Beobachtung, dass in der vorliegenden Studie UI-Texte besonders schwer zu beurteilen waren, könnte sich in anderen Spielen mit abweichenden Menükonventionen womöglich anders darstellen.

Bibliographie

- Babbie, Earl (2013). *The Practice of Social Research*. 13. Aufl. Boston: Cengage Learning.
- Bernal-Merino, Miguel (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation* 6, 22-36. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2006.736> (Stand: 21.06.2026).
- Bernal-Merino, Miguel (2011). A Brief History of Game Localization. *TRANS. Revista de traductología* 15, 11–17.
- Bernal-Merino, Miguel (2015). *Translation and Localisation in Video Games. Making Entertainment Global*. New York: Routledge.
- Bernal-Merino, Miguel (2016). Creating Felicitous Gaming Experiences: Semiotics and Pragmatics as Tools for Video Game Localisation. *Signata* 7, 231-253. <https://doi.org/10.4000/signata.1227> (Stand: 21.06.2026).
- Bernal-Merino, Miguel (2020). Key Concepts in Game Localisation Quality. In: Bogucki, Łukasz & Deckert, Mikołaj (eds.) *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Cham: Palgrave Macmillan, 297-314.
- Bernal-Merino, Miguel; Hejduk, Krzysztof & Deckert, Mikołaj (2026). Game Translation User Research: Groundwork, New Research, and Prospects. *L10N Journal* 2 (4), 4-28.
- BioWare (2009). *Dragon Age: Origins*. [Videospiegel] Kanada/USA: Electronic Arts.
- Brüsemeister, Thomas (2008). *Qualitative Forschung. Ein Überblick*. 2. Aufl. Wiesbaden: VS.
- Buijsman, Michiel; Rosier, Emmanuel; Gu, Tianyi; Şahin, Mehmet; Kuzuhara, Tomofumi; Kulijewicz, Michal; Wagner, Michael; Mitu, Horatiu; Hunt, Brett; Zhou, Danjing; Reis, Tiago & Anema, Inez (2025). *Global Games Market Report*. https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/09/2025_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf (Stand: 21.06.2026).
- Chen, Xuewei; Acosta, Sandra & Barry, Adam (2017). Machine or Human? Evaluating the Quality of a Language Translation Mobile App for Diabetes Education Material. *JMIR Diabetes* 2 (1), 1-10. <https://doi.org/10.2196/diabetes.7446> (Stand: 21.06.2026).
- Co, Alex (2025). The Alters: ChatGPT Prompts Found Across The Game. *Dualshockers*, 29.06.2025. <https://www.dualshockers.com/11-bit-chatgpt-prompts-the-alters/> (Stand: 21.06.2026).
- CoinNews Media Group Company (2026). *US Inflation Calculator*. <https://www.usinflation-calculator.com/> (Stand: 21.06.2026).

- Copet, Simon & De Faria Pires, Loïc (2025). NMT/LLM PE and Video game Localisation: Can Visual Novels Benefit from Machine Translation? *Espaces Linguistiques* 10, 76-100. <https://doi.org/10.25965/espaces-linguistiques.995> (Stand: 21.06.2026).
- Dietz, Frank (2006). Issues in Localizing Computer Games. In: Dunne, Keiran (ed.) *Perspectives in Localization*. Amsterdam: John Benjamins, 121-134.
- Dam, Helle & Zethsen, Karen (2008). Translator Status. A Study of Danish Company Translators. *Translator* 14 (1), 71-96.
- Dragon Age Wiki (o.J.a). *Dragon Age Wiki*. https://dragonage.fandom.com/wiki/Dragon_Age_Wiki (Stand: 21.06.2026).
- Dragon Age Wiki (o.J.b). *Morrigan/Dialogue*. <https://dragonage.fandom.com/wiki/Morrigan/Dialogue> (Stand: 21.06.2026).
- Dragon Age Wiki (o.J.c). *Morrigan/Dialoge*. <https://dragonage.fandom.com/de/wiki/Morrigan/Dialoge> (Stand: 21.06.2026).
- Dragon Age Wiki (o.J.d). *Zevran Arainai/Dialogue*. https://dragonage.fandom.com/wiki/Zevran_Arainai/Dialogue (Stand: 21.06.2026).
- Dubois, Louis-Etienne & Weststar, Johanna (2021). Games-as-a-service: Conflicted identities on the new front-line of video game development. *New Media & Society* 24 (10), 2332-2353. <https://doi.org/10.1177/1461444821995815> (Stand: 21.06.2026).
- Duden (o.J.). *Erkennen*. <https://www.duden.de/rechtschreibung/erkennen> (Stand: 13.06.2026).
- Felczak, Mateusz (2022). “Tedious by Design.” Institutionalized Labor of Content Creators in the Game as a Service Model: The Path of Exile Case Study. *Przegląd Kulturoznawczy* 4 (54), 527-547. <https://doi.org/10.4467/20843860pk.22.036.17090> (Stand: 21.06.2026).
- Gordin, Michael Dan (2020). The Forgetting and Rediscovery of Soviet Machine Translation. *Critical Inquiry* 46 (4), 835-866.
- Gower Street Analytics (2025). *Highest Grossing December Since 2019 Adds \$3.5bn for \$33.6bn Global Total in 2025*. <https://gower.st/articles/highest-grossing-december-since-2019-3-5-billion-33-6-billion-global-total-2025/> (Stand: 21.06.2026).
- Hansen, Damien & Houlmont, Pierre-Yves (2022). A Snapshot into the Possibility of Video Game Machine Translation. *Proceedings of the 15th Conference of the Association for Machine Translation in the Americas* 2, 257-269. <https://aclanthology.org/2022.amta-upg.18.pdf> (Stand: 21.06.2026).
- Häder, Michael (2019). *Empirische Sozialforschung. Eine Einführung*. 4. Aufl. Wiesbaden: Springer.

- Heimburg, Eric (2006). Localizing MMORPGS. In: Dunne, Keiran (ed.) *Perspectives in Localization*. Amsterdam: John Benjamins, 135-154.
- Hsu, Hao & O'Hagan, Minako (2025). International players' perceptions of localization in their gameplay experiences. An explorative study with Steam user game reviews. *Translation Spaces* 14 (1), 1-24. <https://doi.org/10.1075/ts.23042.hsu> (Stand: 21.06.2026).
- Hutchins, John (1995). Machine Translation: A Brief History. In: Koerner, Ernst & Asher, Ronald (eds.) *Concise History of the Language Sciences: From the Sumerians to the Cognitivists*. Oxford: Pergamon Press, 431-445.
- Hutchins, John & Somers, Harold (1992). *An Introduction to Machine Translation*. London: Academic Press.
- IFPI (International Federation of the Phonographic Industry) (2026). *Global Music Report*. https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2024/03/GMR2025_SOTI.pdf (Stand: 21.06.2026).
- Johnson, Melvin; Schuster, Mike; Le, Quoc Viet; Krikun, Maxim; Wu, Yonghui; Chen, Zhifeng; Thorat, Nikhil; Viégas, Fernanda; Wattenberg, Martin; Corrado, Greg; Hughes, Macduff & Dean, Jeffrey (2017). Google's Multilingual Neural Machine Translation System: Enabling Zero-Shot Translation. *Transactions of the Association for Computational Linguistics* 5, 339-351. https://doi.org/10.1162/tac1_a_00065 (Stand: 21.06.2026).
- Koehn, Philipp (2009). *Statistical Machine Translation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Koehn, Philipp (2020). *Neural Machine Translation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Koehn, Philipp & Knowles, Rebecca (2017). Six Challenges for Neural Machine Translation. *Proceedings of the First Workshop on Neural Machine Translation*, 28-39. <https://doi.org/10.18653/v1/W17-3204> (Stand: 21.06.2026).
- Kuckartz, Udo (2014). *Mixed Methods. Methodologie, Forschungsdesigns und Analyseverfahren*. Wiesbaden: Springer VS.
- La Morgia, Massimo; Mei, Alessandro; Nemmi, Eugenio Nerio; Sabatini, Luca & Sassi, Francesco (2023). Translated Texts Under the Lens: From Machine Translation Detection to Source Language Identification. In: Crémilleux, Bruno; Hess, Sibylle & Nijssen, Siegfried (eds.) *Advances in Intelligent Data Analysis XXI*. Cham: Springer, 222-235. https://doi.org/10.1007/978-3-031-30047-9_18 (Stand: 21.06.2026).

- Li, Jin; Hu, Yike & Wang, Mengyi (2025). The Localization of Online Games: Taking the “League of Legends” as an Example. *Journal of Social Sciences and Humanities* 7 (1), 112-116. [https://doi.org/10.53469/jssh.2025.7\(01\).16](https://doi.org/10.53469/jssh.2025.7(01).16) (Stand: 21.06.2026).
- Mangiron, Carme (2006). Video Game Localization: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives* 14 (4), 306-317.
- Mangiron, Carme (2017). Research in game localisation. An overview. *The Journal of Internationalization and Localization* 4 (2), 74–99.
- Mangiron, Carme & O’Hagan, Minako (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation. *The Journal of Specialised Translation* 6, 10-21.
- Mangiron, Carme & Zhang, Xiaochun (2025). Translated from English or created in Spanish? The reception of audio description for video games: An experimental pilot study. *Translation Spaces* 14 (1), 146-169.
- Mejías-Climent, Laura (2021). *Enhancing Video Game Localization Through Dubbing*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Mel’čuk, Igor (2000). Machine Translation and Formal Linguistics in the USSR. In: Hutchins, John (ed.) *Early Years in Machine Translation: Memoirs and Biographies of Pioneers*. Amsterdam: John Benjamins, 205-226.
- Mohamed, Shereen; Elsayed, Ashraf; Hassan, Yasser & Abdou, Mohamed (2021). Neural machine translation: past, present, and future. *Neural Computing and Applications* 33 (23), 15919-15931. <https://doi.org/10.1007/s00521-021-06268-0> (Stand: 21.06.2026).
- More López, Joaquim (2015). *Machine Translationness: a Concept for Machine Translation Evaluation and Detection*. Dissertation, Universitat Obertade Catalunya.
- Moreno García, Luis Damían & Mangiron, Carme (2024). Exploring the potential of GPT-4 as an interactive transcreating assistant in game localization: A case study on the translation of Pokémon names. *Perspectives: Studies in Translation and Practice*, 1-18. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2024.2378346> (Stand: 21.06.2026).
- Nguyen-Son, Hoang-Quoc; Thao, Tran Phuong; Hidano, Seira & Kiyomoto, Shinsaku (2019). Detecting Machine-Translated Text using Back Translation. *Proceedings of the 12th International Conference on Natural Language Generation*, 189-197. <https://doi.org/10.18653/v1/W19-8626> (Stand: 21.06.2026).
- O’Brien, Sharon (2022). How to deal with errors in machine translation: Post-editing. In: Kenny, Dorothy (ed.) *Machine translation for everyone: Empowering users in the age of artificial intelligence*. Berlin: Language Science Press, 105-120. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6653406> (Stand: 21.06.2026).

- O'Hagan, Minako (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Revista Tradumática – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació* 5, 1-7. <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75768/96198> (Stand: 21.06.2026).
- Pettini, Silvia (2021). *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization: Culture-Specificity between Realism and Fictionality*. New York: Routledge.
- Phan, Quang Anh (2023). Operating and localizing online games in Vietnam: the industry's perspective. *Creative Industries Journal* 16 (3), 317-344. <https://doi.org/10.1080/17510694.2021.2017718> (Stand: 21.06.2026).
- Pierce, John; Carroll, John; Hamp, Eric; Hays, David; Hockett, Charles; Oettinger, Anthony & Perlis, Alan (1966). *Language and Machines — Computers in Translation and Linguistics. A Report by the Automatic Language Processing Advisory Committee*. Washington, D.C.: National Academy of Science.
- Poibeau, Thierry (2017). *Machine Translation*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Porst, Rolf (2011). *Fragebogen. Ein Arbeitsbuch*. 3. Aufl. Wiesbaden: VS.
- Reiner, Andrew (2010). What You Didn't Know About Dragon Age: Origins. *Game Informer*, 25.02.2010. <https://gameinformer.com/b/news/archive/2010/02/25/news-tidbits-dragon-age-origins.aspx> (Stand: 21.06.2026).
- Rejewski, Marian (1981). How Polish Mathematicians Deciphered the Enigma. *IEEE Annals of the History of Computing* 3 (3), 213-234.
- Rivas Ginel, María Isabel (2022). Video Game Localisation Tools: A User Survey. In: Ibáñez Rodríguez, Miguel & Cuéllar Lázaro, Carmen (eds.) *De la hipótesis a la tesis: Traductología y lingüística aplicada*. Albolote: Editorial Comares, 295-324.
- Rivas Ginel, María Isabel & Theroine, Sarah (2022). Machine Translation and Gender biases in video game localisation: a corpus-based analysis. *Journal of Datamining & Digital Humanities*, 1-10. <https://doi.org/10.46298/jdmdh.9065> (Stand: 21.06.2026).
- Rivera-Trigueros, Irene (2022). Machine translation systems and quality assessment: a systematic review. In: *Lang Resources & Evaluation* 56, 593-619. <https://doi.org/10.1007/s10579-021-09537-5> (Stand: 21.06.2026).
- Rozmysłowicz, Tomasz (2022). Translation und Translationstheorie im Wandel: Über Menschen und Maschinen im Objektbereich der Translationswissenschaft. In: Hebenstreit, Gernot & Hofeneder, Philipp (Hg.) *Translation im Wandel: Gesellschaftliche, konzeptuelle und didaktische Perspektiven*. Berlin: Frank & Timme, 43-67.

- Saris, Willem & Gallhofer, Irmtraud (2014). *Design, Evaluation, and Analysis of Questionnaires*. 2. Aufl. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Schwanke, Martina (1991). *Maschinelle Übersetzung: Ein Überblick über Theorie und Praxis*. Berlin/Heidelberg: Springer.
- Shterionov, Dimitar & Vanmassenhove, Eva (2023). The Ecological Footprint of Neural Machine Translation Systems. In: Moniz, Helena & Parra Escartín, Carla (eds.) *Towards Responsible Machine Translation: Ethical and Legal Considerations in Machine Translation*. 4. Aufl. Cham: Springer, 185-213. https://doi.org/10.1007/978-3-031-14689-3_10 (Stand: 21.06.2026).
- Steding, Sören (2009). Machine Translation in the German Classroom: Detection, Reaction, Prevention. *Die Unterrichtspraxis/Teaching German* 42 (2), 115-218. <https://doi.org/10.1111/j.1756-1221.2009.00052.x> (Stand: 21.06.2026).
- Stein, Daniel (2009). Maschinelle Übersetzung – ein Überblick. *Journal for Language Technology and Computational Linguistics* 24 (3), 1-18.
- Stewart, Marcus (2025). 11Bit Studios Responds To The Alters Generative AI Controversy. *Game Informer*, 30.06.2025. <https://gameinformer.com/2025/06/30/11bit-studios-responds-to-the-alters-generative-ai-controversy> (Stand: 21.06.2026).
- Tieber, Michael (2022). *Die Berechenbarkeit des Übersetzens. Translationskonzepte in der Computerlinguistik*. Berlin: Springer.
- Toral, Antonio & Sánchez-Cartagena, Victor (2017). A Multifaceted Evaluation of Neural versus Phrase-Based Machine Translation for 9 Language Directions. *Proceedings of the 15th Conference of the European Chapter of the Association for Computational Linguistics: Volume 1, Long Papers*, 1063-1073. <https://aclanthology.org/E17-1100/> (Stand: 21.06.2026).
- Tosun, Sümeyra (2024). Machine translation: Turkish-English bilingual speakers' accuracy detection of evidentiality and preference of MT. *Cognitive Research: Principles and Implications* 9, 1-12. <https://doi.org/10.1186/s41235-024-00535-z> (Stand: 21.06.2026).
- TransMedia Catalonia Research Group (2026). *Fun For All: 8th International Conference on Video Game Translation and Accessibility. Game Localisation and Accessibility in the Age of Machine Translation and AI*. <https://webs.uab.cat/videogamesaccess/> (Stand: 21.06.2026).
- Venuti, Lawrence (1994). *The Translator's Invisibility. A History of Translation*. London: Routledge.

- Wang, Haifeng; Wu, Hua; He, Zhongjun; Huang, Liang & Ward Church, Kenneth (2022). Progress in Machine Translation. *Engineering* 18, 143-153.
- Weaver, Warren (1949). *Translation. Memorandum*. New York: Rockefeller Foundation.
<https://aclanthology.org/1952.earlymt-1.1.pdf> (Stand: 21.06.2026).
- Wong, Billy Tak Ming (2023). Example-Based Machine Translation. In: Chan, Sin-wai (ed.) *The Routledge Encyclopedia of Translation Technology*. 2. Aufl. Abingdon/New York: Routledge, 145-159.

Anhang

Textpassagen der Untersuchung

Originaltext	Frage_ID	Offizielle Übersetzung (A)	Google Translate (B)	Google Translate + Post-Editing (C)
New Game	UI_Menue	Neues Spiel	Neues Spiel	Neues Spiel
Load Game		Spiel laden	Spiel laden	Spiel laden
Other Campaigns		Andere Kampagnen	Weitere Kampagnen	Weitere Kampagnen
Downloadable Content		Inhalte zum Herunterladen	Herunterladbare Inhalte	Zusatzinhalte
Player Profile		Spielerprofil	Spielerprofil	Spielerprofil
Options		Optionen	Optionen	Einstellungen
Credits		Mitwirkende	Credits	Abspann
Quit		Beenden	Beenden	Spiel beenden
Quit				
Upload gameplay feedback	UI_Optionen	Gameplay-Feedback hochladen	Gameplay-Feedback hochladen	Gameplay-Feedback hochladen
Download previously purchased content		Zuvor erworbenen Inhalt herunterladen	Zuvor gekaufte Inhalte herunterladen	Zuvor gekaufte Inhalte herunterladen
Take achievement and story screenshots		Screenshots von Erfolgen und Ereignissen machen	Screenshots für Erfolge und die Story erstellen	Screenshots bei Erfolgen und während der Handlung aufnehmen
Notify me when screenshots are taken		Melden, wenn Screenshots gemacht wurden	Benachrichtige mich, wenn Screenshots erstellt wurden	Bei Screenshots benachrichtigen
Upload screenshots		Screenshots hochladen	Screenshots hochladen	Screenshots hochladen
Upload screenshots		Charakterprofil hochladen	Charakterprofil hochladen	Charakterprofil hochladen

Upload character profile				
Warrior Warriors are powerful fighters, focusing on melee and ranged weapons to deal with their foes. They can withstand and deliver a great deal of punishment, and have a strong understanding of tactics and strategy. Specializations for a warrior include berserker, templar, champion, and reaver. Class benefits: +4 strength, +3 dexterity, +3 constitution	UI_Krieger	Krieger Krieger sind mächtige Kämpfer, die ihren Gegnern vor allem mit Nah- und Fernkampfwaffen begegnen. Sie können hohen Schaden verursachen und verkraften und verstehen außerdem viel von Taktik und Strategie. Die Spezialisierungen eines Kriegers umfassen Berserker, Templer, Champion und Plünderer. Klassenboni: +4 Stärke, +3 Geschicklichkeit, +3 Konstitution	Krieger Krieger sind mächtige Kämpfer, die sich auf Nah- und Fernkampfwaffen spezialisieren, um ihre Feinde zu bezwingen. Sie können viel einstecken und austeilen und verfügen über ein ausgeprägtes Verständnis von Taktik und Strategie. Zu den Spezialisierungen eines Kriegers gehören Berserker, Templer, Champion und Plünderer. Klassenboni: +4 Stärke, +3 Geschicklichkeit, +3 Konstitution	Krieger Krieger sind mächtige Kämpfer, die ihre Feinde mit Nah- und Fernkampfwaffen bezwingen. Sie können viel einstecken und austeilen und sind erfahrene Taktiker und Strategen. Zu den Spezialisierungen eines Kriegers gehören Berserker, Templer, Champion und Plünderer. Klassenboni: +4 Stärke, +3 Geschicklichkeit, +3 Konstitution
Cone of Cold Cone of Cold (Primal) Activated	UI_Magie	Kältekegel Kältekegel (Urtümlich) Aktiviert Reichweite: Kurz	Kältekegel Kältekegel (Urmagie) Aktiviert Reichweite: Kurz	Kältekegel Kältekegel (Urmagie) Aktiviert Reichweite: Kurz

Range: Short Activation: 40 Cooldown: 15s Requires: 25 Magic The caster's hands erupt with a cone of frost, freezing targets solid unless they pass a physical resistance check, and slowing their movement otherwise. Targets frozen solid by Cone of Cold can be shattered with a critical hit. Friendly fire possible.		Aktivierung: 40 Regenerationszeit: 15s Benötigt: 25 Magie Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Kegel aus Frost, der Ziel, die bei einer Prüfung ihrer körperlichen Widerstandskraft scheitern, tiefgefriert und ansonsten ihre Bewegungsgeschwindigkeit verringert. Durch den Kältekegel tiefgefrorene Ziele können durch einen kritischen Treffer zerschmettert werden. Auch Verbündete können davon betroffen sein.	Aktivierung: 40 Abklingzeit: 15 Sek. Benötigt: 25 Magie Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Frostkegel hervor, der Ziele einfriert, sofern sie keinen physischen Widerstandswurf bestehen. Andernfalls wird ihre Bewegung verlangsamt. Ziele, die durch den Kältekegel eingefroren sind, können durch einen kritischen Treffer zerschmettert werden. Treffer auf eigene Verbündete sind möglich.	Aktivierung: 40 Abklingzeit: 15 Sek. Voraussetzung: 25 Magie Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Frostkegel hervor, der Ziele zu Eis erstarren lässt, wenn ihre physische Widerstandskraft zu gering ist. Andernfalls wird ihre Bewegung verlangsamt. Ziele, die durch den Kältekegel erstarrt sind, können durch einen kritischen Treffer zerschmettert werden. Treffer auf eigene Verbündete sind möglich.
Lesser Health Poultice A skilled herbalist has rendered a variety of medicinal ingredients into this soothing,	UI_Heilung	Schwacher Wundumschlag Ein fähiger Kräuterkundiger hat aus zahlreichen medizinischen Zutaten diese beruhigende und heilende Substanz gefertigt. Benutzen: Wundumschläge stellen	Heilmittel-Umschlag Ein erfahrener Kräuterkundiger hat verschiedene Heilpflanzen zu diesem wohltuenden und stärkenden Mittel verarbeitet.	Milder Heilumschlag Ein erfahrener Kräuterkundiger hat verschiedene Heilpflanzen zu diesem wohltuenden und stärkenden Mittel verarbeitet.

restorative substance. Use: Health poultices instantly restore some of the user's health.		umgehend einen Teil der Gesundheit des Anwenders wieder her.	Anwendung: Heilmittel-Umschläge tragen unmittelbar zur Verbesserung des allgemeinen Wohlbefindens bei.	Anwendung: Heilumschläge stellen einen Lebenspunkteteil des Benutzers sofort wieder her.
Alistair: Why do you always go on about how stupid I am? I'm not stupid, am I? Morrigan: If you need to ask the question... Alistair: Because it hurts my manly feelings, you know. All one of them. Morrigan: Then I'll be sure to write you an apology once all of this is over. Alistair: I was educated by the Chantry. I studied history. They don't make stupid templars.	DIA_Alistair	Alistair: Warum sagt Ihr immer wieder, dass ich dumm sei? Das stimmt doch gar nicht, oder? Morrigan: Na, wenn Ihr das schon jemand fragen müsst... Alistair: Es verletzt nämlich meine männlichen Gefühle, wisst Ihr? Also, das eine, das ich habe. Morrigan: Dann werde ich mich schriftlich bei Euch entschuldigen, sobald das alles hier vorüber ist. Alistair: Ich wurde von der Kirche erzogen und habe Geschichte studiert. Es gibt keine dummen Templer. Morrigan: Dann muss ich mich geirrt haben. Ich bin tief beeindruckt. Alistair: Seid Ihr nicht. Ihr hört mir	Alistair: Warum redest du immer davon, wie dumm ich bin? Ich bin doch nicht dumm, oder? Morrigan: Wenn du das schon fragen musst ... Alistair: Weil es meine Männlichkeit verletzt, weißt du. Meine ganze Männlichkeit. Morrigan: Dann werde ich dir sicher eine Entschuldigung schreiben, sobald das hier vorbei ist. Alistair: Ich wurde von der Chantry ausgebildet. Ich habe Geschichte studiert. Die machen keine dummen Templer. Morrigan: Dann muss ich mich	Alistair: Warum redest du immer davon, wie dumm ich bin? Ich bin doch nicht dumm, oder? Morrigan: Wenn du schon fragen musst ... Alistair: So etwas verletzt mich in meiner bescheidenen Männlichkeit, verstehst du? Morrigan: Dann werde ich dir sicher eine Entschuldigung schreiben, sobald alles vorbei ist. Alistair: Ich wurde von der Kirche ausgebildet. Habe Geschichte studiert. Es gibt keine dummen Templer. Morrigan: Dann muss ich mich wohl geirrt haben. Ich bin

Morrigan: Then I must have been mistaken. I'm very impressed. Alistair: No you're not. You're not even listening to me. Morrigan: My, you are smarter than you look after all. Your Chantry must have been very proud.		nicht mal zu. Morrigan: Ihr seid ja doch klüger als Ihr ausseht. Eure Kirche ist sicher sehr stolz auf Euch.	wohl geirrt haben. Ich bin sehr beeindruckt. Alistair: Nein, bist du nicht. Du hörst mir ja gar nicht zu. Morrigan: Du bist ja doch klüger, als du aussehst. Deine Chantry muss sehr stolz auf dich gewesen sein.	sehr beeindruckt. Alistair: Nein, bist du nicht. Du hörst mir ja gar nicht zu. Morrigan: Du bist ja doch nicht so dumm wie du aussehst. Deine Kirche ist sicher sehr stolz auf dich.
Morrigan: Stop looking at me, mongrel. I have nothing you want! Dog: (Whine.) Morrigan: Why do you keep staring at me so, you flea-ridden beast? Can you not tell when you are not wanted? Dog: (Whine.) Morrigan: I	DIA_Hund	Morrigan: Sieh mich nicht so an, du Köter. Ich habe nichts für dich! Hund: (Winselt.) Morrigan: Warum starrst du mich so an, du Flohfell? Merkst du nicht, wenn du nicht erwünscht bist? Hund: (Winselt.) Morrigan: Die Anwesenheit von Wildtieren habe ich gern. Stinkende Haustierwölfe gehören nicht dazu. Hund: (Winselt.)	Morrigan: Hör auf, mich so anzustarren, du Köter! Ich hab nichts, was du willst! Hund: (Wimmert.) Morrigan: Warum starrst du mich so an, du verflohtes Biest? Merkst du denn nicht, dass du hier unerwünscht bist? Hund: (Wimmert.) Morrigan: Ich genieße die Gesellschaft von Wildtieren. Nicht von	Morrigan: Hör auf, mich so anzustarren, du Köter! Ich hab nichts für dich! Hund: (Winselt.) Morrigan: Warum starrst du mich so an, du verflohtes Biest? Merkst du denn nicht, dass du hier unerwünscht bist? Hund: (Winselt.) Morrigan: Ich genieße die Gesellschaft von Wildtieren. Nicht von

enjoy the company of creatures of the wild. Not stench-ridden, domesticated wolves. Dog: (Whine.) Morrigan: And he persists! Mad-dening! Dog: (Happy bark!)		Morrigan: Und diese Sturheit! Ich werde wahnsinnig! Hund: (Glückliches Bellen!)	stinkenden, zahmen Wölfen. Hund: (Wimmert.) Morrigan: Und er hört nicht auf! Zum Verücktwerden! Hund: (Fröhlich bellt!)	stinkenden, zahmen Wölfen. Hund: (Winselt.) Morrigan: Und er gibt nicht auf! Zum Verücktwerden! Hund: (Bellt fröhlich!)
Oghren: Elf! Zevran: Oghren! Oghren: I have something to say to you! Zevran: I'm all ears, as we elves like to say. Oghren: I... Well, now I forgot. Zevran: Alas. Oghren: But just know I had something. Zevran: You've had	DIA_Zevran	Oghren: Elf! Zevran: Oghren? Oghren: Ich hab Euch etwas zu sagen. Zevran: Ich bin ganz Ohr, wie wir Elfen zu sagen pflegen. Oghren: Ich äh... Jetzt hab ichs vergessen. Zevran: Schade. Oghren: Ich bin ganz sicher ich hatte da etwas. Zevran: So ein ET-WAS hattet Ihr schon öfter. Das ist Teil Eures Charmes.	Oghren: Elf! Zevran: Oghren! Oghren: Ich muss dir etwas sagen! Zevran: Ich bin ganz Ohr, wie wir Elfen so schön sagen. Oghren: Ich ... nun ja, jetzt habe ich es vergessen. Zevran: Ach. Oghren: Aber glaub mir, ich hatte etwas zu sagen. Zevran: Du hättest wohl schon einiges zu sagen. Das gehört	Oghren: Elf! Zevran: Oghren! Oghren: Ich muss dir etwas sagen! Zevran: Ich bin ganz Ohr, wie wir Elfen so schön sagen. Oghren: Ich ... habs vergessen. Zevran: Wie schade. Oghren: Aber glaub mir, ich hatte einen. Zevran: Du hättest wohl schon mehrere. Das gehört zu deinem Charme.

several somethings, I suspect. It's part of your charm.			zu deinem Charme.	
Sten: Stop that. Leliana: (Giggles.) Stop what? Sten: That. Looking at me and giggling. Leliana: I can't help it! You're so big and stoic! Who would have thought you'd be a big softie? Sten: Stop saying that. I am a soldier of the Beresaad. I am not a "softie." Leliana: (Giggles.) Softie. Sten: ...I hate humans.	DIA_Leliana	Sten: Hört auf damit. Leliana: (Kichert.) Womit? Sten: Damit. Mich anzusehen und zu kichern. Leliana: Ich kann nichts dagegen machen! Ihr seid so groß und unerschütterlich! Wer hätte gedacht, dass Ihr ein ganz weiches Herz habt? Sten: Hört auf, das zu sagen! Ich bin ein Soldat der Beresaad. Ich habe kein weiches Herz. Leliana: (Kichert.) Weichherz! Sten: ... Ich hasse die Menschen.	Sten: Hör auf damit. Leliana: (Kichert.) Womit denn? Sten: Damit. Dass du mich anschaust und kicherst. Leliana: Ich kann nichts dafür! Du bist so groß und stoisch! Wer hätte gedacht, dass du so ein Weichei bist? Sten: Hör auf, so was zu sagen. Ich bin ein Soldat der Beresaad. Ich bin kein Weichei. Leliana: (Kichert.) Weichei. Sten: ...Ich hasse Menschen.	Sten: Lass das. Leliana: (Kichert.) Was denn? Sten: Dein Anschauen und Kichern. Leliana: Ich kann nichts dafür! Du bist so groß und stoisch! Wer hätte gedacht, dass du so ein Weichei bist? Sten: Hör auf, so was zu sagen. Ich bin ein Soldat der Beresaad. Ich bin kein Weichei. Leliana: (Kichert.) Weichei. Sten: ... Ich hasse Menschen.
Wynne: Alistair, what's this? Alistair: It's a sock?	DIA_Socken	Wynne: Alistair, was ist das? Alistair: Ein Strumpf. Wynne: Ein schmutziger	Wynne: Alistair, was ist das? Alistair: Eine Socke?	Wynne: Alistair, was ist das? Alistair: Eine Socke?

Wynne: It's a filthy sock. How did it find its way to my bedroll? Alistair: Maybe it likes you? Socks are sneaky like that. Anyway, it's not mine. Wynne: It has your name stitched on it. Alistair: Oh. Ha, ha. Ha. Part of templar training, back at the Chantry. The men were... always getting their socks mixed up. Anyway, uh, sorry about that. I'll take it from you right now. One of my socks is feeling a little damp anyway. A change would be nice.		Strumpf. Wie kommt er in mein Bettzeug? Alistair: Vielleicht mag er Euch? Strümpfe sind ziemlich gerissen. Mir gehört er jedenfalls nicht. Wynne: Euer Name ist eingestickt. Alistair: Oh. Haha. Das gehörte zu meiner Templerausbildung, damals in der Kirche. Die Männer haben... immer ihre Strümpfe verwechselt. Nun, äh, tut mir leid. Ich befreie Euch umgehend davon. Einer meiner Strümpfe ist ohnehin etwas feucht, da tut ein Wechsel not. Wynne: Ihr wollt ihn anziehen? Er ist schmutzig! Alistair: Und trocken. Wir sind auf dieser Reise nicht gerade mit Luxus verwöhnt. Wynne: Ihr habt schreckliche Unarten angenommen.	Wynne: Eine dreckige Socke. Wie ist die denn auf meinen Schlafsack gekommen? Alistair: Vielleicht mag sie dich ja? Socken sind so schlau. Jedenfalls ist sie nicht meine. Wynne: Dein Name ist draufgestickt. Alistair: Oh. Ha, ha. Ha. Das gehörte zur Templerausbildung, damals in der Chantry. Die Männer... haben ständig ihre Socken verwechselt. Na ja, äh, tut mir leid. Ich nehme sie dir gleich ab. Eine meiner Socken ist sowieso etwas feucht. Ein Wechsel wäre schön. Wynne: Du willst sie anziehen? Die ist ja dreckig! Alistair: Und trocken! Wir reisen hier nicht gerade im Luxus.	Wynne: Eine dreckige Socke. Wie ist die denn auf meinen Schlafsack gekommen? Alistair: Vielleicht mag sie dich ja? Socken sind ziemlich gewieft. Mir gehört sie jedenfalls nicht. Wynne: Dein Name ist draufgestickt. Alistair: Oh. Ha, ha. Ha. Das gehörte zur Templerausbildung, damals in der Kirche. Die Männer... haben ständig ihre Socken verwechselt. Na ja, äh, tut mir leid. Ich nehme sie dir gleich ab. Eine meiner Socken ist sowieso etwas feucht. Ein Wechsel wäre nicht schlecht. Wynne: Du willst sie anziehen? Die ist ja dreckig! Alistair: Und trocken! Wir reisen hier nicht gerade im Luxus.
--	--	---	--	--

Wynne: You're going to put it on? It's filthy! Alistair: And dry! We're not exactly traveling in the lap of luxury here. Wynne: What hideous habits you've picked up.			Wynne: Was für schreckliche Angewohnheiten du dir doch angewöhnt hast.	Wynne: Was für Schrecklichkeiten du dir doch angewöhnt hast.
In the rest of the civilized world, it is common belief that Antiva has no king. I assure you, gentle readers, that this is untrue. The line of kings in Antiva has remained unbroken for two and a half thousand years—it is simply that nobody pays any attention to them whatsoever. The nation is ruled in truth by a	KOD_Antiva	In der übrigen zivilisierten Welt geht man davon aus, dass Antiva keinen König hat. Aber ich versichere Euch, werter Leser, dass dem nicht so ist. Die Königslinie von Antiva wurde seit zweieinhalbtausend Jahren nicht unterbrochen – was daran liegt, dass sich absolut niemand für den König interessiert. Beherrscht wird das Land nämlich von einer Gruppe von Händlerprinzen. Es handelt sich dabei nicht um echte Prinzen, sondern um Besitzer von Banken, Handelshäusern und Weinanbaugebieten. Ihre Macht misst sich	In der übrigen zivilisierten Welt herrscht die weitverbreitete Ansicht, Antiva habe keinen König. Ich versichere Ihnen, verehrte Leser, dass dies nicht stimmt. Die Königslinie Antivas ist seit zweieinhalbtausend Jahren ununterbrochen – nur schenkt ihr niemand Beachtung. Das Land wird in Wahrheit von einer Gruppe einflussreicher Kaufleute regiert. Sie sind keine Fürsten im eigentlichen Sinne, sondern Oberhäupter von Banken,	In der übrigen zivilisierten Welt herrscht die weitverbreitete Ansicht, Antiva habe keinen König. Ich versichere Ihnen, werter Leser, dass dies nicht stimmt. Die Königslinie Antivas ist seit zweieinhalbtausend Jahren ununterbrochen – nur schenkt ihr niemand Beachtung. Das Land wird in Wahrheit von einer Gruppe von Händlerprinzen regiert. Sie sind keine Prinzen im eigentlichen Sinne, sondern Besitzer von Banken,

collection of merchant princes. They are not princes in the literal sense, but heads of banks, trading companies, and vineyards. Their power is conferred strictly by wealth. But Antiva is not primarily renowned for its peculiar form of government, nor for its admittedly unparalleled wines. Antiva is known for the House of Crows. Since Antivans are well known for being good at everything but fighting, it is more than a little ironic that Antiva possesses the most deadly assassins in the world.		ausschließlich an ihrem Reichtum. Aber Antiva ist weniger für seine eigenwillige Regierungsform oder seinen zugegebenermaßen unvergleichlichen Wein bekannt, sondern eher für das Haus der Krähen. Antivaner können so ziemlich alles außer kämpfen, daher mutet es nachgerade ironisch an, dass dort die tödlichsten Meuchelmörder der Welt residieren. Sie sind so berühmt, dass Antiva deshalb kein stehendes Heer unterhält. Kein König würde seinen Truppen befehlen, Antivas Grenzen anzugreifen, und kein General wäre verrückt genug, einen derartigen Feldzug anzuführen. Der Angriff wäre vermutlich sogar erfolgreich, aber seine Verursacher hätten nichts mehr davon. – Aus „Auf der Suche nach Wissen: Die Reisen eines Scholaren der Kirche“ von Bruder Genitivi	Handelsgesellschaften und Weingütern. Ihre Macht beruht allein auf Reichtum. Antiva ist jedoch nicht in erster Linie für seine besondere Regierungsform oder seine zweifellos unvergleichlichen Weine bekannt. Antiva ist berühmt für das Haus der Krähen. Da die Antivaner bekanntlich in allem gut sind, nur nicht im Kämpfen, ist es mehr als nur ein wenig ironisch, dass Antiva die tödlichsten Assassinen der Welt besitzt. Ihr Ruf ist so groß, dass Antiva kein stehendes Heer unterhält: Kein König ist bereit, seine Truppen zum Angriff auf ihre Grenzen zu befehlen, und kein General ist wahnsinnig genug, eine solche Invasion zu führen. Der Angriff wäre vermutlich erfolgreich gewesen, doch seine Anführer hätten den Tag	Handelsgesellschaften und Weingütern. Ihre Macht beruht allein auf Reichtum. Antiva ist jedoch nicht in erster Linie für seine besondere Regierungsform oder seine zweifellos unvergleichlichen Weine bekannt. Antiva ist berühmt für das Haus der Krähen. Da die Antivaner bekanntlich in allem gut sind, nur nicht im Kämpfen, ist es mehr als nur ein wenig ironisch, dass Antiva die tödlichsten Assassinen der Welt besitzt. Ihr Ruf ist so groß, dass Antiva kein stehendes Heer unterhält: Kein König ist bereit, seine Truppen zum Angriff auf ihre Grenzen zu befehlen, und kein General ist wahnsinnig genug, eine solche Invasion zu führen. Der Angriff wäre vermutlich erfolgreich, doch seine Anführer würden ihn nicht
---	--	--	---	---

Their fame is such that Antiva keeps no standing army: No king is willing to order his troops to assault her borders, and no general is mad enough to lead such an invasion. The attack would likely succeed, but its leaders would not see the day. —From In Pursuit of Knowledge: The Travels of a Chantry Scholar by Brother Genitivi			nicht mehr erlebt. —Aus „Auf der Suche nach Wissen: Die Reisen eines Gelehrten der Chantry“ von Bruder Genitivi	überleben. — Aus „Auf der Suche nach Wissen: Die Reisen eines Kirchengelehrten“ von Bruder Genitivi
Before the fall of Arlathan, even before Arlathan itself, the civilization of the elves stretched across all of Thedas like a great, indolent cat. This armor was made for temple guards in a	KOD_Arlathan	Alte Elfenrüstung Vor dem Fall von Arlathan, ja, sogar noch vor Arlathan, breitete sich die Zivilisation der Elfen über ganz Thedas aus, wie eine riesige, träge Katze. Diese Rüstung wurde für Tempelwachen angefertigt, zu einer Zeit, als die Schöpfer noch zu den Elfen sprachen. Die	Antike Elfenrüstung Vor dem Fall Arlathans, ja sogar vor Arlathan selbst, erstreckte sich die Zivilisation der Elfen wie eine große, träge Katze über ganz Thedas. Diese Rüstung wurde für Tempelwachen in	Antike Elfenrüstung Vor dem Fall Arlathans, ja sogar vor Arlathan selbst, erstreckte sich die Zivilisation der Elfen wie eine große, träge Katze über ganz Thedas. Diese Rüstung wurde für Tempelwachen in

time when the Creators still spoke to the elves. The techniques of its forging, even the name of the metal it is forged from, have long since faded from memory.		Schmiedetechnik und selbst der Name des Metalls, aus dem die Rüstung besteht, sind längst aus den Erinnerungen verschwunden.	einer Zeit gefertigt, als die Schöpfer noch zu den Elfen sprachen. Die Techniken ihrer Herstellung, ja selbst der Name des Metalls, aus dem sie geschmiedet wurde, sind längst in Vergessenheit geraten.	einer Zeit geschmiedet, als die Schöpfer noch zu den Elfen sprachen. Ihre Herstellungstechnik, ja selbst der Name des Metalls, aus dem sie geschmiedet wurde, sind längst in Vergessenheit geraten.
Meditations and Odes to Bees Oh, fair damsel of the garden, Arlessa of honey-suckle and rose, I humbly beg your gracious pardon For the offense that here arose. Surely your work is far too vital To be interrupted by one like me I am in no way entitled To earn the notice of a honeybee. I was a fool to pluck that flower	KOD_Gedicht	Meditationen und Oden an die Bienen Oh, hübsches Fräulein des Gartens, Arlessa von Geißblatt und Rosen, verzeiht, dass ich, müde des Wartens, Euch hier bedränge voll Tosen. Euer Werk ist viel zu wichtig, als dass einer wie ich es stört. Es steht mir nicht zu, das ist richtig, dass mich eine Honigbiene erhört. Ich war ein Narr, diese Blume zu pflücken; auch wenn's für meine Herzens Dame war. Binnen Stundenfrist werd ich mit and'ren Euch beglücken doch nur wenn ihr mich lasst, ganz klar.	Meditationen und Oden an die Bienen Oh, du schöne Gartenschönheit, Arlessa von Geißblatt und Rose, ich bitte demütig um Verzeihung für die Beleidigung, die mir hier widerfahren ist. Wahrlich, deine Arbeit ist viel zu wichtig, als dass sie von jemandem wie mir gestört würde. Ich habe kein Recht, die Aufmerksamkeit einer Honigbiene zu erregen. Ich war ein Narr, diese Blume zu pflücken	Meditationen und Oden an die Bienen Oh, du zartes Gartenfräulein, Arlessa von Geißblatt und Rosen, ich bitte demütig um Verzeihung für die Beleidigung, die dir hier widerfahren ist. Wahrlich, deine Arbeit ist viel zu wichtig, als dass sie von jemandem wie mir gestört würde. Ich habe kein Recht, die Aufmerksamkeit einer Honigbiene zu erregen. Ich war ein Narr, diese Blume zu pflücken

For my lady fair. On my honor I Swear to bring you dozens more within the hour If you give me leave to try. Listen traveler, if you would walk the garden paths some spring: Mind that you don't trespass, for the gardeners do sting. —Anonymous		Hör zu, o Wand'rer, wenn du im Frühling durchschreitest die Gärten: Gib Acht, denn die stechenden Gärtner könnten dies als Angriff werten. — Anonym	für meine schöne Dame. Bei meiner Ehre schwöre ich, dir innerhalb einer Stunde Dutzende weitere zu bringen, wenn du mir die Erlaubnis dazu gibst. Höre, Wanderer, wenn du eines Frühlings die Gartenwege entlangwandern willst: Hüte dich davor, unerlaubt zu betreten, denn die Gärtner stechen. —Anonym	für meine schöne Dame. Bei meiner Ehre schwöre ich, dir innerhalb einer Stunde Dutzende weitere zu bringen, wenn du mir die Erlaubnis dazu gibst. Höre, Wanderer, wenn du eines Frühlings die Gartenwege entlangwandern willst: Hüte dich davor, unerlaubt zu betreten, denn die Gärtner stechen. —Anonym
Rage Demon Encountered in the Fade, the true form of a rage demon is a frightening sight: a thing of pure fire, its body seemingly made of amorphous lava and its eyes two pinpricks of baleful light radiating from its core. The	KOD_Wutdämon	Dämon des Zorns Trifft man im Nichts auf einen Dämon des Zorns in seiner wahren Form, ist das ein furchterregender Anblick: pures Feuer, ein Körper wie aus Lavamassen, der sich ständig verändert, und in der Mitte zwei Augen, die einen unheilvoll und stechend wie Nadeln anstarren. Die Fähigkeiten eines solchen Dämons ruhen in dem Feuer seines Kerns. Wer ihm zu nahe kommt, gerät in Flammen, und	Wutdämon Die wahre Gestalt eines Wutdämons, die man im Schleier begegnet, ist ein furchterregender Anblick: ein Wesen aus reinem Feuer, dessen Körper scheinbar aus formloser Lava besteht und dessen Augen zwei winzige, unheilvolle Lichtpunkte sind, die aus seinem Kern strahlen. Die Fähigkeiten eines solchen Dämons	Wutdämon Die wahre Gestalt eines Wutdämons, die man im Nichts begegnet, ist ein furchterregender Anblick: ein Wesen aus reinem Feuer, dessen Körper scheinbar aus formloser Lava besteht und dessen Augen zwei winzige, unheilvolle Lichtpunkte sind, die aus seinem Kern strahlen. Die Fähigkeiten eines solchen Dämons

abilities of such a demon center on the fire it generates. It burns those who come near, and the most powerful of its kind are able to lash out with bolts of fire and even firestorms that can affect entire areas. Fortunately, even powerful rage demons are less intelligent than most other varieties. Their tactics are simple: attack an enemy on sight with as much force as possible until it perishes. Some rage demons carry over their heat-based abilities into possessed hosts, but otherwise the true form is		die Mächtigsten von ihnen verschießen Feuerblitze und können Feuertürme entfachen, die ganze Gebiete verwüsten. Zum Glück sind Dämonen des Zorns meist weniger intelligent als andere Arten. Ihre Taktik ist einfach: einen Feind mit so viel Macht wie möglich angreifen, bis er vergeht. Manche Dämonen des Zorns behalten ihre Feuerfähigkeiten auch im Körper eines Wirtkörpers bei, aber sonst sieht man ihre wahre Form außerhalb des Nichts meist nur dann, wenn ein Magier sie für eine besondere Aufgabe beschwört. —Niederschrift eines Vortrags von Vheren, Kommandant der Templer von Tantervale, 6:86 des Zeitalters des Stahls	konzentrieren sich auf das von ihm erzeugte Feuer. Es verbrennt jeden, der sich nähert, und die mächtigsten unter ihnen können Feuerblitze und sogar Feuertürme entfesseln, die ganze Gebiete erfassen. Glücklicherweise sind selbst mächtige Wutdämonen weniger intelligent als die meisten anderen Arten. Ihre Taktik ist einfach: Sie greifen einen Feind sofort mit aller Kraft an, bis er stirbt. Manche Wutdämonen übertragen ihre hitzebasierten Fähigkeiten auf besessene Wirte, aber ansonsten zeigt sich die wahre Gestalt meist außerhalb des Schleiers, wenn sie von einem Magier beschworen wird, um dessen Befehle auszuführen. —Abschrift eines Vortrags	konzentrieren sich auf das von ihm erzeugte Feuer. Es verbrennt jeden, der sich nähert, und die mächtigsten unter ihnen können Feuerblitze und sogar Feuertürme entfesseln, die ganze Gebiete erfassen. Glücklicherweise sind selbst mächtige Wutdämonen weniger intelligent als die meisten anderen Arten. Ihre Taktik ist einfach: Sie greifen einen Feind sofort mit aller Kraft an, bis er stirbt. Manche Wutdämonen übertragen ihre hitzebasierten Fähigkeiten auf besessene Wirte, aber ansonsten zeigt sich die wahre Gestalt meist außerhalb des Nichts, wenn sie von einem Magier beschworen wird, um dessen Befehle auszuführen. —Abschrift eines Vortrags
--	--	---	--	---

mostly seen outside of the Fade when it's specifically summoned by a mage to do his bidding. —Transcript of a lecture given by Vheren, Templar-Commander of Tantervale, 6:86 Steel			von Vheren, Templer-Kommandant von Tantervale, 6:86 Stahl	von Vheren, Templer-Kommandant von Tantervale, 6:86 Zeitalter des Stahls
The Chant of Light: Redemption Many are those who wander in sin, Despairing that they are lost forever, But the one who repents, who has faith Unshaken by the darkness of the world, And boasts not, nor gloats Over the misfortunes of the weak, but takes delight	KOD_Gesang	Der Gesang des Lichts: Erlösung Viele Sünder wandern umher und fürchten, dass sie auf ewig verloren sind, doch wer glaubt und bereut, ungerührt von der Finsternis der Welt, wer weder prahlt noch Häme zeigt angesichts des Unglücks der Schwachen, sondern sich erfreut an des Erbauers Gesetz und Schöpfung, dem wird der Segen des Erbauers Frieden bringen. Das Licht wird ihn sicher über die Wege dieser Welt bis in die nächste leiten.	Der Gesang des Lichts: Erlösung Viele irren in Sünde umher, und verzweifeln, für immer verloren zu sein. Doch wer Buße tut und glaubt, unerschüttert von der Finsternis der Welt, und sich nicht rühmt noch freut über das Unglück der Schwachen, sondern sich freut an Gottes Gesetz und Schöpfung, sie wird erfahren den Frieden des Segens des Schöpfers.	Der Gesang des Lichts: Erlösung Viele irren in Sünde umher, und verzweifeln, für immer verloren zu sein, Doch die, die Buße tut und glaubt, unerschüttert von der Finsternis der Welt, und sich nicht rühmt noch freut über das Unglück der Schwachen, sondern sich freut an des Erbauers Gesetz und Schöpfung, sie wird erfahren

In the Maker's law and creations, she shall know The peace of the Maker's benediction. The Light shall lead her safely Through the paths of this world, and into the next. For she who trusts in the Maker, fire is her water. As the moth sees light and goes toward flame, She should see fire and go towards Light. The Veil holds no uncertainty for her, And she will know no fear of death, for the Maker Shall be her beacon and her shield, her foundation and her sword. —From Transfigurations 10		Denn für den, der dem Erbauer vertraut, wird Feuer zu Wasser. So wie die Motte das Licht sieht und der Flamme zustrebt, sieht er das Feuer und strebt dem Lichte zu. Der Schleier bedeutet dann nicht Unklarheit, und es gibt keine Angst vor dem Tode mehr, denn der Erbauer wird Lichtsignal und Schild sein, Fundament und Schwert. —Aus Übergang 10	Das Licht wird sie sicher leiten durch die Wege dieser Welt und in die nächste. Denn wer dem Schöpfer vertraut, für den ist Feuer Wasser. Wie die Motte das Licht sieht und sich der Flamme zuwendet, so soll sie das Feuer sehen und sich dem Licht zuwenden. Der Schleier birgt für sie keine Ungewissheit, und sie wird keine Furcht vor dem Tod kennen, denn der Schöpfer wird ihr Leuchter und ihr Schild, ihr Fundament und ihr Schwert sein. —Aus Verklärung 10	den Frieden des Segens des Erbauers. Das Licht wird sie sicher leiten durch die Wege dieser Welt und in die nächste. Denn die, die dem Erbauer vertraut, für die ist Feuer Wasser. Wie die Motte das Licht sieht und sich der Flamme zuwendet, so soll sie das Feuer sehen und sich dem Licht zuwenden. Der Schleier birgt für sie keine Ungewissheit, und sie wird keine Furcht vor dem Tod kennen, denn der Erbauer wird ihr Leuchter und ihr Schild, ihr Fundament und ihr Schwert sein. —Aus Verklärung 10
---	--	---	--	--

Kommentare der Proband:innen

I D	Fra ge_I D	K a- te g o ri e	U rt ei l	Kommentar	K o r r e k t?
7 8	UI_ Krie ger	B	M a- s c h i n e	Plünderer klingt irgendwie seltsam?	R i c h t i g
7 8	UI_ Ma- gie	A	M a- s c h i n e	"der Ziel"? Sollte es nicht der "Ziele" sein?	F a l s c h
7 8	UI_ Hei- lung	B	M e n s c h	komische Wortwahl?	F a l s c h
7 8	DIA_ So- cken	C	M a- s c h i n e	Klingt irgendwie nicht so flüssig?	R i c h t i g
8 7	UI_ Krie ger	A	M a- s c h i n e	Meine Vermutung bezieht sich vor allem auf das Wort "Klassenboni", es hört sich im normalen Sprachgebrauch sehr unnatürlich an, auch wenn es grammatikalisch korrekt ist. Meine Erwartung wäre das Wort "Klassenbonus" gewesen.	F a l s c h
8 7	UI_ Ma- gie	B	M e n s c h	Wörter im Text wie "Widerstandswurf" oder "Kältekegel" fühlen sich wie sehr direkte Übersetzungen von typischen RPG Begriffen an welche jemand versucht hat so original getreu wie möglich zu übersetzen. Ich vermute daher das ein Mensch dahinter steckt.	F a l s c h

87	UI_Optionen	A	Maschine	Basierend auf den vorherigen Fragen, welche alle auf biegen und brechen versucht haben Begriffe auf Deutsch zu übersetzten, sticht das Wort "Gameplay-Feedback" als etwas heraus was zum Releasezeitpunkt keine wirkliche Übersetzung in Wörterbüchern hatte und damit ein Übersetzer Probleme damit gehabt haben könnte.	Falsch
87	KOD_Antiva	B	Maschine	Ich kann es nicht genau beschreiben, der letzte Absatz hört sich an einigen Stellen schlicht sehr unnatürlich an. Zusammen mit dem Fakt, dass es sich um ein Schriftstück im Spiel zu handeln scheint, kann ich mir gut vorstellen dass es durch eine Maschine übersetzt wurde.	Richtig
87	KOD_Gedicht	C	Maschine	Mich verwirrt der Zusammenhang des Textes. Im ersten Absatz wird schienbar von einer Frau gesprochen, im zweiten jedoch von einer "Honigbiene". Es kommt mir so vor als würde der original Text von einer "fleisigen Biene" reden, und dies also Honigbiene übersetzt wurde.	Richtig
87	DIA_Alistair-Morgan	C	Mein Sch	Der Dialog hört sich recht natürlich an, wenn man es liest ohne dass etwas heraussticht. Aufgrund der Übersetzer zum Zeitpunkt des Game releases würde ich einen Menschen vermuten.	Falsch
89	UI_Krieger	C	Maschine	Der 2te Satz nutzt 3 mal und. Ein Mensch würde Kommas setzen, damit der Lesefluss nicht so sehr unterbrochen wird.	Richtig
89	UI_Magie	C	Mein Sch	Worte wie erstarren, andernfalls, lassen mich auf einen Menschen tippen. Das englische war warscheinlich freezes, eine Maschine hätte friert ein gewählt.	Falsch
89	KOD_Wutdaemon	B	Maschine	Gramatikfehler im ersten Satz (, denen man), letzter Satz (beschworen wird müsste bewchworen werden heißen, da beschwören sich auf dämon und nicht Gestalt bezieht.)	Richtig

8 9	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	A	M e n s c h	Ich hab noch keine Maschine gesehen, die den Konjunktiv verwendet	R i c h t i g
8 9	DIA _Le- lia- naS- ten	C	M a- s c h i n e	Dein Anschauen klingt in diesem Kontext komisch. Starren, beobachten scheinen besser angebracht. Klingt sehr nach wörtlicher Übersetzung	R i c h t i g
8 9	DIA _So- cken	C	M e n s c h	Gewieft, schrecklichkeiten. Sind Worte die eher selten geworden sind. Seltene Worte lassen mich auf einen Menschen tippen	F a l s c h
1 0 6	UI_ Me- nue	A	M e n s c h	Sieht nach einem Menü aus der Era vor Season Pass usw.	R i c h t i g
1 0 6	UI_ Krie- ger	A	M a- s c h i n e	Ein Krieger ist eher nur auf Nahkampf ausgelegt in diesen Settings.	F a l s c h
1 0 6	UI_ Ma- gie	B	M e n s c h	Schwierig.	F a l s c h
1 0 6	UI_ Hei- lung	A	M a- s c h i n e	Warum Wundumschlag	F a l s c h
1 0 6	KO D_	B	M a- s c	träge Katze ?	R i c h t i g

	Ar-lath an		hi n e		
1 0 6	DIA_A-lista ir-Morri-gan	C	M a-s c hi n e	Da fehlt bei "Du mir ja gar nicht zu " ein hörst. Unter anderem lief die Konversation etwas anders ab .	R i c h t i g
1 0 7	UI_Krieger	C	M e n s c h	Ich erinnere mich, dass es im englischen "battle-hardened" hieß, was auf deutsch kampferprobt wäre, also denke ich, dass diese Übersetzung hier von einem Menschen gemacht worden ist.	F a l s c h
1 0 7	UI_Magie	A	M a-s c hi n e	Ich denke dass Regenerationszeit sich auf "Cooldown" bezieht, dass ich aus vielen Spielen kenne. Die korrekte Übersetzung wäre meiner Meinung nach Abklingzeit, daher denke ich, dass es sich um eine maschinelle Übersetzung handelt.	F a l s c h
1 0 7	UI_Optionen	C	M a-s c hi n e	Gameplay-Feedback klingt meiner Meinung nach komisch.	R i c h t i g
1 0 7	UI_Heilung	B	M a-s c hi n e	Heilmittel-Umschlag klingt ebenfalls komisch. Ich würde es persönlich Wickel nennen.	R i c h t i g
1 0 7	KO_D_An-tiva	A	M e n s c h	klingt gut, nicht komisch	R i c h t i g
1 0 7	KO_D_Ar-lath an	A	M e n s c h	Klingt gut	R i c h t i g

1 0 7	KO D_ Ge- dich t	A	M e n s c h	Da sich Wörter reimen, denke ich dass es Menschlich ist	R i c h t i g
1 0 7	KO D_ Wut dae- mon	B	M e n s c h	Klingt stilistisch gut, nur Wutdämon ist ein bisschen komisch	F a l s c h
1 0 7	KO D_ Ge- sang	A	M e n s c h	klingt stilistisch sehr gut	R i c h t i g
1 0 7	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	A	M a- s c h i n e	"Es verletzt nämlich meine männlichen Gefühle, wisst Ihr? Also, das eine, das ich habe. " Erst Plural, dann Singular? Ich würde es übersetzten "Also, das was mir noch verblieben ist" oder "Das was ich noch habe" oder "Das was noch vorhanden ist".	F a l s c h
1 0 7	DIA _Hu nd	C	M a- s c h i n e	"Und er gibt nicht auf! Zum Verrücktwerden!" ich würde "Und er hört einfach nicht auf!" oder "Und er lässt nicht nach" bevorzugen.	R i c h t i g
1 0 7	DIA _Le- lia- naS- ten	B	M e n s c h	Ich denke Weichei ist keine maschinelle übersetzung :D	F a l s c h
1 0 7	DIA _So- cken	A	M a- s c h i n e	"Wir sind auf dieser Reise nicht gerade mit Luxus verwöhnt" klingt sehr komisch übersetzt. Besser wäre "Wir sind auf dieser Reise nicht gerade verwöhnt worden." oder "Auf dieser Reise können wir uns Luxus kaum leisten"	F a l s c h
1 1 0	UI_ Me- nue	B	M e n s	Ein sehr einfacher und simpler Text. Man würde dafür keine Ma- schine brauchen.	F a l s c h

			c h		
1 1 0	UI_ Krie ger	B	M e n s c h	Der Satzbau und die Wortwahl ist sehr Menschlich.	F a l s c h
1 1 0	UI_ Ma- gie	A	M e n s c h	Ich denke aufgrund, dass der Satzbau etwas Komplexer ist, dass eine Maschine hier Fehler in der Grammatik gemacht hätte.	R i c h t i g
1 1 0	UI_ Op- tio- nen	A	M e n s c h	Wieder ein sehr simpler Text. Es ist schwer zu sagen ob Mensch oder Maschine, jedoch denke ich nicht das man hierfür eine Ma- schine braucht.	R i c h t i g
1 1 0	KO D_ An- tiva	A	M e n s c h	Bei dieser Länge hatte eine Maschine Fehler gemacht. Ebenfalls ist der Satzbau sehr Menschlich.	R i c h t i g
1 1 0	KO D_ Ge- dich t	A	M e n s c h	Eine Maschine hätte sich im Reimschema vertan bzw nicht beachtet	R i c h t i g
1 1 0	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	A	M e n s c h	Der Dialog fühlt sich sehr Menschlich an	R i c h t i g
1 1 0	DIA _Hu nd	B	M e n s c h	Der Dialog fühlt sich sehr Menschlich an	F a l s c h
1 1 0	DIA _Ze vran	C	M e n s	Fühlt sich Ebenfalls sehr Menschlich an	F a l s c h

			c h		
1 1 0	DIA _Le- lia- naS- ten	C	M e n s c h	Nochmals fühlt sich sehr Menschlich an. Keine Fehler, Keine ungewöhnliche Worte die man eigentlich nicht benutzt.	F a l s c h
1 1 6	UI_ Krie ger	A	M a- s c h i n e	"Begegnen" erscheint mir zu sehr nach 1:1 übersetzung von "meet" (their opponents....) an	F a l s c h
1 1 6	UI_ Op- tio- nen	C	M e n s c h	Englische "Fachbegriffe" wurden beibehalten	F a l s c h
1 1 7	UI_ Me- nue	B	M a- s c h i n e	"Weitere Kampagnen" und "Spielerprofil" fühlen sich nicht ganz richtig an	R i c h t i g
1 1 7	UI_ Krie ger	C	M a- s c h i n e	Der ganze Text hat einen eigenartigen Lesefluss. Vorallem der Satz "Zu den Spezialisierungen eines Kriegers gehören Berserker, Temp-ler, Champion und Plünderer." fühlt sich falsch an.	R i c h t i g
1 1 7	UI_ Ma- gie	C	M a- s c h i n e	Wechsel zwischen "Kältekegel" und "Frostkegel", obwohl es kein Synonym ist, da es sich um einen Eigennamen handelt. Der Satz "Treffer auf eigene Verbündete sind möglich." fühlt sich falsch an. Was sind "eigene Verbündete"? Gibt es "fremde Verbündete"? Es würde sich "menschlicher" anfühlen, wenn der Satz folgend lauten würde: "Verbündete können von dem Zauber getroffen werden"	R i c h t i g
1 1 7	UI_ Op- tio- nen	A	M a- s c h i n e	Was bedeutet "Melden, wenn Screenshots gemacht wurden"?	F a l s c h

1 1 7	UI_ Hei- lung	C	M a- s c h i n e	Glaube nicht, dass ein Mensch "Lebenspunkteteil" verwenden würde.	R i c h t i g
1 1 9	UI_ Me- nue	A	M e n s c h	relative Standardübersetzung eines Menüs. Konnte sowohl von Mensch als auch Maschine sein, tippe aber eher auf Mensch	R i c h t i g
1 1 9	UI_ Krie ger	B	M e n s c h	Krieger sind OP - keine Begründung	F a l s c h
1 1 9	DIA_ Ze- vran	B	M e n s c h	Maschinenoutput war 2009 eher wonky, die Dialoge (auch die vorhergehenden) lesen sich aber relativ gut	F a l s c h
1 4 0	UI_ Ma- gie	B	M a- s c h i n e	"kein physischer Widerstandswurf" ist eine clunky 1:1-Übersetzung, typisch für maschinelle Übersetzungen	R i c h t i g
1 4 0	DIA_ A- lista ir- Mor ri- gan	A	M e n s c h	"Das stimmt doch gar nicht, oder?" ist eine Verdeutschung von "thats not true , is it?", was Maschinen nicht so kontextuell übersetzen. Außerdem ist die Übersetzung von "you" als "Ihr/Euch/Eure" konsistent	R i c h t i g
1 4 2	UI_ Krie ger	A	M a- s c h i n e	Mehrfache Verwendung von "und" aneinandergereiht klingt wie eine Maschine die einfach Stück für Stück übersetzt	F a l s c h
1 4 2	UI_ Ma- gie	A	M a- s c	Tiefgefriert klingt etwas unhandlich deshalb sage ich Maschine	F a l s c h

			hi n e		
1 4 2	KO D_ An- tiva	B	M a- s c hi n e	"Das land wird in Wahrheit..." klingt sehr starr übersetzt	R i c h t i g
1 4 2	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	B	M a- s c hi n e	Der geschriebene Dialog wirkt sehr starr	R i c h t i g
1 4 2	DIA _Hu nd	C	M e n s c h	Der Dialog klingt natürlich	F a l s c h
1 4 2	DIA _Ze vran	A	M a- s c hi n e	Der Satz ich bin ganz Ohr klingt im deutschen nicht so wie das englische im all ears, daher machine weil ich erwarten würde das da im deutschen eine bessere Übersetzung für gäbe	F a l s c h
1 4 6	UI_ Me- nue	B	M a- s c hi n e	"weitere Kampagnen" komisch	R i c h t i g
1 4 6	UI_ Ma- gie	B	M a- s c hi n e	"Aktivierung" komisch	R i c h t i g
1 4 6	UI_ Hei- lung	A	M a- s c hi	"umgehend" und "Anwender" komisch	F a l s c h

			n e		
1 4 6	DIA _A- lista ir- Mor- ri- gan	B	M a- s c hi n e	"Sicher" eine Entschuldigung komisch	R ic ht ig
1 4 6	DIA _Hu nd	B	M a- s c hi n e	Verfloht	R ic ht ig
1 4 6	DIA _So- cken	B	M a- s c hi n e	"Angewohnheiten angewöhnt"	R ic ht ig
1 4 7	UI_ Me- nue	C	M e n s c h	Standard Begriffe die in jedem Spiel zu finden sind, daher schwer zu sagen. Bei "Abspann" bin ich mir aber nicht ganz sicher, weiß aber auch nicht, was sich hinter dem Punkt verbirgt	F al sc h
1 4 7	UI_ Krie ger	C	M e n s c h	"Nah- und Fernkampfwaffen" richtige verwendung und vernünftiger textfluss	F al sc h
1 4 7	UI_ Ma- gie	B	M a- s c hi n e	Urmagie wird im deutscher eher selten verwendet. Der Text liest sich sehr holperig bzw man muss mehrmals nachlesen um den text zu verstehen	R ic ht ig
1 4 7	UI_ Op- tio- nen	A	M a- s c hi n e	Screenshots von Erfolgen und Ereignissen machen Melden, wenn Screenshots gemacht wurden Screenshots machen sagt keiner. Screenshots werden erstellt	F al sc h

1 4 7	UI_ Hei- lung	B	M e n s c h	Ein erfahrener Kräuterkundige(r) hat verschiedene. ich weiß nicht ob das richtiges deutsch ist. aber beide sätze klingen so, dass jemand versucht hat einen text zu übersetzen und dabei stark auf die richtige bedeutung geachtet hat, anstatt mit der gleichen intention	F a l s c h
1 4 7	KO D_ An- tiva	C	M e n s c h	tl:dr	F a l s c h
1 4 7	KO D_ Ar- lath an	A	M a- s c h i n e	erster satz zu kompliziert	F a l s c h
1 4 7	KO D_ Ge- dich t	C	M a- s c h i n e	das ist kein reim	R i c h t i g
1 4 7	KO D_ Ge- sang	C	M a- s c h i n e	auch kein reim, aber der liest sich schlechter	R i c h t i g
1 4 7	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	A	M a- s c h i n e	"Morrigan: Na, wenn Ihr das schon jemand fragen müsst..." komplett flasch. man versteht den zusammenhang zwischen den sätzen auch nicht	F a l s c h
1 4 7	DIA _Hu nd	C	M e n s c h	viel besser als der dialog davor. besserer sprachfluss	F a l s c h
1 4 7	DIA _Ze vran	C	M a- s c	Oghren: Aber glaub mir, ich hatte einen. einen? einen was?	R i c h t i g

			hi n e		
1 4 7	DIA _Le- lia- naS- ten	A	M e n s c h	siehe vorherige kommentare zu dialogen	R i c h t i g
1 4 7	DIA _So- cken	A	M a- s c h i n e	70%	F a l s c h
1 4 9	UI_ Me- nue	C	M e n s c h	Weitere Kampagnen und Abspann fallen mir hier auf, und Abspann gibt mir am meisten zu denken, da ich glaube eine KI würde es bei "Credits" belassen. Könnte aber genau so gut der Grund sein warum es dies nicht ist	F a l s c h
1 4 9	UI_ Op- tio- nen	C	M a- s c h i n e	Dritter und vierter Menüpunkt unterscheiden sich vom Gefühl her zu stark von den restlichen Menüpunkten	R i c h t i g
1 4 9	UI_ Hei- lung	A	M e n s c h	Wundumschlag ist natürlich ein Klasse Wort, aber ich habe irgendwie das gefühl, dass eine Maschine ein gängigeres Wort wählen würde	R i c h t i g
1 4 9	KO D_ Ge- dich t	C	M a- s c h i n e	Der letzte Absatz mit "unerlaubt zu betreten" fühlt sich an, als würde ein Bezugspunkt fehlen	R i c h t i g
1 4 9	KO D_ Ge- sang	A	M e n s c h	"strebt dem Lichte zu." und "Lichtsignal" geben mir zu denken, aber beim ersten würde ich einen Menschen hinter vermuten und beim zweiten würde ich eine Art Amateurhafte Übersetzung zu sagen.	R i c h t i g

1 5 1	UI_ Me- nue	C	M a- s c h i n e	Abspann fühlt sich falsch an, in der Regel gibt es englische Wörter, die 1:1 übernommen werden, und mein Bauchgefühl sagt mir, dass Credits (Abspann) eines davon sein müsste. Deshalb maschinell einfach alles direkt ins Deutsche übersetzt	R i c h t i g
1 5 1	UI_ Krie- ger	A	M e n s c h	außerdem fühlt sich wie ein Filler-Wort an, das ein Mensch einschleicht, eine Maschine nicht machen würde. Außerdem passt das vor allem nicht gut rein, ein Krieger kämpft klischeehaft mit Schwert (und Bogen), mit was soll ein Krieger im seltenen Fall (konträr zu vor allem) denn sonst kämpfen?	R i c h t i g
1 5 1	UI_ Ma- gie	C	M e n s c h	Zaubernden ist zwar grammatikalisch korrekt, fühlt sich für mich aber eher nach neutralem Genderquatsch an, ich denke eine Maschine würde eher zum generischen Maskulinum tendieren	F a l s c h
1 5 1	UI_ Op- tio- nen	C	M e n s c h	Gameplay-Feedback ist quasi eingedeutscht, jeder Spieler versteht, was gemeint ist, und deshalb wurde das Englisch beibehalten, eine Maschine hätte das versucht ins Deutsche zu übersetzen	F a l s c h
1 5 1	UI_ Hei- lung	C	M a- s c h i n e	Sieht nach einer sehr professionellen, gar in Richtung akademischer, Übersetzung aus, da hier komplexere Wörter verwendet werden (Heilumschlag mit Glottisschlag sowie Lebenspunkteteil wegen der Länge), die man Aufgrund einer jüngeren Zielgruppe als Mensch wahrscheinlich eher kürzer gestaltet hätte.	R i c h t i g
1 5 1	KO_ D_ An- tiva	C	M a- s c h i n e	Bin mir hier unsicher, aber der zweite Absatz fühlt sich wieder so an, als hätte man einfach Sätze übersetzt und nicht logisch kombiniert, man hätte sich Satz 3 sparen können und das stattdessen mit bspw "..., dessen Macht auf Reichtum beruht" übersetzen können	R i c h t i g
1 5 1	KO_ D_ Ar- lath an	C	M e n s c h	Fühlt sich professionell an, dieses mal keine einzelnen Sätze, sondern so viel wie möglich kombiniert, damit es noch natürlich wirkt, und durch die eingeworfenen "ja"s hat man dem Text Charakter gegeben, als würde ein Erzähler uns etwas über den Gegenstand erklären, denke das würde auch keine Maschine machen	F a l s c h
1 5 1	KO_ D_ Ge- dich t	A	M e n s	Bei Gedichten geht es ums reimen, eine Maschine könnte das zwar übersetzen, aber weiß ja nicht, was ein Reim ist, deshalb hat es ein Mensch übersetzt.	R i c h t i g

			c h		
1 5 1	KO D_ Wut dae- mon	A	M a- s c hi n e	Doppelpunktsätze fühlen sich maschinell an	F a l s c h
1 5 1	KO D_ Ge- sang	B	M e n s c h	gläubische Texte haben so einen Stil an sich, den ein reines Überset- zungsprogramm nicht finden würde, deshalb ist es mMn von einem Menschen übersetzt	F a l s c h
1 5 1	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	B	M a- s c hi n e	Fühlt sich wie eine 1:1 Übersetzung an, da die ganzen Sätze nicht kombiniert wurden, sondern bei kurzen Sätzen geblieben sind, als hätte man das Game für 4-jährige designt	R i c h t i g
1 5 1	DIA _Hu nd	B	M a- s c hi n e	Fröhlich bellt ist falsch im Deutschen, müsste bellt Fröhlich heißen, und das hat die Maschine wahrscheinlich aufgrund der Länge nicht hinbekommen	R i c h t i g
1 5 1	DIA _Ze vran	A	M a- s c hi n e	Fühlt sich kalt an, keinerlei Emotionen	F a l s c h
1 5 1	DIA _Le- lia- naS- ten	B	M a- s c hi n e	Wieder zu kurze Sätze, die ein Muttersprachler kombiniert hätte	R i c h t i g
1 5 1	DIA _So- cken	C	M a- s c hi n e	Fühlt sich kalt an	R i c h t i g

1 5 2	UI_ Me- nue	B	M a- s c h i n e	Könnte beides sein. Das ist zu wenig Material um es einzuschätzen. Aber Content als Downloadable Content als Herunterladbare Inhalte zu übersetzen erscheint mir etwas unpassend.	R i c h t i g
1 5 2	UI_ Krie- ger	B	M a- s c h i n e	Taktik und Strategie sind eine unnötige Dopplung, die ein Mensch erkannt und weggelassen hätte.	R i c h t i g
1 5 2	DIA_ A- lista ir- Mor ri- gan	C	M e n s c h	Habe Geschichte studiert (Ohne Ich) lässt den Templer dummer wirken, würde aber im englischen nicht den Effekt haben.	F a l s c h
1 5 2	DIA_ Ze- vran	B	M e n s c h	Ich bin ganz ohr als feststehender deutscher Begriff.	F a l s c h
1 5 9	UI_ Me- nue	B	M e n s c h	Ich könnte falsch liegen, aber meines Gefühls nach wurden viele Begriffe wie "other adventures" in RPGs als Kampagnen übersetzt	F a l s c h
1 5 9	UI_ Krie- ger	C	M a- s c h i n e	einstecken und verteilen ist zu modern/umgangssprachlich für Übersetzungsbranche 2009 in DE	R i c h t i g
1 5 9	UI_ Op- tio- nen	B	M a- s c h i n e	"die Story", aber Anglizismen waren in der Branche nicht üblich	R i c h t i g

1 5 9	DIA _Le- lia- naS- ten	B	M a- s c h i n e	in DA:O wird generell gesiezt, wenn ich mich nicht täusche (und in vielen RPGs auf deutsch generell bspw Skyrim)	R i c h t i g
1 6 0	UI_ Me- nue	A	M e n s c h	Llassisches Game-Menü	R i c h t i g
1 6 0	UI_ Krie ger	A	M a- s c h i n e	klingt nach automatischer übersetzung aus dem englischen	F a l s c h
1 6 0	UI_ Ma- gie	C	M e n s c h	klingt menschlich	F a l s c h
1 6 0	UI_ Op- tio- nen	C	M a- s c h i n e	klingt nach automatischer übersetzung	R i c h t i g
1 6 0	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	B	M a- s c h i n e	klingt nach automatischer übersetzung aus dem englischen	R i c h t i g
1 7 4	UI_ Krie ger	B	M e n s c h	"Einstecken und austeilen und" ist m. M. n. ein Fehler der einer Ma- schine nicht passiert, da diese nach einstecken ein Komma setzen würde.	F a l s c h
1 7 4	UI_ Ma- gie	A	M a- s c	Das Urtürmlich fühlt sich einfach falsch an, es passt nicht als ob ein Wort "falsch" übersetzt wurde.	F a l s c h

			hi n e		
1 7 4	UI_ Hei- lung	C	M e n s c h	Lebenspunkteteil. Ich glaube hier hat ein Mensch das "an" vergessen, als sollte hier Lebenspunkteanteil stehen.	F a l s c h
1 7 4	KO D_ An- tiva	A	M a- s c h i n e	"Nachgerade"	F a l s c h
1 7 4	KO D_ Ar- lath an	B	M e n s c h	Fühlt sich menschlich an.	F a l s c h
1 7 4	KO D_ Ge- dich t	B	M e n s c h	Wie vor.	F a l s c h
1 7 4	KO D_ Wut dae- mon	B	M e n s c h	Ich denke Fehler in der Kommasetzung.	F a l s c h
1 7 4	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	C	M a- s c h i n e	Ich kanns nicht beschreiben es wirkt einfach zu "clean" und leblos.	R i c h t i g
1 7 4	DIA _Ze vran	A	M e n s c h	Es wirkt durch die Art und Weise wie es geschrieben ist wie eine menschliche Interaktion, als hätte es Leben.	R i c h t i g

1 7 4	DIA _Le- lia- naS- ten	C	M a- s c h i n e	"Dein Anschauen" wirkt zu wörtlich übersetzt. Ich vermute ein Mensch hätte eher "Deine Blicke" übersetzt.	R i c h t i g
1 7 4	DIA _So- cken	B	M a- s c h i n e	Es wirkt einfach leblos. Außerdem ist das "Ha, ha. Ha." irgendwie komisch.	R i c h t i g
1 7 9	UI_ Krie- ger	B	M e n s c h	Maschine hätte vermutlich "Champion" ebenfalls übersetzt	F a l s c h
1 8 3	UI_ Me- nue	B	M e n s c h	Credits wurde nicht übersetzt	F a l s c h
1 8 3	UI_ Krie- ger	C	M e n s c h	Unschöne Wortwiederholung von und wirkt irgendwie menschlich	F a l s c h
1 8 3	UI_ Hei- lung	B	M e n s c h	Eleganter/Verständlicher Satzbau	F a l s c h
1 8 3	DIA _A- lista- ir- Mor- ri- gan	C	M a- s c h i n e	Dann muss ich mich wohl geirrt haben. Ich bin sehr beeindruckt. "I'm impressed" kann im Englischen besser allein stehen als "Ich bin beeindruckt", ich denke ein Mensch würde den Zusammenhang klar machen	R i c h t i g
1 8 3	DIA _Ze- vran	C	M a- s c h i	Die letzten beiden Sätze ergeben (für mich keinen Sinn, was ist mit einem gemeint?)	R i c h t i g

			n e		
1 8 9	UI_ Krie ger	C	M e n s c h	Das Wort "bezwingen" würde eine KI meiner Meinung nach nicht so verwenden	F a l s c h
1 8 9	DIA_ Le- lia- naS- ten	A	M e n s c h	Würde eine KI "you" als "Ihr" übersetzen?	R i c h t i g
1 9 1	UI_ Me- nue	C	M a- s c h i n e	"Abspann" und "Weitere Kampagnen" scheint für mich, ohne näheres wissen über den Kontext des Menüs, wie eine Maschinelle Übersetzung aus dem Englischen	R i c h t i g
1 9 1	UI_ Krie ger	B	M a- s c h i n e	"Templer" "Konstitution" "Champion" sowie die redewendung "viel einstecken und austeilen" sind maschinell aus dem Englischen übersetzt mMn.	R i c h t i g
1 9 1	KO_ D_ An- tiva	C	M a- s c h i n e	Em-dash? Für mich ohnehin suspekt.	R i c h t i g
1 9 2	UI_ Me- nue	B	M e n s c h	Ausschlaggebend für meine Entscheidung war "Credits", da ich der Meinung bin dass eine KI versucht hätte zu übersetzen, obwohl in Spielen der Begriff auch in der deutschen Sprache etabliert ist (Ist natürlich abhängig vom Prompt und Kontext). Weitere Kampagnen ist mir etwas zu holprig, aber bei älteren Spielen kann das durchaus mal vorkommen.	F a l s c h
1 9 2	UI_ Krie ger	B	M e n s c h	Hier würde ich es am Begriff "Klassenboni" fest machen. Der Begriff ist ein Zusammengesetzter Begriff den ich denke nur von einem Muttersprachler erwarten würde, der schon Erfahrung mit Spielen in der Vergangenheit gehabt hat.	F a l s c h
1 9 2	UI_ Ma- gie	C	M a- s	Formulierung wirken nicht rund und im Spielekontext z. T. nicht passend.	R i c

			c h i n e		ht ig
1 9 2	UI_ Hei- lung	C	M a- s c h i n e	"Heilumschlag" sowie "Lebenspunkteteil" wirken zu grob.	R i c h t ig
1 9 5	UI_ Me- nue	A	M a- s c h i n e	Andere Kampagnen klingt nicht wie ein typischer Menüpunkt für (vermute ich) DLC Kampagnen	F a l s c h
1 9 5	UI_ Krie ger	B	M e n s c h	Es hat dieses Gefühl von etwas holziger Lokalisierung	F a l s c h
1 9 5	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	B	M a- s c h i n e	Klingt nach meinem begrenzten Wissen des Dragon Age settings nach einem Sprachstil den ich nicht erwarte	R i c h t ig
1 9 8	UI_ Krie ger	A	M a- s c h i n e	Den letzten Satz mit den Spezialisierungen finde ich nicht besonders elegant (zu den Spezialisierungen zählen o.Ä. vll. besser), aber Spieleübersetzungen sind ja oft schief. Schwer entscheidbar.	F a l s c h
1 9 8	UI_ Ma- gie	B	M e n s c h	Auch hier der letzte Satz etwas schief, aber schwer entscheidbar.	F a l s c h
1 9 8	UI_ Op- tio- nen	A	M a- s c h i	Die vierte Zeile ist schon arg.	F a l s c h

			n e		
1 9 8	UI_ Hei- lung	C	M a- s c h i n e	Lebenspunkteteil ist grausig.	R i c h t i g
1 9 8	KO D_ An- tiva	B	M a- s c h i n e	Wenig elegant. "Ihr Ruf ist so groß," "Antivaner" "mehr als nur ein wenig ironisch"	R i c h t i g
1 9 8	KO D_ Ar- lath an	A	M a- s c h i n e	"sind längst aus den Erinnerungen verschwunden" schief, aber schwer zu sagen.	F a l s c h
1 9 8	KO D_ Wut dae- mon	B	M e n s c h	Der Text enthält mehrere Grammatikfehler. Schwer entscheidbar.	F a l s c h
1 9 8	KO D_ Ge- sang	C	M a- s c h i n e	Kein besonders eleganter Text. Das Femininum verwirrt.	R i c h t i g
1 9 8	DIA _A- lista ir- Mor- ri- gan	A	M a- s c h i n e	Fließt nicht, aber mag am Dialog liegen. Das Original zu sehen würde wirklich helfen.	F a l s c h
1 9 8	DIA _Hu nd	C	M e n s c h	Eine großartige Szene. Liest sich rund.	F a l s c h

1 9 8	DIA _So- cken	C	M a- s c h i n e	Holperig.	R i c h t i g
2 0 4	UI_ Krie ger	A	M a- s c h i n e	Der zweite Satz, "hohen schaden verursachen und verkraften und..." liest sich durch die Wiederholung des "und"s schlecht, ich würde von einem Menschen erwarten dies zu meiden	F a l s c h
2 0 4	UI_ Op- tio- nen	C	M a- s c h i n e	"Screenshots bei Erfolgen aufnehmen" wirkt unnötig kompliziert	R i c h t i g
2 0 9	UI_ Me- nue	A	M e n s c h	Bin mir ziemlich sicher, dass das ge au so im Menü bei DA:O aufgelistet war und dieses spiel vor automatisierter übersetzung entstanden ist.	R i c h t i g
2 1 2	UI_ Me- nue	C	M e n s c h	Schwer zu sagen, ein bis zwei Wort Übersetzung sollten Maschinele Übersetzer eigentlich gut hinkriegen	F a l s c h
2 1 2	UI_ Krie ger	C	M e n s c h	Zugegeben keine besonders fundierte Begründung, aber ich denke nicht, das eine KI auf "Klassenboni" kommen würde	F a l s c h
2 1 2	UI_ Ma- gie	B	M a- s c h i n e	Mir scheint die Übersetzung von "Kältekegel" etwas zu stumpf. Ich hoffe ein übersetzer hätte hier eine etwas "schönere" Übersetzung gefunden	R i c h t i g
2 1 2	UI_ Op- tio- nen	B	M a- s c	"Benachrichtige mich" klingt wie eine stumpfe Übersetzung von "notify me".	R i c h t i g

			hi n e		
2 1 2	UI_ Hei- lung	A	M a- s c hi n e	"beruhigend" ist irgendwie merkwürdig	F a l s c h
2 1 2	KO D_ An- tiva	B	M e n s c h	Hört sich natürlich an, wen auch "Assasinen" eine interessante Formulierung ist	F a l s c h
2 1 2	KO D_ Ar- lath an	B	M e n s c h	Klingt natürlich	F a l s c h
2 1 2	KO D_ Ge- dich t	A	M e n s c h	Die Verwendung von "and'ren" und extravaganter Satzstrukturen klingt für mich eher nach einer menschlichen Übersetzung	R i c h t i g
2 1 2	KO D_ Wut dae- mon	C	M a- s c hi n e	Irgendwie etwas unnatürlich, aber sehr schwr zu sagen	R i c h t i g
2 1 2	KO D_ Ge- sang	A	M a- s c hi n e	"Lichtsignal" klingt unnatürlich. Ich denke ein Mensch hätte da ein besseres Wort gefunden	F a l s c h
2 1 2	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	C	M a- s c hi n e	Klingt irgendwie sehr unrund und gestellt.	R i c h t i g

2 1 2	DIA _Hu nd	A	M a- s c h i n e	Flohfell und Haustierwolf habe ich noch nie als Begriffe gehört	F a l s c h
2 1 2	DIA _Ze vran	C	M a- s c h i n e	Ich verstehe nicht ganz worauf sich der "einen" bezieht. Gedanken?	R i c h t i g
2 1 2	DIA _Le- lia- naS- ten	B	M e n s c h	Fühlt sich Recht natürlich an	F a l s c h
2 1 2	DIA _So- cken	A	M e n s c h	Fühlt sich natürlich an. Die Formulierung "da tut [] not" klingt nach etwas was ich nicht unbedingt von einer KI erwarten würde	R i c h t i g
2 1 3	UI_ Ma- gie	C	M a- s c h i n e	Frostkegel als Beschreibung für kaeltekegel	R i c h t i g
2 1 3	UI_ Op- tio- nen	C	M a- s c h i n e	Bei screenshots benachrichtigen	R i c h t i g
2 1 3	KO D_ Wut dae- mon	A	M a- s c h i n e	Vergeht	F a l s c h
2 1 3	DIA _So- cken	A	M a- s	Ihr?	F a l

			c h i n e		sc h
2 1 5	UI_ Me- nue	B	M a- s c h i n e	"Weitere Kampagnen" klingt für mich etwas zu formal und nicht zu 100% die Bedeutung treffend	R i c h t i g
2 1 5	UI_ Krie ger	B	M e n s c h	Klingt nach einem professionell verfassten Text	F a l s c h
2 1 5	UI_ Ma- gie	B	M a- s c h i n e	Teilweise etwas plump und redundant (wörtlich aus dem Englischen, z.B. 'Aktiviert', oder 'eigene Verbündete')	R i c h t i g
2 1 5	UI_ Op- tio- nen	B	M e n s c h	Schwer zu sagen, frei nach Gefühl.	F a l s c h
2 1 5	UI_ Hei- lung	A	M a- s c h i n e	Heilende Substanz passt mMn nicht so gut zu 'fertigen', klingt zu wörtlich.	F a l s c h
2 1 5	KO D_ An- tiva	B	M a- s c h i n e	'[...] Antiva die tödlichsten Assassinen der Welt besitzt.', und 'Ihr Ruf ist so groß [...]' klingen zu unnatürlich.	R i c h t i g
2 1 5	KO D_ Ar- lath an	B	M a- s c h i	'träge Katze' ergibt im Deutschen wenig Sinn, klingt nach einer zu wörtlichen Übersetzung.	R i c h t i g

			n e		
2 1 5	KO D_ Ge- dich t	A	M e n s c h	Reimschema beachtet	R i c h t i g
2 1 5	KO D_ Wut dae- mon	A	M a- s c h i n e	'Einen Feind [...] angreifen, bis er vergeht.' klingt zu wörtlich.	F a l s c h
2 1 5	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	A	M e n s c h	Übersetzung klingt etwas freier als ich von einer Maschine erwarten würde. Außerdem Verwendung des Pluralis Majestatis, erwarte ich eher von Mensch als Maschine.	R i c h t i g
2 1 5	DIA _Hu nd	B	M a- s c h i n e	'Fröhlich bellt' klingt zu unnatürlich.	R i c h t i g
2 1 5	DIA _Ze vran	A	M e n s c h	'Ich bin ganz Ohr' als Sprichwort und Wortspiel gut übersetzt	R i c h t i g
2 1 5	DIA _Le- lia- naS- ten	C	M a- s c h i n e	'Anschauen und Kichern' klingt etwas unnatürlich	R i c h t i g
2 1 8	UI_ Me- nue	C	M e n s c h	Im Mentalen Vergleich zu anderen Spielen aus dieser Epoche die auch Lokalisiert wurden, ist eine Ganzheitliche Übersetzung schon bekannt. Auch von der Formulierung ist eine Menschliche Übersetzung denkbar, obwohl die Option "Weitere Kampagnen" die Bewertung unsicher macht.	F a l s c h

2 1 8	UI_ Krie ger	A	M e n s c h	Die Verwendung von Deutsch und Englisch (Hier Champion) lassen mich auf eine Menschliche Übersetzung schließen.	R i c h t i g
2 1 8	UI_ Ma- gie	A	M a- s c h i n e	Die Verwendung des Worts "Urtümlich" erscheint unerwartet. Auch der Satzbau, mit 2 Eingeschobenen Halbsätzen erscheint seltsam. Die Verwendung des Wortes "Magie" anstatt "Mana" oder ähnlichen erscheint eine Unnatürliche Wortwahl.	F a l s c h
2 1 8	UI_ Op- tio- nen	C	M e n s c h	Der Mix aus Deutsch und Englisch erscheint hier Natürlicher Sprachgebrauch zu sein.	F a l s c h
2 1 8	UI_ Hei- lung	A	M a- s c h i n e	Wurde aus einem Druiden ein Kräuterkundiger? Wenn ja, dann ist es eine Übersetzung die ich nicht bei einer Menschlichen sehen erwarten würde	F a l s c h
2 1 8	KO D_ Ar- lath an	A	M a- s c h i n e	Schöpfer dürften eine Spezifische Beschreibung haben die hier über- setzt wurde	F a l s c h
2 1 8	KO D_ Ge- dich t	A	M e n s c h	Einfache Reime, Verkürzung des Wanderer sowie verwendung des o anstatt ohh	R i c h t i g
2 1 8	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	C	M a- s c h i n e	Die vorletzte Aussage Alistair's, "Nein, bist du nicht." erscheint falsch Punktuiert worden zu sein. Der Tenor ist Mental Lauter als was hier steht.	R i c h t i g
2 1 8	DIA _Hu nd	A	M e n s	Ausdrücke erscheinen angemessen, Wortwahl die Originell ist wie "Flohfell", lassen auf Menschliche Übersetzung schließen.	R i c h t i g

			c h		
2 1 8	DIA _Ze vran	A	M e n s c h	Intonierung des ETWAS läßt auf Intention der Übersetzung schließen, bei der die Kernbotschaft verstanden wurde.	R i c h t i g
2 1 9	UI_ Me- nue	A	M a- s c h i n e	Andere Kampagnen sticht heraus	F a l s c h
2 1 9	UI_ Krie ger	C	M e n s c h	Einstecken und austeilen hört sich umgangssprachlich an	F a l s c h
2 1 9	UI_ Hei- lung	C	M a- s c h i n e	Längere, komplexere Satz im Vergleich zu vorherigen Fragen	R i c h t i g
2 2 2	UI_ Me- nue	A	M a- s c h i n e	Inhalte zum herunterladen klingt klobig	F a l s c h
2 2 3	UI_ Krie ger	B	M a- s c h i n e	- auf zwei Sachen spezialisieren (vor allem fernkampf, nicht als Unterstützung sondern wirklich spezialisiert?) als Krieger? klingt für mich komisch -> normalerweise sind waldläufer oder so auf fernkampf spezialisiert	R i c h t i g
2 2 3	UI_ Ma- gie	B	M a- s c h i n e	"sofern sie keinen physischen Widerstandswurf bestehen" was zur Hölle soll das heißen?	R i c h t i g

2 2 3	UI_ Op- tio- nen	B	M e n s c h	wirklich keine Ahnung kann beides sein	F a l s c h
2 2 3	UI_ Hei- lung	B	M a- s c h i n e	-sehr selten "umschlag" gehört, eher Verbände oder ähnliches, grade in Videospielen -> vielleicht aber der Zeit geschuldet in der das Spiel spielt	R i c h t i g
2 2 3	KO D_ An- tiva	C	M a- s c h i n e	"ihr Ruf ist so groß" würde man denke ich anders schreiben, zb be- rührtigt oder ähnliches generell sehr simpel geschrieben für einen Kodex Eintrag von einem kirchengelehrten	R i c h t i g
2 2 3	KO D_ Ge- dich t	B	M a- s c h i n e	Schöne gartenschönheit sehr sehr simpel für einen poetischen Text, keine reime goa nix	R i c h t i g
2 2 3	KO D_ Wut dae- mon	A	M e n s c h	fühlt sich an wie ein vortrag	R i c h t i g
2 2 3	KO D_ Ge- sang	A	M e n s c h	Wenn das ki erstellt ist isch over für uns	R i c h t i g
2 2 3	DIA _Hu nd	B	M a- s c h i n e	Weiß nicht recht, aber "fröhlich bellt"? müsste eher bellt fröhlich sein für mich	R i c h t i g
2 2 3	DIA _So- cken	A	M e n s	Wortspiel: strümpfe sind sehr gerissen	R i c h t i g

			c h		
2 2 4	UI_ Me- nue	C	M e n s c h	Wirkt zwar z.T. wie sehr direkte Übersetzungen, allerdings wirkt gerade "Zusatzinhalte" auf mich nicht sehr automatisch sondern eher menschlich mit Kontext übersetzt.	F a l s c h
2 2 4	UI_ Ma- gie	B	M a- s c h i n e	Kältekegel klingt sehr wie eine direkte Übersetzung. Ich könnte mir vorstellen, dass ein Mensch in der Übersetzung auf einen besser klingenden Namen achtet, der vielleicht keine eins zu eins übersetzung ist.	R i c h t i g
2 2 4	UI_ Hei- lung	A	M a- s c h i n e	"Benutzen" hört sich wie eine sehr direkte Übersetzung an, bei der ein Mensch eventuell eine besser klingende Übersetzung wie "Bei Benutzung:" verwendet hätte.	F a l s c h
2 2 5	UI_ Krie- ger	B	M a- s c h i n e	Ich bin mir sehr sicher, dass überall KlassenboNUS stehen würde statt Boni.	R i c h t i g
2 2 7	UI_ Me- nue	B	M a- s c h i n e	Bei DLCs von Herunterladbaren Inhalten zu reden ist bisschen "sus", im deutschen würde man vlt eher von Extrainhalten reden	R i c h t i g
2 2 8	UI_ Me- nue	C	M a- s c h i n e	"Abspann" klingt komisch. Meist heißt es auf deutsch auch einfach "Credits"	R i c h t i g
2 3 1	UI_ Me- nue	C	M e n s c h	Beides möglich. Wurde vor 30 Jahren vom Menschen so ins Deutsche übersetzt, würde Google aber genauso übersetzen.	F a l s c h

2 3 1	KO D_ Ar- lath an	A	M a- s c hi n e	"wie eine riesige, träge Katze."	F a l s c h
2 3 1	KO D_ Wut dae- mon	C	M a- s c hi n e	"die man im Nichts begegnet"	R i c h t i g
2 3 1	DIA _Le- lia- naS- ten	C	M a- s c hi n e	"Dein Anschauen"	R i c h t i g
2 3 1	DIA _So- cken	B	M a- s c hi n e	"Angewohnheiten angewöhnt"	R i c h t i g
2 3 8	UI_ Krie ger	B	M a- s c hi n e	Wortwahl: Ausdauer anstatt Konstitution	R i c h t i g
2 3 8	UI_ Ma- gie	C	M a- s c hi n e	Wortwahl: Wechsel zwischen Kältekegel und Frostkegel	R i c h t i g
2 3 8	UI_ Hei- lung	B	M a- s c hi n e	Anderer Stil	R i c h t i g

2 3 8	KO D_ Ge- sang	A	M a- s c h i n e	Wortwahl	F a l s c h
2 4 1	UI_ Me- nue	B	M e n s c h	Einzelne Wörter nahezu unmöglich	F a l s c h
2 4 1	UI_ Ma- gie	B	M a- s c h i n e	"Zaubernden" klingt nach einer neuen Geschlechtergerechten Über- setzung	R i c h t i g
2 4 1	UI_ Op- tio- nen	B	M e n s c h	Zu kurz	F a l s c h
2 4 1	UI_ Hei- lung	C	M e n s c h	Klingt zu kompliziert für eine Maschine	F a l s c h
2 4 1	KO D_ An- tiva	B	M a- s c h i n e	Der berühmte KI-Strich	R i c h t i g
2 4 1	KO D_ Ar- lath an	C	M a- s c h i n e	Stats fehlen	R i c h t i g
2 4 1	KO D_ Wut	B	M a- s c	Klingt komisch	R i c h t i g

	dae- mon		hi n e		
2 4 1	DIA _A- lista ir- Mor- ri- gan	C	M a- s c hi n e	Klingt irgendwie weichgespült	R ic ht ig
2 4 1	DIA _Hu nd	B	M e n s c h	Zu aggressiv für KI	F al sc h
2 4 1	DIA _Ze vran	C	M a- s c hi n e	Klingt weichgespült	R ic ht ig
2 4 8	UI_ Me- nue	C	M e n s c h	Sieht wie ein gewöhnliches Startmenü aus	F al sc h
2 4 8	UI_ Krie ger	B	M e n s c h	Standard-Sprache wie in typischen RPGs	F al sc h
2 4 8	UI_ Ma- gie	C	M a- s c hi n e	Komische Wortwahl, wie Frostkegel/Kältekegel, Widerstandskraft	R ic ht ig
2 4 8	UI_ Op- tio- nen	A	M a- s c hi n e	Melden, wenn Screenshots gemacht werden klingt komisch ohne Kontext	F al sc h

2 4 8	UI_ Hei- lung	A	M a- s c h i n e	Komische Wortwahl wie fähiger statt erfahrener, umgehend statt so- fort	F a l s c h
2 4 8	KO D_ Ar- lath an	C	M a- s c h i n e	Teils komische Wortwahl	R i c h t i g
2 4 8	DIA _Ze vran	A	M a- s c h i n e	Letzten zwei Sätze klingen komisch	F a l s c h
2 4 8	DIA _Le- lia- naS- ten	C	M e n s c h	Klingt wie ein natürliches Gespräch	F a l s c h
2 5 0	UI_ Me- nue	A	M e n s c h	Standard in Games	R i c h t i g
2 5 0	UI_ Ma- gie	B	M a- s c h i n e	Ein Mensch würde wahrscheinlich nicht die 1 zu 1 Übersetzung wählen	R i c h t i g
2 5 0	KO D_ Ge- dich t	A	M e n s c h	Ich hoffe es hat sich jemand die Mühe gemacht ein deutsches Ge- dicht daraus zu machen.	R i c h t i g
2 5 0	KO D_ Wut	C	M a- s c	Das liest sich furchtbar	R i c h t i g

	dae- mon		hi n e		
2 5 0	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	B	M e n s c h	Liest sich relativ natürlich	F a l s c h
2 5 0	DIA _Hu nd	B	M a- s c h i n e	Wildtiere?	R i c h t i g
2 5 0	DIA _So- cken	B	M a- s c h i n e	Komische Wortwahl, zb: "Ein Wechsel wäre schön"	R i c h t i g
2 5 1	UI_ Me- nue	C	M e n s c h	Klingt sehr typisch für ein Menü	F a l s c h
2 5 1	UI_ Krie ger	A	M a- s c h i n e	"verstehen viel von...", "Die Spezialisierungen umfassen" klingt un- nötig formell	F a l s c h
2 5 1	UI_ Ma- gie	A	M a- s c h i n e	Sehr formell, "urtümlich" ist unüblich im natürlichen Sprachge- brauch	F a l s c h
2 5 1	UI_ Op- tio- nen	A	M e n s c h	Die Verwendung von englischen Anglizismen halte ich für eine ty- pisch menschliche Sache	R i c h t i g

2 5 1	UI_ Hei- lung	A	M e n s c h	"Kräuterkundiger" klingt nach typisch deutscher Übersetzung	R i c h t i g
2 5 1	KO D_ An- tiva	C	M e n s c h	Klingt gut	F a l s c h
2 5 1	KO D_ Ar- lath an	B	M e n s c h	Ist glaube ich okay?	F a l s c h
2 5 1	KO D_ Ge- dich t	A	M a- s c h i n e	Verwendet die veraltete Rechtschreibung "Euch" und "müde des Wartens" wirkt zu grammatikalisch korrekt	F a l s c h
2 5 1	KO D_ Wut dae- mon	B	M a- s c h i n e	"die man begegnet"? Entweder "der" oder "denen"	R i c h t i g
2 5 1	KO D_ Ge- sang	B	M a- s c h i n e	Die Sätze haben zwar Beistriche, aber keinen verständlichen Zusammenhang	R i c h t i g
2 5 1	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	A	M a- s c h i n e	Grammatikalisch fehlerhaft, wenn das so im Spiel ist hat wohl niemand ein zweites Mal drüber gelesen	F a l s c h
2 5 1	DIA _Hu nd	A	M e n s	Klingt typisch Deutsch	R i c h t i g

			c h		
2 5 1	DIA _Ze vran	C	M a- s c h i n e	Ich hatte einen?	R i c h t i g
2 5 1	DIA _Le- lia- naS- ten	A	M e n s c h	Klingt organisch	R i c h t i g
2 5 1	DIA _So- cken	B	M e n s c h	Klingt natürlich	F a l s c h
2 5 6	UI_ Me- nue	A	M a- s c h i n e	Schwer zu sagen, vor allem bei so kurzem Text, aber ich denke "Spielerprofil" ist etwas sperrig.	F a l s c h
2 5 6	UI_ Op- tio- nen	B	M e n s c h	Hier wird Charakterprofil verwendet und ich das entspricht dem Spielerprofil in der ersten Frage. Ich finde das eine natürlichere und passender Formulierung wenn es dem entspricht wovon ich ausgehe.	F a l s c h
2 5 6	UI_ Hei- lung	A	M a- s c h i n e	Wundumschlag sollte eher Verband/ Bandage sein. Ich bin aber sehr unsicher hier weil die KI das eigentlich wissen sollte. Mich würde die ursprüngliche Englische Formulierung interessieren.	F a l s c h
2 5 6	KO D_ An- tiva	B	M a- s c h i n e	Die Qualität der Übersetzung scheint relativ hoch. "Antiva ist be- rühmt für das Haus der Krähen." würde wahrscheinlich mit in den vorherigen Satz mit angeschlossen werden. Außerdem denke ich das Assassine eher mit Auftragsmörder übersetzt wäre wenn man sich die anderen benutzten Wörter anschaut	R i c h t i g

2 5 6	KO D_ Ar- lath an	C	M a- s c hi n e	Selbstkorrektur ist typisch KI. Hätte ich einmal gerade so durchgehen lassen aber 2 mal nicht	R i c h t i g
2 5 6	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	A	M a- s c hi n e	"Dann werde mich schriftlich..." Hier fehlt ein ich, wobei man sich natürlich fragen muss ob es inzwischen wahrscheinlicher ist das der Mensch einen Fehler macht und nicht die KI	F a l s c h
2 5 6	DIA _Hu nd	C	M a- s c hi n e	"Morrigan: Morrigan: ..." Könnte aber auch ein kopier Fehler sein.	R i c h t i g
2 5 6	DIA _Le- lia- naS- ten	B	M a- s c hi n e	"Damit. Dass du mich..." Fühlt sich nicht richtig an, vielleicht ist mein Deutsch zuschlecht für das Stielmittel	R i c h t i g
2 5 8	UI_ Ma- gie	A	M a- s c hi n e	Regenerationszeit != Cooldown	F a l s c h
2 5 8	UI_ Hei- lung	B	M a- s c hi n e	allgemeines Wohlbefinden auffällig	R i c h t i g
2 5 9	UI_ Me- nue	C	M a- s c hi n e	Abspann kommt mir komisch vor im Kontext von Videospiel Credits	R i c h t i g

2 6 1	UI_ Me- nue	B	M e n s c h	Credits wurde nicht zwanghaft eingedeutscht	F a l s c h
2 6 2	UI_ Me- nue	C	M a- s c h i n e	"Abspann" finde ich etwas seltsam, ich ch gehe davon aus das damit die Credits gemeint sind, aber Abspann finde ich bei Videospielen eine seltsame Formulierung	R i c h t i g
2 6 2	UI_ Op- tio- nen	C	M a- s c h i n e	Bei Screenshots benachrichtigen Klingt seltsam	R i c h t i g
2 6 3	UI_ Me- nue	A	M e n s c h	Generischer Menütext, der so oft in Videospielen erscheint und kei- ner Übersetzung per LLM bedürfen sollte	R i c h t i g
2 6 3	UI_ Krie- ger	C	M e n s c h	Mit der Bitte nach einer Übersetzung hätte ein LLM vermutlich auch das Wort "Champion" übersetzt	F a l s c h
2 6 3	UI_ Ma- gie	B	M a- s c h i n e	Doppelte Verwendung des Namens der Fähigkeit ("Kältekegel")	R i c h t i g
2 6 3	UI_ Op- tio- nen	B	M e n s c h	Eine Bitte an ein LLM zur Übersetzung hätte vermutlich bedeutet, dass alle Wörter in ein deutschsprachiges Äquivalent übersetzt wür- den	F a l s c h
2 6 3	UI_ Hei- lung	C	M e n s	augenscheinlich standardmäßige Beschreibung aus einem Videospiel	F a l s c h

			c h		
2 6 3	KO D_ An- tiva	A	M e n s c h	Wörter, wie "nachgerade" und "Scholaren" wirken im Deutschen nicht derart geläufig, dass ein Übersetzungswerkzeug sie verwenden würde	R i c h t i g
2 6 3	KO D_ Ar- lath an	A	M a- s c h i n e	das Wort "Erinnerungen" wirkt, als sollte es im Deutschen noch durch weitere Wörter ergänzt werden, während "fade from memory" im Englischen eine relativ normale Ausdrucksweise darstellt	F a l s c h
2 6 3	KO D_ Ge- dich t	A	M e n s c h	Ein Übersetzungswerkzeug würde Reimschemata nicht unbedingt berücksichtigen und Kontraktionen, wie "Wand'rer" wären auch untypisch	R i c h t i g
2 6 3	KO D_ Wut dae- mon	A	M a- s c h i n e	Das Wort "vergeht" und der Ausdruck "Körper eines Wirtskörpers" wirken untypisch, bzw. repetitiv in einer Weise, die ein Mensch eher vermeiden würde	F a l s c h
2 6 3	KO D_ Ge- sang	A	M e n s c h	Das Wort "Tode" wäre so vermutlich nicht von einem Programm geschrieben worden	R i c h t i g
2 6 3	DIA _Hu nd	A	M a- s c h i n e	"Glückliches Bellen" scheint wenig passend	F a l s c h
2 6 3	DIA _Ze vran	B	M e n s c h	Die drei frei schwebenden Punkte wirken wie etwas, das ein Übersetzungswerkzeug schreiben würde	F a l s c h

2 6 3	DIA _Le- lia- naS- ten	C	M e n s c h	Maschine hätte vermutlich geschrieben "[...] so etwas zu sagen."	F a l s c h
2 6 5	UI_ Me- nue	B	M e n s c h	Credits wurde nicht übersetzt	F a l s c h
2 6 5	DIA _Hu nd	B	M a- s c h i n e	Grammatik	R i c h t i g
2 6 6	UI_ Me- nue	C	M a- s c h i n e	Abspann - Credits? merkwürdige Übersetzung .. tbh ziemlich Quatsch so wenig Text für sowas hier zu verwenden	R i c h t i g
2 6 6	UI_ Krie ger	A	M e n s c h	solange die Begriffe auch mit denen sonst überall im Spiel übereinstimmen, wahrscheinlich Mensch. Der letzte Satz ist aber komische Wortwahl - umfassen?	R i c h t i g
2 6 6	UI_ Ma- gie	A	M e n s c h	klingt komisch, aber eher Mensch-komisch	R i c h t i g
2 6 6	UI_ Op- tio- nen	B	M e n s c h	ohne Kontext schwer zu sagen, aber es sticht nichts direkt heraus, sofern es in die entsprechenden Optionen? auch passt	F a l s c h
2 6 6	UI_ Hei- lung	C	M a- s c h i	merkwürdige Übersetzung, Fehler die ein professioneller Übersetzer eher nicht machen würde	R i c h t i g

			n e		
2 6 6	KO D_ An- tiva	C	M a- s c hi n e	"Ich versichere Ihnen" - in einem fantasy game? "Handelsgesellschaften" - klingt zu modern? etc.	R ic ht ig
2 6 6	KO D_ Ar- lath an	A	M e n s c h	KI würde doch safe den Satzbau kaputt machen, der dem ganzen einen gewissen Charme gibt. Oder kann die das mittlerweile?	R ic ht ig
2 6 6	KO D_ Ge- dich t	B	M a- s c hi n e	hat jemand vergessen der KI zu sagen, dass das ein Gedicht sein soll?	R ic ht ig
2 6 6	KO D_ Wut dae- mon	B	M a- s c hi n e	Wutdämon? I'm sorry, what? Heißt das Viech auf English Rage Demon? .. "Die Fähigkeiten [...] konzentrieren sich .." ja ne, also das kriegt ja wohl auch ein schlechter Übersetzer besser hin.	R ic ht ig
2 6 6	KO D_ Ge- sang	B	M a- s c hi n e	"Doch wer Buße tut und glaubt, [...] sie wird erfahren" Ja ne, das funktioniert auch nur im Englischen.	R ic ht ig
2 6 6	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	B	M a- s c hi n e	schlecht geschriebener Dialog oder KI, das sagt doch so keiner: "Wenn du das schon fragen musst", "Meine ganze Männlichkeit."	R ic ht ig
2 6 6	DIA _Hu nd	C	M e n s c h	komische Übersetzung, imo nicht gut gemacht, aber von einer KI würde ich passendere Begriffe erwarten als z.B. "verfloht" - stattdessen eher "Flohverseucht"?	F al sc h

2 6 6	DIA _Le- lia- naS- ten	B	M e n s c h	Ich tendiere zu KI hier, aber hätte ich wahrscheinlich nicht, ohne ex- plizit darüber nachzudenken. Da ich mir nicht sicher bin wieso ist meine Antwort: Mensch	F a l s c h
2 7 0	UI_ Me- nue	B	M a- s c h i n e	Kampagnen und Herunterladbare Inhalte klingt etwas unnatürlich	R i c h t i g
2 7 2	UI_ Me- nue	C	M a- s c h i n e	Weitere Kampagnen kommt auf den ersten Eindruck etwas komisch, aber im Ganzen ist es gut.	R i c h t i g
2 7 2	UI_ Krie- ger	B	M e n s c h	Komplexe Sätze gut übersetzt.	F a l s c h
2 7 2	UI_ Ma- gie	C	M a- s c h i n e	Kätekegel zweimal genannt und was bedeutet aktiviert?	R i c h t i g
2 7 2	UI_ Op- tio- nen	A	M a- s c h i n e	Melden, wenn screenshots gemacht wurden - melden klingt nicht richtig übersetzt	F a l s c h
2 7 2	UI_ Hei- lung	C	M a- s c h i n e	keine ahnung was mit heilumschlag gemeint ist, klingt so als würde "envelope" nicht richtig übersetzt worden sein	R i c h t i g
2 7 2	KO D_ s	A	M a- s	eine träge katze?	F a l

	Ar-lath an		c h i n e		sc h
2 7 2	DIA _A- lista ir- Mor- ri- gan	C	M a- s c h i n e	warum eine "entschuldigung schreiben", die reden doch oder?	R i c h t i g
2 7 2	DIA _Le- lia- naS- ten	B	M e n s c h	klingt gut und stoisch korrekt zu übersetzen wäre bei einer ma- schiene schon stark	F a l s c h
2 7 2	DIA _So- cken	B	M a- s c h i n e	warum sind socken schlau?	R i c h t i g
2 7 3	UI_ Op- tio- nen	A	M e n s c h	klingt wie ne 2009 übersetzung lmao	R i c h t i g
2 7 3	DIA _Hu nd	A	M e n s c h	Glückliches Bellen!	R i c h t i g
2 7 6	DIA _A- lista ir- Mor- ri- gan	A	M a- s c h i n e	Grammatikfehler bei "jemand"	F a l s c h
2 7 7	UI_ Me- nue	B	M a- s c h i n e	Es wirkt grundsätzlich menschlich bis auf das „Credits“, welches fehl am Platz wirkt, gerade in einem Spiel aus den 90er-Jahren, in denen Englisch noch nicht so verbreitet war.	R i c h t i g

2 7 7	UI_ Krie ger	A	M a- s c hi n e	„Konstitution" wirkt gestelzt, kein Mensch würde das verwenden.	F al sc h
2 7 7	KO D_ An- tiva	C	M a- s c hi n e	Ein (motivierter) Mensch würde sich darum bemühen, nicht zwei Sätze in Folge mit „Antiva" beginnen zu lassen.	R ic ht ig
2 7 7	KO D_ Ar- lath an	B	M e n s c h	„[...] ja sogar vor Arlathan selbst [...]" klingt wieder sehr spezifisch ausgewählt, als hätte ein Mensch bewusst genau diese Formulierung gewählt.	F al sc h
2 7 7	KO D_ Ge- dich t	C	M a- s c hi n e	Ein Mensch würde versuchen, möglichst passende Reime zu finden, hier reimt sich nichts.	R ic ht ig
2 7 7	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	B	M e n s c h	Es klingt sehr künstlich.	F al sc h
2 7 7	DIA _Le- lia- naS- ten	B	M a- s c hi n e	Diese Anmerkungen („Kichert.)" sind seltsam.	R ic ht ig
2 7 7	DIA _So- cken	A	M e n s c h	„not" als Wort klingt sehr gewollt, als hätte es ein Mensch spezifisch ausgesucht.	R ic ht ig
2 8 0	UI_ Me- nue	A	M e n	Sieht eigentlich ziemlich Standardmäßig aus für ein Rollenspiel. Einzig das andere Kampagne wirkt etwas deplatziert, da ich sowas nicht kenne, kann aber bei DA der Fall sein.	R ic

			s c h		ht ig
2 8 0	UI_ Krie ger	C	M a- s c hi n e	Klingt etwas zu breit gefächert für eine spezialisierte Klasse	R ic ht ig
2 8 2	UI_ Krie ger	B	M e n s c h	mehrzahl nutzung von bonus	F al sc h
2 8 2	KO D_ Ge- dich t	A	M e n s c h	reime	R ic ht ig
2 8 7	UI_ Me- nue	C	M a- s c hi n e	Abspann ist mir noch nie in Spielen begegnet	R ic ht ig
2 8 7	UI_ Krie ger	B	M e n s c h	Aufzählungen werden selten in einer Zeile gehalten von ai	F al sc h
2 8 7	UI_ Ma- gie	A	M a- s c hi n e	Aktivierung 40 klingt falsch	F al sc h
2 8 8	UI_ Me- nue	B	M e n s c h	Standardtexte	F al sc h

2 8 9	UI_ Me- nue	A	M e n s c h	Die Übersetzungen sind sinnvoll	R i c h t i g
2 8 9	UI_ Krie ger	B	M e n s c h	Champion wäre von einem Übersetzer vermutlich übersetzt worden, und ich denke ein Übersetzer würde nicht "Boni" schreiben	F a l s c h
2 8 9	UI_ Ma- gie	A	M a- s c h i n e	"Kältekegel" und "Urtümlich" erscheinen mir seltsam, ich denke das würde ein Mensch anders übersetzen. Der erste Satz ist außerdem sehr sperrig, ich denke ein Mensch würde mehr auch einfache Lesbarkeit achten.	F a l s c h
2 8 9	UI_ Op- tio- nen	C	M e n s c h	Ich denke, dass eine Maschine keine Anglizismen stehenlassen würde	F a l s c h
2 8 9	UI_ Hei- lung	C	M a- s c h i n e	Bin mir unsicher, aber "Milder Heilumschlag" klingt seltsam	R i c h t i g
2 9 0	UI_ Me- nue	C	M a- s c h i n e	Abspann und weitere Kampagnen wirkt deplatziert	R i c h t i g
2 9 0	KO D_ An- tiva	B	M a- s c h i n e	Ruf so groß klingt deplatziert, ein Mensch hätte vermutlich einen Ruf so gut draus gemacht	R i c h t i g
2 9 1	DIA _Hu nd	C	M a- s c	Morrigan in der 1. zeile doppelt	R i c h t i g

			hi n e		
2 9 5	UI_ Me- nue	A	M e n s c h	Antwort geraten, da es sich hierbei meiner Ansicht nach um Standardübersetzungen einer typischen Menübeschriftung handelt. Das sollten sowohl Mensch als auch Maschine problemlos hinbekommen.	R i c h t i g
2 9 5	UI_ Krie ger	B	M a- s c h i n e	Sicher bin ich mir nicht (etwa 60%), aber "mächtig" halte ich für eine ungewöhnlich wörtliche - wenngleich in diesem Kontext ebenfalls mögliche - Übersetzung des englischen "mighty".	R i c h t i g
2 9 5	UI_ Ma- gie	C	M e n s c h	Antwort geraten, ich kann nicht sicher sagen, ob es sich um eine maschinelle oder menschliche Übersetzung handelt.	F a l s c h
2 9 5	UI_ Op- tio- nen	B	M e n s c h	Nur leichte Tendenz zur Antwort "Mensch" (etwa 55%), weil "Screenshot" nicht mit dem im Deutschen durchaus geläufigen "Bildschirmfoto" übersetzt wurde (mir ist aber klar, dass mittlerweile auch viele maschinelle Übersetzungsverfahren diesen Anglizismus nicht mehr übersetzen).	F a l s c h
2 9 5	UI_ Hei- lung	A	M e n s c h	Recht sichere Entscheidung für Mensch (ca. 75%), da "Wundumschlag" keine wörtliche Übersetzung von "health poultice" ist, die Funktion des Items aber dennoch adäquat beschreibt.	R i c h t i g
2 9 5	KO D_ An- tiva	B	M a- s c h i n e	Sehr unsichere Einschätzung (55%), aber die Formulierung "Ihr Ruf ist so groß, [...]" ist etwas holprig.	R i c h t i g
2 9 5	KO D_ Ar- lath an	B	M a- s c h i n e	Ich tendiere aufgrund der merkwürdigen Phrase ("wie eine große, träge Katze") eher zur Maschine (60%). Ohne Kenntnis des englischen Originals kann ich aber nicht sagen, ob hier der Textsinn verlorengegangen ist, da es sich immernoch um einen bildhaften (wenngleich merkwürdigen) Vergleich handelt.	R i c h t i g

2 9 5	KO D_ Ge- dich t	C	M	Ich tendiere zur Maschine (ca. 80%), da es sich hier im englischen Original wahrscheinlich um ein Gedicht handelt, das aber einfach wörtlich ins Deutsche übersetzt wurde, ohne das Genrecharakteristika wie z. B. Reimschema und "Flow" des Gedichts (also Metrum, Versmaß etc.) übernommen wurden. Natürlich gibt es auch Gedichte, welche diese Charakteristika nicht aufweisen, erfahrungsgemäß finden sich in Videospielen aber vor allem prototypische Genrevertreter, weshalb ich annehme, dass diese einfach im Zuge der Übersetzung verlorengegangen sind.	R ic ht ig
2 9 5	KO D_ Wut dae- mon	B	M	Starke Tendenz zum Menschen (ca. 85%) aufgrund des fehlerhaft flektierten Relativpronomens im ersten Satz ("Die Gesalt, [...], die man [...] begegnet"). Fehler maschineller Übersetzungen lassen sich meiner Erfahrung nach eher auf der Sinnenebene finden.	F al sc h
2 9 5	KO D_ Ge- sang	A	M	Ich tendiere hier eher zur Maschine, da die Zeilenumbrüche für einen lyrischen Text zwar halbwegs plausibel gesetzt wurden, die Verse aber nicht in Majuskelschreibung begonnen werden und damit Regeln der satzinternen Groß- und Kleinschreibung folgen. Ein Mensch hätte dieses Detail vermutlich berücksichtigt, da er um die Gattung des Textes wüsste.	F al sc h
2 9 5	DIA _A- lista ir- Mor- ri- gan	C	M	Eher sichere Einschätzung (70%). Ich kenne den englischen Text nicht, die Übersetzung hört sich aber plausibel an und der Spott im Subtext von Morrigan's Aussagen ist nicht verloren gegangen. Etwas irritierend ist nur die Übersetzung "bescheidene Männlichkeit", wobei ich ohne Kenntnis des englischen Dialogs nicht einschätzen kann, ob hier der Kern der Aussage korrekt übersetzt wurde.	F al sc h
2 9 5	DIA _Hu nd	B	M	Antwort geraten, ich finde weder offensichtlichen Ungereimtheiten in der Übersetzung noch Hinweise auf eine nicht-wörtliche Übersetzung, die besonders dem Erhalt der englischen Kernaussage dienen würde.	F al sc h
2 9 5	DIA _Ze vran	A	M	Ich tendiere hier eher zum Menschen (ca. 80%), da umgangssprachliche Aussprachecharakteristika (z. B. die Elision "ichs" oder die alltagssprachliche, medial mündliche Kurzform "hab") in die Übersetzung integriert wurden, für die es meines Wissens nach kein englisches Äquivalent gibt.	R ic ht ig
2 9 5	DIA _Le- lia- naS- ten	B	M	Kann ich nicht sicher sagen. Ich kann weder öffentliche Übersetzungsfehler noch Anzeichen für Abweichungen von einer wörtlichen Übersetzung erkennen.	F al sc h
2 9 5	DIA _So- cken	C	M	Kann ich wieder nicht sicher sagen (gleiche Begründung wie bei der Frage davor).	F al

			s c h		sc h
2 9 6	UI_ Krie ger	A	M a- s c hi n e	Etwas ungelenke Formulierung	F al sc h
2 9 9	UI_ Me- nue	C	M e n s c h	Intuitiv nichts KI-verdächtiges	F al sc h
2 9 9	UI_ Ma- gie	A	M a- s c hi n e	Zu unfunktional für das spielerische Verständnis	F al sc h
2 9 9	UI_ Op- tio- nen	A	M e n s c h	eworben	R ic ht ig
2 9 9	KO D_ Ar- lath an	B	M a- s c hi n e	Zweimal das selbst rhetorische Stilmittel, das würde einem Men- schen sicherlich auffallen	R ic ht ig
2 9 9	DIA _A- lista ir- Mor ri- gan	B	M a- s c hi n e	Etwas unnatürlich	R ic ht ig
2 9 9	DIA _Le- lia- naS- ten	A	M a- s c hi n e	Der letzte Satz	F al sc h

299	DIA_Socken	A	Maschine	da tut ein Wechsel not?	Falsch
301	UI_Menue	A	Menschen	Sieht nach einem standardmäßigen Menü für das Titelschirm aus. Die "Andere Kampagnen" Reihe sticht etwas hervor, ist aber wahrscheinlich für DLCs gedacht.	Richtig
301	UI_Heilung	B	Maschine	Es wird mehr gesagt als nötig. Den Satz könnte man um ein Viertel kürzen ohne die Bedeutung zu ändern.	Richtig
301	KO_D_Gedicht	A	Menschen	Ich denke nicht, dass eine KI Wörter ändern würde wie anderen -> and'ren oder Wanderer -> Wand'rer. Ich denke eine KI würde den Text einfach so umändern, dass dies nicht nötig ist.	Richtig

Fragebogen

Seite 01

Herzlich willkommen und vielen Dank für Ihre Teilnahme an dieser Umfrage!

Im Rahmen meiner Masterarbeit am Zentrum für Translationswissenschaft der Universität Wien untersuche ich, wie Spieler:innen Übersetzungen in Videospielen wahrnehmen. Konkret sehen Sie im Folgenden 15 deutsche Textpassagen aus dem Rollenspiel *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009).

Zu jeder Passage möchte ich gerne von Ihnen wissen, ob Sie denken, dass es sich um eine menschliche Übersetzung oder eine maschinelle Übersetzung (z.B. *Google Translate*) handelt. Sie haben außerdem die Möglichkeit, Ihre Entscheidung kurz zu begründen. Die Begründung ist optional – aber für mich sehr wertvoll, um zu verstehen, worauf Sie Ihre Einschätzung stützen. Es gibt dabei keine richtigen oder falschen Begründungen!

Ihre Angaben sind selbstverständlich anonym und werden ausschließlich für den Forschungszweck meiner Arbeit verwendet. Es werden keine personenbezogenen Daten erhoben. Bitte geben Sie in den Freitextfeldern deshalb auch keine persönlichen Daten (wie Ihren Namen) ein.

Die Bearbeitungsdauer beträgt etwa 10–15 Minuten. Die Teilnahme ist freiwillig und kann jederzeit ohne Angabe von Gründen abgebrochen werden.

Bitte lesen Sie sich jede Textpassage aufmerksam durch bevor Sie Ihre Entscheidung treffen. Vielen Dank und viel Spaß!

Ist Deutsch Ihre Muttersprache?

- ☐ Ja
☐ Nein

Wie viele Jahre spielen Sie bereits Videospiele?

- ☐ Weniger als 1 Jahr
☐ 1-5 Jahre
☐ 6-10 Jahre
☐ 11-15 Jahre
☐ 16-20 Jahre
☐ Mehr als 20 Jahre
☐
☐

Habe Sie Dragon Age: Origins bereits gespielt? Wenn ja, in welcher Sprache?

- ☐ Nein, nie gespielt
☐ Ja, auf Deutsch
☐ Ja, auf Englisch
☐ Ja, auf Deutsch und Englisch
☐ Ja, auf einer anderen Sprachen

- ☐ Haben Sie sich anderweitig mit Dragon Age: Origins beschäftigt (z.B Let's Plays, Streams, Wikis, Lore-Videos etc.)?
☐

Nein

- ☐ Ja, auf Deutsch
☐ Ja, auf Englisch
☐ Ja, auf Deutsch und Englisch
☐ Ja, auf einer anderen Sprache

- ☐ Im Folgenden sehen Sie einen Menütext aus *Dragon Age: Origins*:
☐

question('UI01')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine (z.B. Google Translate) oder einem Menschen erstellt?

Neues Spiel

Spiel laden

Andere Kampagnen

Inhalte zum Herunterladen

Spielerprofil

Optionen

Mitwirkende

Beenden

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('UI02')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine (z.B Google Translate) oder einem Menschen erstellt?

Neues Spiel

Spiel laden

Weitere Kampagnen

Herunterladbare Inhalte

Spielerprofil

Optionen

Credits

Beenden

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('UI03')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine (z.B Google Translate) oder einem Menschen erstellt?

Neues Spiel

Spiel laden

Weitere Kampagnen

Zusatzinhalte Spielerprofil

Einstellungen

Abspann

Spiel beenden

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 07

Im Folgenden sehen Sie die Beschreibung einer spielbaren Klasse in *Dragon Age: Origins*:

question('UI05')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Krieger

Krieger sind mächtige Kämpfer, die ihren Gegnern vor allem mit Nah- und Fernkampfwaffen begegnen. Sie können hohen Schaden verursachen und verkraften und verstehen außerdem viel von Taktik und Strategie. Die

Spezialisierungen eines Kriegers umfassen Berserker, Templer, Champion und Plünderer.

Klassenboni: +4 Stärke, +3 Geschicklichkeit, +3 Konstitution

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

question('UI06')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Krieger

Krieger sind mächtige Kämpfer, die sich auf Nah- und Fernkampfwaffen spezialisieren, um ihre Feinde zu bezwingen. Sie können viel einstecken und austeilen und verfügen über ein ausgeprägtes Verständnis von Taktik und Strategie. Zu den Spezialisierungen eines Kriegers gehören Berserker, Templer, Champion und Plünderer.

Klassenboni: +4 Stärke, +3 Geschicklichkeit, +3 Konstitution

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

question('UI07')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Krieger

Krieger sind mächtige Kämpfer, die ihre Feinde mit Nah- und Fernkampfwaffen bezwingen. Sie können viel einstecken und austeilen und sind erfahrene Taktiker und Strategen. Zu den Spezialisierungen eines Kriegers gehören Berserker, Templer, Champion und Plünderer.

Klassenboni: +4 Stärke, +3 Geschicklichkeit, +3 Konstitution

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 08

Im Folgenden sehen Sie die Beschreibung einer magischen Fähigkeit in *Dragon Age*:

Origins:

question('UI09')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Kältekegel

Kältekegel (Urtümlich)

Aktiviert

Reichweite: Kurz

Aktivierung: 40

Regenerationszeit: 15s

Benötigt: 25 Magie

Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Kegel aus Frost, der Ziele, die bei einer Prüfung ihrer körperlichen Widerstandskraft scheitern, tiefgefriert und ansonsten ihre Bewegungsgeschwindigkeit verringert. Durch den Kältekegel tiefgefrorene Ziele können durch einen kritischen Treffer zerschmettert werden. Auch Verbündete können davon betroffen sein.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('UI10')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Kältekegel

Kältekegel (Urmagie)

Aktiviert

Reichweite: Kurz

Aktivierung: 40

Abklingzeit: 15 Sek.

Benötigt: 25 Magie

Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Frostkegel hervor, der Ziele einfriert, sofern sie keinen physischen Widerstandswurf bestehen. Andernfalls wird ihre Bewegung verlangsamt. Ziele, die durch den Kältekegel eingefroren sind, können durch einen kritischen Treffer zerschmettert werden. Treffer auf eigene Verbündete sind möglich.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('UI11')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Kältekegel

Kältekegel (Urmagie)

Aktiviert

Reichweite: Kurz

Aktivierung: 40

Abklingzeit: 15 Sek.

Voraussetzung: 25 Magie

Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Frostkegel hervor, der Ziele zu Eis erstarren lässt, wenn ihre physische Widerstandskraft zu gering ist. Andernfalls wird ihre Bewegung verlangsamt. Ziele, die durch den Kältekegel erstarrt sind, können durch einen kritischen Treffer zerschmettert werden. Treffer auf eigene Verbündete sind möglich.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 09

Im Folgenden sehen Sie einen Menütext aus *Dragon Age: Origins*:

question('UI13')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Gameplay-Feedback hochladen

Zuvor erworbenen Inhalt herunterladen

Screenshots von Erfolgen und Ereignissen machen

Melden, wenn Screenshots gemacht wurden

Screenshots hochladen

Charakterprofil hochladen

Ihre Einschätzung:

☐ Maschine

☐ Mensch

question('UI14')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Gameplay-Feedback hochladen

Zuvor gekaufte Inhalte herunterladen

Screenshots für Erfolge und die Story erstellen

Benachrichtige mich, wenn Screenshots erstellt wurden

Screenshots hochladen

Charakterprofil hochladen

Ihre Einschätzung:

☐ Maschine

☐ Mensch

question('UI15')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Gameplay-Feedback hochladen

Zuvor gekaufte Inhalte herunterladen

Screenshots bei Erfolgen und während der Handlung aufnehmen

Bei Screenshots benachrichtigen

Screenshots hochladen

Charakterprofil hochladen

Ihre Einschätzung:

☐ Maschine

☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 10

Im Folgenden sehen Sie eine Gegenstandsbeschreibung aus *Dragon Age: Origins*:

question('UI17')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Schwacher Wundumschlag

Ein fähiger Kräuterkundiger hat aus zahlreichen medizinischen Zutaten diese beruhigende und heilende Substanz gefertigt.

Benutzen: Wundumschläge stellen umgehend einen Teil der Gesundheit des Anwenders wieder her.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

question('UI18')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Heilmittel-Umschlag

Ein erfahrener Kräuterkundiger hat verschiedene Heilpflanzen zu diesem wohltuenden und stärkenden Mittel verarbeitet.

Anwendung: Heilmittel-Umschläge tragen unmittelbar zur Verbesserung des allgemeinen Wohlbefindens bei.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

question('UI19')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Milder Heilumschlag

Ein erfahrener Kräuterkundiger hat verschiedene Heilpflanzen zu diesem wohltuenden und stärkenden Mittel verarbeitet.

Anwendung: Heilumschläge stellen einen Lebenspunkteteil des Benutzers sofort wieder her.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 11

Im Folgenden sehen Sie einen Dialog aus *Dragon Age: Origins*. Der Templer Alistair und die Hexe Morrigan unterhalten sich:

question('DI01')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Alistair: Warum sagt Ihr immer wieder, dass ich dumm sei? Das stimmt doch gar nicht, oder?

Morrigan: Na, wenn Ihr das schon jemand fragen müsst...

Alistair: Es verletzt nämlich meine männlichen Gefühle, wisst Ihr? Also, das eine, das ich habe.

Morrigan: Dann werde ich mich schriftlich bei Euch entschuldigen, sobald das alles hier vorüber ist.

Alistair: Ich wurde von der Kirche erzogen und habe Geschichte studiert. Es gibt keine dummen Templer.

Morrigan: Dann muss ich mich geirrt haben. Ich bin tief beeindruckt.

Alistair: Seid Ihr nicht. Ihr hört mir nicht mal zu.

Morrigan: Ihr seid ja doch klüger als Ihr aussieht. Eure Kirche ist sicher sehr stolz auf Euch.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('DI02')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Alistair: Warum redest du immer davon, wie dumm ich bin? Ich bin doch nicht dumm, oder?

Morrigan: Wenn du das schon fragen musst...

Alistair: Weil es meine Männlichkeit verletzt, weißt du. Meine ganze Männlichkeit.

Morrigan: Dann werde ich dir sicher eine Entschuldigung schreiben, sobald das hier vorbei ist.

Alistair: Ich wurde von der Chantry ausgebildet. Ich habe Geschichte studiert. Die machen keine dummen Templer.

Morrigan: Dann muss ich mich wohl geirrt haben. Ich bin sehr beeindruckt.

Alistair: Nein, bist du nicht. Du hörst mir ja gar nicht zu.

Morrigan: Du bist ja doch klüger, als du aussiehst. Deine Chantry muss sehr stolz auf dich gewesen sein.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('DI03')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Alistair: Warum redest du immer davon, wie dumm ich bin? Ich bin doch nicht dumm, oder?

Morrigan: Wenn du schon fragen musst...

Alistair: So etwas verletzt mich in meiner bescheidenen Männlichkeit, verstehst du?

Morrigan: Dann werde ich dir sicher eine Entschuldigung schreiben, sobald alles vorbei ist.

Alistair: Ich wurde von der Kirche ausgebildet. Habe Geschichte studiert. Es gibt keine dummen Templer.

Morrigan: Dann muss ich mich wohl geirrt haben. Ich bin sehr beeindruckt.

Alistair: Nein, bist du nicht. Du hörst mir ja gar nicht zu.

Morrigan: Du bist ja doch nicht so dumm wie du aussiehst. Deine Kirche ist sicher sehr stolz auf dich.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 12

Im Folgenden sehen Sie einen Dialog aus *Dragon Age: Origins*. Die Hexe

Morrigan und der Hund der Hauptfigur „unterhalten“ sich:

question('DI05')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Morrigan: Sieh mich nicht so an, du Köter. Ich habe nichts für dich!

Hund: (Winselt.)

Morrigan: Warum starrst du mich so an, du Flohfell? Merkst du nicht, wenn du nicht erwünscht bist?

Hund: (Winselt.)

Morrigan: Die Anwesenheit von Wildtieren habe ich gern. Stinkende Haustierwölfe gehören nicht dazu.

Hund: (Winselt.)

Morrigan: Und diese Sturheit! Ich werde wahnsinnig!

Hund: (Glückliches Bellen!)

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('DI06')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Morrigan: Hör auf, mich so anzustarren, du Köter! Ich hab nichts, was du willst!

Hund: (Wimmert.)

Morrigan: Warum starrst du mich so an, du verflohtes Biest? Merkst du denn nicht, dass du hier unerwünscht bist?

Hund: (Wimmert.)

Morrigan: Ich genieße die Gesellschaft von Wildtieren. Nicht von stinkenden, zahmen Wölfen.

Hund: (Wimmert.)

Morrigan: Und er hört nicht auf! Zum Verrücktwerden! Hund: (Fröhlich bellt!)

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

question('DI07')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Morrigan: Hör auf, mich so anzustarren, du Köter! Ich hab nichts für dich!

Hund: (Winselt.)

Morrigan: Warum starrst du mich so an, du verflohtes Biest? Merkst du denn nicht, dass du hier unerwünscht bist?

Hund: (Winselt.)

Morrigan: Ich genieße die Gesellschaft von Wildtieren. Nicht von stinkenden, zahmen Wölfen.

Hund: (Winselt.)

Morrigan: Und er gibt nicht auf! Zum Verrücktwerden! Hund: (Bellt

fröhlich!)

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 13

Im Folgenden sehen Sie einen Dialog aus *Dragon Age: Origins*. Der betrunkene Zwerg Oghren und der nüchterne Elf Zevran unterhalten sich:

question('DI09')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Oghren: Elf!

Zevran: Oghren?

Oghren: Ich hab Euch etwas zu sagen.

Zevran: Ich bin ganz Ohr, wie wir Elfen zu sagen pflegen.

Oghren: Ich äh... Jetzt hab ichs vergessen.

Zevran: Schade.

Oghren: Ich bin ganz sicher ich hatte da etwas.

Zevran: So ein ETWAS hattet Ihr schon öfter. Das ist Teil Eures Charmes.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('DI10')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Oghren: Elf!

Zevran: Oghren!

Oghren: Ich muss dir etwas sagen!

Zevran: Ich bin ganz Ohr, wie wir Elfen so schön sagen.

Oghren: Ich ... nun ja, jetzt habe ich es vergessen.

Zevran: Ach.

Oghren: Aber glaub mir, ich hatte etwas zu sagen.

Zevran: Du hattest wohl schon einiges zu sagen. Das gehört zu deinem Charme.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('DI11')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Oghren: Elf!

Zevran: Oghren!

Oghren: Ich muss dir etwas sagen!

Zevran: Ich bin ganz Ohr, wie wir Elfen so schön sagen.

Oghren: Ich ... habs vergessen.

Zevran: Wie schade.

Oghren: Aber glaub mir, ich hatte einen.

Zevran: Du hattest wohl schon mehrere. Das gehört zu deinem Charme.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 14

Im Folgenden sehen Sie einen Dialog aus *Dragon Age: Origins*. Die Bardin

Leliana und der Krieger Sten unterhalten sich:

question('DI13')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Sten: Hört auf damit.

Leliana: (Kichert.) Womit?

Sten: Damit. Mich anzusehen und zu kichern.

Leliana: Ich kann nichts dagegen machen! Ihr seid so groß und unerschütterlich! Wer hätte gedacht, dass Ihr ein ganz weiches Herz habt?

Sten: Hört auf, das zu sagen! Ich bin ein Soldat der Beresaad. Ich habe kein weiches Herz.

Leliana: (Kichert.) Weichherz!

Sten: ... Ich hasse die Menschen.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

question('DI14')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Sten: Hör auf damit.

Leliana: (Kichert.) Womit denn?

Sten: Damit. Dass du mich anschaust und kicherst.

Leliana: Ich kann nichts dafür! Du bist so groß und stoisch! Wer hätte gedacht, dass du so ein Weichei bist?

Sten: Hör auf, so was zu sagen. Ich bin ein Soldat der Beresaad. Ich bin kein Weichei.

Leliana: (Kichert.) Weichei.

Sten: ...Ich hasse Menschen.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('DI15')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Sten: Lass das.

Leliana: (Kichert.) Was denn?

Sten: Dein Anschauen und Kichern.

Leliana: Ich kann nichts dafür! Du bist so groß und stoisch! Wer hätte gedacht, dass du so ein Weichei bist?

Sten: Hör auf, so was zu sagen. Ich bin ein Soldat der Beresaad. Ich bin kein Weichei.

Leliana: (Kichert.) Weichei.

Sten: ... Ich hasse Menschen.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 15

Im Folgenden sehen Sie einen Dialog aus *Dragon Age: Origins*. Die Magierin Wynne und der Templer Alistair unterhalten sich:

question('DI17')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Wynne: Alistair, was ist das?

Alistair: Ein Strumpf.

Wynne: Ein schmutziger Strumpf. Wie kommt er in mein Bettzeug?

Alistair: Vielleicht mag er Euch? Strümpfe sind ziemlich gerissen. Mir gehört er jedenfalls nicht.

Wynne: Euer Name ist eingestickt.

Alistair: Oh. Haha. Das gehörte zu meiner Templerausbildung, damals in der Kirche. Die Männer haben... immer ihre Strümpfe verwechselt. Nun, äh, tut mir leid. Ich befreie Euch umgehend davon. Einer meiner Strümpfe ist ohnehin etwas feucht, da tut ein Wechsel not.

Wynne: Ihr wollt ihn anziehen? Er ist schmutzig!

Alistair: Und trocken. Wir sind auf dieser Reise nicht gerade mit Luxus verwöhnt.

Wynne: Ihr habt schreckliche Unarten angenommen.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('DI18')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Wynne: Alistair, was ist das?

Alistair: Eine Socke?

Wynne: Eine dreckige Socke. Wie ist die denn auf meinen Schlafsack gekommen?

Alistair: Vielleicht mag sie dich ja? Socken sind so schlau. Jedenfalls ist sie nicht meine.

Wynne: Dein Name ist draufgestickt.

Alistair: Oh. Ha, ha. Ha. Das gehörte zur Templerausbildung, damals in der Chantry. Die Männer... haben ständig ihre Socken verwechselt. Na ja, äh, tut mir leid. Ich nehme sie dir gleich ab. Eine meiner Socken ist sowieso etwas feucht. Ein Wechsel wäre schön.

Wynne: Du willst sie anziehen? Die ist ja dreckig!

Alistair: Und trocken! Wir reisen hier nicht gerade im Luxus.

Wynne: Was für schreckliche Angewohnheiten du dir doch angewöhnt hast.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('DI19')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Wynne: Alistair, was ist das?

Alistair: Eine Socke?

Wynne: Eine dreckige Socke. Wie ist die denn auf meinen Schlafsack gekommen?

Alistair: Vielleicht mag sie dich ja? Socken sind ziemlich gewieft. Mir gehört sie jedenfalls nicht.

Wynne: Dein Name ist draufgestickt.

Alistair: Oh. Ha, ha. Ha. Das gehörte zur Templerausbildung, damals in der Kirche. Die Männer... haben ständig ihre Socken verwechselt. Na ja, äh, tut mir leid. Ich nehme sie dir gleich ab. Eine meiner Socken ist sowieso etwas feucht. Ein Wechsel wäre nicht schlecht.

Wynne: Du willst sie anziehen? Die ist ja dreckig!

Alistair: Und trocken! Wir reisen hier nicht gerade im Luxus.

Wynne: Was für Schrecklichkeiten du dir doch angewöhnt hast.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 16

Im Folgenden sehen Sie einen *Kodex*-Eintrag aus *Dragon Age: Origins*. Ein *Kodex* ist eine Sammlung von In-Game-Texten, die die Spielwelt beschreiben. Der folgende Ausschnitt beschreibt ein Land namens Antiva:

question('KO01')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

In der übrigen zivilisierten Welt geht man davon aus, dass Antiva keinen König hat. Aber ich versichere Euch, werter Leser, dass dem nicht so ist. Die Königslinie von Antiva wurde seit zweieinhalbtausend Jahren nicht unterbrochen – was daran liegt, dass sich absolut niemand für den König interessiert.

Beherrscht wird das Land nämlich von einer Gruppe von Händlerprinzen. Es handelt sich dabei nicht um echte Prinzen, sondern um Besitzer von Banken, Handelshäusern und Weinanbaugebieten. Ihre Macht misst sich ausschließlich an ihrem Reichtum.

Aber Antiva ist weniger für seine eigenwillige Regierungsform oder seinen zugegebenermaßen unvergleichlichen Wein bekannt, sondern eher für das Haus der Krähen. Antivaner können so ziemlich alles außer kämpfen, daher mutet es nachgerade ironisch an, dass dort die tödlichsten Meuchelmörder der Welt residieren. Sie sind so berühmt, dass Antiva deshalb kein stehendes Heer unterhält. Kein König würde seinen Truppen befehlen, Antivas Grenzen anzugreifen, und kein General wäre verrückt genug, einen derartigen Feldzug anzuführen. Der Angriff wäre vermutlich sogar erfolgreich, aber seine Verursacher hätten nichts mehr davon.

–Aus „Auf der Suche nach Wissen: Die Reisen eines Scholaren der Kirche“ von Bruder Genitivi
Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('KO02')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

In der übrigen zivilisierten Welt herrscht die weitverbreitete Ansicht, Antiva habe keinen König. Ich versichere Ihnen, verehrte Leser, dass dies nicht stimmt. Die Königslinie Antivas ist seit zweieinhalbtausend Jahren ununterbrochen – nur schenkt ihr niemand Beachtung.

Das Land wird in Wahrheit von einer Gruppe einflussreicher Kaufleute regiert. Sie sind keine Fürsten im eigentlichen Sinne, sondern Oberhäupter von Banken, Handelsgesellschaften und Weingütern. Ihre Macht beruht allein auf Reichtum.

Antiva ist jedoch nicht in erster Linie für seine besondere Regierungsform oder seine zweifellos unvergleichlichen Weine bekannt. Antiva ist berühmt für das Haus der Krähen. Da die Antivaner bekanntlich in allem gut sind, nur nicht im

Kämpfen, ist es mehr als nur ein wenig ironisch, dass Antiva die tödlichsten Assassinen der Welt besitzt. Ihr Ruf ist so groß, dass Antiva kein stehendes Heer unterhält: Kein König ist bereit, seine Truppen zum Angriff auf ihre Grenzen zu befehlen, und kein General ist wahnsinnig genug, eine solche Invasion zu führen. Der Angriff wäre vermutlich erfolgreich gewesen, doch seine Anführer hätten den Tag nicht mehr erlebt.

—Aus „Auf der Suche nach Wissen: Die Reisen eines Gelehrten der Chantry“ von Bruder Genitivi
Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('KO03')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

In der übrigen zivilisierten Welt herrscht die weitverbreitete Ansicht, Antiva habe keinen König. Ich versichere Ihnen, werter Leser, dass dies nicht stimmt. Die Königslinie Antivas ist seit zweieinhalbtausend Jahren ununterbrochen – nur schenkt ihr niemand Beachtung.

Das Land wird in Wahrheit von einer Gruppe von Händlerprinzen regiert. Sie sind keine Prinzen im eigentlichen Sinne, sondern Besitzer von Banken, Handelsgesellschaften und Weingütern. Ihre Macht beruht allein auf Reichtum.

Antiva ist jedoch nicht in erster Linie für seine besondere Regierungsform oder seine zweifellos unvergleichlichen Weine bekannt. Antiva ist berühmt für das Haus der Krähen. Da die Antivaner bekanntlich in allem gut sind, nur nicht im

Kämpfen, ist es mehr als nur ein wenig ironisch, dass Antiva die tödlichsten Assassinen der Welt besitzt. Ihr Ruf ist so groß, dass Antiva kein stehendes Heer unterhält: Kein König ist bereit, seine Truppen zum Angriff auf ihre Grenzen zu befehlen, und kein General ist wahnsinnig genug, eine solche Invasion zu führen. Der Angriff wäre vermutlich erfolgreich, doch seine Anführer würden ihn nicht überleben.

—Aus „Auf der Suche nach Wissen: Die Reisen eines Kirchengelehrten“ von Bruder Genitivi
Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 17

Im Folgenden sehen Sie einen *Kodex*-Eintrag aus *Dragon Age: Origins*. Der folgende Ausschnitt beschreibt einen seltenen Ausrüstungsgegenstand.

question('KO05')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Alte Elfenrüstung

Vor dem Fall von Arlathan, ja, sogar noch vor Arlathan, breitete sich die Zivilisation der Elfen über ganz Thedas aus, wie eine riesige, träge Katze.

Diese Rüstung wurde für Tempelwachen angefertigt, zu einer Zeit, als die Schöpfer noch zu den Elfen sprachen. Die Schmiedetechnik und selbst der Name des Metalls, aus dem die Rüstung besteht, sind längst aus den Erinnerungen verschwunden.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

question('KO06')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Antike Elfenrüstung

Vor dem Fall Arlathans, ja sogar vor Arlathan selbst, erstreckte sich die Zivilisation der Elfen wie eine große, träge Katze über ganz Thedas.

Diese Rüstung wurde für Tempelwachen in einer Zeit gefertigt, als die Schöpfer noch zu den Elfen sprachen. Die Techniken ihrer Herstellung, ja selbst der Name des Metalls, aus dem sie geschmiedet wurde, sind längst in Vergessenheit geraten.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

question('KO07')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Antike Elfenrüstung

Vor dem Fall Arlathans, ja sogar vor Arlathan selbst, erstreckte sich die Zivilisation der Elfen wie eine große, träge Katze über ganz Thedas.

Diese Rüstung wurde für Tempelwachen in einer Zeit geschmiedet, als die

Schöpfer noch zu den Elfen sprachen. Ihre Herstellungstechnik, ja selbst der Name des Metalls, aus dem sie geschmiedet wurde, sind längst in Vergessenheit geraten.

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 18

Im Folgenden sehen Sie einen *Kodex*-Eintrag aus *Dragon Age: Origins*. Der folgende Ausschnitt ist ein poetischer Text.

question('KO09')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Meditationen und Oden an die Bienen

Oh, hübsches Fräulein des Gartens, Arlessa von
Geißblatt und Rosen, verzeiht, dass ich, müde des
Wartens, Euch hier bedränge voll Tosen.

Euer Werk ist viel zu wichtig, als dass einer
wie ich es stört. Es steht mir nicht zu, das
ist richtig, dass mich eine Honigbiene er-
hört.

Ich war ein Narr, diese Blume zu pflücken; auch wenn's
für meine Herzens Dame war.

Binnen Stundenfrist werd ich mit and'ren Euch beglücken doch nur wenn
ihr mich lasst, ganz klar.

Hör zu, o Wand'rer, wenn du im Frühling durchschreitest die Gärten:

Gib Acht, denn die stechenden Gärtner könnten dies als Angriff werten.

—Anonym

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

question('KO10')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Meditationen und Oden an die Bienen

Oh, du schöne Gartenschönheit, Arlessa von Geißblatt und Rose, ich bitte demütig um Verzeihung für die Beleidigung, die mir hier widerfahren ist.

Wahrlich, deine Arbeit ist viel zu wichtig, als dass sie von jemandem wie mir gestört würde.

Ich habe kein Recht, die Aufmerksamkeit einer Honigbiene zu erregen.

Ich war ein Narr, diese Blume zu pflücken für meine schöne Dame. Bei meiner Ehre schwöre ich, dir innerhalb einer Stunde Dutzende weitere zu bringen, wenn du mir die Erlaubnis dazu gibst.

Höre, Wanderer, wenn du eines Frühlings die Gartenwege entlangwandern willst: Hüte dich davor, unerlaubt zu betreten, denn die Gärtner stechen.

—Anonym

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('KO11')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Meditationen und Oden an die Bienen

Oh, du zartes Gartenfräulein, Arlessa von Geißblatt und Rosen, ich bitte demütig um Verzeihung für die Beleidigung, die dir hier widerfahren ist.

Wahrlich, deine Arbeit ist viel zu wichtig, als dass sie von jemandem wie mir gestört würde.

Ich habe kein Recht, die Aufmerksamkeit einer Honigbiene zu erregen.

Ich war ein Narr, diese Blume zu pflücken für meine schöne Dame. Bei meiner Ehre schwöre ich, dir innerhalb einer Stunde Dutzende weitere zu bringen, wenn du mir die Erlaubnis dazu gibst.

Höre, Wanderer, wenn du eines Frühlings die Gartenwege entlangwandern willst: Hüte dich davor, unerlaubt zu betreten, denn die Gärtner stechen.

—Anonym

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 19

Im Folgenden sehen Sie einen *Kodex*-Eintrag aus *Dragon Age: Origins*. Der folgende Ausschnitt beschreibt eine Kreatur:

question('KO13')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Dämon des Zorns

Trifft man im Nichts auf einen Dämon des Zorns in seiner wahren Form, ist das ein furchterregender Anblick: pures Feuer, ein Körper wie aus Lavamassen, der sich ständig verändert, und in der Mitte zwei Augen, die einen unheilvoll und stechend wie Nadeln anstarren. Die Fähigkeiten eines solchen Dämons ruhen in dem Feuer seines Kerns. Wer ihm zu nahe kommt, gerät in Flammen, und die Mächtigsten von ihnen verschießen Feuerblitze und können Feuerstürme entfachen, die ganze Gebiete verwüsten.

Zum Glück sind Dämonen des Zorns meist weniger intelligent als andere Arten. Ihre Taktik ist einfach: einen Feind mit so viel Macht wie möglich angreifen, bis er vergeht. Manche Dämonen des Zorns behalten ihre Feuerfähigkeiten auch im Körper eines Wirtskörpers bei, aber sonst sieht man ihre wahre Form außerhalb des Nichts meist nur dann, wenn ein Magier sie für eine besondere Aufgabe beschwört.

—Niederschrift eines Vortrags von Vheren, Kommandant der Templer von Tantervale, 6:86 des Zeitalters des Stahls

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('KO14')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Wutdämon

Die wahre Gestalt eines Wutdämons, die man im Schleier begegnet, ist ein furchterregender Anblick: ein Wesen aus reinem Feuer, dessen Körper scheinbar aus formloser Lava besteht und dessen Augen zwei winzige, unheilvolle Lichtpunkte sind, die aus seinem Kern strahlen. Die Fähigkeiten eines solchen Dämons konzentrieren sich auf das von ihm erzeugte Feuer. Es verbrennt jeden, der sich nähert, und die mächtigsten unter ihnen können Feuerblitze und sogar Feuerstürme entfesseln, die ganze Gebiete erfassen.

Glücklicherweise sind selbst mächtige Wutdämonen weniger intelligent als die meisten anderen Arten. Ihre Taktik ist einfach: Sie greifen einen Feind sofort mit aller Kraft an, bis er stirbt. Manche Wutdämonen übertragen ihre hitzebasierten Fähigkeiten auf besessene Wirte, aber ansonsten zeigt sich die wahre Gestalt meist außerhalb des Schleiers, wenn sie von einem Magier beschworen wird, um dessen Befehle auszuführen.

—Abschrift eines Vortrags von Vheren, Templer-Kommandant von Tantervale, 6:86 Stahl

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('KO15')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Wutdämon

Die wahre Gestalt eines Wutdämons, die man im Nichts begegnet, ist ein furchterregender Anblick: ein Wesen aus reinem Feuer, dessen Körper scheinbar aus formloser Lava besteht und dessen Augen zwei winzige, unheilvolle Lichtpunkte sind, die aus seinem Kern strahlen. Die Fähigkeiten eines solchen Dämons konzentrieren sich auf das von ihm erzeugte Feuer. Es verbrennt jeden, der sich nähert, und die mächtigsten unter ihnen können Feuerblitze und sogar Feuerstürme entfesseln, die ganze Gebiete erfassen.

Glücklicherweise sind selbst mächtige Wutdämonen weniger intelligent als die meisten anderen Arten. Ihre Taktik ist einfach: Sie greifen einen Feind sofort mit aller Kraft an, bis er stirbt. Manche Wutdämonen übertragen ihre hitzebasierten Fähigkeiten auf besessene Wirte, aber ansonsten zeigt sich die wahre Gestalt meist außerhalb des Nichts, wenn sie von einem Magier beschworen wird, um dessen Befehle auszuführen.

—Abschrift eines Vortrags von Vheren, Templer-Kommandant von Tantervale, 6:86 Zeitalter des Stahls

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Seite 20

Im Folgenden sehen Sie einen *Kodex*-Eintrag aus *Dragon Age: Origins*. Der folgende Ausschnitt ist ein religiöser Text□

question('KO17')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Der Gesang des Lichts: Erlösung

Viele Sünder wandern umher

und fürchten, dass sie auf ewig verloren sind, doch wer

glaubt und bereut, ungerührt von der Finsternis der

Welt, wer weder prahlt noch Hämte zeigt

angesichts des Unglücks der Schwachen, sondern sich erfreut an des Erbauers Gesetz und Schöpfung, dem wird der Segen des Erbauers Frieden bringen. Das Licht wird ihn sicher über die Wege dieser Welt bis in die nächste leiten.

Denn für den, der dem Erbauer vertraut, wird Feuer zu Wasser. So wie die Motte das Licht sieht und der Flamme zustrebt, sieht er das Feuer und strebt dem Lichte zu. Der Schleier bedeutet dann nicht Unklarheit, und es gibt keine Angst vor dem Tode mehr, denn der Erbauer wird Lichtsignal und Schild sein, Fundament und Schwert. —Aus Übergang 10

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('KO18')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Der Gesang des Lichts: Erlösung

Viele irren in Sünde umher, und verzweifeln, für immer verloren zu sein. Doch wer Buße tut und glaubt, unerschüttert von der Finsternis der Welt, und sich nicht rühmt noch freut über das Unglück der Schwachen, sondern sich freut an Gottes Gesetz und Schöpfung, sie wird erfahren den Frieden des Segens des Schöpfers. Das Licht wird sie sicher leiten durch die Wege dieser Welt und in die nächste.

Denn wer dem Schöpfer vertraut, für den ist Feuer Wasser. Wie die Motte das Licht sieht und sich der Flamme zuwendet, so soll sie das Feuer sehen und sich dem Licht zuwenden. Der Schleier birgt für sie keine Ungewissheit, und sie wird keine Furcht vor dem Tod kennen, denn der Schöpfer wird ihr Leuchtfeuer und ihr Schild, ihr Fundament und ihr Schwert sein. —Aus Verklärung 10

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
- ☐ Mensch

question('KO19')

Wurde die folgende Übersetzung Ihrer Meinung nach von einer Maschine oder einem Menschen erstellt?

Der Gesang des Lichts: Erlösung

Viele irren in Sünde umher,

und verzweifeln, für immer verloren zu sein, Doch die, die Buße tut und glaubt, unerschüttert von der Finsternis der Welt, und sich nicht rühmt noch freut über das Unglück der Schwachen, sondern sich freut an des Erbauers Gesetz und Schöpfung, sie wird erfahren den Frieden des Segens des Erbauers. Das Licht wird sie sicher leiten durch die Wege dieser Welt und in die nächste.

Denn die, die dem Erbauer vertraut, für die ist Feuer Wasser. Wie die Motte das Licht sieht und sich der Flamme zuwendet, so soll sie das Feuer sehen und sich dem Licht zuwenden. Der Schleier birgt für sie keine Ungewissheit, und sie wird keine Furcht vor dem Tod kennen, denn der Erbauer wird ihr Leuchtfeuer und ihr Schild, ihr Fundament und ihr Schwert sein. —Aus Verklärung 10

Ihre Einschätzung:

- ☐ Maschine
☐ Mensch

Optional: Bitte begründen Sie Ihre Entscheidung:

Letzte Seite

Vielen Dank für Ihre Teilnahme!

Ich möchte mich noch einmal ganz herzlich für Ihre Mithilfe bedanken.

Ihre Antworten wurden gespeichert, Sie können das Browser-Fenster nun schließen.

Abstract (Deutsch)

Die Videospielbranche ist ein globaler Milliardenmarkt, dessen Lokalisierungsbedarf stetig wächst. Durch diesen Druck und technologische Fortschritte hält die maschinelle Übersetzung (MÜ) zunehmend Einzug in die Videospiellokalisierung (VSL). Diese Masterarbeit untersucht vor diesem Hintergrund, ob und wie Spieler:innen maschinelle Übersetzungen von menschlichen Übersetzungen in Videospielen unterscheiden können, auf welche Aspekte des Zieltextes sie sich bei ihrer Entscheidung stützen, und welche Rolle das Post-Editing dabei spielt.

Die Studie verfolgt ein *Mixed-Methods-Design*. Für die empirische Untersuchung wurde ein Online-Fragebogen erstellt, in dem 103 deutschsprachige Proband:innen mit langjähriger Spielerfahrung 15 Textpassagen aus dem Rollenspiel *Dragon Age: Origins* (2009) bewerteten. Die Texte, die aus den drei Spielelementen Benutzeroberfläche, Dialog und Kodex stammten, wurden in drei Kategorien präsentiert: der offiziellen menschlichen Lokalisierung, einem unbearbeiteten maschinellen Translat (*Google Translate*) und einer vom Autor post-editierten Version. Quantitative Erkennungsquoten wurden mit einer qualitativen Inhaltsanalyse von 375 Kommentaren kombiniert.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Proband:innen nicht zuverlässig zwischen menschlichen und maschinellen Übersetzungen unterscheiden konnten (Gesamterkennungsquote: 48,3 %). Entgegen der Hypothese erschwerte Post-Editing die Erkennung nicht signifikant. Die qualitative Analyse identifizierte vier Hauptkategorien von subjektiven Erkennungsmerkmalen: lexikalisch-semantische, syntaktisch-morphologische und textsortenspezifische Merkmale sowie ein subjektives Globalurteil. Spezifische, als unidiomatisch empfundene Wortwahlen wurden oft fälschlich als maschinell klassifiziert, während die Beachtung von textsortenspezifischen Konventionen, wie einem Reimschema, ein verlässliches Human-Indiz war.

Die Arbeit zeigt, dass die Wahrnehmung maschineller Translate in Videospielen ein komplexes, kontextabhängiges Phänomen ist und die Verwechslungsgefahr zwischen menschlich und maschinell in beide Richtungen erheblich ist. Dies hat Implikationen für die Qualitätssicherung und die Akzeptanz von MÜ in der VSL-Branche.

Abstract (English)

The video game industry is a global, multi-billion-dollar market with an ever-growing need for localisation. Driven by this demand and technological progress, machine translation (MT) is increasingly being used in video game localisation (VGL). This master's thesis investigates whether and how players can distinguish between machine translations and human translations

in video games, which aspects of the target text they rely on in their decision-making, and what role post-editing plays in this process.

The study employs a mixed-methods design. An online survey was designed in which 103 German native speakers with long-term gaming experience evaluated 15 text passages from the role-playing game *Dragon Age: Origins* (2009). The passages, taken from three game elements (user interface, dialogue, and codex), were presented in three categories: the official human localisation, a raw MT output (*Google Translate*), and a version post-edited by the author. Quantitative detection rates were combined with a qualitative content analysis of 375 comments.

The results show that participants could not reliably distinguish between human and machine translations (overall detection rate: 48.3 %). Contrary to the hypothesis, post-editing did not significantly impede detection. The qualitative analysis identified four main categories of subjective detection markers: lexical-semantic, syntactic-morphological, and genre-specific features, as well as a subjective global judgement. Unidiomatic word choices were frequently misclassified as machine-generated, whereas the adherence to text-type conventions, such as a rhyme scheme, proved to be a reliable indicator of human translation.

The thesis demonstrates that the perception of machine-translated text in video games is a complex, context-dependent phenomenon, with a significant risk of confusion in both directions. This has implications for quality assurance and the acceptance of MT in the VGL industry.