

# Marta Najman

---

## Computer-Rollenspiel "Wiedźmin" und seine deutschsprachige Version : eine translationsorientierte Analyse

---

Lingwistyka Stosowana / Applied Linguistics / Angewandte Linguistik nr 6,  
115-139

---

2012

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

**Marta NAJMAN**  
Uniwersytet Warszawski

## **Computer-Rollenspiel „Wiedźmin” und seine deutschsprachige Version. Eine translationsorientierte Analyse<sup>1</sup>**

### **Abstract:**

#### **Computer role-playing game *Wiedźmin* and its German version. Translation-oriented analysis**

This article undertakes the issue of translation of the computer role-playing game *Wiedźmin* (*The Witcher*) from Polish into German. The aim of the article is to present conclusions from the translation-oriented analysis, as well as laying the foundations for further linguistic research in the field of computer games. The translation-oriented analysis is divided in three main levels: lexicon, style and cultural elements. The lexicon analysis consists of two aspects, namely terminology and proper nouns. The style covers dialectizing and vulgarisms. The cultural level analyzes cultural references and allusions. The analysis proves that the translation of *Wiedźmin* from Polish into German was a difficult task and is not flawless on any level. It was especially complicated to equivalently translate the cultural references that refer to Polish literature or popular culture. The dialectical stylization and richness of Polish vulgarisms were also problematic to translate and were therefore replaced with neutral German expressions that do not depict the lingual diversity of the game. The paper ends with the conclusion pointing out the problems uncovered through the analysis and aims at making computer games an object of linguistic studies in the future.

### **Einleitung**

Die kritischen translationsorientierten Analysen verschiedenartiger Textsorten werden seit Jahren durchgeführt. Es gibt aber auch Textsorten, die häufig übersetzt werden und unter Empfänger Popularität genießen, trotzdem zum Objekt der sprachwissenschaftlichen Analyse nie oder gar selten werden. Dazu gehören z. B. Comicbücher und Computerprogramme und Softwarelokalisierung. Das letzte sind Texte der Software. Ihre Übersetzung ist eine Übersetzungsart, die zwischen der

---

<sup>1</sup> An dieser Stelle möchte ich Herrn Prof. Sambor Grucza für viele Fachgespräche und Verbesserungsvorschläge danken, die letztens Ende zu diesem Beitrag geführt haben.

schrifttextlichen Übersetzung und der audiovisuellen Übersetzungen anzusiedeln wäre.

Eine besondere Art der Computerprogramme, die einem oder mehreren Benutzern Vergnügen macht und interaktive Unterhaltung bietet, wird als Computerspiele bezeichnet. Computerspiele werden, trotz ihrer steigenden Popularität und immer wichtigeren Position als Unterhaltungsmedien, nur zögernd als Kunstform neben Film, Musik oder bildender Kunst akzeptiert. Wahrscheinlich auch deswegen, weil Computerspiele oft von der Wissenschaft werden eher negativ, als positiv bewertet. Kaum werden sie von der Linguistik als Sprach- und Kulturquellen analysiert.

Das Hauptziel des vorliegenden Artikels ist, die Ergebnisse der translationsorientierten Analyse von der deutschsprachigen Version der Computer-Rollenspiel *Wiedźmin* im Vergleich zu der originellen polnischen Version darzustellen. Die Analyse wurde auf drei Ebenen durchgeführt, nämlich – auf lexikalischen, stilistischen und kulturellen Ebenen. Die lexikalische Ebene konzentriert sich auf die im Spiel verwendete Termini und auf Eigennamen (Anthroponyma und Toponyma). Auf der stilistischen Ebene wurde die Dialektstilisierung überprüft, d.h. es wurde der Frage nachgegangen, ob soziale und ethnische Differenzierung der Charaktere und ihre Individualität durch Dialektstilisierung erreicht wurde. Weiterhin wurde auf der stilistischen Ebene auch die Benutzung von Vulgarismen untersucht, da Fluchwörter in Computerspielen sehr oft auftreten. Und schließlich wurden auf der kulturellen Ebene analysiert Anspielungen und Anknüpfungen.

## 1. Das Untersuchungsmaterial

Zweifellos ist *Wiedźmin*, weltweit unter dem Titel *The Witcher* (= *Wiedźmin*), das beliebteste und best verkaufte polnische Computerspiel. Das Spiel, das auf den populären Erzählungen und Romanen von Andrzej Sapkowski basiert, wurde nicht nur das erfolgreiche Marktprodukt, sondern auch ein Hit unter den Kritikern, Journalisten und Spielern. Mit 1,87 Million verkauften Exemplaren<sup>2</sup> und vielen prestigevollen gewonnen Preisen ist bis heute angefochtener Leader unter den polnischen Computerspielen. *Wiedźmin* wurde auch zum repräsentativen polnischen Kulturgut.

Das Computerspiel *Wiedźmin* gehört zur Gruppe sog. Computer-Rollenspiele, kurz cRPG genannt – aus dem Englischen *computer role-playing game*. Dieses Genre der Computerspiele nimmt seinen Ursprung in den Pen-&-Paper-Rollenspielen, also Spiele, bei dem die Teilnehmer in fiktive Rollen schlüpfen und gemeinsam ein

---

<sup>2</sup> Nach <http://gielada.wp.pl/kat,12812,title,Rekordowa-sprzedaz-Wiedzmina-2,wid,13472356,wiadomosc.html?ticaid=1d98e> (letzte Einsicht: 19.12.2011).

Abenteuer erleben, das vom Spielleiter erzählt wird<sup>3</sup>. In den Computer-Rollenspielen hat aber die Rolle des Spielleiters – also der Person, die auf die Aktionen der Spieler reagiert, die Geschichte erzählt und die Fabel ausdenkt – der Rechner übernommen.

Der Spieler, der einen Charakter oder eine Gruppe von Personen kontrolliert, versucht, eine Rolle zu spielen – also seinen Helden darzustellen, sein Verhältnis zur Welt und von ihm begegneten Menschen widerzuspiegeln. Der Spielcharakter kann in der Spielwelt verschiedene Handlungen unternehmen, zum Beispiel handeln, mit Einwohnern sprechen und – was die Essenz solcher Spiele macht – Aufgaben (auch aus dem Englischen *Quests* genannt) erfüllen<sup>4</sup>. Für bestimmte Handlungen sammelt der Spieler Erfahrung und kann seinen Charakter entwickeln. Weil die Abenteuer in meisten Fällen ungefährlich sind und der Held gegen verschiedene Ungeheuer kämpfen muss, braucht er Waffe, Ausrüstung und spezielle Fähigkeiten, manchmal auch Zaubersprüche oder magische Gegenstände, um in der unfreundlichen Welt zu überleben.

Wenn es um die Fabel und das Gameplay von *Wiedźmin* geht, steuert der Spieler den Protagonisten Geralt von Riva, der unter Amnesie leidet und vieles über sich im Laufe der Zeit wiederlernen muss. Die Charakterentwicklung erfolgt durch die Verteilung von Erfahrungspunkten, die er durch Lösen von *Quests*, beim Besiegen von Ungeheuern oder durch Einnahme spezieller Tränke erlangt. Der Skillbaum unterteilt sich in 15 Eigenschaften: vier für Stärke, Gewandtheit, Ausdauer und Intelligenz, fünf magische Hexerzeichen und sechs Kampfstile – jeweils drei für das Silberschwert und drei für das Stahlschwert.

Die Spielhandlung findet in Dörfern und Städten der mittelalterlichen Fantasiewelt statt, in der Welt, die A. Sapkowski in seinen Büchern geschöpft hat. Das nicht geradlinige Spiel ist in fünf Kapitel sowie in einen Prolog und einen Epilog aufgeteilt. Der Spieler besucht verschiedene Handlungsorte während es sich durch die einzelnen Kapitel bewegt. Die Entwickler versuchten, die Umwelt so realistisch wie möglich darzustellen. Während des Spiels stößt der Spieler bei Multiple-Choice-Gesprächen auf wichtige Entscheidungsmöglichkeiten, die je nach Wahl auf drei unterschiedliche Spielende hinauslaufen. Um dem Spieler die Konsequenzen seiner Wahl aufzuzeigen, bekommt er im späteren Verlauf die Auswirkungen zu spüren, was die Wiederspielbarkeit des Spiels erhöht.

Geralt stößt natürlich auf die Charaktere, die von Büchern bekannt sind, und erinnert sich mit der Zeit an die Ereignisse von Kurzgeschichten und Romanen. Das Spiel ist mit Anspielungen an die Literaturwerke von A. Sapkowski bespickt, knüpft aber auch an die polnische romantische Literatur, Sagen, Geschichte oder Legenden an. Die Spielfiguren reden auf verschiedene Art und Weise, flechten die Wörter aus dem Altpolnischen ein oder imitieren die polnischen Dialekte. Bere-

<sup>3</sup> Nach <http://de.wikipedia.org/wiki/Computer-Rollenspiel> (letzte Einsicht: 15.12.2011).

<sup>4</sup> Nach [http://de.wikipedia.org/wiki/Computer-Rollenspiel#Der\\_Spielcharakter\\_.28Avatar.29](http://de.wikipedia.org/wiki/Computer-Rollenspiel#Der_Spielcharakter_.28Avatar.29) (letzte Einsicht: 15.12.2011).

ichert das natürlich das Gameplay, bedeutet aber auch, dass *Wiedźmin* ein nicht einfaches Spiel für Übersetzen ist und auf diese Weise auch ein sehr interessantes und kompliziertes Untersuchungsmaterial darstellt.

Die Sprache von *Wiedźmin* vermischt die Elemente der Gemeinsprache und Fachsprache, um eine eigene Sprache zu erstellen – einerseits ähnelt diese Sprache der Gemeinsprache, besonders in Dialogen oder Beschreibungen, andererseits ähnelt der Fachsprache, wenn es um Termini, die z. B. Waffe, Ungeheurnamen oder Alchemie geht. Dazu kommen auch Elemente der Literatursprache und Sprachstilisierung. Obwohl es nicht schwer ist, die vollliterarischen Texte von den nicht-literarischen Texte zu unterscheiden, gibt es immer noch Probleme mit den dazwischenliegenden Formen. Das Spiel *Wiedźmin* ist kein Literaturwerk, enthält aber (wie die meisten Computer-Rollenspiele) ohne Zweifel die Elemente der Literatursprache, die man bemerken kann – Fiktion, Poetik der Sprachmittel und Bildlichkeit. Ein anderes charakteristisches Element der Sprache im *Wiedźmin* ist die stilistische Differenzierung der Sprache und Sprachstilisierung (wie Dialektstilisierung), die sich aus der sozialen und ethnischen Differenzierung der Charaktere ergibt. Die Vielfalt der Vulgarismen, die im Spiel erscheinen, ist hingegen eine Eigenschaft, die für Gemeinsprache – Umgangssprache – charakteristisch ist.

## 2. Ergebnisse der Translationsanalyse

Die Ergebnisse der Translationsanalyse werden in fünf Abschnitten präsentiert. Die Ergebnisse der lexikalischen Analyse werden in zwei Abschnitten zusammengestellt (2.1.) Termini und (2.2) Eigennamen (darunter Anthroponyme und Toponyme), ähnlich auch die Ergebnisse der stilistischen Analyse: (2.3) Sprachstil (Dialektstilisierung) und (2.4) Vulgarismen. Die Ergebnisse der kulturellen Analyse wurden in einem Abschnitt: (2.5) Anknüpfungen und Anspielungen vom Spiel.

### 2.1. Termini

Obwohl das Computerspiel *Wiedźmin* kein Fachtext ist, können Termini unterschieden werden. Der Fachwortschatz des Spiels *Wiedźmin* betrifft verschiedene Themen und stammt aus verschiedenen Fachsprachen, wie biologische, chemische oder historische Fachsprache. Darunter trifft man auch Termini, die Neologismen sind, die von Spielentwicklern oder von Andrzej Sapkowski geschöpft wurden, aber die in der Spielwelt die Rolle der Fachwörter üben – dazu gehören besonders Ungeheurnamen, die fiktiv sind.

*Beispiel 1.*

Die Gruppe der Ungeheurnamen ist sehr spezifisch. Sie besteht in größerem Ausmaß aus den Neologismen (in den meisten Fällen geschöpften von A. Sapkowski) und aus den Termini der Sagen und Legenden, besonders aus der slawischen Kultur. 15 Termini haben die gleiche Form im Polnischen und im Deutschen, dazu gehören z. B. „Bruxa“, „Kikimora“ oder „Graveir“. Die meisten diesen Ungeheurnamen sind schon in der Sprache und Kultur fixiert, wie „Zombie“ oder „Ghul“. Andere 8 Termini haben fast die gleiche Form im Original und in der Übersetzung, nur die Schreibweise wurde an die Sprache angepasst. Dazu gehören z. B. Ungeheurnamen „Vodyanoi“ – „Wodjanoi“, „Barghest“ – „Bargest“ oder „Archespor“ – „Archespore“. Ein interessantes Beispiel in dieser Gruppe ist das Wort „wapiertz“, das im Polnischen abwechselnd mit dem Wort „wampir“ verwendet wird. Diese Termini beschreiben den gleichen Gegenstand, aber „wapiertz“ ist ein slawisches Wort, das erst mit der Popkultur und unter dem Einfluss der englischen Sprache zu „wampir“ geändert wurde. Die deutsche Übersetzung knüpft nicht an die Etymologie des Wortes an und unterscheidet nicht zwischen diesen Wörtern – die beiden wurden als „Vampir“ übersetzt.

Die übrigen 33 Termini wurden mit den nicht ähnlichen Worten übersetzt. Darunter sind die gut bekannten Wörter, wie „pies“ – „Hund“ oder „wilk“ – „Wolf“. Sie wurden aber nicht als Bezeichnung für alle Hunde oder alle Wölfe benutzt, sondern für konkrete Modelle dieser Tiere, die als Ungeheuer (also: Gegner des Hexers) im Spiel auftreten.

Der Rest der Termini sind entweder Neologismen, oder greifen nach Volkssagen, Legenden, Mythologien. Unter den Neologismen kann man „Skolopendromorf“ – „Riesentausendfüßler“ nennen. Der polnische Name stammt aus dem Wort „skolopendra“ und zu diesem Stamm der Tiere die Tausendfüßler (im Polnischen: „wije“) gehören. Ein anderer Neologismus ist „Ornitoreptyl“ – der Name ist mit einem fliegenden Reptil zu assoziieren. Im Deutschen hat „Ornithosaurus“ die gleiche Assoziierung, „saúra“ aus dem Griechischen bedeutet „Echse“.

Die meisten Termini sind die Wörter, die aus Volkssagen, Legenden oder Mythologien stammen. Die deutschen Übersetzungen, die im Spiel verwendet wurden, halten sich an den entsprechenden Quellen, wie „Dziki Gon“ – „Wilde Jagt“, „Bazyliczek“ – „Basilisk“ oder „Wilkołak“ – „Werwolf“.

*Beispiel 2.*

Im Spiel *Wiedźmin* gibt es 39 Waffentypen, die entweder vom Hauptcharakter, oder von seinen Gegnern getragen sind. Die meisten Namen wurden ganz genau übersetzt, eine Ausnahme stellt aber das Wort „siekiera“ dar – in der deutschen Version des Spiels heißt es „Axt“, obwohl dasselbe Wort als Äquivalent für „topór“ mehrmals benutzt wurde. Eine große Gruppe der Waffennamen enthält Name eines Stammortes, wie Temerien oder Mahakam. Sie wurden auf verschiedene Art und Weise übersetzt. In manchen Fällen am Ende des Namens gibt es eine Präposition und Stammort, wie

„Dwuřęczny topór z Mahakamu“ – „zweihändige Axt aus Mahakam“ oder „Ceremonialny miecz z Deithwen“ – „Zeremonial Schwert von Deithwen“. In anderen Fällen steht das Stammort im Form eines Adjektivs am Anfang des Termins, wie „Młot bojowy z Mahakamu“ – „Mahakam Kampfhammer“ oder „Temerski cep bojowy“ – „temerischer Kampfflegel“. In einem Fall aber wurde das Stammort übergangen, nämlich „Runiczny Sihil z Mahakamu“ wurde ale „Runensihill“ übersetzt.

Anderer Fehler in der Übersetzung ist der Termin „Mały topór z Carbon“, der als „Zwergenaxt aus Karbon“ übersetzt wurde, wenn er eher „kleine Axt aus Karbon“ heißen soll (vergleich: „Mały topór“ – „kleine Axt“). Fragwürdig ist auch die Übersetzung der Termin „Kiścień“ als „Kettenstreitkolben“ – solche Waffen gibt es nicht in der Wirklichkeit und „Kiścień“ hat andere Äquivalente, die benutzt werden konnten, wie: „Flegel“, „Kriegsflegel“. Die drei Namen, die Rüstung betreffen, wurden entsprechend übersetzt.

## 2.2. Eigennamen

Die häufigsten Eigennamen sind Personennamen – Anthroponyme. Eine weitere große Gruppe bilden die Ortsnamen – Toponyme. Die beide Gruppen und ihre Übersetzungen vom Spiel *Wiedźmin* wurden analysiert.

### *Beispiel 3.*

Die häufigsten 56 Toponyme aus dem Spiel *Wiedźmin* wurden analysiert. Die fünf von ihnen wurden in der Übersetzung in der nicht geänderten Form behalten, nämlich: Kaedwen, Kaer Morhen, Oxenfurt und Wyzima – die keine Bedeutung haben und von Andrzej Sapkowski geschöpft wurden – und Laboratorium, weil das Wort auf Deutsch und auf Polnisch die gleiche Form hat.

Die übrigen Toponyme kann man in zwei Gruppen teilen: diese, die nur von den Wörtern, die in der Sprachen funktionieren, gebaut sind (wie: „Bagna“ – „Sümpfe“, „Kanały“ – „Kloaken“ oder „Podgrodzie“ – „Umland“), und diese, die im Ganzen oder teilweise von neuentstandenen Wörtern gebaut sind (wie: „Bank Vivaldich“ – „Das Bankhaus Vivaldi“, „Stara Wyzima“ – „Alt-Wyzima“ oder „Temeria“ – „Temerien“). Die Übersetzung der Toponyme aus der ersten Gruppe ist wortwörtlich, die Wörter wie „cmentarz“ oder „pole“ wurden mit seinen deutschen Äquivalenten ersetzt. Es gibt aber eine Ausnahme – „Wyspa Rybitw“ wurde ins Deutsche als „Schwarzschatwabeninsel“ übersetzt; es gibt aber im Deutschen keinen Vögel, der „Schwarzschatwabe“ heiß. „Rybitwa“ sollte eher als „Seeschwabe“ übersetzt werden. Die zweite Gruppe ist nicht so zahlreich, wie die erste. In vielen Fällen ist die Übersetzung der Eigennamen sehr nah zum Original, nur die Schreibweise unterschiedlich ist, z. B.: „Temeria“ – „Temerien“, „Redania“ – „Redanien“, „Rivia“ – „Riva“. In anderen sind die Äquivalente mit Übersetzung der Anthroponyme einheitlich, wie: „Dom Talara“ – „Thalers Haus“, „Zamek Foltesta“ – „Foltestes Burg“,

„Mieszkanie Shani“ – „Shanis Haus“. Es gibt auch die Fälln, wo nur ein bedeutsames Teil des Toponyms übersetzt wurde, wie: „Mały Makham“ – „Klein Makham“, „Stara Wyzima“ – „Alt-Wyzima“, „Nowy Narakort“ – „Neu Narakort“.

Die Toponyme, die eine Bedeutung in sich verbergen, wurden übersetzt. Die Dörfer „Bykowisko“ und „Odmęty“ heißen „Bullendorf“ und „Trübwasser“ entsprechend, also die Konnotationen der Toponyme wurden behalten. Das größte Problem in der Übersetzung war das Toponym „Szpital Proroka Lebiody“; es wurde nicht einheitlich übersetzt, im Spiel erscheinen drei unterschiedliche Variante: „Krankenhaus der Propheten Majoran“, „Krankenhaus des heiligen Majoran“, „St. Majorans Krankenhaus“. Der Name des Propheten wurde vom „Lebioda“ (Deutsch: „Weiße Gänsefuß“) zu „Majoran“ (Polnisch: „Lebiodka majoranek“, „majeranek ogrodowy“) geändert. Der Name des Krankenhauses in zwei Formen verzichtet auf das Wort „Prophet“ und verwandelt Majoran in einem Heiligen.

#### *Beispiel 4.*

61 Anthroponyme wurden analysiert – Namen der wichtigsten Charaktere vom Spiel *Wiedźmin*. Die meisten von ihnen – 35 Namen – wurden in der Übersetzung ohne Veränderungen gelassen. Dazu gehören die exotischen Namen, die von den Spielentwicklern (oder vom Andrzej Sapkowski) geschöpft wurden und keine wortwörtliche Bedeutung haben, z. B.: „Abigail“, „Zoltan Chivay“, „Yaevinn“, „Toruviel“. Auch manche Namen, die in der polnischen Sprachen seit Jahrzehnten existieren, wurden nicht Übersetzt, z. B.: „Adam“, „Julian“, „Celina“, „Alina“.

Die andere Kategorie sind die Namen, die fast die gleiche Form in den beiden Sprachversionen des Spiels haben. In der deutschen Übersetzung wurde aber die Schreibweise ein wenig verändert und an die Sprache angepasst. Es gibt sechs solche Namen in der Auflistung, nämlich: „Hierofant“ – „Hierophant“, „Itlina“ – „Ithlinne“, „Raymond Maarloeve“ – „Raimund Maarloeve“, „Talar“ – „Thaler“, „Zygfyrd z Denesle“ – „Siegfried von Denesle“, „Jakub de Aldersberg“ – „Jacques de Aldersberg“.

Es gibt auch die Namen, die übersetzt wurden – im Ganzen oder teilweise. Die erste Gruppe bilden die Namen, die keine sekundäre Bedeutung haben, und dazu gehören: „Malcolm Stein“, „Munro Bruys“, „Rusty“, „Siemko“, „Dhunda“. Nur der Name „Siemko“ klingt polnisch (solchen Namen gibt es aber im Polnischen nicht); die übrigen Namen unterscheiden sich nicht von diejenigen, die nicht übersetzt wurden, es ist also schwer festzustellen, warum genau die obigen übersetzt wurden.

Die Namen „Malcolm Stein“ und „Munro Bruys“, in der Übersetzung „Moritz Stein“ und „Munro Varda“, stammen nicht aus dem Polnischen. „Malcom“ ist ein schottischer Name<sup>5</sup>, „Moritz“ – deutsche, aber entspricht dem englischen Namen „Maurice“ und nicht „Malcolm“<sup>6</sup>. Die Veränderung des Nachnamens von „Bruys“ zu „Varda“ ist sogar mehr wunderlich, weil diesen beiden Namen zur keinen Sprache gehören.

<sup>5</sup> Nach <http://www.behindthename.com/name/malcolm> (letzte Einsicht: 07.04.2011).

<sup>6</sup> Nach <http://www.behindthename.com/name/moritz> (letzte Einsicht: 07.04.2011).

Der Name „Rusty“ ist auch ein englischer Name und stammt aus Beinamen, der jemand rothaarig trug<sup>7</sup>. Die deutsche Übersetzung „Rotschopf“ ist kein Name, aber bezeichnet auch eine Person, die roten Haaren hat. Deshalb ist solche Veränderung verständlich.

„Dhunda“ und „Siemko“ sind keine Namen. Der erste wurde ins Deutsche als „Butterbohne“ übersetzt, was eine Bedeutung hat oder eine Assoziierung hervorruft (im Gegensatz zu „Dhunda“). „Siemko“ ähnelt einem Namen, ist aber kein und hat auch keine Bedeutung. In der deutschen Version des Spiels wurde dieser Name nicht einheitlich übersetzt – also „Jethro“ in den meisten Fällen und einmal als „Joey“. „Jethro“ ist ein biblischer Name und nicht sehr populär ist<sup>8</sup>. „Joey“ ist ein englischer Name, seine deutsche Entsprechung ist „Jo“<sup>9</sup>. Diese Übersetzung ist also auch unverständlich.

Die letzte Namenkategorie, mit den übrigen 15 Namen, sind die bedeutsamen Namen, die den Träger charakterisieren oder eine zusätzliche Informationen über den Träger geben. Diese Namen wurden ins Deutsche übersetzt, so dass der deutsche Empfänger diese Bedeutung auch kennen könnte. Manche wurden nur teilweise übersetzt, z. B. „Biała Rayla“ – „Weiße Rayla“, manche beschreiben genau den Charakter, wie: „Król Rybak“ – „König der Fischer“, „Pani Jeziora“ – „Herrin des Sees“ oder „Wielki Łowczy Królewski“ – „Königlicher Jägersmann“. Auch manche Zusammensetzungen wurden wortwörtlich übersetzt, wie „Myszowór“ – „Maussack“ und „Niebieskooka“ – „Blauauge“.

Andere Übersetzungen konzentrierten sich nicht auf wortwörtliche Mitteilung des Inhalts. Zum Beispiel der Charakter „Jaskier“ heißt im Deutschen „Rittersporn“. Der polnische Name stammt aus einer Pflanze, die im Deutschen „Hahnenfuß“ heißt. Der Rittersporn dagegen ist auch eine Pflanzengattung, die zur Familie der Hahnenfußgewächse gehört, und ein Äquivalent für polnische „ostróżka“ ist. Der Charakter „Magister“ heißt auf Deutsch „Professor“, obwohl er auch „Magister“ heißen könnte. „Pucybut“ (Deutsch: „Schuhputzer“) wurde in einen „Pechschwarz“ verwandelt (obwohl der Charakter im Spiel ein Schuhputzer vom Beruf ist). „Baranina“ (Deutsch: „Hammelfleisch“) heißt im Spiel „Bocksfleisch“ (also auf Polnisch eher: „kozina“).

### 2.3. Sprachstil

Das größte Problem bei der Wiedergabe von Sprachanspielungen und Stilisierung stellen dialektale Einfärbungen. Im Fall von *Wiedźmin* sprechen sehr oft die Spielcharaktere mit der stilisierten polnischen Sprache, was in diesem Fall als Dialektstilisierung gilt. Diese Sprache ist kein wirklicher Dialekt, eher eine Mischung

<sup>7</sup> Nach <http://www.behindthename.com/name/rusty> (letzte Einsicht: 07.04.2011).

<sup>8</sup> Nach <http://www.behindthename.com/name/jethro> (letzte Einsicht: 07.04.2011).

<sup>9</sup> Nach <http://www.behindthename.com/name/joey> (letzte Einsicht: 07.04.2011).

von charakteristischen Eigenschaften der verschiedenen polnischen Dialekte und von den stereotypischen Spracheigenschaften (Wörter, Grammatik, Aussprache), die den Dialektformen ähneln. Diese Sprachstilisierung soll die Herkunft der Charaktere und ihre Mangel an Ausbildung betonen. Sehr häufig erscheinen in ihren Aussagen umgangssprachliche, bäurische, ordinäre Worten, die für unausgebildete Sprecher charakteristisch sind.

Für den polnischen Empfänger hat dieser Effekt eine klare Rolle – deutet auf Herkunft der Charaktere und ihre Persönlichkeit hin, beruft sich auf Klischees, die Dorfbewohner betreffen, besonders wenn es um die historische Kluft zwischen ungebildete Dörfer und entwickelten Städte im Mittelalter geht. Diese Sprachstilisierung ist also eine bedeutsame Maßnahme, die den Empfang des Produkts beeinflusst. Falls man diese dialektstilisierten Aussagen mit einer neutralen, Standardsprache ersetzen würde, würde das Spiel von einem wichtigen Element abgerissen.

Nicht viele Charaktere benutzen die Dialektstilisierung im *Wiedźmin* – besonders sind das die älteren Dorfbewohner oder diejenigen, die als nicht intelligent und ausgebildet gelten.

*Beispiel 5.*

Jak wszyscy wymrą. **Krucy** będą ucztować na naszych **truchlach**.  
Wenn wir alle sterben und **Krähen** unsere **Überreste** fressen.

Kommentar: die Flexionsendung der Pluralform des Wortes „kruk“ wurde von „kruki“ zu „krucy“ geändert. Diese Stilisierung soll Archaisieren ähneln – dieselben Maßnahmen hat der polnische Verfasser Józef Ignacy Kraszewski in seinem Werk *Stara baśń* getroffen.

Das Wort „truchło“ ist ein veraltetes Synonym für das Wort „zwłoki“ (Deutsch: „Leiche“) und wird selten verwendet<sup>10</sup>. Die deutsche Übersetzung „Überreste“ ist stilistisch neutral.

*Beispiel 6.*

Wynoś mi się! **Wlazi taki** do domu z buciorami, szacunku dla starszych nie ma.  
Za co mnie na starość pokarało?!  
Hinaus! **Einfach** so in mein Haus **zu stapfen!** In Stiefeln ... Womit habe ich das in meinem Alter noch verdient?

\* \* \*

O co mu chodzi? **Niech mówi**, a nie **stoi tak z otwartą gębą**, bo muchy mu wleczą.  
Was will er denn? **Sagt etwas.**

<sup>10</sup> Nach *Uniwersalny słownik języka polskiego* (2008: 129, Band 4).

Kommentar: die Aussagen, wo der Sprecher sich auf den Empfänger wendet, aber keine persönlichen Formen verwendet, sind für den Dialekt im Suwalken und Białystok charakteristisch. In der deutschen Übersetzung wurde auch eine unpersönliche Form verwendet, aber aus der Hochsprache.

*Beispiel 7.*

Ładna sztuka. Zgaduję, żeś ją zasiekł **samojeden**.  
Hübsches Exemplar. **Selbst** erlegt?

Kommentar: „samojeden“ ist ein Wort vom Altpolnischen, stammt aus dem Mittelalter und bedeutet „selbst“, „allein“. In der deutschen Übersetzung wurde das zeitnahe Wort „selbst“ verwendet.

*Beispiel 8.*

**Chluśniem, bo uśniem.**  
**Trinken** wir, bevor wir **sterben**.

\* \* \*

- Stój, przybłę ... znaczy człowie ... eee ... kimżeś jest?
- Wiedźminem, jak zauważyłeś.
- A my jesteśmy milicja. Porządku **pilnujem**. **Musim obaczyć**, czy aby chory nie jesteś.
- Mam immunitet. Jestem odporny na choroby zakaźne.
- Ja tam nie wiem nic o żadnych **imunitach**. Sprawdzić **musim**.
- Jak?
- No, oglądnać **musim**. Wyglądacie paskudnie, ale chyba zdrowo. Możecie przejść.
  
- Halt, Streuner, äh ... Bürg ... was seid Ihr überhaupt?
- Ein Hexer.
- Wir sind die Bürgerwehr. Hüter des Friedens. Wir **müssen** uns **vergewissern**, dass Ihr nicht krank seid.
- Ich bin immun.
- Das sagt mir nichts. **Müssen** wir prüfen.
- Was jetzt?
- Äh ... Na ja, Ihr seht schändlich aus ... aber gesund. Zieht weiter.

Kommentar: die Verbendung „-m“, die statt „-my“ verwendet wurde, ist für die Stilisierung in der polnischen Sprache charakteristisch; sie erscheint in der Nationalhymne („Przejdziem Wisłę, przejdziem Wartę“<sup>11</sup>) und in den Prosawerken, wie

<sup>11</sup> Nach [http://pl.wikipedia.org/wiki/Hymn\\_Polski](http://pl.wikipedia.org/wiki/Hymn_Polski) (letzte Einsicht: 3.04.2012).

*Stara baśń* von Józef Ignacy Kraszewski. Diese Flexionsendung, benutzt in der Gegenwart und in der Zukunft im Aktiv, ist für Kujawien, Großpolen und Masowien charakteristisch. In der deutschen Übersetzung gibt es keine Stilisierung.

Das Wort „obaczyć“ ist ein veraltetes Synonym für das Wort „zobaczyć“ (Deutsch: „sehen“). Es wird heutzutage selten verwendet. Das deutsche Wort „vergewissern“ ist stilistisch neutral.

Im Dialog erscheint auch ein Sprachfehler – der Sprecher weiß nicht, was das Wort „immunitet“ (Deutsch: „Immunität“) bedeutet, und spricht es unkorrekt. Das soll sein begrenztes Wissen und keine Ausbildung zeigen. In der deutschen Übersetzung wird dieser Fehler übergangen.

#### *Beispiel 9.*

Dowódca wie, ja pojęcia **ni mom**.

So was weiß der Kommandeur, ich nicht.

Kommentar: im Dialekt im Karpatenvorland wird die Partikel „nie“ (Deutsch: „nein“) mit den Verben „mieć“ (Deutsch: „haben“) und „móc“ (Deutsch: „können“) als „ni“ gesprochen und geschrieben. Das Verb „mieć“ hat auch andere Formen als in der Hochsprache – „mom“ (Deutsch: „ich habe“), „mo“ (Deutsch: „er hat“). In der deutschen Übersetzung wurde die Sprache nicht stilisiert.

## 2.4. Vulgarismen

Die Vulgarismen sind ein integraler, aber auch sehr kontroverser Teil der Sprache. Den Sprachnormen nach, sind sie unsittlich und unmanierlich, weisen auf niedriges Kulturniveau und begrenzten Wortvorrat des Sprechers hin. Trotzdem, gehören sie zum Alltagsleben und erscheinen auch in den Kulturwerken – um die Glaubwürdigkeit der Charaktere zu sichern. Dank der Vulgarismen kann der Sprecher seiner emotioneller Zustand ins Ausdruck bringen – sowohl positive, als auch negative Emotionen ausdrücken. Die Verwendung oder Vermeidung von solchen Redewendungen kann die Charaktere differenzieren, ihre Eigenschaften betonen (wie das Verhältnis zur Sprache und Kultur, Angehörigkeit zur Sozialschicht, Alter oder Ausbildung).

*Wiedźmin* ist ein Spiel, in dem die Sprachvielfältigkeit auf allen Ebenen gezeigt wurde. Deshalb ist es auch reich an Vulgarismen und Fluchwörter, und präsentiert die volle Gamme von solchen Konstrukten – von milden Beleidigungen und Beschimpfungen bis ordinären und obszönen Redewendungen, die dem Empfänger auf eine unangenehme Weise berühren oder das Schamgefühl erregen. Vulgarismen treten häufig in den Dialogen auf und üben eine wichtige Funktion in Charakterisierung bestimmter Personen und ihrer Ausdruckweise. Von der äquivalenten Über-

setzung des Spiels würde man erwarten, dass die emotionelle Einstellung des Sprechers und seine Ausdrucksweise (vulgäre, unsittliche, obszöne, usw.) auf dieselbe Weise, wie im Original, übermittelt wurden.

Die Bewertung der Äquivalenz in dieser Translationsanalyse im Fall von Vulgarismen wurde sich also auf Vulgaritätsniveau des Wortes in entsprechender Sprache und Empfindungen des Empfängers beziehen, und nicht unbedingt auf die wortwörtliche Übersetzung jedes Wortes.

*Beispiel 10.*

Redewendung im Polnischen: **chędożony**

Redewendungstyp: Vulgarismus (veraltet)

Bedeutung: widerwärtig, im höchsten Grade unangenehm

Redewendung im Kontext:

1. Co?! Ja?! To **chędożone** kłamstwo!
2. Nie mówimy już: „**chędożeni** ceglarze”, mówimy: „bracia”.
3. **Chędożone** Wiewiórki napadły na bank!
4. Rozkaz jest: nikogo, choćby samego **chędożonego** cesarza Nilfgardu, nie puszcząć!
5. Morda w kubeł, kozojebie **chędożony**!
6. Coś ci się we łbie poprzewracało, dziadu **chędożony**. Won albo cię potnę!
7. Bloede dh’oine! Plugawy wiedźmin wciągnął nas w zasadzkę! Ubić **mutka chędożonego!!!**
8. Won! **Mutku chędożony**!
9. **Chędożone** krasnoludy!
10. Najgorsi ze wszystkich: urzędnicy **chędożeni**.
11. Ty **chędożony** ludożerco!
12. Mówili, że Biały Wilk jest człowiekiem inteligentnym. A tu taki **chędożony kretyn**!
13. Jestem **chędożonym** paserem.

Übersetzung ins Deutsche:

1. Wer? Ich?!
2. Wir nennen sie nicht mehr „Ziegelbrenner“. Jetzt sind sie unsere „Brüder“.
3. Die Scoia’tael rauben die Bank aus!
4. Nicht mal der Kaiser von Nilfgard darf passieren! Befehl des Hauptmanns!
5. Haltet die Klappe!
6. Ihr seid nicht bei Trost, alter Mann. Haut ab, bevor ich Euch absteche!
7. Bloéde Dh’oine! Der Hexer hat uns in eine Falle gelockt! Tötet den Mutanten!
8. Hinaus, **Missgeburt**!
9. **Verdammt**er Zwerg!

10. Nein, schlimmer. **Verdammte** Beamte.
11. Ihr seid ein **verdammter** Menschenfresser.
12. Es heißt, der weiße Wolf sei ein intelligenter Mann, aber Ihr seid ein **verdammter Scheißtrottel**.
13. **Scheiße**, ich bin Hehler.

Kommentar: das Wort „chędożony“ hat, wie es scheint, die meisten Übersetzungsprobleme verursacht. Die ersten sieben Beispiele zeigen die Kontexte, in den dieses Vulgarismus überhaupt nicht übersetzt wurde. Die ganzen Aussagen haben ihre Vulgarität verloren, und dadurch – auch ein Teil ihrer Bedeutung. In den übrigen Aussagen gibt es eine Übersetzung für das Wort „chędożony“, aber die Konsequenz in der Übersetzung wurde nicht behalten. In den meisten Fällen wurde es mit „verdammt“ ersetzt, das „Wut, Ärger drückt“ und „(in Bezug auf Sachen) widerwärtig, im höchsten Grade unangenehm“<sup>12</sup> bedeutet. Dieses Wort ist salopp und umgangssprachlich, aber nicht vulgär; man kann es eher mit dem polnischen Wort „cholerny“ ersetzen. Bessere Übersetzung, wenn es um die emotionelle Übermittlung und Charakter des Sprechers geht, ist die Ersetzung von „chędożony“ mit Derivaten des Vulgarismus „Scheiße“. Auch das Beispiel 10:8. präsentiert eine gute Lösung – bindet zusammen das Substantiv mit dem vulgären Adjektiv und ersetzt das mit einem Wort, „Missgeburt“ („jemand, der als niederträchtig, böse angesehen wird“<sup>13</sup>), das als Schimpfwort funktioniert. In diesem Fall sieht man deutlich die Inkonsistenz in der Übersetzung – dieselbe polnische Redewendung im Beispiel 10:7 wurde übergangen.

#### *Beispiel 11.*

Redewendung im Polnischen: dupa

Redewendungstyp: Vulgarismus / Fluchwort

Bedeutung: 1) das Gesäß 2) eine Frau 3) keine<sup>14</sup>

Redewendung im Kontext:

1. Nieludzie tym razem przegięli. Ale Foltest dobierze im się do **dupy**. [1. Bedeutung]
2. Yaren Bolt ma u nas monopol na zielarstwo. Nogi z **dupy** powyrywa, jeśli złapie kogoś na handlu ziołami. [1. Bedeutung]
3. Zrobię ci z **dupy** wozownię. [1. Bedeutung]
4. Ruszać **dupy**. [1. Bedeutung]
5. Poćwicz, zanim zaczniesz truć mi **dupę**. [1. Bedeutung]
6. Od czego tak posiwiałeś? Stara ci **dupę** truje? [1. Bedeutung]

<sup>12</sup> Nach *Deutsches Universalwörterbuch* (2003: 1689).

<sup>13</sup> Nach *Deutsches Universalwörterbuch* (2003: 1084).

<sup>14</sup> Nach *Słownik polskich przekleństw i wulgaryzmów* (2002: 71).

7. Bbba, bbba ... Bagna są duże i głębokie, i komary w **dupę** tną. Oj, strasznie ostatnio tną ... [1. Bedeutung]
8. A najgorsze są w tym wszystkim te cioty w **dupę** chędożone. [1. Bedeutung]
9. **Dupa** mnie swędzi. [1. Bedeutung]
10. Ta mała Shani to niezła **dupa**. [2. Bedeutung]
11. Widziałeś te **dupeczki** na rogu? [2. Bedeutung]
12. Oj, popada, **dupa** blada. [3. Bedeutung]
13. ... no i **dupa** blada ... [3. Bedeutung]

Übersetzung ins Deutsche:

1. Die Anderlinge sind zu weit gegangen, aber Foltest wird es ihnen zeigen. [1. Bedeutung]
2. Yaren hat ein Monopol auf Kräuter. Er schwor, er würde jedem die Beine ausreißen, den er beim Handel damit erwischt. [1. Bedeutung]
3. Euer **Arsch** ist Hackfleisch. [1. Bedeutung]
4. Bewegt eure **Ärsche**. [1. Bedeutung]
5. Belästigt mich erst wieder, wenn Ihr etwas Übung habt. [1. Bedeutung]
6. Wieso ist Euer Haar so weiß? Hat Eure Alte es weiß genörgelt? [1. Bedeutung]
7. Hi hi hi hi ... Der Sumpf is' groß un' tief un' die Stechmücken pieksen einen in den **Arsch**. [1. Bedeutung]
8. Diese verdammten Elfen sind das Letzte. [1. Bedeutung]
9. Meine Füße schmerzen. [1. Bedeutung]
10. Shani ist ein prachtvolles **Weibsbild**. [2. Bedeutung]
11. Seht Ihr die **Weibsen** da an der Ecke? [2. Bedeutung]
12. Es wird eine ganze Weile regnen. [3. Bedeutung]
13. Immer nur Probleme ... [3. Bedeutung]

Kommentar: das polnische Wort „dupa“ hat ein einfaches Äquivalent – „Arsch“, das aber die gleiche Bedeutung nur im ersten Fall hat. Trotzdem, in manchen Sätzen wurde das Wort übergangen und mit einem Euphemismus ersetzt. Andererseits, das Wort „Arsch“ erscheint im Spiel sehr oft als Übersetzung für polnisches nicht vulgäres Wort „tyłek“ oder veraltetes<sup>15</sup> Wort „rzyć“, z. B.:

1. Zabieraj **rzyć** w troki i wynoś się stąd.
2. Teraz to mu się chyba ręce od niewieścich **tyleczków** nie odkleją.
1. Bewegt Euren **Arsch**.
2. Der Junge kann jeden **Arsch** im Dorf haben, den er will.

<sup>15</sup> Nach *Uniwersalny słownik języka polskiego* (2008: 1121, Band 3).

Das zeigt, dass das Wort „Gesäß“ im Polnischen mehr Synonyme von verschiedener Stilfärbung als im Deutschen hat. Das aber erklärt nicht das Beispiel 11:9, wo der ganze Sinn des Satzes geändert wurde und wo, statt „Arsch“, gibt es „Füße“.

Das polnische Wort „dupa“ in seinen zwei übrigen Bedeutungen konnte nicht mit deutschem Wort „Arsch“ ersetzt werden. Die benutzten Übersetzungen sind aber nicht vulgär. In der 3. Bedeutung wurden Periphrasen verwendet, die den Charakter von polnischen Redewendungen nicht völlig ausdrücken. In der 2. Bedeutung erscheinen die Wörter „Weibsen“ und „Weibsbild“ (umgangssprachlich – „eine Frau“<sup>16</sup>), die auch nicht vulgär sind.

#### Beispiel 12.

Redewendung im Polnischen: **gówno**

Redewendungstyp: Vulgarismus / Fluchwort

Bedeutung: 1) Exkrement 2) etwas sehr Schlechtes 3) nichts<sup>17</sup>

Redewendung im Kontext:

1. Znowu mam całe nogi w **gównie**. [1. Bedeutung]
2. Ponoć?! Buciorami wykopaliśmy **gówno** z nilfgaardzkich rzyci – końskich i ludzkich! [1. Bedeutung]
3. Ostatnio więcej na ulicy fisstechu niż psiego **gówna**. [1. Bedeutung]
4. Mam dość waszych żalonych problemów, sami taplajcie się we własnym **gównie**. [1. Bedeutung]
5. Ciężko stwierdzić, wiesz, takie, kurwa, czasy, że trupów więcej niż much na **gównie**. [1. Bedeutung]
6. Powiedzieliśmy mu, że taka żalosna, zapita kupa **gówna** jak on może tylko śnić o walce z prawdziwym żołnierzem. [2. Bedeutung]
7. Wdepnąłeś w niezłe **gówno**. [2. Bedeutung]
8. Siedzisz po uszy w **gównie**. [2. Bedeutung]
9. **Gówno** wiesz i gadasz, co ci ślina na język przyniesie. [3. Bedeutung]
10. **Gówno**, nie chwalebna! Dostałam się do niewoli, rękę ucięli mi na torturach. [3. Bedeutung]
11. Racja, Geralt. I widzisz, co mi z tego przyszło? **Gówno**, nie asymilacja. [3. Bedeutung]
12. **Gówno** mnie to obchodzi. Ostrzegam cię, jeśli jeszcze raz spróbujesz utrudniać mi pracę, wsadzę twoją wiedźmińską rzyć do pierdła. Rozumiemy się? [3. Bedeutung]

Übersetzung ins Deutsche:

1. Meine Beine sind schon wieder mit **Kot** verschmiert. [1. Bedeutung]
2. Wir haben's diesen Nilfgaardern gezeigt! [1. Bedeutung]
3. Ich stolpere öfter über Fisstech als über **Hundekacke**. [1. Bedeutung]

<sup>16</sup> Nach *Deutsches Universalwörterbuch* (2003: 1791).

<sup>17</sup> Nach *Słownik polskich przekleństw i wulgaryzmów* (2002: 91).

4. Ich habe genug von Euren lächerlichen Problemen. Badet Euren **Mist** selber aus. [1. Bedeutung]
5. Ich weiß nicht recht... Heutzutage liegen mehr Leichen herum, als Fliegen auf einem **Dunghaufen** sitzen. [1. Bedeutung]
6. Wir sagten ihm, ein **Jammerlappen** wie er kann nur davon träumen, mit Soldaten zu kämpfen. [2. Bedeutung]
7. Ihr sitzt ganz tief in der **Scheiße**. [2. Bedeutung]
8. Ihr steckt bis über beide Ohren in der **Scheiße**. [2. Bedeutung]
9. Ihr redet doch nur dummes Zeug. [3. Bedeutung]
10. Irgendwo muss man eine Grenze ziehen. Im Krieg hat meine Einheit fliehende Zivilisten geschützt. Die Scoia'tael waren die Vorhut der Armee Nilfgaards ... [3. Bedeutung]
11. Stimmt, Geralt. Und was ist dabei rausgekommen? Nur Chaos, keine Integration. [3. Bedeutung]
12. **Mir egal**. Seid gewarnt. Wenn Ihr mir wieder in die Quere kommt, sitzt Ihr mit Eurem Hexerarsch im Gefängnis. Verstanden? [3. Bedeutung]

Kommentar: das deutsche Wort „Scheiße“ ist das populärste Vulgarismus in der deutschen Sprache und hat zwei Bedeutungen, die den zwei ersten polnischen Bedeutungen gleich sind. Trotzdem wurden im *Wiedźmin* viele Synonyme verwendet, wie „Kot“ (nicht vulgäres Wort) oder „Mist“ (umgangssprachliches Wort für „Dünger“). In der zweiten, bildlichen Bedeutung, wird entweder das Wort „Scheiße“, oder ein umgangssprachlich abwertendes Nomen „Jammerlappen“ benutzt. In der dritten Bedeutung wurden nur Periphrasen benutzt, wie „Mir egal“, was eher eine Übersetzung von „Wszystko mi jedno“ sein sollte.

### Beispiel 13.

Redewendung im Polnischen: pieprzony

Redewendungstyp: Vulgarismus

Bedeutung: widerwärtig, im höchsten Grade unangenehm<sup>18</sup>

Redewendung im Kontext:

1. Chociaż dawno temu opuścił Zerrikanię i szkolił się na maga, w głębi duszy pozostał **pieprzonym** dzikusiem.
2. Co ty, myślisz, że pytam każdego **pieprzonego** złodzieja, skąd ma towar?
3. **Pieprzona** zaraza, nie mogę wyjść z tego miasta od tygodnia.
4. Nasze hasło to: masowo, szybko i solidnie. Tysiąc **pieprzonych** grotów do włóczy dla tysiąca **pieprzonych** tarczowników!
5. Ech, **pieprzona** pogoda.
6. **Pieprzony** los złodzieja, wiem, że kiedyś zawisnę.
7. **Pieprzony** Zakon **pieprzonej** Róży!

<sup>18</sup> Nach *Słownik polskich przekleństw i wulgaryzmów* (2002: 137).

Übersetzung ins Deutsche:

1. Obwohl er Serrikanien schon vor Jahren verließ und zum Magier geschult wurde, ist er tief drinnen doch ein irrer Wilder geblieben.
2. Glaubt Ihr, ich frag jeden Dieb, wen er für seine Waren flachgelegt hat?
3. **Elendige** Krankheit! Ich sitze seit einer Woche in dieser Stadt fest.
4. Unser Motto lautet: Masse, schnell und solide. Tausend **verdammte** Speerspitzen für tausend **verdammte** Schildträger!
5. Ach, **Mistwetter**.
6. **Verdammtes** Diebesleben. Eines Tages hänge ich sowieso ...
7. Der **Scheißorden** der **Scheißflammenrose**!

Kommentar: das Adjektiv „pieprzony“ ist unter den polnischen Vulgarismen sehr populär, auch im *Wiedźmin* erscheint mehrmals. Seine Übersetzung ins Deutsche sollte nicht problematisch sein; am häufigsten wurde als sein Äquivalent das Wort „verdammte“ verwendet, das nicht vulgär ist, aber die Emotionen des Sprechers ganz zutreffend übermittelt. Trotzdem, gibt es auch Beispiele (13:1 und 13:2), wo dieses Wort nicht übersetzt wurde. In den anderen Fällen treten verschiedene Redewendungen auf, wie Zusammensetzungen mit „Scheiß-“ und „Mist-“ oder ein dialektischer Euphemismus „elendig“, das eher ein Äquivalent für das polnische Wort „nędzny“<sup>19</sup> ist.

*Beispiel 14.*

Redewendung im Polnischen: pieprzyć

Redewendungstyp: Vulgarismus

Bedeutung: 1) mit jemandem sexuelles Verhältnis haben; 2) etwas Unsinniges sagen; 3) etwas ignorieren<sup>20</sup>

Redewendung im Kontext:

1. Masz rację. Polityka i seks sprowadzają się w sumie do jednego – do **pieprzenia**. [1./2. Bedeutung]
2. Nie **pieprz**, to tylko stary krasnolud. [2. Bedeutung]
3. Zdziwiłbyś się, gdybyś wiedział, ile takiego **pieprzenia** nasłuchałem się w moim długim życiu. [2. Bedeutung]
4. Ale ty **pieprzysz**, Jaskier. [2. Bedeutung]
5. ...**pieprzyć** kołozystencję... [3. Bedeutung]

Übersetzung ins Deutsche:

1. Ihr könntet Recht haben, Eure Hoheit. Macht, Sex ... Beides läuft auf dasselbe hinaus - andere **aufs Kreuz** zu **legen**. [1./2. Bedeutung]
2. Er ist nur ein alter Zwerg. [2. Bedeutung]

<sup>19</sup> Nach *Wielki słownik niemiecko-polski* (2010: 274).

<sup>20</sup> Nach *Słownik polskich przekleństw i wulgaryzmów* (2002: 137).

3. Erstaunlich, wie oft ich mir diesen **Stuss** jetzt schon anhören musste... [2. Bedeutung]
4. Rittersporn, Ihr redet nur **Mist**. [2. Bedeutung]
5. **Scheiß** auf friedliche Koexistenz... [3. Bedeutung]

Kommentar: das Verb „pieprzyć“ ist als Vulgarismus reich an Bedeutungen. Die deutsche Version des Spiels präsentiert keine einheitliche Übersetzung. Besondere Probleme gab es in der zweiten Bedeutung – in manchen Fällen wurde das Adjektiv übergangen oder mit Euphemismen (wie „Stuss“ – im Polnischen „bzdura“<sup>21</sup>) ersetzt. Die Übersetzungen mit „Mist“ oder „Scheiß“ sind nicht so nah zu dem Original, aber passen zum Kontext und Sprecher. Sehr interessant ist das Beispiel 14:1, wo ein Wortspiel, das zwei Bedeutungen verknüpft, erscheint – im Polnischen klingt es besser als im Deutschen, die Übersetzung verwendet ganz andere Konstruktion, die nicht mit Sexualität und Unsinn, sondern mit Betrug verbunden ist.

#### Beispiel 15.

Redewendung im Polnischen: srać, nasrać, wysrać, zasrać

Redewendungsstyp: Vulgarismus

Bedeutung: 1) den Darm entleeren; 2) eine Person oder Sache gering schätzen<sup>22</sup>

Redewendung im Kontext:

1. To spokojna knajpa. Wiesz, ptaki nie **srają** we własne gniazda. [1. Bedeutung]
2. Można powiedzieć, że ten kupiec **sra** złotem. [1. Bedeutung]
3. Chcę zrobić kawał krasnoludzkiemu kowalowi. Do miecha mu **nasram**. [1. Bedeutung]
4. Wyglądało tak, że drugi raz nie chciałbym spojrzeć. Wyobraź sobie, że pies zjada pająka i **wysrywa** go. [1. Bedeutung]
5. Przychodzisz po odbiór długu? Wróć i powiedz, że **sram** na weksle! [2. Bedeutung]
6. Śmiało. A owszem! Nie mam zamiaru **srać** przed dyktaturą opartą na wysysku prostego człowieka! [2. Bedeutung]
7. Nie twój **zasrany** interes. [2. Bedeutung]

Übersetzung ins Deutsche:

1. Es ist ein ruhiger Ort. Kein Vogel **scheißt** in sein eigenes Nest. [1. Bedeutung]
2. Leuvaarden Euer Mann. Der Kerl **scheißt** Gold. [1. Bedeutung]
3. Ich spiel dem Zwergenschmied einen Streich und **piss** ihm in den Blasebalg. [1. Bedeutung]

<sup>21</sup> Nach *Wielki słownik niemiecko-polski* (2010: 914).

<sup>22</sup> Nach *Słownik polskich przekleństw i wulgaryzmów* (2002: 125, 186, 212).

4. Denkt Euch einen Hund, der eine Spinne frisst und wieder **auskotzt**. [1. Bedeutung]
5. Eine Schuld eintreiben? Die finden ihre Pfändungsbescheide auf dem **Misthaufen!** [2. Bedeutung]
6. In der Tat! Ich lasse mich nicht von Diktatoren **einschüchtern**, die den kleinen Mann ausbeuten! [2. Bedeutung]
7. Das geht Euch nichts an. [2. Bedeutung]

Kommentar: das polnische Vulgarismus „srać“ und seine Derivate sollten keine Übersetzungsprobleme bereiten, weil sein Äquivalent, das deutsche Wort „scheißen“, das populärste Vulgarismus in der deutschen Sprache ist. Trotzdem, wurde das polnische „srać“ nicht einheitlich übersetzt und neben „scheißen“ erscheinen auch andere Äquivalente, wie „auskotzten“ oder Zusammensetzungen mit „Mist-“, die in der Bedeutung sehr ähnlich sind, aber weniger vulgär. In manchen Fällen wurde das Vulgarismus übergangen, und in einem Fall wurde das Wort „pissen“ verwendet, was ein Äquivalent des polnischen Vulgarismus „szczać“ ist<sup>23</sup>.

## 2.5. Kulturelemente

Die Romane von A. Sapkowski – das Vorbild des Computerspiels *Wiedźmin* – enthalten viele kulturelle Anknüpfungen, besonders zu den alten Sagen und Legenden, die mit slawischen Kulturkreis verbunden sind, zu den bekanntesten Märchen und zur Popkultur – vorzüglich zur polnischen Popkultur. Alle diese Anknüpfungen beeinflussen nicht die Verständlichkeit der Werke, aber bereichern sie und verursachen, dass der Empfänger, der sie bemerkt und versteht, mehr Spaß vom Umgang mit solchem Werk hat.

Derselbe Fall ist mit dem Computerspiel *Wiedźmin*. Das Spiel hat eine kohärente Fabel, die die wichtigste Rolle spielt, ab und zu erscheinen aber in den Dialogen Kulturanknüpfungen, die vom aufmerksamen Empfänger angemerkt werden können. Sie betreffen bekannte (wenigstens im polnischen Kulturkreis) Sage und Märchen, Literatur der Romantik und Popkultur. In dem nächsten Kapitel wurden diese Anknüpfungen präsentiert und mit Bemerkungen, die aus Analyse von ihnen und ihrer Übersetzung erfolgen, versehen.

Die Kulturanknüpfen, die im Spiel *Wiedźmin* zu bemerken sind, wurden unten angeführt und separat analysiert. Jedes Beispiel besteht aus dem Originaltext und seiner deutschen Übersetzung.

### *Beispiel 16.*

I nie miłować ciężko, i miłować.  
Nędzna pociecha, gdy żądzą zwiedzione.

<sup>23</sup> Nach *Wielki słownik niemiecko-polski* (2010: 718).

Myśli cukrują nazbyt rzeczy one,  
Które i mienić, i muszą się psować.

Es ist gleich schwer zu lieben und nicht zu lieben.  
Wir fühlen uns erhaben, von Lust getrieben,  
Doch trügerisches Denken zieht uns hin.  
Beides scheint in uns – und bringt uns den Ruin.

Kommentar: das obige Gedicht ist die erste Strophe des *Sonet V (O nietrwalej miłości rzeczy świata tego)* verfasst von Mikołaj Sęp Szarzyński<sup>24</sup>, der polnischen Dichter des 16. Jahrhunderts. Das Fragment ist reich an veralteten polnischen Wörtern, wie „miłować“ oder „psować“. Nach der Reimfolge am Versende wurden im Original die umarmenden Reimen benutzt (abba). In jedem Vers kann man elf Silben unterscheiden. Die Werke von Sęp Szarzyński wurden ins Deutsche nicht übersetzt, deshalb mussten die Übersetzer des Spiels eine eigene Version schaffen. Das Sonett in der deutschen Version von *Wiedźmin* ähnelt dem Original nur im begrenzten Grad – die Verse sind von verschiedener Länge (12, 12, 10, 11 Silben), was den Rhythmus des Gedichts zerstört. Reimschema wurde zum Paarreim verändert (aabb) und die Vokabel ist gegenwartsnahe.

*Beispiel 17.*

- Cześć, Geralt. Mam nowy dom, wiesz? I chodzę z **Aliną** na **maliny**, i w ogóle jest fajniej niż w Wyzimie, tylko tęskniłem za wami...
- Hallo, Geralt. Ich habe ein neues Zuhause! Es ist schöner als Wyzima, aber ich vermisse Euch ...

\* \* \*

- **Aliny** szukam.
- Na polach jest, **maliny** zbiera. Pewno się znowu z tym bałwanem **Adamem** umówiła.
- Ich suche nach **Alina**.
- Sie pflückt **Himbeeren**. Zweifellos mit diesem Trottel **Adam**.

\* \* \*

- Alina i Celina nie żyją. **Alinę przypadkowo zabiła Celina**. Celinę – Adam, zaślepiony gniewem.
- Alina und Celina sind tot. **Celina hat Alina aus Versehen getötet**. Darüber geriet Adam in Raserei und erschlug Celina.

<sup>24</sup> Nach [http://staropolska.pl/barok/Sep\\_Szarzynski/sonety\\_05.html](http://staropolska.pl/barok/Sep_Szarzynski/sonety_05.html) (letzte Einsicht: 30.03.2012).

Kommentar: ein großer Teil der Fabel des vierten Akts knüpft an das Drama *Balladyna* von Juliusz Słowacki, polnischen Verfasser der Romantik. In die Tragödie *Balladyna* zwei Schwester – Balladyna und Alina – kämpfen um Gunst eines Prinzen, Kirkor. Diejenige, die am schnellsten einen Krug voll von Himbeeren bringen wird, wird gewinnen – aber Balladyna tötet Alina, um sich den Sieg zu gewähren. Im Spiel heißen die Schwester Celina und Alina und sind im Dichter Adam verliebt (die nach einem anderen Verfasser der Romantik, Adam Mickiewicz, genannt wurde). Alina pflückt Himbeeren im Feld und ihre eifersüchtige Schwester Celina tötet sie.

Die deutschen Empfänger werden diese Anknüpfung eher nicht verstehen. Die Übersetzer haben den Text zum deutschen Kulturkreis nicht adaptiert. In einem Fall wurde der Satz über Himbeeren übergangen, in den anderen – alles wurde wortwörtlich übersetzt.

*Beispiel 18.*

- **Tak, był precedens braci zamienionych w labędzie.** A może to były dzikie kaczkę? Nieważne ... **Nazbieraj dla panienci Carmen liści blekotu, pięć powinno wystarczyć. Niech utka z nich koszulę, a jej wybrany powinien przespąć w niej noc.**
- **Ja. Sammelt fünf Blätter Hundspetersilie und sagt dem Weib, sie soll ein Hemd daraus weben. Und dann soll ihr Liebster darin schlafen.**

Kommentar: eine Aufgabe, die vor Geralt steht, ist ein Problem des Mannes, der während der Nächte sich in Werwolf verwandelt. Wenn der Spieler der Frau des Mannes helfen wird, erhielt er den obigen Rat. Dieser Rat erwähnt die Brüder, die in Schwäne verwandelt wurden – das knüpft an ein Märchen von Hans Christian Andersen unter dem Titel „Die wilden Schwäne“<sup>25</sup>. Im Märchen musste die Schwester, um ihre Brüder zu entzaubern, die Hemden aus Brennessel weben und über die Schwäne werfen, um den Zauber zu lösen. Im Spiel wurde die Brennessel mit Hundspetersilie vertreten. In der deutschen Übersetzung wurde die Erwähnung der Schwäne übergangen – was unverständlich ist, als das Märchen seine deutschsprachige Version hat und auch in Deutschland bekannt ist.

*Beispiel 19.*

- **Było cymbalistów wielu, lecz żaden nie śmiał zagrać przy minstrelu...**  
Hm, teraz rym do minstrelu, masz pomysł?
- Śmierdzieliu.

<sup>25</sup> Vgl.: Andersen Hans Christian, 2005, „Dzikie labędzie“ in: *Baśnie*, Biblioteka Gazety Wyborczej t. 30, S. 67–77 und die deutsche Version: <http://gutenberg.spiegel.de/buch/1231/11> (letzte Einsicht: 30.03.2012).

- **Spielt für mich, bat der Minnesänger, doch der Trommler sah voll Grausen** ... hmm, jetzt einen Reim auf Grausen. Vorschläge?
- Hirnsausen.

Kommentar: der Barde Rittersporn versucht eine neue Ballade zu komponieren. Er fängt mit einer Anknüpfung an ein sehr bekanntes Fragment von *Pan Tadeusz* an, das im Original lautet:

Było cymbalistów wielu,  
Ale żaden z nich nie śmiał zagrać przy Jankielu<sup>26</sup>

In die deutsche Sprache wurde das Werk von Adam Mickiewicz mehrmals übersetzt. Die bekannteste Version wurde vom Siegfried Lipiner erschaffen und im Jahre 1882 unter dem Titel *Herr Thaddäus oder Der letzte Einritt in Lithauen* veröffentlicht. Das obige Fragment aus dieser Version lautet:

Cymbelschläger gab es viel,  
Doch neben Jankiel wagt sich Keiner an das Spiel.<sup>27</sup>

Die deutsche Version von *Wiedźmin* nutzt keine von deutschen Übersetzungen von *Pan Tadeusz*. Der Text ist auch weder eine nahe Übersetzung des Originals, noch eine Anknüpfung an irgendeines deutsches Werk.

*Beispiel 20.*

- Celina ... Czekaj, czuję natchnienie ... **Tę burzę włosów każdy zna, na ustach dłoni chwiejny gest, tak, to Alina, to Alina, to Alina jest** ... Nie, coś mi tu nie pasuje ...
- **Celina bardziej by pasowała** ... Jaskier, skoncentruj się, to poważna sprawa, na balladę będzie czas później ...
- **Lecz czasem, gdy jest noc, Adam wytęża słuch, tak, to Celiny, to Celiny, to Celiny duch** ... Pięknie, nieprawdaż?
- Celina ... **Das wilde Haar, das wir alle kennen, und eine Hand an den Lippen, das ist Alina, Alina, deren Finger schnippen** ... Irgendwie passt das nicht ...
- **Celina klingt besser.** Vergesst es! Konzentriert Euch. Ihr könnt später eine Ballade komponieren ...
- **Manchmal horcht Adam, des nächtens meist. Celina ist's, Celinas Geist** ... Wunderbar, findet Ihr nicht auch?

Kommentar: die Ballade, die der Barde Rittersporn komponiert, knüpft an ein Lied von polnischer Band Kult an. Die Namen der Charaktere wurden zum Spiel

<sup>26</sup> Nach Mickiewicz Adam, 2005, *Pan Tadeusz*, Biblioteka Gazety Wyborczej t. 26, S. 412.

<sup>27</sup> Nach <http://www.zeno.org/Literatur/M/Mickiewicz,+Adam/Versroman/Pan+Tadeusz+oder+Die+letzte+Fehde+in+Litauen> (letzte Einsicht: 30.03.2012).

angepasst – deshalb erscheint „Adam“ statt „Ziutek“ und, am Anfang, „Alina“ statt „Celina“. Im Original, das Lied unter dem Titel *Celina*, lautet es:

Tę burzę włosów każdy zna  
 Przy ustach dłoni chwiejny gest  
 To Celina, to Celina, to Celina jest  
 (...)  
 Lecz czasem gdy jest noc Ziutek wyteża słuch  
 To Celiny, to Celiny, to Celiny duch<sup>28</sup>

In der deutschen Spielversion wurde die Ballade wortwörtlich übersetzt. Der Rhythmus des Originals wurde nicht behalten, aber die Reime folgen das gleiche Schema.

#### *Beispiel 21.*

Wynająłem **detektywa Raymonda Maarloeve** do pomocy przy poszukiwaniach przywódcy Salamandry. Raymond jest zgorzkniałym i cynicznym człowiekiem, jednak to zawodowiec – dobrze poinformowany profesjonalista.

Ich habe **Detektiv Raimund Maarloeve** angeheuert, um mich bei der Suche nach dem Anführer der Salamandra zu unterstützen. Raimund ist ein verbitterter, zynischer Mann; er wollte keinen Finger rühren, ehe ich ihn bezahlt hatte. Aber er scheint sich auch gut auszukennen und sein Handwerk zu verstehen.

Kommentar: der Charakter, der eine wichtige Rolle im zweiten Akt von *Wiedźmin* spielt, ist ein Detektiv Raimund Maarloeve. Sein Vorname und Nachname wurden nicht zufällig gewählt – sie sollen an einen amerikanischen Krimischriftsteller, Raymond Chandler, und seinen bekanntesten Charakter, Privatdetektiv Philip Marlowe, anknüpfen. In der deutschen Version des Spiels wurde der Name des Detektivs von polnischen „Raymond“ ins „Raimund“ übersetzt. Obwohl „Raimund“ ein deutsches Äquivalent des englischen Namens „Raymond“ ist, ist diese Änderung im Spiel nicht begründet, weil die Anknüpfung dabei verloren wurde. Der Nachname des Detektivs wurde in der Übersetzung ohne Änderungen behalten.

### 3. Schlussbemerkungen

Aus jeder Ebene der Translationsanalyse können folgende Schlüsse gezogen werden.

(1) Die untersuchten Termini, gemäß der Definition, sind stilistisch neutral, eindeutig und präzise. Die gleichen Bedingungen erfüllen ihre deutschen Äquivalente. Die Übersetzung ist aber nicht fehlerfrei, wie es am Beispiel vom Wort „wapiierz“

<sup>28</sup> Nach <http://www.kult.art.pl/pl/dyskografia/utwor/77.html> (letzte Einsicht: 30.03.2012).

besprochen wurde. Auch ein paar Fehler kann man in den Namen der Waffe und Rüstung finden. Die meisten Termini wurden aber äquivalent übersetzt.

(2) In der Übersetzung von Toponymen und Anthroponymen gibt es im Spiel *Wiedźmin* keine einheitliche Methode. Manche von ihnen wurden behalten, manche – wortwörtlich übersetzt. Es gibt aber unter ihnen Übersetzungen, die nicht zutreffend sind, wie „Wyspa Rybitw“, „Szpital Proroka Lebiody“, „Jaskier“ oder „Baranina“.

(3) Die meisten dialektalen Formen wurden in der Übersetzung nicht behalten – der deutsche Empfänger kann also das Spiel nicht auf dieselbe Art und Weise, wie der polnische Empfänger, wahrnehmen. Die zusätzlichen Informationen über die Charaktere, die ihre Sprache übermitteln, wurden verloren.

(4) Auch die Wiedergabe von Vulgarismen und Fluchwörter ist weit von Perfektion. Viele Vulgarismen wurden übergangen oder durch nicht vulgäre Wörter ersetzt. In vielen Fällen ist die Übersetzung nicht einheitlich – bestimmte polnische Vulgarismen und Fluchwörter haben keine festen deutschen Äquivalente. Die deutsche Übersetzung hat nicht die Vielfalt und Reichtum der polnischen Vulgarismen, die im Spiel verwendet wurden, übermitteln. Dadurch verlieren auch die Spielcharaktere, deren Intentionen und Sprechweise nicht genau wiedergegeben wurden.

(5) Für den Empfänger, der gewöhnlich die Originalsprache nicht kennt, ist die wortwörtliche Übersetzung von keiner großen Bedeutung – wichtiger ist die Einwurzelung des Übersetzungstextes in der Wirklichkeit des Empfängers, also in seiner Sprache und Kultur. Die Übersetzung von *Wiedźmin* erfüllt aber solche Aufgabe nicht. Die kulturellen Anspielungen wurden wortwörtlich übersetzt und in der Konsequenz – weiß der Empfänger der deutschen Spielversion nicht, woran die gegebenen Aussagen anknüpfen. Die Anspielungen, in den die Spielentwickler nach polnischer Kultur griffen – z. B. nach berühmten Literaturwerken oder Liedern – sind für die Deutschen unverständlich. Die Übersetzung von diesen Elementen ist also nicht äquivalent, übermitteln nicht die gleichen Informationen, wie das Original. Es wäre besser, wenn die Übersetzer entsprechende Elemente aus der deutschen Kultur benutzt hätten – z. B. die polnischen Gedichten mit den deutschen ersetzt hätten. Dann würden die deutschen Empfänger auch wissen, dass das Spiel an kulturellen Anspielungen reich ist. Leider ist dazu nicht gekommen, die Adaption wurde nicht verwendet und die deutschen Empfänger haben nicht die gleichen oder ähnlichen Assoziierungen im Vergleich zu den polnischen Empfängern. Die Übersetzung der Kulturelemente ist enttäuschungsreich und kann nicht als zufriedenstellend beurteilt werden.

(6) Die Analyse zeigt, dass die Übersetzung vom Spiel *Wiedźmin* eine schwere, anspruchsvolle Aufgabe darstellt. Überhaupt ist Übersetzung von Computerspielen keine einfache Aufgabe.

**Bibliographie**

ANDERSEN, H. (2005), *Dziki labędzie*. In: Baśnie, Biblioteka Gazety Wyborczej t. 30. Kraków. 67–77.

*Duden. Deutsches Universalwörterbuch* (2003). Duden Verlag: Mannheim, Leipzig, Wien, Zürich.

MICKIEWICZ, A. (2005), *Pan Tadeusz*. Biblioteka Gazety Wyborczej t. 26. Kraków. 412.

*Słownik polskich przekleństw i wulgaryzmów* (2002). PWN. Warszawa.

*Uniwersalny słownik języka polskiego* (2008). PWN. Warszawa.

*Wielki słownik niemiecko-polski* (2010). PWN. Warszawa.

*Wielki słownik polsko-niemiecki* (2008). PWN. Warszawa.

<http://archiwum.polityka.pl/art/dlaczego-nie-umiemy-o-tym-rozmawiac-,380895.html> (letzte Einsicht: 11.03.2012)

<http://de.wikipedia.org/wiki/Computer-Rollenspiel> (letzte Einsicht: 15.12.2011)

[http://de.wikipedia.org/wiki/Computer-Rollenspiel#Der\\_Spielcharakter\\_.28Avatar.29](http://de.wikipedia.org/wiki/Computer-Rollenspiel#Der_Spielcharakter_.28Avatar.29) (letzte Einsicht: 15.12.2011)

<http://gielda.wp.pl/kat,12812,title,Rekordowa-sprzedaz-Wiedzmina-2,wid,13472356,wiadomosc.html?ticaid=1d98e> (letzte Einsicht: 19.12.2011)

<http://gutenberg.spiegel.de/buch/1231/11> (letzte Einsicht: 30.03.2012)

[http://pl.wikipedia.org/wiki/Hymn\\_Polski](http://pl.wikipedia.org/wiki/Hymn_Polski) (letzte Einsicht: 3.04.2012)

<http://polska.newsweek.pl/co-tusk-dal-obamie-gre-wiedzmin-2--ksiazki-sapkowskiego--pio-ro,77438,1,1.html> (letzte Einsicht: 06.05.2012)

[http://staropolska.pl/barok/Sep\\_Szarzynski/sonety\\_05.html](http://staropolska.pl/barok/Sep_Szarzynski/sonety_05.html) (letzte Einsicht: 30.03.2012)

<http://www.behindthename.com> (letzte Einsicht: 07.04.2012)

<http://www.kult.art.pl/pl/dyskografia/utwor/77.html> (letzte Einsicht: 30.03.2012)

<http://www.zeno.org/Literatur/M/Mickiewicz,+Adam/Versroman/Pan+Tadeusz+oder+Die+letzte+Fehde+in+Litauen> (letzte Einsicht: 30.03.2012)