

THE ELDER SCROLLS

Skyrim

Tutorial

Skyrim in Deutsch

– Mods übersetzen leicht gemacht –

vorgelegt von:

Erstellt von:	Awadea
Wann:	22.02.16
Verwendete Software	OpenOffice, TESV Translator, Aufnahmetools für den Desktop
Verwendete Zeit:	Mehrere Tage
Für welches Spiel:	The Elder Scrolls V Skyrim – PC neuester Patch
Schwierigkeit:	Einsteiger und Fortgeschritten
Dauer:	30 Minuten bis 1 Stunde
Kontakt	Http://awadea.square7.ch

Leipzig, den 22.02.2016

Verzeichnis der Abkürzungen

Mod	Modifikation für Skyrim
TES	The Elder Scrolls
DLC	Downloadable Content – früher mal als Erweiterung bezeichnet...
Community	Gemeinschaft – in diesem Sinne die Spieler und Modder der TES Reihe
SDC	Skyrim Director's Cut

1 Einleitung

Ich hoffe natürlich, das es Euch weiter helfen wird und Ihr keine Probleme haben werdet, diesem kleinen Helferlein zu folgen. Dieses Tutorial ist weitgehend aktuell und wird, soweit es mir möglich ist, gepflegt und aktualisiert. Solltet Ihr Fragen oder Anregungen haben, findet Ihr mich auf meiner Website. Dort findet Ihr alle nötigen Kontaktinformationen.¹

Bevor Ihr Eure eigenen Mods übersetzt, solltet Ihr Euch fragen, wie Ihr sie übersetzen wollt. Möchtet Ihr eine moderne Sprache verwenden oder möchtet Ihr Rollenspielsprache haben? Dann solltet Ihr auch diverse Kenntnisse darüber besitzen, wie diverse Begriffe und Anreden früher gelautet haben.

Außerdem gab es auch seitens von Bethesda eine Veränderung von bestimmten Begriffen. So wurden zum Beispiel die allseits beliebten Dwemer plötzlich in Zwerge umbenannt und das Vulkanglas wurde durch Malachit ersetzt. Eine kleine Gruppe von deutschen Übersetzern hat es sich ein Glück zur Aufgabe gemacht, diese neuen Begriffe aus Skyrim zu löschen und führte mit dem Skyrim Director's Cut eine Übersetzung ein, die dem Spiel wieder den alten Flair verleiht, den man aus den alten Teilen gewöhnt ist.

2 Hauptteil

2.1 Benötigte Tools

Hier stelle ich Euch die benötigten Tools vor, die Ihr für das Tutorial und zur weiteren Verwendung benötigt. Alle Tools und Dateien sind legal und funktionieren, wenn Ihr ein legales Skyrim habt. Die Bezugsquellen werden von mir angegeben und auch wie Ihr Alles so einstellt, dass Ihr ohne Probleme Eure Lieblingsmod übersetzen könnt. Keine Angst, Ihr müsst keine System- oder Spieldateien verändern.

¹ <http://www.dragonianfantasy.de.tf>

Das benötigt Ihr:

- TESV Translator
- Englische und Deutsche String-Dateien von TESV Skyrim
- Wörterbuch Englisch-Deutsch
- Mut zur Altertümlichen Sprache und Ausdrucksweise

2.1.1 Woher bekomme ich xYz?

Der TESV Translator ist das wichtigste Tool, wenn Ihr Eure Mods übersetzen wollt. Hiermit ladet Ihr die .esp Dateien, damit Ihr sie übersetzen könnt. Ihr könnt mit dem Translator auch .pex Dateien übersetzen, das sind Dateien, die von Script Extender benötigt werden. Meistens sind das MCM-Menüeinträge, damit die Ingame Konfigurationsmöglichkeiten in Deutsch vorzufinden sind. Diese Möglichkeit sollte jedoch mit Vorsicht verwendet werden, denn es kann passieren, dass der Translator die Datei nicht richtig speichert und Ihr könnt das Menü im Spiel nicht aufrufen. Darum sei hier eine alte Regel genannt:

Vor jeder Änderung einer Datei, ein Backup erstellen!

Solltet Ihr zu faul sein oder es einmal wirklich vergessen haben (was durchaus vorkommen kann), dann erledigt das der Translator automatisch für Euch, trotzdem sollte man sich niemals zu sehr auf die Intelligenz eines Programmes verlassen, denn das wurde auch nur von fehlerhaften menschlichen Gehirnen programmiert.

2.1.1.1 Installation und Vorbereitung des Translators

Den Translator findet Ihr dort → [TESV Translator](#)

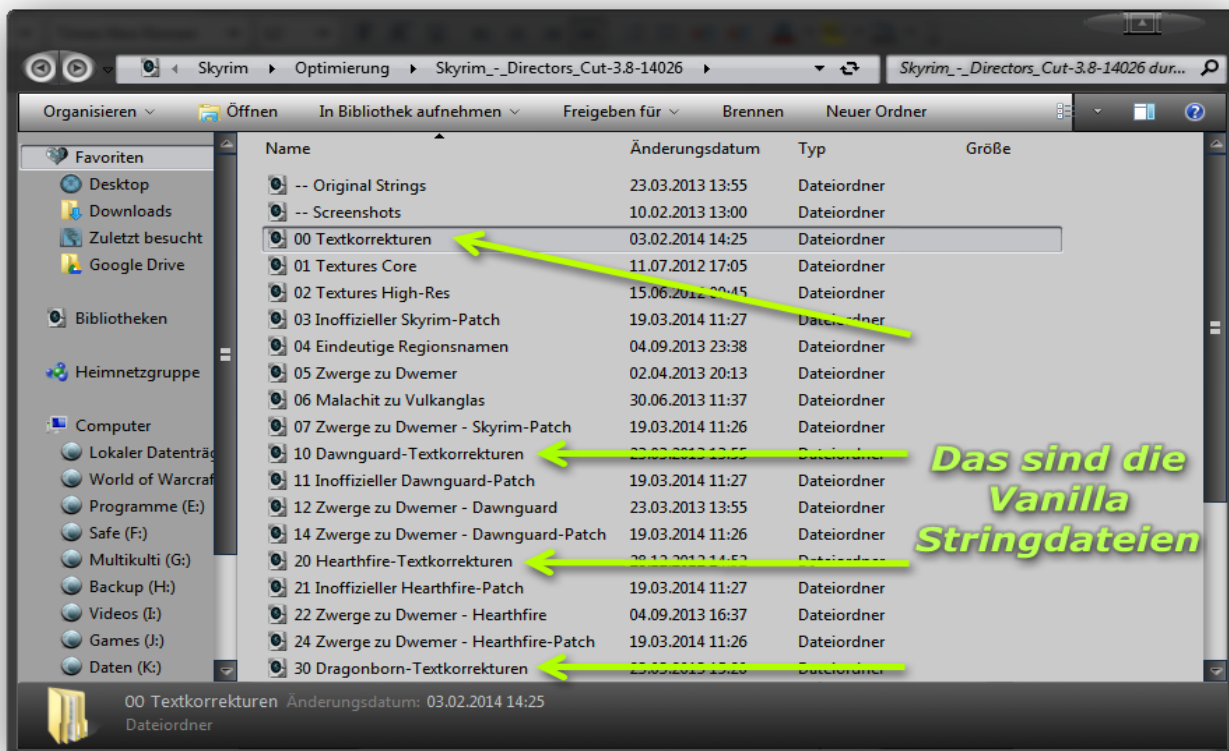
Ladet die .zip-Datei herunter und entpackt die Dateien in einen Ordner Eurer Wahl. Der Translator ist für eine Verwendung ohne Installation konzipiert. Also einfach entpacken und los legen. **STOP!** so einfach ist es nicht. Der Translator braucht noch die benötigten String-Dateien:

Bezugsquelle der Englischen String-Dateien: [TESV Translator](#)

im dortigen Downloadbereich findet Ihr die Englischen String-Dateien.

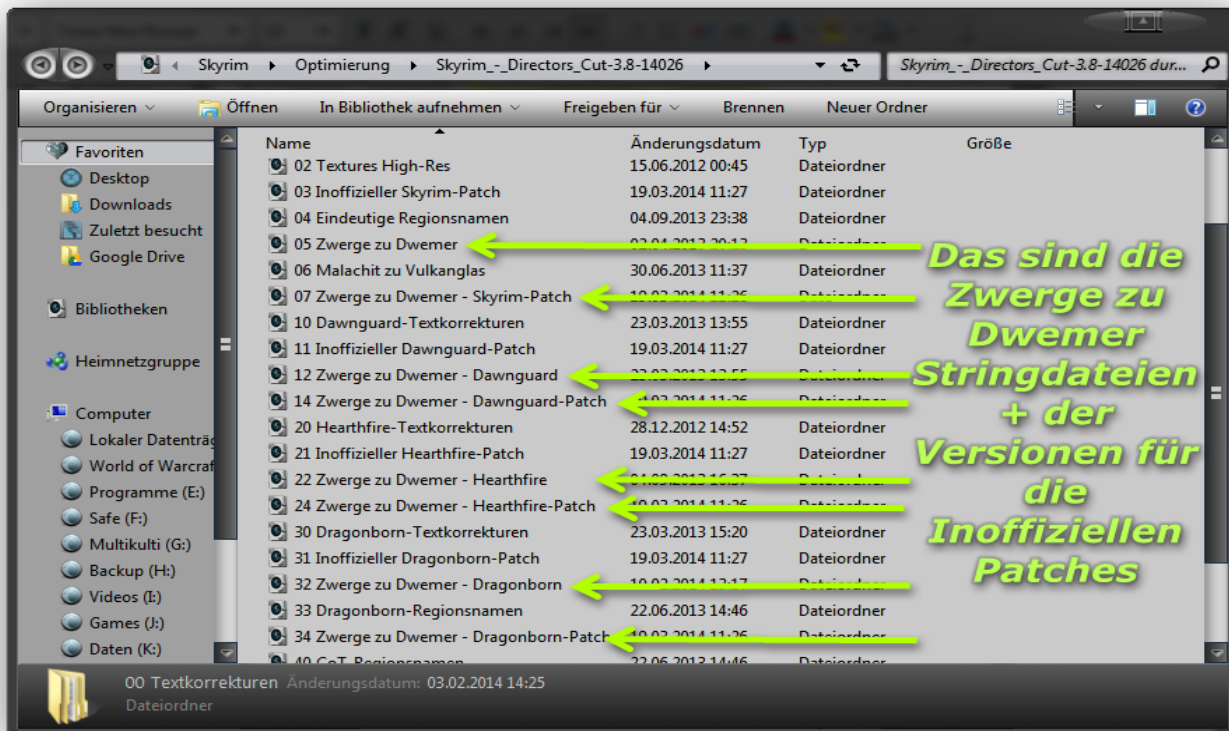
Bezugsquelle der Deutschen String-Dateien: [Skyrim Director's Cut](#)

wenn Ihr den Ordner entpackt, findet Ihr darin die Deutschen Sprachdateien für die Vanilla Übersetzung, sowie für eine Zwerge zu Dwemer Übersetzung



Das sind die
Vanilla
Stringdateien

Stringdateien

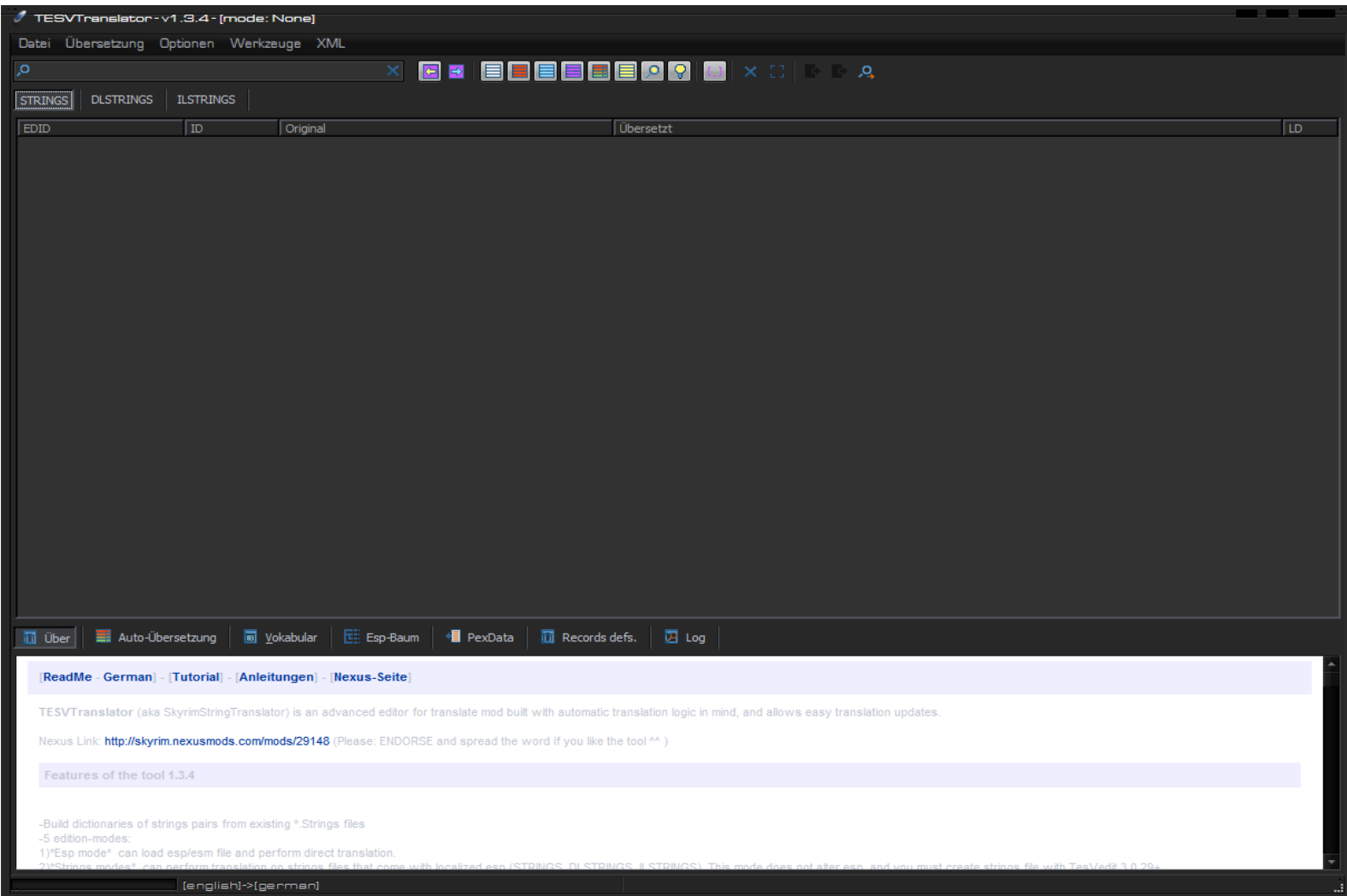


Die String-Dateien sollten sich nicht am Arsch Eurer Festplatte befinden, sondern am besten im Ordner des Translators. Erstellt hierfür in dem Ordner, wo sich die .exe des Translators befindet einen Neuen Ordner, der den geistreichen Namen Strings erhält. Auf diese Weise habt Ihr alle String-Dateien schön brav gebündelt in einem Ordner und findet sie schnell wieder.

So bis hier her war Alles recht einfach. Jetzt geht es darum, dem Translator mitzuteilen, wo er die String-Dateien finden kann. Klickt auf TESVTranslator.exe. Entweder erhaltet ihr jetzt die Meldung, dass ihr die String-Dateien hinzufügen sollt oder aber es öffnet sich einfach nur der Translator.

Falls die Meldung kommt, werdet Ihr durch einfaches befolgen der Anweisungen die gesuchten Dateien zuweisen können. Wenn Ihr erfolgreich wart, könnt Ihr die nächsten Schritte überspringen.

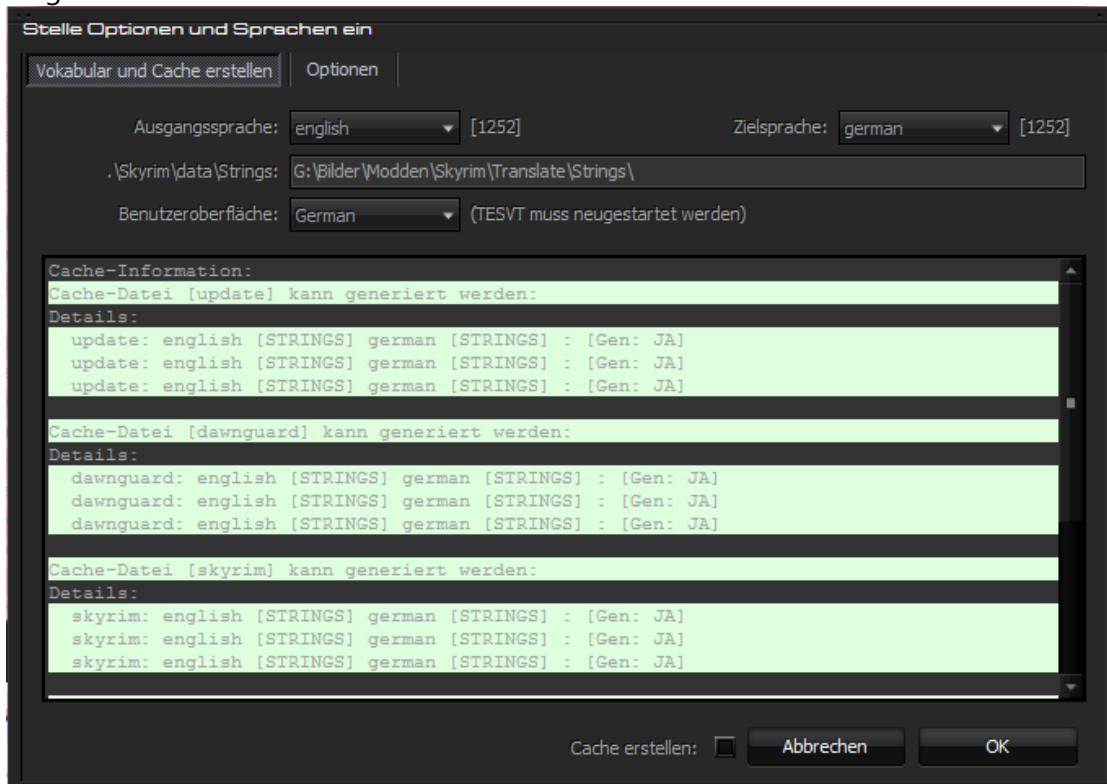
Falls Ihr Euch unsicher seit, brecht den Vorgang ab, bis ihr das einfache Translator Fenster vor Euch habt. Vielleicht hat sich auch gar nicht erst die Meldung gezeigt und Ihr habt wie auch immer dieses Fenster vor Euch (Die Farben können von Eurem Translator abweichen, mein PC-Theme hat den Translator eingefärbt):



Klickt nun im Menü auf >> Optionen << und anschließend >> Stelle Optionen und Sprachen ein <<



Folgendes Fenster öffnet sich:



Mit Ausgangssprache ist die Sprache der Mod gemeint. Die meisten Mods sind auf Englisch, darum sollte dort english stehen.

Mit Zielsprache ist die Übersetzung gemeint. Da wir kein Mischmasch im Spiel wollen, stellen wir hier german ein.

.\Skyrim\data\Strings: hier trägt Ihr den Ordnerpfad zu Euren String-Dateien ein.

Meinen Ordner könnt Ihr unschwer erkennen. Liegen Eure Dateien also auf C in Eurem Benutzerkonto IrgendeinName dann sollte der Pfad folgendermaßen aussehen:

C:\Benutzer\IrgendeinName\Translator\Strings

Die Benutzeroberfläche ist die Benutzersprache des Translators, was theoretisch keiner Erklärung bedarf.

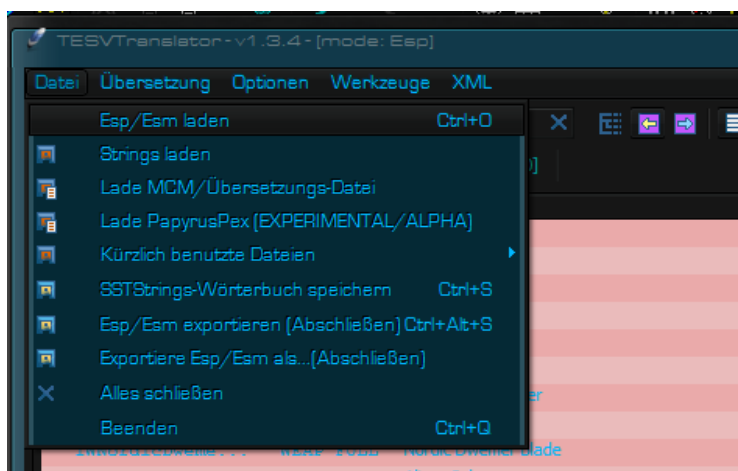
Herzlichen Glückwunsch, Ihr habt Euren Translator für Übersetzungen startklar gemacht.

Als Wörterbuch dient ein klassisches Wörterbuch aus der Bibliothek oder aus eurem Privatbesitz. Falls Ihr nicht unbedingt blättern wollt, dann kann ich Euch ein sehr gutes Online-Wörterbuch empfehlen: dict.cc ist das Online-Wörterbuch meiner Wahl. Das ist natürlich nur eine Empfehlung, es bleibt Euch überlassen ob und welches Wörterbuch ihr verwenden wollt.

Ich verwende für meine Übersetzungen die gute alte Ausdrucksweise. Außerdem verwende ich die heutzutage leider nicht mehr geläufige Anredeform Ihr. Ich finde das für ein Rollenspiel angemessen, welches an die Raue Zeit vor dem Mittelalter angelegt ist.

3 Wie funktioniert jetzt das Ganze?

Ladet Euch Eure Mod, die Ihr übersetzen wollt. Meine Beispielmod ist Immersive Weapons von Hothtrooper. Ihr entpackt die Mod und zieht die .esp in das Translator Fenster oder ihr klickt auf >> Datei / Esp/Esm laden << und sucht die .esp oder .esm Datei.



Je nach Größe der Mod kann das Laden etwas dauern. Nachdem die .esp oder .esm Datei geladen wurde, sieht es in Eurem Translator ungefähr so aus:

3. Wie funktioniert jetzt das Ganze?

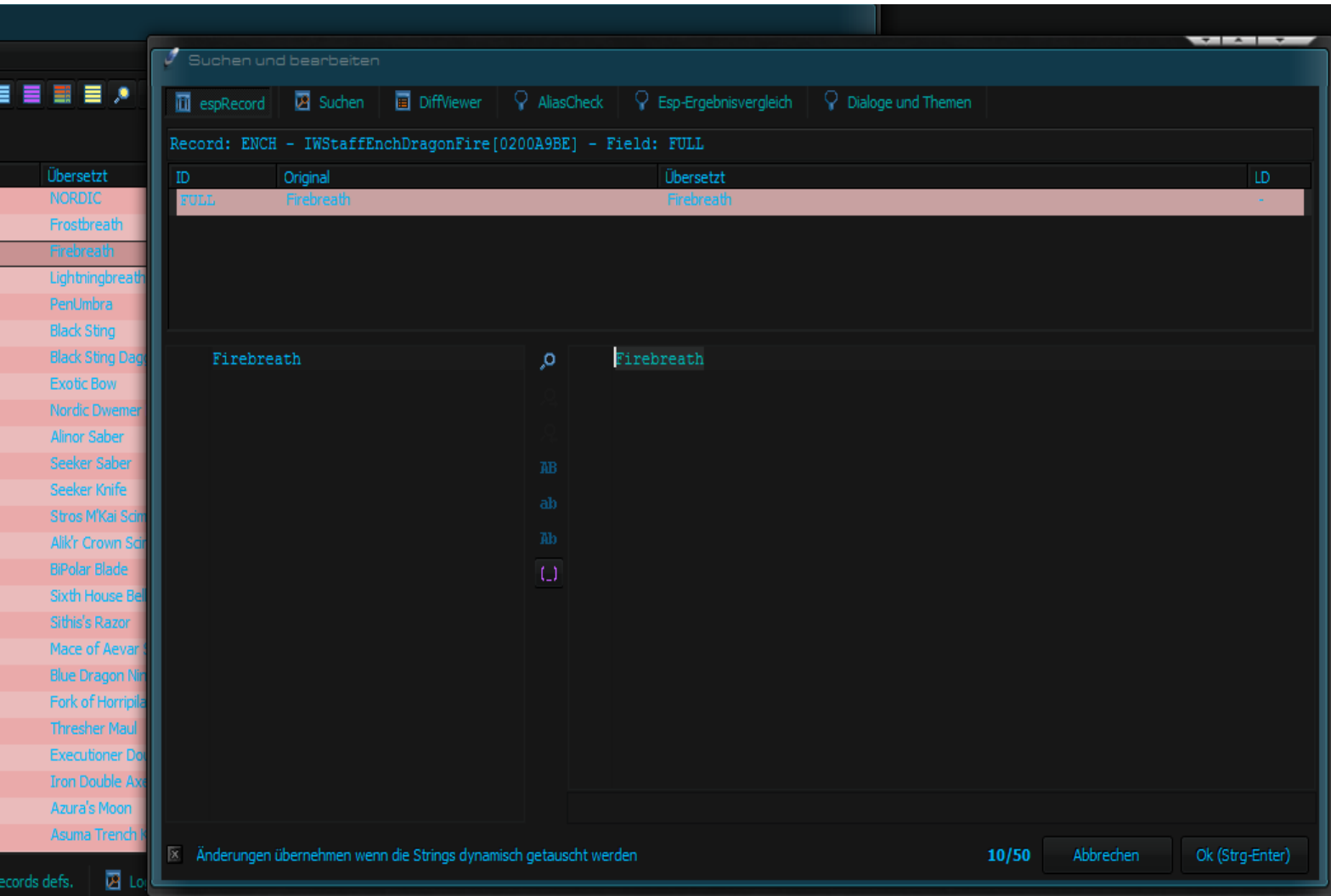
The screenshot shows the TESVTTranslator v1.3.4 interface. At the top, there are menu options: Datei, Übersetzung, Optionen, Werkzeuge, XML. Below the menu is a search bar and a toolbar with various icons. The main area displays a table of strings with the following columns: EDID, ID, Original, Übersetzt, and LD. The table contains several rows of data, including items like 'sDraugr', 'IWStaffEnchDr...', 'IWBlackStingS...', 'IWBlackStingD...', 'IWExoticBow', 'IWNordicDweme...', 'IWallinorSaber', 'IWSeekerSaber', 'IWSeekerKnife', 'IWStrosMKaiSc...', 'IWallikrCrownS...', 'IWCBiPolarBla...', 'IWSixthHouseB...', 'IWSithisRazo...', 'IWAevarStoneS...', 'IWBlueDragonN...', 'IWForkofHorri...', 'IWThresherMau...', 'IWExecutioner...', 'IWIronDoubleAxe', 'IWAzurasMoonW...', 'IWAsumaTrench...', and 'IWCAssasinSword'. A tooltip is visible over the entry 'IWStaffEnchDragonFrost', showing its details. Below the table is a navigation bar with buttons for Über, Auto-Übersetzung, Vokabular, Esp-Baum, PexData, Records defs., and Log. At the bottom, there is a footer with links for ReadMe, German, Tutorial, Anleitungen, and Nexus-Seite, and a description of the tool's features.

EDID	ID	Original	Übersetzt	LD
sDraugr	GMST DATA	NORDIC	NORDIC	-
IWStaffEnchDr...	ENCH FULL	Frostbreath	Frostbreath	-
IWStaffEnchDr...	ENCH FULL	Firebreath	Firebreath	-
IWStaffEnchDr...	ENCH FULL	Lightningbreath	Lightningbreath	-
IWStaffEnchDragonFrost	ENCH FULL	PenUmbr	PenUmbr	-
IWBlackStingS...	WEAP FULL	Black Sting	Black Sting	-
IWBlackStingD...	WEAP FULL	Black Sting Dagger	Black Sting Dagger	-
IWExoticBow	WEAP FULL	Exotic Bow	Exotic Bow	-
IWNordicDweme...	WEAP FULL	Nordic Dwemer Blade	Nordic Dwemer Blade	-
IWallinorSaber	WEAP FULL	Alinor Saber	Alinor Saber	-
IWSeekerSaber	WEAP FULL	Seeker Saber	Seeker Saber	-
IWSeekerKnife	WEAP FULL	Seeker Knife	Seeker Knife	-
IWStrosMKaiSc...	WEAP FULL	Stros MKai Scimitar	Stros MKai Scimitar	-
IWallikrCrownS...	WEAP FULL	Alik'r Crown Scimitar	Alik'r Crown Scimitar	-
IWCBiPolarBla...	WEAP FULL	BiPolar Blade	BiPolar Blade	-
IWSixthHouseB...	WEAP FULL	Sixth House Bell Hammer	Sixth House Bell Hammer	-
IWSithisRazo...	WEAP FULL	Sithis's Razor	Sithis's Razor	-
IWAevarStoneS...	WEAP FULL	Mace of Aevar Stone-Singer	Mace of Aevar Stone-Singer	-
IWBlueDragonN...	WEAP FULL	Blue Dragon Ninjato	Blue Dragon Ninjato	-
IWForkofHorri...	WEAP FULL	Fork of Horripilation	Fork of Horripilation	-
IWThresherMau...	WEAP FULL	Thresher Maul	Thresher Maul	-
IWExecutioner...	WEAP FULL	Executioner Double Axe	Executioner Double Axe	-
IWIronDoubleAxe	WEAP FULL	Iron Double Axe	Iron Double Axe	-
IWAzurasMoonW...	WEAP FULL	Azura's Moon	Azura's Moon	-
IWAsumaTrench...	WEAP FULL	Asuma Trench Knife	Asuma Trench Knife	-
IWCAssasinSword	WEAP FULL	Assasin Sword	Assasin Sword	-

EDID und ID interessieren uns nicht weiter, diese Einträge können wir nicht verändern. Uns interessieren nur die Einträge Original und Übersetzt. Ist die Mod noch nicht übersetzt, finden sich in beiden Spalten dieselben Namen. Sucht Euch einen Eintrag aus und klickt darauf doppelt.

3. Wie funktioniert jetzt das Ganze?

Ein neues Fenster öffnet sich:



Die Ansicht ist hier theoretisch dieselbe, nur in Groß. Links wird der englische Originalname angegeben und rechts sollte Eure Übersetzung hin.

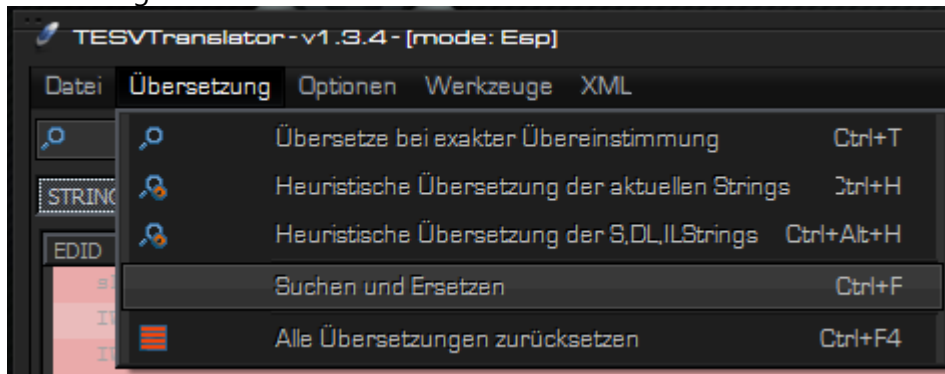
Der veränderbare Eintrag hat Euch der Translator freundlicherweise schon markiert. In unserem Falle würden wir hier Feueratem eintragen und Strg-Enter drücken oder auf Ok gehen.

Der Eintrag wurde blau markiert. Das bedeutet einfach nur, dass hier eine Übersetzung vorgenommen, die noch nicht gespeichert wurde.

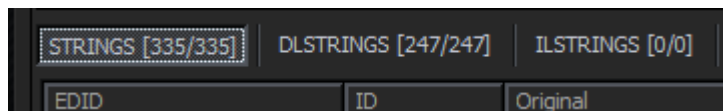
Dieses Spielchen wiederholt Ihr bei allen Einträgen, bis Ihr Eure Mod übersetzt habt. Natürlich gibt es auch eine Erleichterung, wenn zum Beispiel hundert Mal Glass Armor

3. Wie funktioniert jetzt das Ganze?

steht, braucht Ihr nicht hundert Mal klicken und den Eintrag vornehmen. In so einem Fall klickt Ihr einfach auf >> Übersetzung << und >> Suchen und Ersetzen << Oder einfach Strg-F.



Das sich anschließend öffnende Fenster ist selbsterklärend und bedarf keiner weiteren Erläuterung.



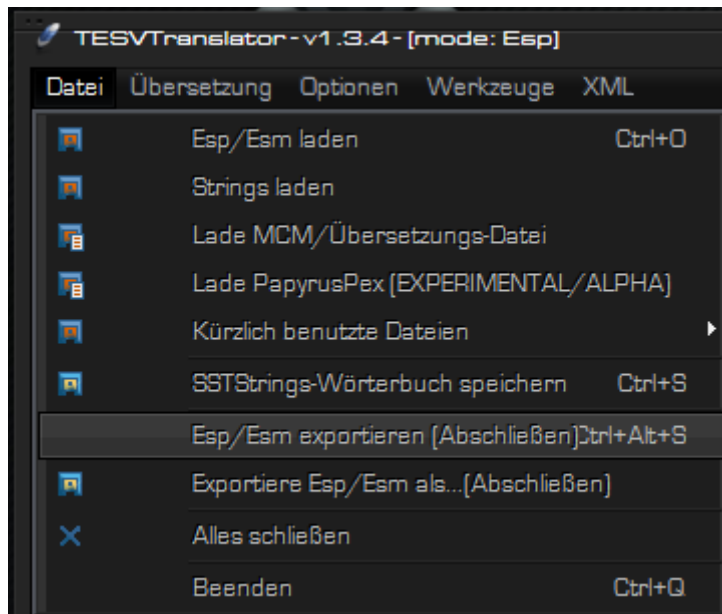
Euch dürften aber bestimmt folgende "Registerkarten" aufgefallen sein:

Dies sind verschiedene Strings, die von der Mechanik der Spiels verwendet werden, um die Texte darzustellen. In STRINGS sind zum Beispiel immer erst die Grundnamen angegeben wie "Magisches Vulkanglasschwert". In DLSTRINGS sind weitere Angaben, wie "Das Schwert gewährt Euch einen Bonus von 2000 Überheblichkeit". In ILSTRINGS sind mehr oder weniger Dialoge. Sollte das Schwert irgendwie an einen Dialog gebunden sein, würde hier wohl so etwas stehen wie "Ich steche Dich".

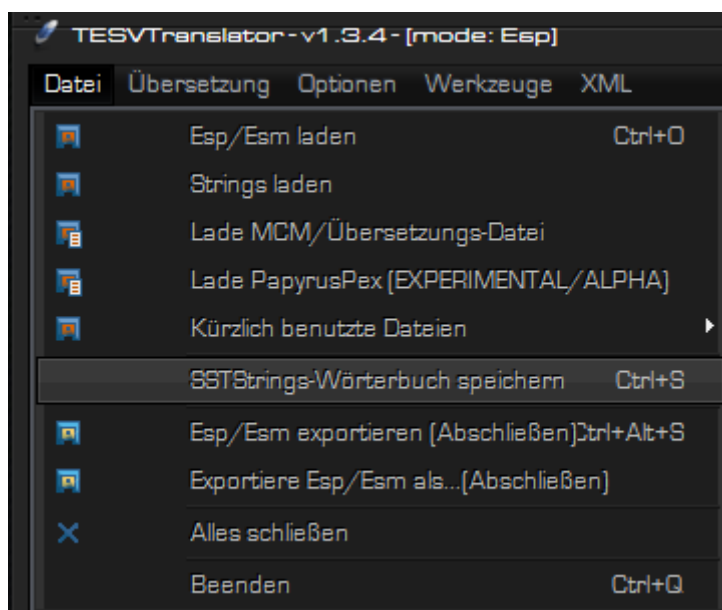
Klickt also auch auf diese Registerkarten, um zu sehen, ob es da noch irgendwas zu übersetzen gibt.

3. Wie funktioniert jetzt das Ganze?

Habt Ihr eure Übersetzung soweit fertig und seid stolz wie Oskar, möchtet ihr natürlich die Änderungen für die Ewigkeit festhalten. Hierfür klickt ihr auf >> Datei << und anschließend auf >> Esp/Esm exportieren (Abschließen) <<



Falls der eigentliche Modautor die Mod aber noch pflegt und weiter entwickelt, kann es passieren, dass die Mod aktualisiert wird und Ihr benötigt eine „neue“ Übersetzung. Um zu vermeiden, dass Ihr Alles neu übersetzen müsst, könnt Ihr eine .String Datenbank nur für diese Mod anlegen. Klingt kompliziert, ist jedoch nur ein Klick.



3. Wie funktioniert jetzt das Ganze?

Ihr klickt wieder auf >> Datei << und anschließend auf >> SSTStrings-Wörterbuch speichern <<

Wenn Ihr dann später eine neue Version der Mod in den Translator ladet, werden die alten Einträge automatisch wieder übersetzt und es bleiben nur die neuen Einträge übrig, wenn überhaupt. Falls aber der Modautor die ID's geändert hat, wird nichts weiter übersetzt und ihr müsst die Mod wieder von vorne übersetzen. Im Übrigen ist das auch die Speichermethode, wenn Ihr Eure Übersetzung unvollendet unterbrechen müsst.

Es gibt jedoch auch die Möglichkeit Esp/Esm Dateien miteinander vergleichen zu können. Das ist vor allen Dingen dann nützlich, wenn Ihr vergessen habt, ein Wörterbuch für die Mod anzulegen. Diese Methode führt aber nicht immer zu den gewünschten Ergebnissen, besonders wenn manche Einträge vom Autor existentiell verändert wurden. Ich zumindest wende diese Methode nur noch sehr selten an. Klickt hierzu auf >> Werkzeuge << und >> Esp laden (vergleichen) <<

Hiermit habe ich Euch alle Grundlagen für das Übersetzen mit dem TESVTranslator erläutert. Natürlich kann der Translator noch mehr, doch ich überlasse es Euch, damit herum zu experimentieren. Das Tutorial sollte Euch nur den Einstieg erleichtern und zeigen, dass es kein großes Mysterium ist, für Skyrim eine Mod zu übersetzen.

4 Anhang

Verwendete Links:

TESVTranslator <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/29148>

Englische Strings <http://www.nexusmods.com/skyrim/mods/29148>

Deutsche Strings <http://forum.scharesoft.de/showthread.php?44123-Skyrim-Director-s-Cut-CSDC-Version-4.1>

Online-Wörterbuch <http://www.dict.cc>

Primärquellen

Mein Gehirn und Ashampoo Snap 7 für die Screenshots

Sekundärquellen

<http://www.templates.services.openoffice.org>