

Gdańsk 2024, Nr. 50/51

Bartłomiej Gordon

(Universität Gdańsk / Uniwersytet Gdański)

<https://orcid.org/0000-0002-1018-3037>

Zur Wiedergabe von Eigennamen in Videospielen. Am Beispiel von *Destiny 2* und *Assassin's Creed Valhalla*¹

<https://doi.org/10.26881/sgg.2024.50.51.09>

Der Beitrag befasst sich mit der Wiedergabe von Eigennamen in Videospielen. Als Beispiele dienen Anthroponyme und Toponyme aus den Videospielen *Destiny 2* und *Assassin's Creed Valhalla*, deren Originalsprache Englisch ist. Das Ziel der Analyse ist es, festzustellen, ob die deutschen und polnischen Fassungen von Eigennamen ihre ursprüngliche Bedeutung beibehalten haben und ob sie dieselbe Funktion haben wie in den Originalversionen der beiden Spiele.

Schlüsselwörter: Onomastik, Videospiele, Spielwissenschaft, Eigennamen

The reproduction of proper names in video games. On the example of *Destiny 2* and *Assassin's Creed Valhalla*. This article focuses on reproduction of proper names in video games. Anthroponyms and toponyms from video games *Destiny 2* and *Assassin's Creed Valhalla*, which were originally released in English, are used as examples. The analysis is carried out with the aim of investigating whether the German and Polish versions of proper names have retained their original meanings and whether they have the same function as in the original versions of the two games.

Key words: onomastics, video games, game studies, proper names

1. Eigennamen als besondere Wortart. Zum Stand der Namenforschung

Eigennamen werden als einzigartiger Teil der Sprache angesehen. Diesen Standpunkt vertreten u. a. KOSS (2002: 70), NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER (2015: 14). Sie stellen fest, dass Eigennamen Gegenstand der Forschung im Rahmen verschiedenster Disziplinen sind. NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER sind der Meinung: „Wie keine andere Wortart sind Namen von **interdisziplinärem Interesse** und oft nur dann verstehbar, wenn man sie auch interdisziplinär untersucht“ (2015: 14, Hervorhebung i. O.). Sie konstatieren, dass

¹ Der Beitrag stützt sich teilweise auf meine Bachelorarbeit unter dem Titel „Eigennamen in Videospielen im dreisprachigen Vergleich. Am Beispiel von *Destiny 2*“, die ich unter der Betreuung von Dr. Dominika Janus verfasst und 2022 an der Universität Gdańsk verteidigt habe. In diesem Beitrag wird die Analyse um Eigennamen aus dem Videospiel *Assassin's Creed Valhalla* (2020) erweitert.

die Onomastik als Hilfswissenschaft behandelt wird, weil Onyme bisher nur wenig sprachwissenschaftlich, eventuell nur etymologisch, untersucht wurden. Dieser Sachverhalt ändert sich jedoch zurzeit.

Die Einzigartigkeit der Eigennamen lässt sich u. a. daran erkennen, dass sie eine eigene Grammatik haben, der NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER in ihrer Einführung in die Onomastik ein eigenes Kapitel widmen und die von ihnen als „onymische Sondergrammatik“ bezeichnet wird (2015: 64–96). Auch Kromp befasst sich in ihrer Monographie eingehend mit der Grammatik der Eigennamen, z. B. mit deren Plural oder der Verwendung von Artikeln mit Eigennamen (KROMP 2008: 35–57). In der deutschen onomastischen Literatur findet man zudem die Termini „Namengrammatik“ (vgl. HELMBRECHT / NÜBLING / SCHLÜCKER 2017: 6) bzw. „Grammatik der Eigennamen“ (vgl. KOLDE 1995: 400). In der polnischen Literatur verwendet man ihre Entsprechung „gramatyka nazw własnych“ (vgl. KALETA 1998: 37) oder eine andere Bezeichnung: „gramatyka onomastyczna“ (‘die onomastische Grammatik’) (vgl. GÓRNY 1957; WALCZAK 2017: 28).

Die *nomina propria* fallen jedoch nicht nur grammatikalisch auf. Für andere Bereiche der Linguistik, z. B. die Pragmatik, die Textlinguistik (NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER 2015: 66–67; DEBUS 2012: 64–75), die Semantik oder die Stilistik (vgl. KEMPF / SCHMUCK / NÜBLING 2020: 7) gilt dies ebenfalls. Aus diesem Grund spricht man neben den Begriffen: „Grammatik der Eigennamen“ oder „onomastische Grammatik“ auch von „Linguistik der Eigennamen“ (vgl. KEMPF / SCHMUCK / NÜBLING 2020).

Die Definition von Eigennamen weist bereits auf deren Einzigartigkeit hin. Sie lassen sich folgendermaßen definieren:

- „Die **Eigennamen** bezeichnen individuelle Größen oder genau abgezählte Mengen“ (DPG 2000: 717; Hervorhebung i. O.);
- „Eigennamen [bezeichnen nur die einzelnen Glieder einer Gattung]“ (HELBIG / BUSCHA 2001: 207).

Allerdings ist nicht jeder Name ein Eigenname im alltäglichen Gebrauch. NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER (2015: 16) betonen, dass das Wort ‚Name‘ in der Alltagssprache oft im falschen Sinne verwendet wird:

„Umgangssprachlich wird *Name* zwar oft synonym für *Wort*, *Ausdruck*, *Bezeichnung* etc. verwendet, etwa wenn man fragt, wie diese Pflanzenart, diese Hunderasse ‚heiße‘ und man *Löwenmäulchen* als ‚Pflanzenname‘ bzw. *Langhaardackel* als ‚Tiername‘ zur Antwort bekommt. Jedoch sind beides keine EN [Eigennamen – B. G.], sondern appellativische Bezeichnungen (*Bello* wäre ein Name). Auch sog. Monatsnamen wie *April* oder *Juni* sind keine Namen. Wir befinden uns hier in einem fachsprachlichen Kontext, weshalb *Name* – ungeachtet seiner umgangssprachlichen Unschärfen – konsequent synonym zu *Eigenname* verwendet wird.“ (Hervorhebungen i. O.)

Diese Unterscheidung zwischen Eigennamen und Appellativen ist wichtig, weil Eigennamen in ihrem eigentlichen Sinne Individuen kennzeichnen. Sie wurde von Fleischer ausführlich beschrieben: „Zwischen Name und Appellativum besteht ein grundsätzlicher Funktionsunterschied. Das Appellativum *charakterisiert*, der Name *identifiziert*“ (FLEISCHER 1964: 377, zit. nach NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER 2015: 31; Hervorhebung von Fleischer). Der gleichen Meinung sind KOSS (2002: 71–72) und HEJWOWSKI (2004: 86), die einvernehmlich feststellen, dass ein Name eine gewisse Informationsmenge über eine Person vermittelt,

auf die er sich bezieht. Das gilt auch für andere Objekte wie Tiere, Marken usw. Debus stellt diese Unterscheidung grafisch dar:

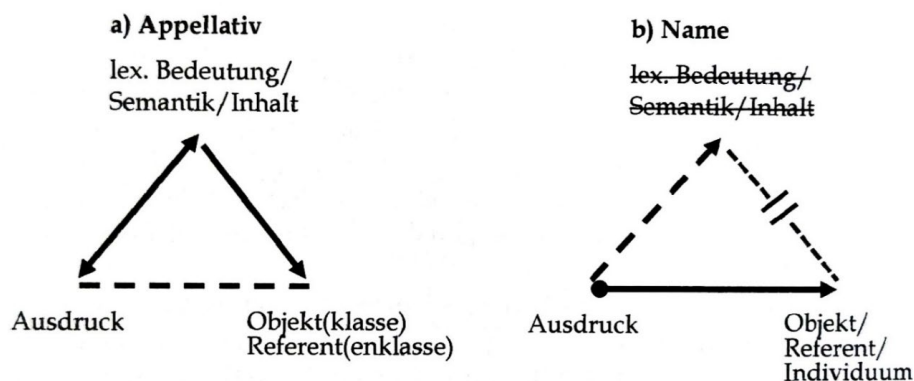


Abb. 1: Semiotische Bezeichnungsmodelle für a) Appellative und b) Namen (DEBUS 1980, 1985; nach NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER 2015: 32)

Der Grafik zufolge lässt sich feststellen, dass die Eigennamen unmittelbar auf ein Objekt hinweisen. Die Appellative hingegen weisen in erster Linie auf ihre lexikalische Bedeutung und erst danach auf ein(e) Objekt(klasse) hin. Die gestrichelten Verbindungen zeigen inaktive Relationen, die durchgezogenen aktive. Die Grafik ergänzt die Feststellungen von Fleischer.

Anhand dessen lässt sich schlussfolgern, dass die Eigennamen eine besondere Wortart sind. Zu betonen ist, dass sie besondere Objekte kennzeichnen.

2. Einteilung von Eigennamen

2.1 Nach ihren Klassen

Eigennamen können in verschiedene Klassen eingeteilt werden. NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER (2015: 104) stellen eine ontologische Klassifikation auf, die auf Belebtheits- und Animatizitätshierarchie zurückgreift. Die Namenklassen, die sie in ihrer Klassifikation in Betracht ziehen, sind:

- Anthroponyme,
- Zoonyme,
- Toponyme,
- Ergonyme,
- Praxonyme,
- Phänonyme.

Nach den Autoren der Klassifikation: Je höher in der Klassifikation eine Namenklasse genannt wurde, desto mehr kommt Individualität bzw. Belebtheit in dieser Klasse vor. Damit verbunden sind einige Eigenschaften. Die drei ersten Klassen sind kaum übersetzbar und

umfassen eher wenig Gattungseigennamen.² Bei den drei letzteren hat man es mit einem umgekehrten Fall zu tun.

Eine andere Klassifikation wurde von Ilona KROMP (2008: 59–68) erstellt. Ihre Klassifikation bezieht sich auf fiktionale Namen, die in literarischen Texten auftreten:

- authentische Namen,
- fiktive Namen,
 - sprechende Namen,
 - klangsymbolische Namen.

Die sprechenden Namen charakterisieren ihre Namensträger (z. B. *Nebelmeer*). Bei den klangsymbolischen Namen sind die fonetischen Eigenschaften von Bedeutung, z. B. dt. *Kräx* → poln. *Kreks* (KROMP 2008: 62–68).

2.2 Nach ihren Funktionen

DOMACIUŁ-CZARNY (2015) nennt in ihrer Abhandlung über die Eigennamen in Fantasy-Texten und -Spielen folgende Funktionen:

- identifikativ-differenziale Funktion,
- lokalisierende Funktion:
 - in Zeit,
 - in Raum,
- informative (auch didaktische) Funktion,
- semantische Funktion,
- soziologische Funktion,
- expressive Funktion,
- intertextuelle Funktion.

ELSEN (2007: 154) ist der Meinung, dass die identifikative Funktion „Grundfunktion eines jeden Namens [ist]“, deswegen wird diese Funktion in der Analyse nicht in Betracht gezogen.

Eine weitere Klassifikation stellt KROMP (2008) dar. Einige sind gleich bzw. ähnlich den von Domaciuk-Czarny genannten Funktionen:

- klassifizierende Funktion,
- lokalisierende Funktion:
 - in Zeit,
 - in Raum,
- charakterisierende Funktion,
- expressive Funktion,
- anspielende Funktion,
- didaktische Funktion.

² Diese Bezeichnung bedeutet, dass ein Eigenname aus Appellativen besteht, z. B. *Hotel Continental* (NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER 2015: 105).

Die oben genannten Funktionen beziehen sich vor allem auf die in literarischen bzw. erzählerischen Texten auftretenden Eigennamen. An dieser Stelle ist der narrative Charakter von Videospielen zu erwähnen, weil Eigennamen zu dem erzählenden Teil des Spiels gehören. *Destiny 2* erzählt eine Geschichte, deswegen können die Eigennamen aus diesem Spiel so betrachtet werden, als ob sie aus einem literarischen Text stammen würden.

3. Zur Übersetzbarkeit von Eigennamen

Angesichts der Einzigartigkeit von Eigennamen werden sie auch anders als andere Wortarten behandelt. NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER (2015: 42) betonen, dass Eigennamen in der Regel unübersetzbar sind. Mit Hinweis auf BACK (1991) schreiben sie über die sog. interlinguale Allonymie, was bedeutet, dass Eigennamen nicht übersetzt werden, sondern dass sie ihre Entsprechungen in verschiedenen Sprachen haben, z. B. dt. *Karl*, frz./engl. *Charles* und poln. *Karol*. Dieses Phänomen bezeichnet Back als ‚Namenbündel‘. Es ist der Fall bei Eigennamen, die nicht aus Appellativen bestehen. Die Eigennamen, die aus Appellativen bestehen, können nach NÜBLING / FAHLBUSCH / HEUSER (2015: 43) in gewissem Sinne übersetzt werden, indem die einzelnen Komponenten durch ihre Entsprechungen in der Zielsprache ersetzt werden. Sie bezeichnen dieses Phänomen als ‚Namenübersetzung‘ bzw. ‚Wortübereinstimmung‘. Als Beispiel kann der Name *Schwarzwald* dienen, der ins Englische als *Black Forest* übertragen wurde.

Es gibt verschiedene Wiedergabemethoden von Eigennamen. Sie unterscheiden sich von Übersetzungsverfahren hinsichtlich ihrer Charakteristik. Einige mögliche Strategien nennt HEJWOWSKI (2004: 92–93):

- Reproduktion (Originalfassung),
- Anpassung des ausländischen Eigennamens an die Erfordernisse der Zielsprache,
- Transkription des ausländischen Eigennamens,
- Ersetzen des Eigennamens (z. B. durch ein anerkanntes, erfundenes oder überhaupt nicht äquivalentes Wort),
- Weglassen des Eigennamens.

Erwähnenswert sind hier die Strategien von COSTALES (2012):

- Einbürgerung und Verfremdung,
- Keine Übersetzung,
- Transkreation (Neuerstellung eines Eigennamens zwecks Anpassung an den Bildschirm beim Spielen),
- Wörtliche Übersetzung,
- Treue gegenüber der Quelle (wenn ein Spiel eine Adaptation eines Buches etc. ist).

Sie wurden zwar bezüglich des Übersetzungsverfahrens im Allgemeinen genannt, aber WŁODOWSKA (2021: 221–222) verwendete sie in ihrer Analyse von Eigennamen aus dem Videospiel *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).

4. Zur Wiedergabe von Eigennamen aus *Destiny 2* und *Assassin’s Creed Valhalla*

4.1 Kurz zu *Destiny 2* und *Assassin’s Creed Valhalla*

Wie bereits in 2.2 erwähnt wurde, können die beiden Videospiele aufgrund der in ihnen dargestellten Geschichten zum literarischen Genre *fantasy* gezählt werden. Deswegen können die in ihnen auftretenden Eigennamen wie Eigennamen aus *fantasy*-Werken betrachtet werden. *Destiny 2* kann außerdem als *science fantasy* bezeichnet werden, weil es die Eigenschaften von *sci-fi* und *fantasy* verbindet.³ *Assassin’s Creed Valhalla* kann genauer als *historical fantasy* bezeichnet werden, weil das Spiel eine in der realen Wikinger-Zeit angesiedelte Geschichte mit Elementen von *fantasy* enthält.⁴ Aus diesem Grund kann man einige Eigennamen aus *Assassin’s Creed Valhalla* wie historische Namen behandeln, denn manche Figuren in diesem Spiel sind authentischen Personen nachgebildet.

4.2 Beispiele und Vergleich

Der Vergleich berücksichtigt drei Sprachen: Englisch, Deutsch und Polnisch. Englisch ist die Ausgangssprache für die beiden Spiele, während Deutsch und Polnisch die Zielsprachen sind. Bei den Eigennamen, die in der Analyse berücksichtigt werden, handelt es sich um Anthroponyme und Toponyme.

4.2.1 Anthroponyme

Tab. 1: Anthroponyme aus *Destiny 2* und *Assassin’s Creed Valhalla* (eigene Bearbeitung)

| <i>Destiny 2</i> | | |
|----------------------------------|----------------------|-----------------|
| Engl. | Dt. | Poln. |
| Saint-14 | Der 14. Heilige | Święty-14 |
| Savathûn | Savathûn | Savathûn |
| The Witch Queen | Die Hexenkönigin | Królowa-Wiedźma |
| <i>Assassin’s Creed Valhalla</i> | | |
| Eivor | Eivor | Eivor |
| Aelfred the Great | Ælfred der Große | Aelfred Wielki |
| Ivar the Boneless | Ivar der Knochenlose | Ivar bez Kości |

³ https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fantasy [23.04.2024].
⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Historical_fantasy [23.04.2024].

Savathûn ist ein Rufname, der in beiden Zielsprachen mit seiner Originalfassung übereinstimmt. Der mögliche Grund dafür kann sein, dass er keine eigentliche Bedeutung und keine Entsprechung in den Zielsprachen hat.

The Witch Queen ist ein Beiname von *Savathûn*, dessen Funktion charakterisierend ist. In den drei Sprachen hat man es mit Kopulativkomposita zu tun, weil beide Komponenten gleichgeordnet sind. Der Beiname besteht aus zwei Appellativen, die durch ihre wörtlichen Entsprechungen in der jeweiligen Sprache ersetzt wurden. Angesichts der Gleichordnung der beiden Komponenten ist festzustellen, dass sie austauschbar sind. Nichtsdestoweniger entschieden sich die Übersetzer für solche Reihenfolgen, was mit dem sprachlichen Usus und dem Klang der Fassungen in ihren Sprachen verbunden sein kann. Alle diese Versionen stellen in jedem Fall *Savathûn* dar als die Königin, die eine Hexe ist, oder umgekehrt als eine Hexe, die Königin ist.

Saint-14 ist ein Rufname einer der Hauptfiguren und hat eine charakterisierende Funktion. Die Zahl bedeutet, wie oft das Gedächtnis von *Saint-14* resettet wurde. Das Schema Name-Zahl trifft auch auf einige andere Eigennamen in *Destiny 2* zu. In der polnischen Fassung wurde das Schema beibehalten. Die deutsche Version unterscheidet sich davon. Das Schema wurde durch die Benutzung der Ordinalzahl verändert, was zum Missverständnis in der Bedeutung des Eigennamens führen kann. Diese Version kann den Eindruck erwecken, als ob es im Spiel mehr Heilige gäbe und dieser der vierzehnte Heilige wäre.

Eivor und *Ivar* sind nordische Vornamen, die keine Entsprechungen in den beiden Zielsprachen haben. Sie haben ebenfalls keine Entsprechung im Englischen, es ist also möglich, dass das der Grund für die ausgebliebene Übertragung ist. *Aelfred* ist ein Vorname althochdeutscher Herkunft. In diesem Kontext ist jedoch klar, dass *Aelfred the Great* ein realer angelsächsischer König war. In den Zielsprachen wurde die appellativische Periphrase *the Great* durch ihre Entsprechungen ersetzt. Interessant ist, dass der Vorname in der deutschen Fassung in seiner Form aus dem 9. Jh. vorkommt, nämlich mit dem Buchstaben ‚Æ‘, der sowohl in der englischen als auch in der polnischen Fassung angepasst wurde, obwohl man im Englischen von einer Anpassung an die Erfordernisse des heutigen Englisch sprechen kann und es im Polnischen ein Äquivalent für diesen Vornamen, nämlich *Alfred*, gibt. *Ivar* der Knochenlose war auch eine authentische Gestalt, in deren Fall die appellativische Periphrase *the Boneless* durch ihre deutsche bzw. polnische Entsprechung ersetzt wurde. Bemerkenswert ist der sprachliche Unterschied. Im Englischen und Deutschen gibt es Suffixe, die den Mangel an etwas bedeuten: engl. ‚-less‘ und dt. ‚-los‘, wodurch die Periphrasen in diesen Sprachen in Form substantivierter Adjektive vorkommen. In der polnischen Version tritt eine Nominalphrase mit der dem Suffix ‚-less‘ gleichbedeutenden Präposition ‚bez‘ auf. *Eivor* war eine fiktive Figur. *Ivar* der Knochenlose und *Aelfred* der Große waren reale Personen aus den Wikinger-Zeiten, wodurch die Funktion ihrer Namen als zeitlich-lokalisierend bezeichnet werden kann. Der Vorname *Eivor* hat in diesem Fall lediglich eine identifizierende Funktion.

4.2.2 Toponyme

Tab. 2: Toponyme aus *Destiny 2* und *Assassin's Creed Valhalla* (eigene Bearbeitung)

| <i>Destiny 2</i> | | |
|--|--|--|
| Engl. | Dt. | Poln. |
| Hub for Emergency Logistics and Maneuvers (H. E.L. M.) | Hauptzentrale für Einsatzlogistik und Manöver (H. E.L. M.) | Ośrodek Krytycznych Operacji i Procedur (OKOP) |
| Tangled Shore | Wirrbucht | Splątany Brzeg |
| European Dead Zone (EDZ) | Europäische Todeszone (ETZ) | Europejska Martwa Strefa (EMS) |
| <i>Assassin's Creed Valhalla</i> | | |
| North Sea | Englandshaf | Morze Północne |
| East Anglia | East-Engla | Wschodnia Anglia |
| Norway | Nordvege | Norwegia |

Hub for Emergency Logistics and Maneuvers ist das Militärzentrum, das für die Planung und Durchführung von Kriegshandlungen bestimmt ist. Das Toponym hat charakterisierende und räumlich-lokalisierende Funktionen, weil es sowohl das Zentrum beschreibt als auch auf einen bestimmten Ort verweist. Der englische Name wurde nicht wörtlich übertragen, weil die translatorische Dominante hier in der Bildung eines Akronymes besteht. In der deutschen Fassung gelang es, dasselbe Akronym beizubehalten, was in der polnischen Fassung nicht der Fall ist. Alle diese Akronyme haben eine gewisse militärische Bedeutung: Das englische Lexem *helm* bedeutet ‚Steuer‘, was so interpretiert werden kann, dass die Befehle von diesem Ort aus durch ein Kommando erlassen werden. Das deutsche Lexem *Helm* hat eine andere Bedeutung als das gleichaussehende englische Lexem, weil es eine Bezeichnung für eine schützende Kopfbedeckung ist. Dieses Akronym kann so rezipiert werden, dass dieser Platz im Spiel ein Schutz für die Stadt ist. Im polnischen Lexem kann man etwas ganz Ähnliches erkennen. *Okop* bedeutet ‚Schützengraben‘, wodurch man diesen Eigennamen so verstehen kann, dass mithilfe dieses Platzes die Stadt im Fall eines Angriffs verteidigt werden kann. Interessant ist, dass sowohl das englische als auch das deutsche Akronym Punkte haben. Normalerweise gibt es keine Punkte bei Akronymen. Es dürfte eine stilisierende Bearbeitung sein.

Tangled Shore ist ein fiktiver Name eines auf der Realität basierenden Ortes, der sich in dem Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter befindet. Die Wirrbucht ist ein Gebiet, in dem Gesetzlosigkeit herrscht, das von vielen sich gegenseitig bekämpfenden Rassen bewohnt sowie durch ein Verbrechersyndikat regiert wird. Deshalb kann die Funktion dieses Namens als charakterisierend und räumlich-lokalisierend bezeichnet werden. In der englischen Fassung ist der Name eine Nominalphrase, die ins Polnische wörtlich übertragen wurde.

Die deutsche Version ist ein Determinativkompositum. Das Adjektiv ‚wirr‘ ist eine der möglichen Entsprechungen des Adjektivs *tangled*. Anders verhält es sich mit dem Wort ‚Bucht‘, das von dem Wort *shore* semantisch abweicht. Ein lexikalisches Äquivalent für das zweite Wort wäre ‚Ufer‘. Es dürfte sein, dass der deutsche Übersetzer durch eine solche Maßnahme eine andere Perspektive dieses Ortes zeigen wollte.

Ein weiterer Ortsname ist *European Dead Zone*. Es ist ein fiktionaler Ort im zukünftigen Europa, der seinen Namen einer Katastrophe verdankt. Dieser Name hat sowohl eine charakterisierende (*dead zone*) als auch eine räumlich-lokalisierende (*European*) Funktion. Die polnische Fassung besteht aus den polnischen Entsprechungen der englischen Wörter. Genauso verhält es sich mit der deutschen Fassung, doch wurde die Nominalphrase (*dead zone*) durch ein Determinativkompositum (‚Todeszone‘) ersetzt.

North Sea ist ein Meeresname, der eine räumlich-lokalisierende Funktion hat. In der polnischen Version von *Assassin's Creed Valhalla* gibt es ein anerkanntes Äquivalent, nämlich *Morze Północne*. Interessant ist die Fassung in der deutschen Lokalisation des Spiels. *Englandshaf* ist eine alte Benennung der Nordsee, deren wörtliche Bedeutung ‚das englische Meer‘ ist. Es leitet sich vom Altisländischen ab, das unter den modernen nordischen Sprachen aufgrund der Trennung der Insel vom europäischen Kontinent dem Altnordischen am nächsten steht. Deshalb kann festgestellt werden, dass dieser Eigenname in der deutschen Lokalisierung des Spiels ebenfalls eine zeitlich-lokalisierende Funktion hat, weil er auf die Wikinger-Zeiten hinweist.

East Anglia ist der Name eines Gebiets in Ostengland, der ebenfalls eine räumlich-lokalisierende Funktion hat. In der polnischen Version des Spiels gibt es ein anerkanntes Äquivalent, das *Wschodnia Anglia* lautet. Die deutsche Fassung *East-Engla* stammt aus dem Altenglischen und bedeutet wörtlich ‚Ostengland‘. Die originelle Form dieser alten Benennung ist ‚East-enge‘, also war der Name mit keinem Bindestrich getrennt. Außerdem ist hinzuzufügen, dass die Form *Engla* eine Genitivform des Wortes *Engle* ist. Es dürfte ein stilistisches Mittel sein, da die Genitivform dem heutigen Namen ‚England‘ ähnlicher ist und der Bindestrich bei der Erkennung der einzelnen Teile von *Eastengle* hilft. Der Rückgriff auf die alte Benennung hat zusätzlich eine zeitlich-lokalisierende Funktion.

Der gleiche Fall ist beim Landesnamen *Norway* festzustellen, dessen Funktion räumlich-lokalisierend ist. Die polnische Entsprechung *Norwegia* ist der gegenwärtige Name. Die in der deutschen Lokalisierung auftretende Benennung *Nordvege* kommt aus dem Altnordischen und deren Bedeutung ist ‚Nordweg‘. Diese Form hat ebenfalls eine zeitlich-lokalisierende Funktion.

5. Schlussfolgerungen

Das erste Ziel der Analyse war zu zeigen, welche Übertragungsmethoden zur Lokalisierung der Spiele verwendet wurden und welche Funktionen die Eigennamen in der Ausgangssprache und in den Zielsprachen haben. Das zweite Ziel war die Untersuchung des Aufbaus der Eigennamen. Es sei daran erinnert, dass beide Spiele Elemente von *fantasy* enthalten, wobei das eine auf Geschichte und das andere auf *sci-fi* basiert.

Aus dieser kleinen Gruppe von Eigennamen lassen sich folgende Schlüsse ziehen:

- Ungeachtet der *fantasy*-Elemente gibt es in *Assassin's Creed Valhalla* mehr authentische Eigennamen, da das Spiel auf historischen Ereignissen basiert. Sie werden hauptsächlich durch ihre anerkannten Entsprechungen ersetzt – mit Ausnahme der deutschen Version, die eine historische Stilisierung aufweist.
- In der polnischen Version des Spiels wird die Form *Aelfred* verwendet, obwohl die polnische Entsprechung *Alfred* lautet, was ebenfalls als historische Stilisierung betrachtet werden kann. Appellativische Periphrasen werden wörtlich übertragen. Außerdem bestehen die Namen in diesem Spiel in der Regel nicht aus Appellativa.
- In *Destiny 2* gibt es vor allem Namen, die aus Appellativen bestehen. Diese werden wortwörtlich mit Äquivalenten aus den jeweiligen Sprachen übertragen. Die Ausnahmen sind die Namen *Savathûn* und *Eivor*, die keine Appellativa sind und in ihrer ursprünglichen Form belassen wurden, da es für diese keine Entsprechungen gibt.
- Die Eigennamen aus *Destiny 2* haben eher eine charakterisierende / sprechende Funktion, während die Eigennamen aus *Assassin's Creed Valhalla* eher räumlich- und zeitlich-lokalisierende Funktionen haben.
- Die Eigennamen, die im Spiel auftreten, hängen vom Genre des Spiels und der Geschichte ab, die im Spiel erzählt wird. In *Destiny 2* sind es erfundene Namen, während sie in *Assassin's Creed Valhalla* auf der Geschichte basieren.
- Der Inhalt des Spiels bedingt die Technik der Wiedergabe von Eigennamen.

Weitere Forschungen in diesem Bereich könnten auch andere Arten von Eigennamen und andere Spielgenres berücksichtigen.

Bibliographie

- DEBUS, Friedhelm (2012): *Namenkunde und Namensgeschichte. Eine Einführung*. Berlin: Erich Schmidt.
- DOMACIUK-CZARNY, Izabela (2015): *Nazwy własne w przestrzeni literackiej i wirtualnej typu fantasy* [Eigennamen im literarischen und virtuellen Fantasy-Raum]. Lublin: Wydawnictwo UMCS.
- DPG (2000) = ENGEL, Ulrich et. al.: *Deutsch-polnische kontrastive Grammatik*. Warszawa: PWN.
- ELSEN, Hilke (2007): Die Aufgaben der Namen in literarischen Texten – Science Fiction und Fantasy. In: HAUBRICHS, Wolfgang (Hg.): *Genealogische Diskurse*. Stuttgart / Weimar: Metzler, 151–163.
- GÓRNY, Wojciech (1957): Zagadnienie polskiej gramatyki onomastycznej [Zur Frage der polnischen onomastischen Grammatik]. In: „Język polski“ 37 (3), 174–178.
- HEJWOWSKI, Krzysztof (2004): *Kognitywno-komunikacyjna teoria przekładu* [Kognitiv-kommunikative Übersetzungstheorie]. Warszawa: PWN.
- HELBIG, Gerhard / BUSCHA, Joachim (2001): *Deutsche Grammatik. Ein Handbuch für den Ausländerunterricht*. Berlin / München: Langenscheidt.
- HELMBRECHT, Johannes / NÜBLING, Damaris / SCHLÜCKER, Barbara (2017): Einleitung. In: „Linguistische Berichte“ 23, 5–11.

- KALETA, Zofia (1998): Gramatyka nazw własnych [Grammatik der Eigennamen]. In: RZETELSKA-FELESZKO, Ewa (Hg.): *Polskie nazwy własne. Encyklopedia* [Polnische Eigennamen. Enzyklopädie]. Warszawa / Kraków: Instytut Języka Polskiego PAN, 37–44.
- KEMPF, Luise / NÜBLING, Damaris / SCHMUCK, Mirjam (2020): Warum eine Linguistik der Eigennamen? In: Dies. (Hg.): *Linguistik der Eigennamen*. Berlin: De Gruyter, 1–18.
- KOLDE, Gottfried (1995): Grammatik der Eigennamen (Überblick). In: EICHLER, Ernst et. al. (Hg.): *Namenforschung / Name Studies / Les Noms Propres*. Berlin: De Gruyter, 400–408.
- KOSS, Gerhard (2002): *Namenforschung. Eine Einführung in die Onomastik*. Tübingen: Niemeyer.
- KROMP, Ilona (2008): *Eigennamen in der deutschen und polnischen Kinderliteratur unter textlinguistischem und translatorischem Aspekt*. Frankfurt a. M.: Peter Lang.
- NÜBLING, Damaris / FAHLBUSCH, Fabian / HEUSER, Rita (2015): *Namen. Eine Einführung in die Onomastik*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- WALCZAK, Bogdan (2017): Rola nazw własnych w języku i kulturze [Die Rolle der Eigennamen in Sprache und Kultur]. In: „Onomastica“ 64 (2), 27–34.
- WŁODOWSKA, Zuzanna (2021): Wybrane toponimy w rosyjskim przekładzie gry *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Ausgewählte Toponyme in der russischen Übersetzung von *The Elder Scrolls V: Skyrim*]. In: „Przegląd Rusycystyczny“ 1 (173), 218–232.

Ludografie

- Bungie (2017–2024): *Destiny 2* (samt Erweiterungen davon). USA: Activision/Bungie.
- Ubisoft (2020–2022): *Assassin's Creed Valhalla* (samt Erweiterungen davon). Frankreich: Ubisoft.

Internetquellen

- https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fantasy [23.04.2024].
- https://en.wikipedia.org/wiki/Historical_fantasy [23.04.2024].