

ЭТАПЫ ПРОЦЕССА ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Процесс адаптации переведенного продукта к условиям конкретной страны называется *языковой локализацией*. Термин часто используют, когда говорят о ней как об особом сегменте индустрии перевода. Перевод компьютерных игр затрагивает весь спектр продукции: от упаковки и руководства пользователя до аудио и всего пользовательского интерфейса (т.е. всего появляющегося на экране текста).

Переводчикам известно, что каждый процесс локализации видеоигр отличается от другого, однако анализ показал, что в них можно выделить следующие схожие этапы, на которых выполняются конкретные задачи.

О з н а к о м л е н и е: видеоигры часто бывают насыщены преданиями, сагами, тонкими отсылками к предыдущим играм компании и др. Чтобы понять эти аспекты игры, ее самые элементарные и первоначальные элементы, первый шаг команды локализаторов – сыграть в эту игру. Помимо игрового процесса, команда может провести встречу с авторами и разработчиками оригинала и/или запросить локкит (от англ. *localization kit* – локализационный комплект), т.е. необходимую информацию для перевода: тексты, графику, аудиозаписи и видеоролики. Иногда сюда добавляется обзор мира игры, описание целевого игрока, краткое руководство по стилю, краткая биография соответствующих персонажей, объяснение каждого тега и частей кода.

Создание глоссария, который касается внутреннего мира игры, напр., костюмов или предметов.

Перевод сценария игры – самостоятельный процесс, он может занять несколько месяцев и пройти через множество согласований с заказчиками. Локализация необходимых элементов интерфейса (это один из центральных аспектов) важна, чтобы убедиться, что он будет интуитивно понятен и максимально удобен пользователям.

Этап сборки заключается в том, чтобы объединить все адаптированные части игры в один продукт.

Лингвистическое и функциональное тестирование: первое направлено на проверку качества перевода, второе сосредоточено на структурных аспектах игрового опыта.

На этапе окончательной сдачи клиенту предоставляется полностью функциональная версия игры. В большинстве случаев эта «окончательная» версия на самом деле не является окончательной. Вместо этого разработчик проводит собственные раунды тестирования, используя фокус-группы или многоязычных членов своей внутренней команды. Если налажена действенная обратная связь, команда локализаторов вносит соответствующие исправления в финальный продукт соответствующие.