

ПЕРЕВОД РЕАЛИЙ МОБИЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ КАК ЧАСТЬ ПРОЦЕССА ЛОКАЛИЗАЦИИ

Рынок развлечений растет с каждым годом, а сегмент мобильных игр продолжает набирать популярность из-за доступности и простоты игрового процесса. Следовательно, актуальной является проблема локализации таких продуктов, то есть процесса адаптации цифрового продукта к культурным, социальным, экономическим и иным реалиям другой страны. Перевод является неотъемлемой частью данного процесса, и его качество во многом определяет успешность дальнейшего продвижения продукта.

Мобильная ролевая игра (МРИ) – жанр игры, в которой игрок управляет одним или несколькими героями с фиксированным набором характеристик, которые в ходе игры можно улучшать. Сюжеты значительной части МРИ разворачиваются в фантастических мирах, изобилующих вымышленными реалиями. Именно они представляют собой основную сложность при переводе текста игры. При подборе варианта также следует принимать во внимание то, что текст обычно отображается в виде субтитров, а значит, действует ограничение по количеству знаков в строке.

Наглядным примером проблем перевода при локализации может послужить МРИ «Twisted Wonderland», вышедшая в 2020 г. на японском языке и переведенная на английский язык в 2022 году. Сюжет игры развивается в фэнтезийном мире, где живут персонажи, вдохновленные злодеями из мультфильмов студии Disney. К реалиям, составляющим основную проблему для перевода, здесь можно отнести названия внутриигровых предметов. К примеру, внутриигровая валюта, за которую можно покупать предметы и улучшения, в японском оригинале называется *madol* (или *magical dollars*). В английской версии, которую мы рассматриваем как язык-посредник для локализации, она называется *Thaumark*. Это слово – результат сложения *thaumaturgy* ('магия') и *marks* ('знаки'), копируя ту же технику в оригинале. В переводе можно воспользоваться тем же приемом и сформировать слово *магмарки*. Этот вариант оптимален не только с точки зрения смысла и стиля, но и формы, так как такое слово удачно встраивается в субтитр.

Еще одним продуктивным приемом можно считать описание. Так, например, название предмета *Tenfold Key Set*, необходимого для призыва десяти персонажей за раз, можно передать словосочетанием *связка ключей*. Как и в предыдущем примере, такой вариант учитывает ограничения субтитра, а смысл, несмотря на опущение, все равно понятен игроку.

Значительно облегчает задачу при переводе наличие иллюстраций. Так, например, награды в игре называются *token* и выглядят как монетка, фишка или жетон. Именно последний вариант используется в переводе в сочетании с названием выполненного игроком действия (*Alchemy Token – Жетон за алхимию, Exam Token – Жетон за экзамен*).

В целом, можно отметить, что перевод в процессе локализации – это комплексный творческий процесс, требующий от переводчика гибкости и тщательного анализа всех фоновых факторов.