

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ СТРАТЕГИИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВИДЕОИГР

Е.А.Свистун (Минск, МГЛУ)

В материалах рассмотрена роль локализации при продвижении видеоигр, перевод видеоигр анализируется с точки зрения компонента локализации видеоигр, приводятся примеры различных уровней локализации: коробочная локализация, локализация интерфейса, текстовая локализация и графическая локализация.

Ключевые слова: перевод, локализация видеоигр, безэквивалентная лексика.

FEATURES OF TRANSLATION WHEN IMPLEMENTING A VIDEO GAME LOCALIZATION STRATEGY

Е.А.Svistun (Minsk, MSLU)

The materials discuss the role of localization in the promotion of video games, the translation of video games is analyzed like a component of the video games localization, examples of different levels of localization are given: box localization, interface localization, text localization and graphic localization.

Key words: translation, video game localization, non-equivalent vocabulary.

В современном мире игровая индустрия развивается быстрыми темпами. На данный момент – это крупнейшая индустрия развлечений, аудитория которой превысила 3.7 миллиарда человек. Следует отметить, что часть успеха видеоигр зависит от её успешной локализации, что и делает её доступной для пользователей со всего мира. Локализация является компонентом продвижения продукта, и подразумевает не только перевод игрового текста. В контексте проведённого исследования локализация рассматривается как адаптация продукта к лингвокультурному сообществу.

В рамках данного исследования, мы рассмотрим перевод - как основной компонент стратегии локализации видеоигр. Перевод и локализация – это два разных инструмента, два разных подхода к решению разных задач, но при этом локализация всегда подразумевает перевод, но не наоборот. Безусловно, из плохой игры хорошую не сделает даже самая лучшая локализация, но плохая локализация может легко испортить хорошую игру.

Существует несколько уровней локализации видеоигр, связанных с переводом:

Первый – коробочная локализация. Если игра выходит на физическом носителе, то локализуется то, что написано на упаковке. Если она продается не на физическом носителе, а на какой-либо платформе, то переводится ее страница в магазине: описание и иллюстрации.

Второй уровень – локализация интерфейса подразумевает то, что в игре будут переведены не только описание и коробка, но и интерфейс. Понятие «интерфейс» объединяет в себе различные игровые меню, технические настройки, элементы управления, показатели игровых характеристик, окно ввода-вывода сообщений, игровую мини-карту и другое. В наши дни локализация интерфейса используется повсеместно.

Третий уровень – перевод текста, или текстовая локализация. В видеоиграх текст может встречаться в самых разных формах. Это могут быть различные записи, текстовые диалоги, титры и субтитры. Следует отметить, что локализацию интерфейса и текста часто объединяют в понятие «экономичная локализация».

При озвучке переведенного текста возникают определенные трудности. Обычно в играх звук разбит по файлам, где один файл – одна фраза, поэтому перед актером озвучки стоит задача – начитать текст таким образом, чтобы русский вариант совпал по длительности с соответствующим текстом оригинала.

Завершающим уровнем локализации видеоигр, связанных с переводом, является графическая локализация – она подразумевает, что все имеющиеся в игре надписи должны быть переведены. Это могут быть газеты, объявления, вывески магазинов, рекламные билборды, постеры, указатели. Более того, при графической локализации адаптируют различные символы и знаки, а иногда даже игровые сцены.

Хорошим примером является игра *Fallout 3*, в которой в связи с историческими реалиями игроки из Японии были лишены миссии, которая привела к ядерному взрыву города Мегатонна.

Также адаптацию можно заметить в игре *Wolfenstein 2 the new colossus*, где действие игры разворачивается в альтернативных США, оккупированных нацистами. Вследствие этого для игроков из Германии символы свастики были заменены на нейтральные, а образ Гитлера претерпел изменения. Теперь он не фюрер, а канцлер, со сбритыми усами. Также его реплики переозвучили, и они стали менее схожи с его настоящим голосом.

Ознакомление является обязательным этапом подготовки к переводу и локализации игры. Независимо от того, насколько большой или маленький проект, переводчик должен просмотреть материал, с которым ему предстоит работать. Когда переводчик ознакомился с проектом, разработчики обеспечивают его всеми игровыми данными, которые подлежат локализации. Иначе эти данные называются *Loc Kit*. «Правильный» лок-кит должен включать документ с пронумерованными игровыми диалогами, выдержки из дизайн-документа, содержащие биографию персонажей и сюжет, звуковые дорожки, словарь и инструкцию по переводу. Но не всегда переводчики обеспечены таким объёмом информации. Ошибки в переводе могут возникнуть по разнообразным причинам, но самая распространённая из них – недостаток контекста.

Приведём пример из игры «*The Last of Us*». Оригинальная реплика “*Come down!*” была переведена на русский язык как “*Спускайтесь!*”, хотя сказана была не группе людей, а одному персонажу. Соответственно, мы видим, что ошибка допущена по причине отсутствия контекста.

Следующая ошибка связана с наличием в языках безэквивалентной лексики, которая отражает уникальность восприятия и вербализации окружающей действительности различными языковыми общностями. Термин «безэк-

вивалентная лексика» наиболее точно описан В. Н. Комиссаровым – «лексические единицы исходного языка, не имеющие регулярных словарных соответствий в языке перевода». Пример из игры «The Last of Us» Главная героиня говорит фразу, где упоминается слово *bigot*, которому в русском языке нет регулярного эквивалента. Однако, в русской локализации данное слово было переведено, как ‘шовинист’, которое не имеет никакого отношения к событиям, происходившим в игре ранее. Это слово следовало перевести как фанатик.

Таким образом, перевод является невероятно важным элементом локализации продукта. А локализация в свою очередь является ключевым компонентом продвижения видеоигр. Благодаря чему игровая индустрия развивается быстрыми темпами и охватывает большую аудиторию.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вышинский, В. Цензура в видеоиграх / В. Вышинский. – Режим доступа: <https://stoneforest.ru/look/hobby/videogames/cenzura-v-videoigrah/>
2. Дубовой, С. Что такое локализация и чем она отличается от перевода? / С. Дубовой. – Режим доступа: <https://dtf.ru/flood/21327-что-такое-локализация-и-чем-она-отличается-от-перевод>
3. Кунцев, В. А. Товмирзаев Д. Р. Особенности Локализации видеоигр / <https://elib.bsu.by/bitstream/123456789/217775/1/510-515.pdf>