

ПЕРЕВОД КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

За последние несколько лет индустрия видеоигр стала неотъемлемой частью нашей жизни. Вместе с ростом доли рынка интерактивных развлечений растет и значимость такого явления, как локализация. Перевод игр – это не только перевод элементов интерфейса и игрового меню. Он должен быть адаптирован под играющую аудиторию с учетом особенностей языка страны, в которой впоследствии будет осуществляться его реализация.

Работа по адаптации к той или иной локализации состоит из двух основных частей: лингвистического перевода (перевод названий меню, текстов сообщений, вопросы грамматики и орфографии) и технической адаптации программы для ее надлежащей работы в конкретном культурном и языковом пространстве (поддержка языковой кодировки, наличие привычных для локализации форматов дат/времени, единиц измерения). Она может включать адаптацию графических компонентов, изменение цветовой гаммы, технических настроек программы.

По окончании работы переводчика наступает стадия озвучки и редактирования. Интересный факт состоит в том, что в версиях игры на разных языках мимика перерисована. Происходят изменения лицевой анимации лишь в рамках хронометража каждого плана камеры. То есть сцены меняются синхронно. У студии есть средства не только для изменения мимики, но и для растягивания и сжимания хронометража каждой сцены. В игре «Ведьмак: Дикая охота», понадеявшись на эту систему, создатель не требовал от локализаторов дотошного перевода, предполагая, что разработчик справится с задачей синхронизации текста. Но проблема заключается в том, что переводчики также это не учли, и текст получился дословным. То есть на польском языке (языке оригинала данной игры) персонаж тратил меньше времени для того, чтобы произнести слова, соответственно, в слове было меньше слогов, в то время как наш дословный перевод был, наоборот, длинным. Таким образом, переводчики совершили ошибку, и актерам дубляжа пришлось произносить восемь слогов вместо одного. Поэтому пользователь наблюдает некоторые сцены с ускоренным озвучиванием, так как хронометража сцены не хватает для русского перевода.

Не стоит забывать о том, что игры представляют собой довольно сложные компьютерные программы, и их локализация может потребовать совместной работы переводчика и программиста. В противном случае неизбежно возникают ошибки локализации, как, например, в официальной русификации игры «Mount and Blade», где вместо всех чисел в диалоге выводится «<unrecognized token>». Иногда ошибки локализации бывают более серьезными: например, в официальной русификации игры «Morrowind» они привели к невозможности получения заданий за одну из игровых фракций. Но даже при отсутствии грубых ошибок неправильный перевод может привести к неверному пониманию сюжета и невозможности прохождения игры.