

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВИДЕОИГР

На данный момент индустрия видеоигр – это крупнейшая индустрия развлечений, аудитория которой превысила 3.7 миллиарда человек. В мире видеоигр существует необходимость в адаптации и цензуре контента для соответствия различным культурным и правовым требованиям разных стран.

Анализ компьютерных игр даёт возможность выделить несколько наиболее актуальных инструментов реализации стратегии локализации.

Во-первых, локализация реализуется через внедрение элементов культуры той страны, на рынок которой предоставляется игра. Одним из ярких примеров является Китай. Игровая индустрия этой страны строго контролируется правительством, что приводит к необходимости серьезных изменений в играх для их продвижения на китайском рынке. Например, «World of Warcraft» – это массовая, многопользовательская онлайн-игра в которую специально добавили множество элементов китайской культуры и мифологии. В частности, в дополнении «Wrath of the Lich King» была добавлена зона «Пандария», которая является фантазийным аналогом Китая.

Во-вторых, локализация осуществляется посредством апелляции к историческим событиям, связанным с той или иной страной. Такой подход 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. Также в игре «Fallout 3», в связи с историческими реалиями игроки из Японии были лишены миссии, которая приводила к ядерному взрыву города Мегатонна.

Третья группа инструментов реализации стратегии локализации включает использование предметов быта и культуры страны-адресата. Ярким примером является игра «Overwatch», в которой при адаптации под китайский рынок разработчики изменили дизайн некоторых персонажей – их костюмы: уменьшили видимость костей и других анатомических деталей.

В заключение, адаптация и цензура видеоигр при их продвижении в разных странах является сложным и многоаспектным процессом, требующим внимательного анализа культурных, правовых и религиозных особенностей каждого региона. Эффективное выполнение этого процесса не только обеспечивает успех игры на мировом рынке, но и уважение к разнообразию и уникальности культур каждой страны.