

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА В СФЕРЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

А. А. Шальская

Научный руководитель Т. Л. Кондратенко, старший преподаватель

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

e-mail: heyanutas@gmail.com

В статье рассматриваются особенности и трудности перевода англоязычных видеоигр. Рассмотрены понятие локализации и её основные составляющие. Приведены примеры самых распространённых ошибок, совершаемых при переводе игровых текстов.

Ключевые слова: перевод; компьютерные игры; локализация.

Введение. В современном мире игровая индустрия развивается быстрыми темпами. На данный момент – это крупнейшая индустрия развлечений, продающаяся в разы больше, чем кино и музыка. Информационные технологии последнего поколения позволяют создателям видеоигр создавать всё более сложные игровые миры с помощью необходимых инструментов. Нужно отметить, что часть успеха видеоигры зависит и от её успешной локализации, что делает её доступной для пользователей со всего мира. Причём локализация не подразумевает только лишь перевод игрового текста. Этот процесс долгий и трудоёмкий, а также требует к себе ответственного отношения с обеих сторон: переводчиков и разработчиков. В контексте проведённого исследования локализация рассматривается как адаптация продукта (а именно игровых текстов) под конкретные национальные требования.

Основная часть. Процесс локализации видеоигр может состоять из нескольких этапов:

1. Ознакомление.
2. Создание глоссария.
3. Перевод.
4. Языковой контроль качества (Linguistic Quality Assurance).
5. Заключительная проверка (Master Up and Sign Off).

Зачастую локализация также включает в себя аудио-озвучку, изменение цветových и графических элементов, адаптацию технических настроек

игры. В данном исследовании рассматриваются особенности перевода материала игровых текстов.

Ознакомление – одна из самых важных стадий в процессе локализации. Независимо от того, насколько большой или маленький проект, переводчик должен просмотреть материал, с которым ему предстоит работать. Количество времени, выделяемого на ознакомление, зависит от размера проекта и бюджетных ограничений. В идеале переводчики должны вести словарь, в который входит список основных персонажей, названия локаций и остальных элементов, появляющихся по мере прохождения игрового контента.

Когда переводчик ознакомился с проектом, разработчики обеспечивают его всеми игровыми данными, которые подлежат локализации, в удобном для перевода виде. Иначе эти данные называются *Loc Kit* (лок-кит). «Правильный» лок-кит должен включать документ с пронумерованными игровыми диалогами, выдержки из дизайн-документа, содержащей биографию персонажей и сюжет, звуковых дорожек, словаря и инструкций по переводу. Но не всегда переводчики обеспечены таким объёмом информации. Другими словами, необходимые для качественного перевода и адаптации данные, чаще всего отсутствуют.

Непосредственно перевод начинается только после того, как переводчик ознакомился с геймплеем игры и/или получил необходимую для своей работы информацию. Именно на этом этапе могут появиться первые значительные трудности, в случае если разработчики не позаботились о словарях и руководстве по стилю.

Ошибки в переводе могут возникнуть по разнообразным причинам. Первая и самая распространённая из них – недостаток контекста. Приведём в пример игру «*The Last of Us*». Оригинальная реплика *Come down!* была переведена на русский язык как ‘Спускайтесь!’, хотя сказано было не группе людей, а одному персонажу. Соответственно, мы видим, что ошибка допущена по причине отсутствия контекста.

Можно привести пример и более грубой ошибки, возьмём в пример эту же игру, что была упомянута выше. Главный герой отправляет свою напарницу в разведку и произносит фразу *You'll take it easy out there*. В

русском переводе она звучит ‘А ну-ка спокойно!’, что в корне меняет смысл сказанного главным героем. Исходя из контекста, правильнее было бы перевести эту фразу как ‘Осторожней там’.

Помимо ошибок, связанных с контекстом, существуют логические ошибки, к ним же относятся ошибки предметного типа. Приведём в пример компьютерную игру «Genshin Impact». Магическое оружие ‘Лук Амоса’, которое в англоязычном варианте называется *Amos' Bow* должно было быть переведено как ‘Лук Амос’. Амос в сюжетной линии описывается как ‘некая дама, которая босиком по снегу следовала за своей любовью’[3]. Очевидно, что данная логическая ошибка появилась потому, что переводчик не в достаточной степени ознакомился с историей игры. Однако, стоит заметить, что на игровой процесс ошибка значительно не повлияла.

Также стоит упомянуть, что при переводе игровых текстов могут возникать неточности из-за банальной невнимательности переводчика. Приведём в пример оригинальный диалог между двумя героями из вышеупомянутой игры «The Last of Us», который звучал вот так:

- *Be careful.*
- *What if I am not?*
- *That's trick question.*

Реплики в русском варианте игры звучали вот так:

- *Осторожно.*
- *Ясное дело.*
- *Вопрос с подвохом.*

Никакого вопроса не прозвучало, поэтому перевод выглядит абсурдно. Перевести диалог следовало бы вот так:

- *Будь осторожна.*
- *А я что, не осторожна?*
- *Вопрос с подвохом.*

Также у переводчика могут возникнуть трудности при переводе безэквивалентной лексики. Термин «безэквивалентная лексика» наиболее точно описан В. Н. Комиссаровым – «лексические единицы исходного

языка, не имеющие регулярных (словарных) соответствий в языке перевода» [5, с. 246].

Приведём пример из второй части компьютерной 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. Соответственно, это вводит игрока в заблуждение.

Заключение. Вышеупомянутые ошибки являются самыми распространёнными при переводе игровых текстов, на самом же деле их огромное множество. Идеально перевести игровые данные – невозможно, но, чтобы продукт продавался лучше и имел хорошую репутацию среди потребителей, количество допускаемых ошибок следует свести до минимума. Конечно, в таком случае времени на качественный перевод уйдёт намного больше, но затраченные временные и бюджетные ресурсы стоят хорошей локализации.

Библиографические ссылки

1. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://psxplanet.ru/Localization-Of-Computer-Games> (дата обращения 15.12.2018).
2. Best Practices for Game Localization [Electronic resource]. Mode of access: <http://englobe.com/wp-content/uploads/2012/05/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf> (date of access: 01.02.2011).
3. Лук Амоса [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://genshin-impact.fandom.com/ru/wiki/Лук_Амоса (дата обращения: 28.09.2020).
4. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М. : Высш. шк., 1990. 246 с.
5. The Last of Us [Electronic resource]. Mode of access: <https://www.playstation.com/ru-ru/games/the-last-of-us-remastered/> (date of access: 29.07.2014).
6. Genshin Impact [Electronic resource]. Mode of access: <https://genshin.mihoyo.com/ru> (date of access: 28.09.2020).