

Уланов М.А.

студент

ОЧУ ВО «Московская международная академия»

Российская Федерация, Москва

ОСОБЕННОСТИ И ТИПИЧНЫЕ ОШИБКИ ПРИ ПЕРЕВОДЕ ТЕКСТОВ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Аннотация: В рамках данной статьи рассматриваются трудности и особенности локализации компьютерных игр. Рассмотрены основные этапы локализации компьютерных игр. Приведен ряд ошибок, которые совершаются при переводе видеоигр.

Ключевые слова: Перевод, ошибки, локализация, адаптация, компьютерные игры.

Ulanov M.A.

student

PECULIARITIES AND COMMON MISTAKES IN TRANSLATING TEXTS IN COMPUTER GAMES

Abstract: This article discusses the difficulties and peculiarities of localizing computer games. The main stages of localizing computer games are considered. A series of errors made in the translation of video games is provided.

Keywords: Translation, mistakes, localization, adaptation, computer games.

ВВЕДЕНИЕ

Тема рассматриваемой статьи является актуальной в связи с повсеместной популярностью компьютерных игр, среди огромного количества людей, включающих в себя все возрастные группы. В наши дни игровая индустрия стремительно развивается, превращаясь в самую масштабную сферу развлечений, где продажи достигают таких объемов,

что с легкостью могут превысить продажи в киноиндустрии и музыке. Современные информационные технологии позволяют разработчикам видеоигр создавать все более сложные игровые миры при помощи постоянно улучшающихся инструментов разработки. Необходимо отметить, что значительной частью успеха видеоигры может стать ее качественная локализация, которая делает ее доступной для пользователей со всего мира. При этом нельзя сказать, что локализация является простым переводом текста, это длительный и трудоемкий процесс, который требует от переводчика максимально ответственного отношения к работе. В контексте проведенного в данной статье исследования локализация рассматривается как процесс адаптации, вложенных в произведение англоязычным автором мыслей и идей, под конкретные требования целевой группы людей из другой культуры.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Перевод игр сопряжен с рядом технических особенностей, таких как спецсимволы, которые постоянно используются в процессе программирования, некоторые переменные, которые отвечают за имена персонажей или за названия игровых предметов, могут быть случайно переведены, что сломает код игры и она не запустится.

В большинстве случаев для переводчика игрового текста достаточно выделить всего пять этапов локализации видеоигр:

1. Ознакомление.
2. Создание глоссария.
3. Перевод.
4. Языковой контроль качества.
5. Заключительная проверка.

Периодически, в процесс локализации включают и звуковое сопровождение, изменение графических элементов, а также настройку

технических параметров игры. Данное исследование фокусируется на особенностях перевода игровых текстов.

Этап ознакомления является первым и важнейшим шагом в процессе локализации видеоигры. Переводчик объективно должен ознакомиться с самой игрой, чтобы лучше понимать ее сюжетную линию, персонажей, игровые настройки и особенности игрового процесса. Параллельно с этим переводчик должен составлять словарь, в который бы входили все перечисленные аспекты.

Переводчик должен играть или хотя бы изучать геймплей выданной игры, чтобы погрузиться в ее атмосферу и понять сюжет. Он должен постараться понять основную историю игры, ключевые события и персонажей. Это поможет переводчику лучше передать настроение и эмоции заложенные авторами игры на другой язык.

Кроме того, переводчик должен изучить настройки и особенности игрового процесса. Некоторые игры могут иметь уникальные механики, специальные возможности и системы игровой механики, которые требуют особого внимания. Например, в игре могут быть важны инструкции или подсказки, которые нужно точно передать на другой язык, чтобы игроки легко могли ориентироваться и не испытывали затруднений.

Ошибки в локализации могут появиться по разным причинам. Одной из основных является недостаток контекста, также встречаются логические ошибки, да и ошибки из-за банальной невнимательности переводчика тоже имеют место быть.

Перейдем к предметному разбору ошибок в играх. Так в игре «The Elder Scrolls V: Skyrim» в самом начале персонаж, который едет в кандалах в повозке с главным героем, произносит фразу «Если бы они вас не искали, я бы сейчас украл вон ту лошадь и рванул в Хаммерфелл» [2]. В оригинале эта фраза звучит так «If they hadn't been looking for you, i could've stolen that horse and be halfway to Hammerfell» [1]. На самом деле данный персонаж

говорил о лошади, которую он собирался украсть, когда его поймали вместе с главным героем, и ни о какой краже в данной момент речи идти не может, так как он едет в кандалах в повозке. Правильнее было бы перевести данную фразу так “Если бы они вас не искали, я бы смог украсть ту лошадь и был бы уже на полпути к Хаммерфеллу”.

Данная игра насыщена разнообразными ошибками в локализации. Следующая ошибка является более грубой, так как вводит игрока в заблуждение. В локализации фраза второстепенного персонажа звучит так “Бей врагов своей безжалостной силой, когда они приблизятся”. В оригинале же эта фраза звучит так “Use your Unrelenting Force shout to strike the targets as they appear” [1]. То есть главному герою не нужно ждать приближения целей, ему нужно ждать их появления, потому что сами цели неподвижны и просто появляются перед героем, чтобы тот ударил по ним.

Иногда небольшие ошибки в переводе могут сломать логику повествования. Например, во все той же игре есть диалог, который в оригинале звучит так:

IRILETH: Jarl Balgruuf is not receiving visitors.

DOVАНКИИИ: I have news from Helgen. About the dragon attack.

IRILETH: Well, that explains why the guards let you in. Come on then, the Jarl will want to speak to you personally. [1]

В свою очередь локализатор перевел этот диалог так:

АЙРИЛЕТ: Ярл Балгруф не принимает посетителей.

ДОВАКИИИ: У меня новости из Хелгена. О нападении дракона.

АЙРИЛЕТ: Ну тогда понятно почему стража тебя пропустила. Идём, ярл хочет лично поговорить с тобой. [2]

Складывается впечатление будто Ярл Балгруф обладает телепатией и способен читать мысли других людей, ведь сперва нам ясно дают понять, что он не принимает посетителей, а потом утверждают, что он хочет нас видеть. Правильным же вариантом перевода данного диалога будет:

АЙРИЛЕТ: Ярл Балгруф не принимает посетителей.

ДОВАКИН: У меня новости из Хелгена. О нападении дракона.

АЙРИЛЕТ: Что ж, это объясняет почему стража тебя пропустила. Пойдём, Ярл захочет поговорить с тобой лично.

Еще одна контекстуальная ошибка была допущена локализатором в моменте, когда второстепенный персонаж кричит главному герою “wait!” [1], что правильно было перевести как “остановись!”, так как второстепенный персонаж заметил скрытую ловушку, но локализатор почему-то перевел эту фразу как “хотя постой” [2], что совершенно не подходит по контексту данной ситуации.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении можно подытожить, что грамотная и качественная локализация текстов в видеоиграх является неотъемлемой частью игрового процесса. Она способствует более глубокому погружению игрока в игровую вселенную, позволяет лучше понять сюжет и персонажей, а также насладиться полноценным игровым опытом. Кроме того, хорошая локализация помогает игрокам из различных стран и культур лучше понять и оценить игру, что способствует ее популярности и успеху на международном рынке. Отсутствие или некачественная локализация может стать преградой для полноценного восприятия игры и вызвать негативные эмоции у игроков. Поэтому разработчики игр должны уделять должное внимание локализации текстов, чтобы достичь максимальной аудитории и создать незабываемый игровой опыт для всех игроков.

Список использованных источников

1. Веб страница со всеми текстовыми диалогами и игры «The Elder Scrolls V: Skyrim». URL: <https://en.uesp.net/wiki/Skyrim:Irileth>
2. Форум по игре «The Elder Scrolls V: Skyrim». URL: https://stopgame.ru/show/100796/trudnosti_perevoda_the_elder_scrolls_v_skyrim