

Мир науки. Социология, филология, культурология <https://sfk-mn.ru>
World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies

2024, Том 15, № 3 / 2024, Vol. 15, Iss. 3 <https://sfk-mn.ru/issue-3-2024.html>

URL статьи: <https://sfk-mn.ru/PDF/26FLSK324.pdf>

5.9.8. Теоретическая, прикладная и сравнительно-сопоставительная лингвистика (филологические науки)

5.10.1. Теория и история культуры, искусства (культурология)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Ходенкова, Э. В. Влияние многоаспектности и мультимодальности компьютерных игр на их локализацию / Э. В. Ходенкова, А. Ю. Орлова // Мир науки. Социология, филология, культурология. — 2024. — Т. 15. — № 3. — URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/26FLSK324.pdf>

For citation:

Khodenkova E.V., Orlova A.Yu. The influence of the multidimensionality and multimodality of computer games on their localization. *World of Science. Series: Sociology, Philology, Cultural Studies*. 2024;15(3): 26FLSK324. Available at: <https://sfk-mn.ru/PDF/26FLSK324.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 81-2

Ходенкова Эльга Владимировна

ФГБОУ ВО «Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева»,
Красноярск, Россия
Доцент

Кандидат философских наук

E-mail: ellie4ka@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8747-2742>

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=842235

Орлова Анна Юрьевна

ФГБОУ ВО «Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева»,
Красноярск, Россия

Специалист отдела международной деятельности управления международного сотрудничества

E-mail: orlovaanna200089@mail.ru

Влияние многоаспектности и мультимодальности компьютерных игр на их локализацию

Аннотация. Компьютерные игры предлагают игрокам уникальный опыт, в котором текст играет одну из важных ролей. Однако помимо письменного текста компьютерные игры также используют другие модальности коммуникации, такие как графика, звук, анимация и визуальные эффекты. Совокупность этих факторов создаёт мультимодальность текста в игровом контексте, что приводит к более глубокому и погружающему игровому опыту. Мультимодальность текста компьютерных игр выражается в графике и визуальных эффектах, звуковом сопровождении, тексте, интерактивности и анимации. Мы детально разобрали каждый из этих факторов, выяснили, как они влияют на игру, как игрок будет воспринимать игровой процесс и делают ли вышеперечисленные факторы игру реалистичнее и увлекательной. Цель данной статьи — изучение особенностей многоаспектности и мультимодальности компьютерных игр в контексте их локализации на примере игры «Hogwarts Legacy», а также выявление влияния локализации на успех и восприятие игры в России. Помимо этого, мы выявили элементы многоаспектности текстов компьютерных игр, а именно: геймплей, графику и звук, сюжет и мультиплеер и их влияние на игровой процесс. Многоаспектность текста относится к идее о том, что текст может быть рассмотрен с различных

точек зрения или аспектов, и каждый аспект может предоставить уникальную перспективу на содержание и структуру текста. На основе особенностей локализации компьютерных игр и изучения научных статей было выявлено 27 общих рекомендаций по переводу и локализации компьютерных игр, в том числе — на что переводчику-локализатору стоит обращать внимание, чтобы выполнить корректный перевод видеоигры.

Ключевые слова: локализация; компьютерная игра; многоаспектность; мультимодальность; переводческие трансформации; геймплей; мультиплеер

Введение

В настоящее время игровая индустрия является одной из самых динамично развивающихся отраслей развлекательной сферы. Стратегии разработки и продвижения компьютерных игр находятся в постоянном совершенствовании, и одним из важных аспектов успешной адаптации игры для стран является локализация содержания.

Компьютерные игры — это уникальное явление в мире развлечений, которое объединяет множество аспектов и предоставляет игрокам возможность погрузиться в виртуальные миры и пережить удивительные приключения [1].

В каждой игре есть свой мир, правила, задачи и возможности для самовыражения и саморазвития игрока, своя стратегия, экшн и фантазия, которые делают ее уникальной и интересной. Хотя компьютерные игры в основном обеспечивают развлечение и расслабление, они также улучшают координацию рук и глаз, навыки решения проблем и увеличивают знание языка [1].

В основном локализация контента видеоигр осуществляется специализированными агентствами, которые стремятся воссоздать определенную игровую вселенную на целевом языке, адаптируя при этом текстовое содержание и учитывая специфические культурные особенности целевой аудитории, тем не менее различные виды деятельности, связанные с переводом и распространением игрового контента как в России, так и за рубежом, часто обсуждаются в игровых сообществах.

Изучая термин «локализация», российский учёный А.В. Ачкасов разделил его применения на три случая: (1) локализация цифровых продуктов; (2) любая творческая адаптация контента в контексте межъязыковой коммуникации; (3) адаптацию любых объектов и практик в процессе выхода компании или бренда на новые рынки. Кроме того, он разделяет «локализацию» на несколько типов, включающих «локализацию программного обеспечения», подразумевающую техническую сторону вопроса и «локализацию контента», предполагающего в первую очередь владение навыками перевода [2].

О.В. Зинкевич, рассматривая «локализацию», заявляет, что это «не просто взаимодействие двух языков, но [взаимодействие] двух картин мира, отражающих особую кластеризацию реальности, и её конечным результатом является материал, текст, совокупность текстов, которые соответствуют экономической и культурной среде, выполнены с учётом лингвистических особенностей целевой среды и не искажают изначально заданного смысла» [3].

С.А. Коптелова и Е.А. Руцкая выделяют следующие факторы, обуславливающие трудности при локализации компьютерных игр [4]:

1. Уровень профессионализма переводчика, включающий в себя уровень владения переводимого языка, уровень владения глоссарием игр на переводимом языке и понимание игрового процесса.

2. Лингвистические факторы, включающие сложности передачи игры слов и стилистических приёмов; различия в грамматическом строе исходного языка и переводимого языка.
3. Экстралингвистические факторы, разделяющиеся на культурные факторы и технические условия, которые включают в себя время, отведённое для диалогов, рамки для текста и сохранение оригинального шрифта.

Ю.Г. Запорожец указывает на различные трудности локализации, в том числе технические [5]. Локализация осуществляется не только относительно игрового содержания и его контекста, но и игрового интерфейса, имеющего ограничения по лимиту символов, и поэтому их количество приобретает большое значение.

Под локализацией мы понимаем создание продукта, соответствующего социальным, политическим и культурным особенностям целевой аудитории, в которой он будет использоваться и продаваться. Основными видами локализации игр являются: коробочная локализация, локализация интерфейса, текстовая локализация, аудиовизуальная локализация, графическая локализация и полная локализация.¹

Успешная локализация игрового контента является важным фактором для привлечения и удержания аудитории и игроков, особенно в контексте разнообразия культур и языков, в которых активно функционирует современная игровая индустрия, что является объектом изучения современных лингвистов.

Многоаспектность и мультимодальность компьютерных игр

Многоаспектность текста относится к идее о том, что текст может быть рассмотрен с различных точек зрения или аспектов, и каждый аспект может предоставить уникальную перспективу на содержание и структуру текста. Данное понятие подчеркивает множественность интерпретаций и значений, которые могут быть выведены из одного и того же текста в зависимости от контекста, цели и предположений читателя или аналитика.

Многоаспектность компьютерных игр проявляется в таких элементах игры, как геймплей, графика и звук, сюжет и мультиплеер. Рассмотрим подробнее каждый из них.

Геймплей определяет взаимодействие игрока с виртуальным миром.² Он охватывает широкий спектр элементов, включая механику, управление, интерактивность и динамику игрового процесса.

Многоаспектность геймплея означает наличие разнообразных элементов и факторов, влияющих на игровой процесс. Это включает в себя механику игры, уровень сложности, возможности взаимодействия с окружающим миром и его восприятия, получение игрового опыта, а также степень свободы выбора действий игрока (интерактивность). Кроме того, многоаспектность геймплея может быть связана с разнообразием жанров игр, открытым миром и адаптивностью к действиям игрока. Разнообразие игровых элементов и возможностей может создать более глубокий и насыщенный игровой опыт. Игроки могут выбирать собственный стиль игры и экспериментировать с различными подходами.

¹ Базовые правила перевода игр [Электронный ресурс]. — URL: <https://forum.zoneofgames.ru/topic/38771-bazovyie-pravila-perevoda-igr/> (дата обращения: 17.06.2024).

² Геймплей: разбираемся в деталях [Электронный ресурс]. — URL: <https://gb.ru/blog/gameplay/> (дата обращения: 31.05.2024).

Графика и звук в компьютерных играх также играют ключевую роль в формировании игрового мира и воздействии на восприятие игроков. Многоаспектность графики включает в себя разнообразие визуальных стилей, качество текстур, освещение, анимацию персонажей и объектов, а также дизайн игр. В то же время многоаспектность звука охватывает музыкальное сопровождение, звуковые эффекты, диалоги персонажей и звуковое оформление окружающей среды. Мы считаем, что график и звука оказывает существенное влияние на игровой опыт, поскольку они способствуют погружению игрока в виртуальный мир, созданию атмосферы и передаче эмоций. Также игры, обладающие высококачественной графикой и звуковым оформлением, способны привлечь и удержать внимание широкой аудитории.

Сюжет игр можно назвать необходимостью, определяющей глубину и привлекательность игрового опыта. Многоаспектность сюжета включает в себя разнообразные элементы, такие как персонажи, диалоги, само повествование, мир игры и развитие сюжетной линии. Продуманный сюжет способен полноценно погрузить игрока в мир игры, вызывая эмоции и создавая связь между игроком и персонажами.

Хорошо разработанные диалоги и повествование помогают раскрыть характеры персонажей и создать атмосферу игры. Так же как и графика и звук, сюжет привлекает множество новых пользователей, а помимо этого сюжетная линия может создать целые серии игр, например, *Ведьмак*, *Ведьмак 2: Убийцы королей*, *Ведьмак 3: Дикая Охота*. Игры могут создаваться по сюжетам фильма, например, *Хогвартс Наследие*, тем самым привлекая внимания любителей франшизы Гарри Поттера. А также они могут основываться на определённой тематике, к примеру, космос как игра *Starfield*.

В играх часто есть возможность играть с другими игроками онлайн, что расширяет возможности социального взаимодействия и создает новые истории игрового сотрудничества или соперничества.

Таким образом, многоаспектность мультиплеера заключается в наличии специализированных элементов, например, кооперативный и соревновательный режимы игры, возможность коммуникации с другими игроками, создание и управление командами, а также различные виды многопользовательских режимов. Многоаспектность мультиплеера оказывает влияние на социальную составляющую игр. Кооперативные режимы позволяют игрокам сотрудничать и работать в команде, развивая навыки коммуникации, тактического планирования и совместного решения задач. Соревновательные режимы стимулируют соревновательный дух и развивают навыки стратегического мышления и быстрых реакций. Возможность общения с другими игроками через чат или голосовую связь помогает установить контакт с единомышленниками и даже найти новых друзей по всему миру.

Мультимодальность текста определяется как использование различных способов коммуникации и выражения информации (текст, звук, изображения, жесты и другие элементы) для передачи информации и создания смысла [6].

Она предполагает, что текст не ограничивается только письменным содержанием, но может быть дополнен и расширен с помощью других средств коммуникации. Мультимодальные тексты позволяют создавать более полное и эффективное взаимодействие с аудиторией, используя разнообразные каналы коммуникации. В контексте компьютерных игр мультимодальность играет ключевую роль, поскольку игровой опыт зависит от совокупности различных модальностей, которые взаимодействуют с игроком.

Мультимодальность текста компьютерных игр охватывает различные аспекты, сочетающиеся для создания увлекательной и погружающей игровой среды: графика и визуальные эффекты, звуковое сопровождение, текст.

Графика и визуальные эффекты играют ключевую роль в создании увлекательного и погружающего игрового опыта. В мире компьютерных игр, в которых текст сочетается с другими модальностями коммуникации, графика и визуальные эффекты выступают важным элементом мультимодальности текста, наполняя игровой мир и делая его более реалистичным.³

В 1958 году физик Уильям Хигинботам создал игру «теннис для двоих», которая, по мнению историков, является первой видеоигрой с визуальным отображением. Менее чем через десять лет технический прогресс позволил специалистам по иллюстрации использовать 16-битную графику, которая отображает более 65 тысяч цветов, что позволило иллюстраторам и дизайнерам создавать более детализированные изображения в своих играх и добиться большей художественной выразительности. Появление новых графических возможностей открыло путь для создания иллюстраторами и графическими дизайнерами разнообразных жанров, включая приключения, ролевые игры, гонки и многое другое.⁴ Поэтому мы считаем, что визуальные эффекты используются для усиления эмоционального воздействия на игрока и повышения реалистичности игрового процесса.

Звук является важным аспектом мультимодальности текста в компьютерных играх. Он оказывает сильное воздействие на психику человека, создает атмосферу, передает информацию о событиях и действиях в игре, а также поддерживает эмоциональную составляющую игрового процесса.

Музыка является инструментом, с помощью которого можно управлять эмоциями и задавать тон рассказываемой истории. Многие фанаты кинематографа рассматривают саундтрек как основу для создания сцены. Игровая индустрия поступает так же. Многочисленные исследования показали, что музыка влияет на наши эмоции. Например, приятные реакции на музыку идут рука об руку со стимуляцией определенных областей мозга. Согласно статье доктора нейробиологии Энн Блад, реакция на музыку, приносящую сильное удовольствие, коррелирует с активностью областей мозга, отвечающих за вознаграждение и эмоции, за этот приятный эффект отвечают активация вентрального полосатого тела, миндалевидного тела и медиальной префронтальной коры.⁵

При продуманном использовании музыка положительно влияет на реакцию игроков на игры, в которые они играют. И это заставляет их возвращаться к игре в поисках приятных впечатлений, которые она приносит.⁶ Музыка может раскрыть те части истории, в которых другие устройства не справляются с задачей или действуют слишком жестко. Например, определить эпоху создания игры, выявить различные культуры или скрытую угрозу, или зловещее присутствие, которое ощущается, но не замечается.

В компьютерных играх текст используется для передачи информации, описания игровых механик, диалогов персонажей, создания заданий и многое другое. Текст помогает расширить игровой мир, сообщить игроку важную информацию и создать уникальный стиль

³ Masuch, M. Game Graphics Beyond Realism: Then, Now, and Tomorrow / M. Masuch. [Электронный ресурс]. — URL: https://www.researchgate.net/publication/252486461_Game_Graphics_Beyond_Realism_Then_Now_and_Tomorrow (дата обращения: 31.05.2024).

⁴ Pixels to Reality: The Evolution of Video Game Art. — Текст: электронный // Rocky Mountain College of Art + Design [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.rmcd.edu/blog/the-evolution-of-video-game-art/> (дата обращения: 31.05.2024).

⁵ Blood, A. The Importance of Music in Video Games / A. Blood [Электронный ресурс]. — URL: https://www.researchgate.net/publication/13092811_Emotional_responses_to_pleasant_and_unpleasant_music_correlate_with_activity_in_pralimbic_regions (дата обращения: 31.05.2024).

⁶ Belfi, A. Music evokes vivid autobiographical memories / A. Belfi. [Электронный ресурс]. — URL: https://www.researchgate.net/publication/280908551_Music_evokes_vivid_autobiographical_memories (дата обращения: 31.05.2024).

игры. Язык компьютерных и видео игр, по мнению Энслин А., содержит значительную долю общеупотребительной лексики, а с другой стороны, характеризуется большим количеством специфической терминологии.⁷

Тексты в компьютерных играх можно разделить на три категории: *сюжетные тексты*, *интерфейсные тексты*, *лор* или *фоновая информация*.

Сюжетные тексты являются неотъемлемой частью игры, в них входят: диалоги персонажей, монологи персонажей, описание событий и мира игры. *Интерфейсные тексты* помогают пользователю в направлении и помощи во взаимодействиях с игрой, такие тексты включают меню, подсказки, пуш-уведомления, инструкции, кнопки и так далее. *Лор*, или *фоновая информация*, является справочной информацией, которая не требуется для понимания сюжета, но способна придать контекст к сценарию за счет интересных деталей. Например, подробности о структуре игрового мира, его культуре, традициях, народах. Другими словами, основное внимание всегда уделяется сюжету, но именно лор заполняет «пустое» пространство вокруг вас [7].

Все вышеперечисленные виды текстов влияют на игровой процесс в направлении сюжета, поддержания геймплея, создания атмосферы, взаимодействия с другими элементами игры, усиления интерактивности. Некоторые игры могут использовать тексты как форму художественной выразительности, например, через поэзию или литературные отсылки. Важно точно передать смысл оригинала, чтобы сохранить атмосферу и обеспечить понимание сюжета игры в различных языковых версиях.

Особенности локализации на примере игры «Хогвартс Наследие»

Далее мы рассмотрим представленные выше аспекты на примере локализации компьютерной игры «Хогвартс Наследие». Частью нашей работы было проведение опроса на тему «Особенности локализации компьютерных игр». Участниками опроса стали студенты направления «Лингвистика» с 1 по 4 курс, учащиеся школ, неиграющие лица, а также те, чьи профессии не связаны с языками. Респондентам было задано 16 вопросов о локализации компьютерных игр. Наше исследование помогло разобраться в важности локализации компьютерных игр. Как показал опрос, 54 % считают, что локализация игры на родной язык важна, 60 %, — что наиболее важным аспектом локализации является сохранение смысла и шуток; полагают, что успех игр обеспечивает сюжет — 83 %, графика — 74 %, геймплей — 70%, музыка и звук — 52 %, перевод — 46 %. Помимо этого, 48 % участников ответили, что отказались бы играть в компьютерные игры из-за отсутствия меню на родном языке. На рисунке 1 представлен пример из данного опроса, который демонстрирует, что сохранение смысла и адаптация шуток путем их локализации является более важным фактором, чем их простой перевод.

Что для вас является наиболее важным аспектом локализации?

Для анализа особенностей локализации компьютерной игры «Hogwarts Legacy» необходимо выполнить предпереводческий анализ, который позволил разложить тексты оригинала на компоненты, выявить сложности и стратегию перевода. Игра «Hogwarts Legacy» разработана студией Avalanche Software и издана компанией Warner Bros в 2023 году.⁸ Игра

⁷ Ensslin, A. The Language of Gaming / A. Ensslin. [Электронный ресурс] — URL: https://www.researchgate.net/publication/260929727_The_Language_of_Gaming (дата обращения: 31.05.2024).

⁸ Hogwarts Legacy [Электронный ресурс]. — URL: <https://steamdb.info/app/990080/charts/> (дата обращения: 17.06.2024).

представляет собой открытый мир, действия происходят в 19 веке. Данная игра содержит как когнитивную, так и эмоциональную информацию, а также большое количество имен собственных, названий локаций, заклинаний, зелий, магических существ и прочих элементов фантастического мира.

100 ответов

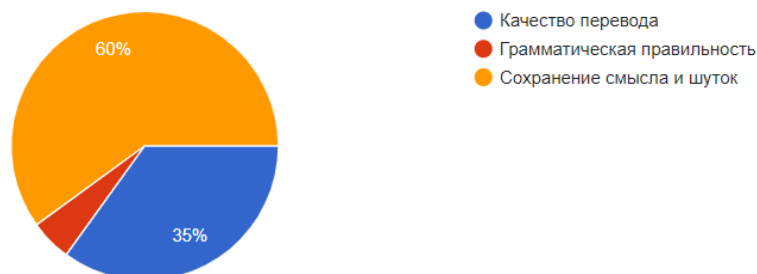


Рисунок 1. Мнения респондентов о наиболее важных аспектах локализации (автор: Орлова А.Ю., дата создания: 01.07.2024)

В теоретической части мы описали компьютерные игры в контексте многоаспектности, а также мультимодальность текста в компьютерных играх. Рассмотрим их проявления на практическом примере данной игры.

1. Многоаспектность

1. Геймплей: версия игры вышла не только для ПК, но и для игровых консолей. Игрок взаимодействует с виртуальным миром через исследование самого мира, что включает в себя выполнение заданий, бои, использование магии, варку зелий, крафтинг и многое другое. Например, игроки могут исследовать закоулки Хогвартса, преодолевать препятствия, сражаться с монстрами и тренировать заклинания. Кроме того, можно выбрать уровень сложности игры (история, легко, нормально и сложно).

2. Графика в игре детально воссоздает волшебный мир. Игра насыщена красочными деталями, например, замок Хогвартс, разработанный, как в фильме, волшебные животные, игра квиддич. Можно сказать, что графике необходим звук, чтобы прочувствовать всю атмосферу Хогвартс Наследия.

3. Сюжет игры нелинейный, это означает, что игрок вправе выбирать задания из списка. Помимо главной истории, где главный герой исследует древнюю магию и сражается с двумя злодеями — гоблином Ранроком и тёмным волшебником Виктором Руквудом, есть также и второстепенные сюжеты. Например, соревнования по Квиддичу, решение головоломок.

4. Мультиплеер: «Хогвартс Наследие» однопользовательская игра — по сети в неё играть нельзя. Однако игрок взаимодействует с персонажами в самой игре.

2. Мультимодальность

1. Графика и визуальные эффекты: игра представлена полностью в 3D формате. Разработчики воссоздали атмосферу серии фильмов о Гарри Поттере, проработав все детали игры.

2. Звуковое сопровождение: Александр Горовиц — композитор, создавший музыкальный ландшафт к игре. Сложность заключается в том, чтобы звук подходил к действиям игрока.

3. Текст развивает сюжет игры. Помимо интерфейсного, который не влияет на процесс, а помогает разобраться в нём, присутствует также основной текст в виде диалогов и монологов.

4. Интерактивность: игрок может выбирать, какое задание выполнит первым. Персонаж может летать на волшебных существах, а для быстрого передвижения используют летучий порошок или метлу. Также он может выбирать диалоги, тем самым развивая сюжет и улучшая внутриигровую коммуникацию.

5. Анимация и движения игры разнообразны: от плавных движений персонажа, до свечения волшебных палочек, создания объектов, поездки на карете, которая управляется фестралами.

Переходя к локализации игры, стоит начать с её названия, которое в оригинале звучит «Hogwarts Legacy», первую часть названия перевели с помощью транслитерации, а вторую с помощью прямого перевода — Хогвартс Наследие, что показано на рисунке 2.



Рисунок 2. Локализация названия игры «Hogwarts Legacy»
(автор: Орлова А.Ю., создан на основе игры «Hogwarts Legacy»
URL: <https://www.hogwartslegacy.com>, дата обращения 17.06.2024)



Рисунок 3. Интерфейсная локализация Хогвартс Наследия
(автор: Орлова А.Ю., создан на основе игры «Hogwarts Legacy»
URL: <https://www.hogwartslegacy.com>, дата обращения 17.06.2024)

Рисунок 3 демонстрирует интерфейсную локализацию (меню) Хогвартс Наследия. Все элементы интерфейса переведены полностью и корректно. Мы считаем это важным пунктом при локализации, дающим игрокам понять, каким будет его персонаж в игровой процессе.

Самой первой фразой в игре является высказывание профессора Фига «*Ah! It appears we are almost ready to depart*», которую локализовали как — *А! Похоже, мы уже готовы отправляться*. Мы считаем данную локализацию успешной, особенно если сравнивать её с прямым переводом (*Ах! Кажется, мы почти готовы к отправлению*). Здесь ключевую роль играет количество символов субтитров, поэтому локализаторы часто стараются находить эквиваленты к длинным терминам.

На рисунке 4 представлена ещё одна успешная локализация, потому что прямой перевод высказывания профессора выглядел бы так: *жаль, что у нас не было больше времени, чтобы потратить его на произнесение заклинаний*. Разберём подробно данный пример. Во-первых, высказывание «жаль, конечно» является часто употребительным жителями нашей страны, что подчёркивает её культурологический аспект. Во-вторых, оборот «не было больше времени» звучит неестественно, и его локализовали с помощью такой лексической трансформации как антонимический перевод — «*было так мало времени*», что добавило трепета к фразе. У профессора Фига была задача научить новичка пользоваться основными заклинаниями, и, как продемонстрировано в фильмах о Гарри Поттере, «*произнесение заклинаний*» — это просто корректное употребление, а чтобы им научиться, необходимо правильно взмахивать волшебной палочкой, то есть *заклинания нужно отработать*.



Рисунок 4. Пример использования антонимического перевода при локализации (автор: Орлова А.Ю., создан на основе игры «Hogwarts Legacy») URL: <https://www.hogwartslegacy.com>, дата обращения 17.06.2024)

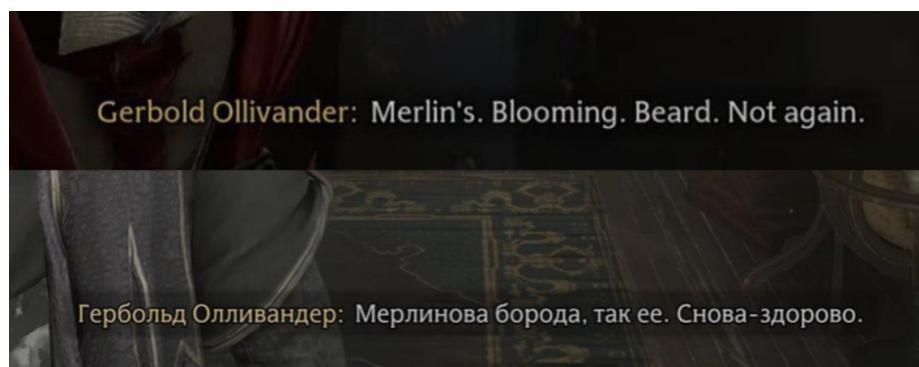


Рисунок 5. Пример частично успешной локализации фразы Гербольда Олливандера (автор: Орлова А.Ю., создан на основе игры «Hogwarts Legacy») URL: <https://www.hogwartslegacy.com>, дата обращения 17.06.2024)

Обратим внимание на высказывание Гербольда Олливандера на рисунке 5. По нашему мнению, её локализация является частично-успешной. Здесь можно выделить два основных момента. Во-первых, значение «*blooming*» употребляется не в прямом смысле. Термин является мягким ругательством в Великобритании, которое широко распространено в неформальной беседе. Во-вторых, в переводе мы не теряем смысловую нагрузку, если опустим его. Фразу «*Not again*», сказанную с раздражением, локализовали с помощью антонимического перевода. Дело, в том, что не стоит добавлять лишние переводческие трансформации, поскольку при аудиовизуальной локализации, эмоции будут отражены, поэтому данную фразу можно перевести так — «*Опять!*».

Далее мы рассмотрим фразу главного героя: «*Pardon me sir, I'm here for the spellcrafts Professor Weasley ordered*», локализованную как — *Простите, сэр, профессор Уизли сказала, что тут можно найти магические рецепты*. Здесь показаны приёмы переводческого опущения и изменения порядка слов в предложении во фрагменте. Пример показывает, что конструкция *I'm here for* отсутствует в локализованном варианте, и вообще предложение звучит наоборот. Теперь обратим внимание на глагол *order* (заказать, направлять), ведь перевода *находить* он не показывает. Мы можем объяснить это следующим образом: посещение магазина «Зелья Дж. Пепина» было одним из заданий для игрока, и в этом заведении нельзя ничего заказать. Как правило, первая покупка является бесплатной, поэтому к глаголу применили такой приём, как смысловое развитие.

Ещё одним удачным примером локализации является фраза главного героя «*That's certainly something to aspire to, Mr. Brown. I look forward to that day*». Если мы посмотрим на прямой перевод фразы, *это, безусловно, то, к чему стоит стремиться, мистер Браун. Я с нетерпением жду этого дня*, то заметим, что для нас она «режет слух» из-за множества грамматических конструкций, однако для субтитров в игре в ней много символов. Рассмотрим, как локализовали эту реплику — *Да, мистер Браун, очень надеюсь, что так всё и будет*. Первое, что стоит отметить, здесь использована грамматическая трансформация объединений предложений, а также лексическая трансформация опущения. Таким образом, локализаторы получили фразу эквивалентную оригиналу без потери смысла.

Перевод фразы Августа Хилла (портной) «*Plenty for your perusal today. Take your time*» — *Хотите осмотреться повнимательнее? Не спешите* считается удачной текстовой локализацией. Во-первых, изменили цель высказывания на вопрос. Изменение оправдывает факт того, что главный герой впервые попадает в данный магазин, и портной должен задать ему вопрос.

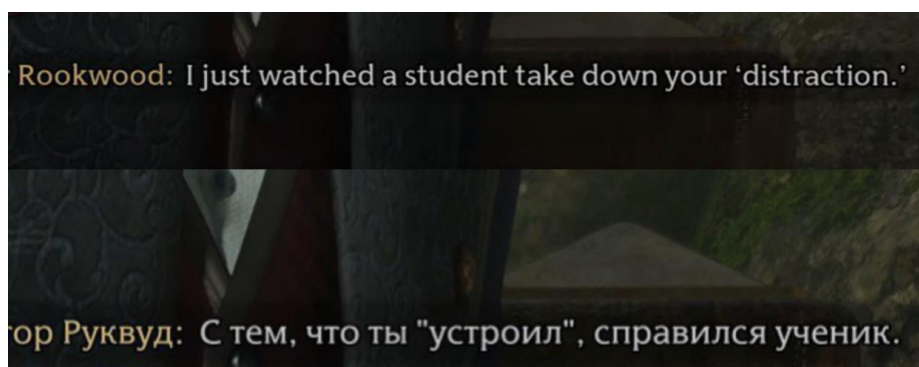


Рисунок 6. Пример успешной локализации фразы Виктора Руквуда (автор: Орлова А.Ю., создан на основе игры «Hogwarts Legacy» URL: <https://www.hogwartslegacy.com>, дата обращения 17.06.2024)

Рисунок 6 отражает ещё одну успешную текстовую локализацию. Дословный перевод фразы звучит так «я только что наблюдал, как студент справился с твоим «отвлечением». Здесь снова использовали приём опущения для более естественного перевода, а также для сохранения ограниченного количества символов.

Следующий пример, который мы рассмотрим, отражает адаптацию и опущение при переводе. Попав в местный бар после сражения с гоблинами, герои встретили Сирону Райан, которая сказала: «*Glad to see you two escaped injury*», локализованную как «*Рада, что вы двое не пострадали*». Рассмотрим приём опущения фрагмента «*Glad to see*», ведь дословно оно переводится «рада видеть». Данный приём задействовали для того, чтобы создать более естественный перевод. Следующая трансформация — адаптация — в следующей части предложения «*escaped injury*» (дословный перевод — *избежали повреждений*) использован для того, чтобы сократить количество символов в субтитрах.

Следующая фраза также сказана Сироной Райан «*Hmph. How timely*» — «Пф. Стоило упомянуть». Сирона и главный герой обсуждали, из-за чего в деревне появились гоблины, когда в бар зашёл один из главных злодеев — Виктор Руквуд. Здесь локализаторы применили приём смыслового развития, то есть развитие фразы исходя из контекста.

Фраза профессора Фига «*This is grave news, indeed. If Ranrok's goblins and Dark wizards are after you, they want what we found in that vault*», которую локализовали следующим образом: «*Прискорбные новости. Если за вами охотятся гоблины Ранрока и темные волшебники, значит, им нужно содержимое того сейфа*». Если мы рассмотрим дословный перевод высказывания (*Это действительно серьезная новость. Если гоблины и темные маги Ранрока охотятся за вами, они хотят заполучить то, что мы нашли в этом хранилище*), то найдём несколько ошибок. Во-первых, оригинал *news*, а именно окончание существительного, показывает на множественное число, что не отражено в дословном переводе. Во-вторых, в фильмах о Гарри Поттере волшебников не называют магами, а также тёмные волшебники не относятся с Ранроку, они сотрудничают. Теперь перейдём к локализованному варианту. Его можно считать удачным, поскольку приём опущения дал возможность выражению звучать естественно и привычно, а помимо этого, сохранил необходимое количество символов.

Рассмотрев 12 оригинальных и локализованных вариантов фраз героев, нам удалось выявить, что из них неудачная локализация была только у одного выражения. Это даёт понять, что игра локализована успешно с точки зрения текстовой локализации.

В данной игре выполнены следующие виды локализации: коробочная, текстовая, аудиовизуальная, графическая (частично) и локализация интерфейса.

Мы выявили, что чаще всего локализаторы используют приём переводческой трансформации — опущение, что даёт возможность создать более естественный перевод для жителей России.

Общие рекомендации по локализации компьютерных игр

Локализация игр — неотъемлемая часть в игровой индустрии, которая позволяет выпускать игры на мировом уровне.

Вывод видеоигр на мировой рынок считается необходимым условием успеха и долговечности игры, поскольку обеспечение качественного перевода видеоигры может улучшить или подорвать репутацию игры и, как следствие, ее продажи. Далее мы рассмотрим рекомендации по переводу и локализации компьютерных игр, основанные на опыте разработчиков игр и специалистов в области перевода и локализации.

1. Играть в игру. Переводчик должен уметь играть в игру, чтобы полностью разбираться в ней. Ввиду коммерческой тайны до выхода игры переводчики игр локализируют их без самой игры, и отсутствие элементов мультимодальности ведет к ошибкам из-за ограниченного восприятия.

2. Контекстуальный перевод. Учитывайте контекст и смысл высказывания при переводе диалогов, чтобы избежать недопонимания.

3. Соблюдение жанрового стиля. С точки зрения перевода мы можем сказать, что существует только два типа игр, в зависимости от степени свободы, предоставляемой переводчикам. По сути, некоторые игры требуют больше исследований, чем творчества, а другие требуют больше творчества, чем исследований. Видеоигры часто используют различные элементы популярной культуры, такие как фильмы, литература, комиксы или спортивные состязания. В таких случаях переводимый текст требует хорошего понимания используемого жаргона и точного перевода конкретной терминологии для данного региона [8].

4. Учет ограничений по длине субтитров на экране. В русском языке слова длиннее английских, из-за этого могут возникнуть технические проблемы, например, субтитры могут «накладываться» на интерфейсные объекты.

5. Локализация длинных предложений. Сами по себе длинные предложения тяжело воспринимаются из-за большого количества видов связи, поэтому при переводе следует подбирать адекватные по смыслу и длине выражения на целевом языке.

6. Избегание прямого перевода. Конечно, моментами отказаться от прямого перевода невозможно, однако стоит учитывать тот факт, что при локализации стоит использовать переводческие трансформации.

7. Использование буквы «ё». Как правило, в русских субтитрах игр отсутствует буква «ё». Причинами могут быть несколько факторов. В некоторых случаях это может быть связано с ограничениями шрифтов или техническими особенностями, которые делают сложным или затруднительным использование этой буквы.

8. Сохранение атмосферы: старайтесь сохранить атмосферу и настроение игры при переводе текстов и диалогов.

9. Корректность перевода. Уделяйте внимание грамматике, пунктуации и правильному выбору слов при переводе. К примеру, в английском языке часто ставят два вопросительных знака «??», что недопустимо в русском языке. Помимо этого, в русском языке общепринятыми являются кавычки-ёлочки.

10. Адаптация культурных особенностей: адаптируйте игру к целевой аудитории, учитывая культурные особенности и традиции [9].

11. Адаптация политических особенностей. Это один из этапов локализации, поскольку он может ограничить выход игры в другую страну. К примеру, игра, где много крови, не выйдет в Китае или Японии, их политика насильственных действий не даст игре попасть в свою игровую индустрию. Поэтому в играх разработчиков просят заменить кровь на зелёную слизь.

12. Учет возраста аудитории. При локализации игр учитывайте возрастную категорию игроков и выбирайте соответствующие формы и стили передачи информации. Например, если это детская игра, то не следует использовать научную терминологию или сложные грамматические конструкции.

13. Согласование терминологии (составление глоссария). Как правило, в процессе локализации участвуют несколько переводчиков-локализаторов. Для того чтобы сохранить единый стиль, рекомендуем поддерживать согласованность в переводе терминов и выражений по всей игре.

14. Локализация шуток и игровых мемов. Следует адаптировать шутки, мемы и культурные отсылки таким образом, чтобы они были понятны и смешны на другом языке.

15. Стилистическое оформление. Необходимо учитывать стилистические особенности персонажей и игровой вселенной при локализации текстов.

16. Перевод интерфейсных игровых терминов. У некоторых терминов существует устоявшийся перевод. К примеру, *options* — *настройки*, а не опции, а *controls* — *управление*, а не назначение клавиш. Следует корректно адаптировать игровые термины, чтобы они были понятны и удобны для игроков на другом языке.

17. Локализация артефактов и предметов. Переводите названия артефактов, предметов и локаций так, чтобы они были понятны и привлекательны для игроков. При необходимости следует использовать словарь для корректного перевода [10].

18. Разнообразие переводчиков. При локализации следует советоваться с опытными переводчиками с различными языковыми и культурными бэкграундами для оценки вашей локализации.

19. Локализация сценариев и диалогов. При локализации любого продукта потребитель должен считать, что данный продукт изначально разработан на языке потребителя. Поэтому следует переводить сценарии, диалоги и монологи так, чтобы они звучали естественно и легко усваивались целевой аудиторией.

20. Контроль качества. Это важная часть при локализации, так как она позволит выявить и исправить ошибки с участием лингвистов и носителей языка. Такими ошибками могут служить опечатки, пропущенные знаки препинания или лишние пробелы.

21. Тестирование локализации. Проверка локализации происходит не только с лингвистической точки зрения. Существует косметическая оценка локализованной версии игры, подразумевающей под собой нужное расположение текста, правильное отображение, разборчивость и соответствие глоссарию.

22. Адаптация заголовков и баннеров. Как правило, это называют графической локализацией, стоит переводить заголовки, баннеры и важные элементы информации так, чтобы они привлекали внимание и вызвали интерес. Однако графическую локализацию проводят в редких случаях, поскольку графический формат многослойный. Один из слоёв содержит графическое оформление игры, а другие предназначены для названия, символов возрастного рейтинга и так далее.

23. Подбор подходящих эквивалентов для имен и названий. Как правило, при переводе имён используют переводческую трансформацию — транслитерацию, позволяющую побуквенно заменять знаки в имени английской системы языка соответствующими знаками русской системы языка.

24. Подбор соответствующих эмоций и интонаций в субтитрах. Рекомендуется использовать эмоциональные термины и соответствующие знаки препинания для сохранения задуманной разработчиками атмосферы.

25. Изменение переменных. Большинство игр позволяют игрокам настраивать свой игровой опыт, выбирая свое имя, пол и другие личные данные. Для этого текстовое содержимое игры должно быть достаточно гибким, чтобы учитывать эти изменения. Для достижения этой

цели разработчики часто используют переменные в коде игры, чтобы гарантировать отображение соответствующего текста в правильном контексте, подобно тому, как математические или физические уравнения используют переменные. Переменные могут быть использованы различными сложными способами для улучшения погружения игрока, учитывая особенности игроков, выбранного ими персонажа и его характеристики. Например, стратегические игры позволяют игрокам выбирать между различными нациями, чтобы завоевать мир. Когда другой игрок атакует, в полученном сообщении будет указано ««Нация (наименование)» нападает на вас!» (*/n nameofnation /n is attacking you!*).¹

26. Расширение системы памяти перевода. Следует расширить использование систем памяти переводов (что особенно важно, учитывая, что у многих успешных видеоигр существует множество продолжений и дополнительного контента). Это может включать использование стандартного отраслевого программного обеспечения, такого как Trados или SDLX, или разработку собственного запатентованного решения, такого как LÖGAN от Ion Storm.⁹

27. Локализация пользовательского интерфейса. Пространство в меню, всплывающих окнах и текстовых подсказках ограничено, а редизайн возможен редко, поэтому переводчики-локализаторы должны стремиться сохранить то же количество символов, что и в оригинальной надписи или содержании. Подобно процессу локализации программного обеспечения, видеоигры часто содержат большое количество подробных опций меню для управления различными игровыми функциями, такими как уровни сложности, настройки графики, чувствительность мыши и параметры обратной связи.¹⁰

Заключение

Таким образом, локализация игр — это комплексный процесс, включающий перевод текстов, адаптацию графики, изменение интерфейса и многое другое. Мы изучили положительные аспекты локализации, которые могут помочь увеличить аудиторию и привлечь участников из разных стран, говорящих на разных языках, создать атмосферу погружения в игровой мир, улучшить качество игры за счет отредактированных текстов, озвучки, графики и других элементов. Также адаптация к культурным особенностям позволяет учитывать специфику разных культур, что делает игру более релевантной и привлекательной для их представителей.

Принимая во внимание мультимодальность текстов компьютерных игр, которая подразумевает под собой использование различных способов коммуникации и выражения информации, а именно: графика и визуальные эффекты, звуковое сопровождение, текст, интерактивность, анимация и движения, переводчик-локализатор может добиться более точной передачи эмоций и эффектов, задуманных разработчиком оригинальной игры. Необходимо отметить, что все модальности игры могут и должны взаимодействовать друг с другом. Например, в компьютерных играх текст часто сочетается с графикой и звуковым сопровождением, что даёт игроку возможность прочувствовать ситуации. Кроме того, текст в игре представляется различными способами: субтитры, надписи на экране, диалоговые окна, интерактивные составляющие интерфейса и так далее. Такое визуальное представление текста помогает игроку лучше взаимодействовать с игрой и понимать правила и задания.

⁹ Bernal-Merino, M.Á. Challenges in the translation of video games / M.Á. Bernal-Merino [Электронный ресурс]. — URL: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf> (дата обращения: 20.05.2024).

¹⁰ Dietz, F. “How Difficult Can That Be?” — The Work of Computer and Video Game Localization / F. Dietz [Электронный ресурс]. — URL: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a4.pdf> (дата обращения: 20.05.2024).

Также мы рассмотрели компьютерные игры в контексте многоаспектности, то есть с какой стороны могут рассматриваться игры (геймплей, графика и звук, сюжет и мультиплеер) и выявили, что каждый аспект может предоставить уникальную перспективу на содержание и структуру текста. Переводчику необходимо разбираться в игровой индустрии и специфической терминологии, используемой на целевом рынке.

Процесс локализации компьютерной игры требует большого объема материальных затрат и человеческих ресурсов, что подчеркивает специфику и важность работы агентств, которые специализируются на локализации игр и понимают ее особенности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д.В. Галкин // Гуманитарная информатика. — 2007. — № 3. — С. 54–72.
2. Ачкасов, А.В. Англоязычная терминология локализации / А.В. Ачкасов // Известия Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена. — 2019. — № 194. — С. 80–88.
3. Зинкевич, О.В. Локализация как процесс лингвистической трансформации структуры и содержания динамического текста / О.В. Зинкевич // Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. — 2018. — № 3(111). — С. 135–137.
4. Коптелова, С.А. Лингвистические аспекты локализации видеоигр / С.А. Коптелова, Е.А. Руцкая // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. — 2022. — Т. 14, № 3. — С. 16–25.
5. Запорожец, Ю.Г. Проблемы локализации компьютерной видеоигры «Uncharted: Drake's Fortune» на русский язык / Ю.Г. Запорожец // Norwegian Journal of Development of the International Science. — 2021. — № 62-2. — С. 55–58.
6. Кибрик А.А. Мультимодальная лингвистика // Когнитивные исследования. 2020. Вып. 4. С. 134–152.
7. Самойлова, Е.О. Лингвистические особенности текстов гейм-конструкций / Е.О. Самойлова, С.В. Свионтковская, А.С. Потапенко. — Текст: непосредственный // Лингвокоммуниктивные исследования: инновации и креативность. — 2022. — № 1. — С. 185–192.
8. Легенько А.Н. Языковая локализация как вид переводческой деятельности / А.Н. Легенько // Вестник науки. — 2023. — № 5(62). — С. 553–562.
9. Кальнов Д.Д. Культурализация как часть процесса локализации видеоигры / Д.Д. Кальнов // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. — 2024. — № 7-1(94). — С. 87–91.
10. Морозов М.Д. Особенности процесса локализации компьютерных игр / М.Д. Морозов // Нефтегазовые технологии и экологическая безопасность. — 2019. — № 2(68). — С. 59–63.

Khodenkova Elga Vladimirovna

Reshetnev Siberian State University of Science and Technology, Krasnoyarsk, Russia
E-mail: ellie4ka@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8747-2742>

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=842235

Orlova Anna Yuryevna

Reshetnev Siberian State University of Science and Technology, Krasnoyarsk, Russia
E-mail: orlovaanna200089@mail.ru

The influence of the multidimensionality and multimodality of computer games on their localization

Abstract. Computer games offer players a unique experience in which text plays an important role. However, in addition to written text, computer games also use other communication modalities such as graphics, sound, animation and visual effects. The combination of these factors creates a multimodality of text in the game context, which leads to a deeper and more immersive gaming experience. The multimodality of the text of computer games is expressed in graphics and visual effects, sound, text, interactivity and animation. We have analyzed each of these factors in detail, how they affect the game, how the player will perceive the gameplay and whether the above factors make the game more realistic and exciting. The purpose of this article is to study the features of the multidimensional and multimodality of computer games in the context of their localization using the example of the game «Hogwarts Legacy», as well as to identify the impact of localization on the success and perception of the game in Russia. In addition, we have identified elements of the multidimensional nature of computer game texts, namely: gameplay, graphics and sound, plot and multiplayer and their impact on the gameplay. The multidimensional nature of a text refers to the idea that a text can be viewed from different perspectives or aspects, and each aspect can provide a unique perspective on the content and structure of the text. Based on the specifics of the localization of computer games and the study of scientific articles, 27 general recommendations for the translation and localization of computer games were identified, namely, what a localizer translator should pay attention to in order to perform a correct translation of a video game.

Keywords: localization; computer game; multidimensionality; multimodality; translation transformations; gameplay; multiplayer