

Кисляк Д. Д.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРУДНОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ИГР

Программное обеспечение в целом и компьютерные игры в частности являются уникальными продуктами с точки зрения переводоведения. Данная уникальность обусловлена не только лексическими особенностями, такими как обилие узкоспециальной лексики, которую требуется переводить с максимальным обеспечением прозрачности, но и самим форматом, определяющим представление текста, в том числе со стороны переводчика. Неспособность преодолеть чисто технические трудности, которые представляет переводимый текст игровых продуктов, является частым препятствием к обеспечению качества результирующего материала.

В первую очередь стоит отметить коллаборативный характер локализации игровых продуктов. Текст игровых продуктов может насчитывать сотни тысяч слов или даже миллионы, если проект не ограничивается одним выпуском и постоянно развивается (например, многопользовательские игры типа World of Warcraft, League of Legends и т. д.).

Соответственно, есть необходимость поручать перевод текста нескольким исполнителям, причём чаще всего они являются внештатными. Поэтому достаточно серьёзную проблему представляет собой следование **единому глоссарию** и памяти переводов, которые направляются заказчиком, а если их нет – созданию таковых.

Что касается файлов, предоставляемых переводчикам, то чаще всего они не являются чисто текстовыми файлами, как, например, .docx – файлы, читаемые Microsoft Word – а **подаются в более сложных форматах**, где текст отформатирован на специальных языках разметки, напр., .json или .csv, либо, в лучшем случае, является таблицей из нескольких колонок, содержащей как текст, так и сопровождающую информацию, которая будет упомянута дальше. Помимо самих файлов переводчикам, как правило, не предоставляется дополнительного контекста вроде комментариев разработчиков или визуального материала, что усложняет работу.

Нельзя упомянуть об обиходных вкраплениях в текст на естественном языке, например: *“After your descent from the tower, the old man
told you that the kingdom of Hyrule was
destroyed by <color_red>Calamity Ganon</color>.”*, *“Escort %character_name back to the city”* и так далее.

В первом случае переводчик имеет дело с так называемыми «тэгами» – вкраплениями вышеупомянутых языков разметки, которые призваны организовывать текст на этапе демонстрации его потребителю в игре. В частности, тэг `
` отмечает начало новой строки, а парные тэги `<color_red>` и `</color>` выделяют отрывок текста между ними в красный цвет. Здесь переводчику требуется не упускать из внимания само их наличие, ни в коем случае не переводить их, но в то же время следить за их парностью и за количеством пробелов рядом с ними.

Ещё один сторонний элемент в тексте – так называемые «переменные», в указанном выше примере переменная начинается с символа `%`. Эти элементы служат для того, чтобы вместо них подставлялось какое-либо значение – число или строка текста, и их, как и тэги, не требуется переводить. В случае с парой английский-русский необходимо тщательно подходить к переводу предложений с переменными, так как в русском языке имеется развитая падежная система, а также грамматический род. Внутри кода игры вероятнее всего не будет учитываться перевод на русский, соответственно, если вместо переменной будет подставляться, к примеру, существительное, то оно чаще всего будет в начальной форме рода, числа и падежа. Поэтому имеют место значительные синтаксические и графические трансформации:

“Destroy %number_of_buildings buildings” – «Уничтожьте постройки (`%number_of_buildings`)»

“Escort %character_name back to the city” – «Сопроводите персонажа `%character_name` обратно в город»

“The units will heal in %time hours” – «Отряды восстановятся через `%time` ч.»

Далее следует вернуться к дополнительной информации, предоставляемой в файлах к переводу, среди которой выделяется **ID строки**. Текст, выдаваемый на перевод, часто группируется в «строки» – отдельные куски, к которым заказчик может приложить идентификатор, дающий указание на то, в каком месте этот текст встречается и для чего предназначен (однако он может быть случайным и ничего не значащим набором символов). Например, в рамках файла будут две одинаковые строки *“Create a Character”*, но с разными идентификаторами: `create_character_header` и `create_character_button`. Из них понятно, что в первом случае текст встретится в заголовке, например, окна, и его следует перевести как «Создание персонажа», а во втором это будет текст кнопки, и здесь допустим буквальный перевод «Создать персонажа».

Наконец, сложности вызывают **ограничения по символам**. Текст в играх часто представляется внутри текстовых окон с чёткими границами и, соответственно, ограничениями по символам в строчке и по количеству этих строчек. Данный параметр следует

учитывать, чтобы текст не вышел за рамки этих окон, был читаемым и не создавал негативного впечатления о продукте. Подобные ограничения также часто описываются в файле к переводу.

Таким образом, локализация игр ввиду технической части представляет особые трудности для переводчиков. Основными из них являются: необходимость совместной работы и соблюдения общего глоссария, работа с нестандартными форматами файлов, сторонние вкрапления в естественный язык вроде тэгов и переменных, необходимость учитывать ID строки, а также ограничения по символам. Результаты исследования могут применяться в дальнейшем изучении локализации как переводческого процесса, а также в рамках обучения переводческим дисциплинам.