

# Локализация компьютерных игр

---

Кафедра перевода и  
переводоведения ИГУ



Локализация  
прошла успешно

# Компьютерные игры

Изучаются многими дисциплинами,  
включая философию, культурологию,  
эстетику и мн. др.



# Классификации КИ

- Диссертация по культурологии ТИМУРА ХАФИЗОВИЧА КУТЛАЛИЕВА «Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств» (2014)

## Основные категории КИ:

- «Действие» (или «Экшн/Экшен» как транслитерация английского «Action»). Категория включает в себя большую часть компьютерных игр, требующих хорошей реакции, глазомера и точности движений.
- «Симулятор» (в англ. традиции также «Simulation» - «Симуляция»). Категория, объединяющая игры, которые предлагают имитацию реальной человеческой деятельности.
- «Стратегия» («Strategy»). Категория стратегических игр включает в себя все игры, приоритет в которой отдан управлению ресурсами.

- «Ролевая игра» («Role-playing Game», «Computer Role-playing Game»). Автор указывает, что компьютерные ролевые игры с их возникновением в середине 70-х годов до настоящего времени объединяет в первую очередь наличие у персонажей набора описывающих их характеристик, развивающихся в ходе игры.
- «Приключение» («Adventure»). Общим для этих игр является то, что путь героя (или героев) временами преграждают другие персонажи или неодушевленные препятствия. Продолжить путешествие позволяет решение связанной с преградой «естественной» головоломки: использованием нужного предмета, правильным ведением диалога и т. д.
- «Головоломка» («Puzzle»). Жанр объединяет игры, предлагающие серии логических задач, построенных на одном общем наборе правил.
- обучающие игры и игры, посвященные спортивным состязаниям.
- Автореферат диссертации: <https://new-disser.ru/avtoreferats/01007512845.pdf>

Жанровые группы и поджанры по Кутляеву		
Жанровая группа	Поджанр	Синонимы
<a href="#">Действие</a>	<a href="#">Shoot'em up</a>	Shmup
	Arena shooter	Аренный шутер
	<a href="#">Scroll shooter</a>	Scrollig-shooter, скролл-шутер, проматывающая стрелялка
	Аналоги Gauntlet	—
	<a href="#">Platformer</a>	Платформер, платформенная аркада
	<a href="#">Beat 'em up</a>	Brawl(er), потасовка
	<a href="#">Fighting</a>	Файтинг, единоборства
	3D shooter	Шутер, трехмерный шутер
	<a href="#">Rail shooter</a>	Onrails shooter, рельсовый тир
	Quick time	Испытания на реакцию
<a href="#">Rhythm games</a>	Испытания на ритм	
<a href="#">Симулятор</a>	<a href="#">Авиасимулятор</a>	—
	<a href="#">Автосимулятор</a>	—
	<a href="#">Космосимулятор</a>	—
	<a href="#">Симулятор жизни</a>	—
<a href="#">Приключения</a>	<a href="#">Interactive fiction</a>	—
	Text adventure	Интерактивная литература, текстовые приключения, текстовые квесты
	Управляемые через меню команд	
<a href="#">Choose your own adventure</a>	Выбери себе приключение	
<a href="#">Стратегия</a>	Экономическая стратегия	Симуляторы бизнеса
	<a href="#">Wargame</a>	Военные игры
	<a href="#">Стратегии реального времени</a>	—
	<a href="#">4X</a>	Глобальные стратегии
<a href="#">Головоломка</a>	<a href="#">Машина Руба Голдберга</a>	—
	Головоломки с группировкой одинаковых элементов	—
<a href="#">Ролевая игра</a>	Игры с группой созданных персонажей	—
	Игры с группой из героя и его спутников	—
	<a href="#">Японская ролевая игра</a>	Japanese RPG, JRPG
	<a href="#">Roguelike</a>	Игры, похожие на <a href="#">Rogue</a> , рогалик
Смешанные жанры	<a href="#">stealth action</a>	Стелс-экшен
	<a href="#">Survival horror</a>	Ужас выживания
	Аналоги <a href="#">Diablo</a>	—
	Приключения с динамическим миром	—
	Indirect control strategy	Стратегия непрямого управления
	<a href="#">Tower defense</a>	Башенная оборона
	Freelance simulator	Симулятор «вольного предпринимателя»
	Combatsim	Комбатсим, военный симулятор, симулятор боя
	<a href="#">Аналоги Heroes of Might &amp; Magic</a>	—

# Вопросы заказчику (задаются до начала проекта)

- Целевая аудитория
- Стиль и уровень формальности
- Перевод основных терминов  
(принцип адаптации под ПЯ или  
транслитерации)
- Непереводимые термины
- Справочные файлы или ссылки



# Навыки художественного перевода необходимы для перевода диалогов персонажей КИ

---

ENGLISH	INCORRECT RUSSIAN	CORRECT RUSSIAN
<b>Are you not allied with the one they call Raina?</b>	Ты не являешься союзником той, кого зовут Рейна?	Ты, случайно, не в сговоре с этой Рейной?
<b>Thank God you're here to clarify things.</b>	Слава Богу, что ты здесь, чтобы все объяснить.	Слава богу, что ты умеешь все хорошо объяснять.

Перевод имен  
собственных  
(на примере  
имен  
персонажей  
игры Kubo's  
Quest)

Исходный текст	Перевод в фильме	Перевод в игре
Hanzo	Ханзо	Ганзо
Beetle	Жук	Скарабей
Monkey	Обезьяна	Макака

При переводе имен персонажей чаще всего используются:

- Транслитерация или транскрипция.

Пример: Amigo Bear — Амиго

- Буквальный перевод (обычно «говорящие» имена и прозвища).

Пример: Bedtime Bear — Соня

- Смешанный перевод.

Пример: Champ Care Bear — Медвежонок Чемп

# Работа с глоссарием

---

- Имена и прозвища персонажей.
- Названия локаций (определенных мест на карте или просто местностей, в которых происходит действие), а также сцен поиска предметов.
- Названия достижений, титулов, медалей и прочих наград.
- Названия заданий, миссий.
- Названия коллекций предметов.
- Названия элементов интерфейса (вкладок, окон и т. д.)
- Названия рас.
- Названия монстров.
- Названия классов и профессий.
- Названия предметов задания и прочих предметов, хранящихся в инвентаре персонажа (в том числе оружия и доспехов), если они встречаются в игре более одного раза. Предметы задания игрок должен найти и принести NPC для выполнения квеста.



# Что в глоссарий не входит:

- элементы крупнее словосочетания (предложения, абзацы и т. д.);
- теги;
- служебные слова: предлоги, союзы, артикли.

## Перевод названий монстров

---

Названия монстров должны:

- быть короткими, но образными;
- соответствовать стилю игры.

English: Mutant stag beetle

Incorrect: мутант-жук-олень

Correct: мутировавший жук-олень



# Перевод названий игровых предметов

- Избегайте олицетворений.

English: Helmet Invulnerable

Incorrect: Неуязвимый шлем

Correct: Шлем неуязвимости

- Помните о порядке слов в русском языке.

- Придерживайтесь следующего правила: материал/способ изготовления/другие физические особенности предмета следует привязывать к нему в качестве прилагательных

English: Ice Skin

Incorrect: Шкура из льда

Correct: Ледяная шкура

- Выстраивайте определения в порядке от менее постоянных к более постоянным. Пример: непробиваемая мифриловая кольчуга.

# Пример плохого описания игры

---



Алмазный водопад является удивительной оптимальной игрой, эта игра имеет самобытный и захватывающий метод игры, еще имеет много волнительных эффектов взрывов и спецэффектов необычной энергии!

Эта захватывающая игра аркада будет вызывать тебя на соревнование и обучать тебя достичь молниеносной скорости реакции. При режиме движения у тебя есть 60 секунд, чтобы проводить спаривание как можно больше из драгоценных камней. Ты тоже можешь заработать золотую монету при бесконечном режиме, чтобы купить необычную энергию при режиме движения.

# Пример обезличивания

---

## ENGLISH

**I haven't seen this before.**

**I've lost everything.**

**I'm not sure.**

## INCORRECT RUSSIAN

Я не видел этого раньше.

Я потерял все.

Я не уверен.

## CORRECT RUSSIAN

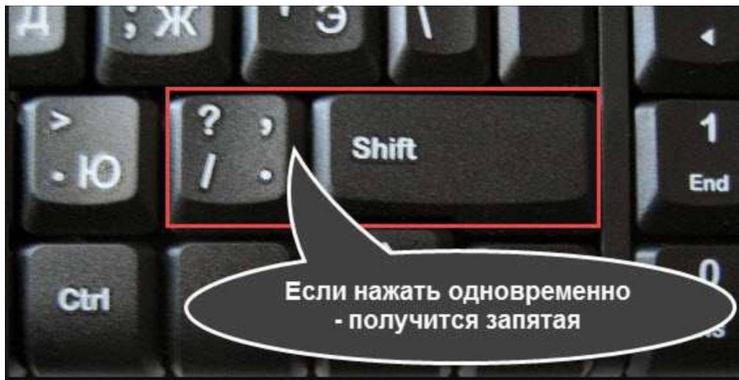
Первый раз это вижу.

У меня ничего не осталось.

Я сомневаюсь.

---

# Правила пунктуации в играх



- Не копировать пунктуацию оригинального текста.
- Не оставлять пробелов перед знаками препинания.
- Уточнять у заказчика использование длинного тире и кавычек-елочек.
- Не использовать «ё».
- Соблюдать отсутствие точки в конце оригинального предложения.

# Капитализация слов

## ENGLISH

50 Crystals

You will receive 5 Gold.

Buy Crystals with Gold.

## INCORRECT RUSSIAN

50 Кристаллов

Вы получите 5 Золотых.

Покупайте Кристаллы за Золото.

## CORRECT RUSSIAN

50 кристаллов

Вы получите 5 золотых.

Покупайте кристаллы за золото.

# Пример тегов и переменных в играх

- {1}
- %d
- %SKILL\_NAME%
- <i></i>
- \n

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Wikitechy Login Form</title>
    1 → <link rel="stylesheet" type="text/css" href="login-style.css">
  </head>
  <body>
    2 → <form class="form container">
      <h2>HTML5 Login Form</h2>
      <label><b>Username</b></label>
      3 → <input type="text" name="uname" required>
      <label><b>Password</b></label>
      4 → <input type="password" name="psw" required>
      5 → <button type="submit">Login</button>
    </form>
  </body>
</html>
```

# Пример работы с переменными в играх

## ENGLISH

You already opened floor {2} in {1}.

The remaining time is %s minutes.

%s joined the match.

## INCORRECT RUSSIAN

Вы уже открыли этаж {2} в {1}.

Осталось %s минут.

%s присоединился к матчу.

## CORRECT RUSSIAN

Вы уже открыли этаж {2} в такой местности, как {1}.

Осталось %s мин.

Игрок %s присоединился к матчу.  
2-й вариант:  
%s присоединяется к матчу.

# Ограничения по длине реплики

## ENGLISH

## INCORRECT RUSSIAN

## CORRECT RUSSIAN

<b>I think that she's right.</b>	Я думаю, что она права.	Думаю, она права.
<b>I see that you've found a new sword.</b>	Я вижу, что ты нашел новый меч.	Вижу, у тебя новый меч.

# Примеры переводческих решений

- Buy any Diamond pack to get Unlimited Lives for VAR\_COUNT hours!

# Решение

- Купите любой набор самоцветов и получите неограниченное количество жизней на VAR\_COUNT ч.

- What's a police recruitment poster doing here?
- “Rock on with the police”
- Maybe they are trying to trick kids into thinking the police are some kind of band.
- But that's just silly. Who'd name a band the “Police”?

# Решение

- «Переходи в полицейскую тусовку!»
- Кому придет в голову тусоваться с полицией?
- От группы и роковой тематики придется отказаться – группа “Police” у нас мало кому известна и название не у всех ассоциируется с русским словом «полиция».

## Из описания игры:

---

**This side-scrolling beat 'em up lets up to three players battle enemies in a fantasy setting.**

**Your mission is to save the land of Ancaria from an evil empire that enslaved it.**

**Whether you want to cast spells or swing an axe, Sacred Citadel has you covered.**

# Решение (с оф.сайта)

---

До трех игроков могут сражаться с противниками в фэнтезийной обстановке этой игры в жанре «побей их всех» с горизонтальной прокруткой.

Ваша миссия состоит в том, чтобы освободить земли Анкарии от захватившей их империи зла.

Предпочитаете ли вы произносить заклинания или размахивать топором — Цитадель позаботится о вас в любом случае.

- Silly men\nEven the captain couldn't resist my beauty\nI know I'm beautiful, hee hee\nBut who would've thought that\neven the monsters would find me beautiful?\nThis is a surprise



Вопросы?

