Любительская локализация

Хорошо это или нужно?

Тютюева Яна

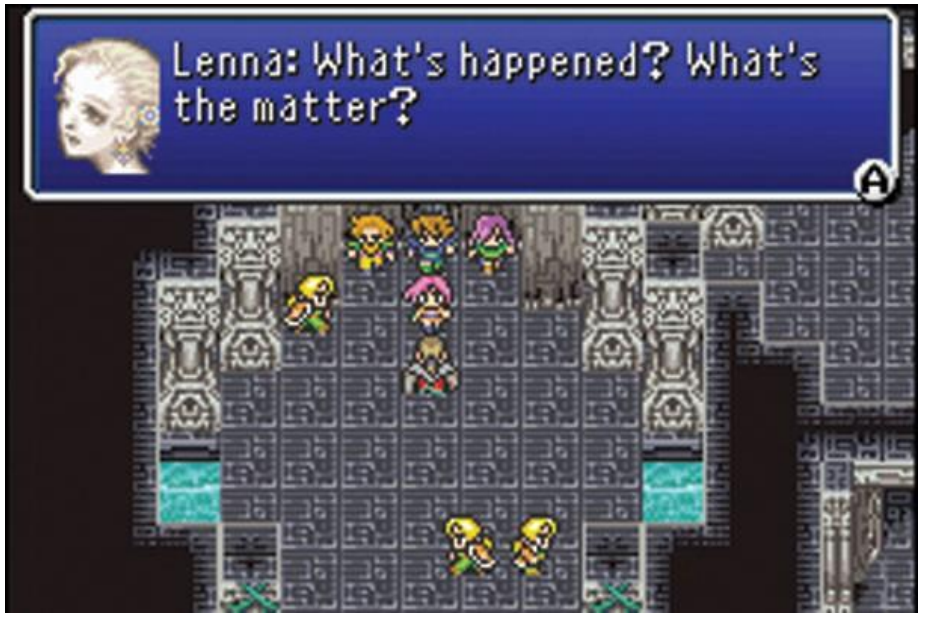
Локализация игры – подготовка программного и аппаратного обеспечения игры к продаже в новом регионе или стране. Локализация включает перевод с языка оригинала на иностранный язык и изменение отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона.

Целью локализации является создание приятного и удобного игрового процесса для конечного пользователя, учитывающего культурные особенности его региона, но придерживающегося оригинальной концепции игры.

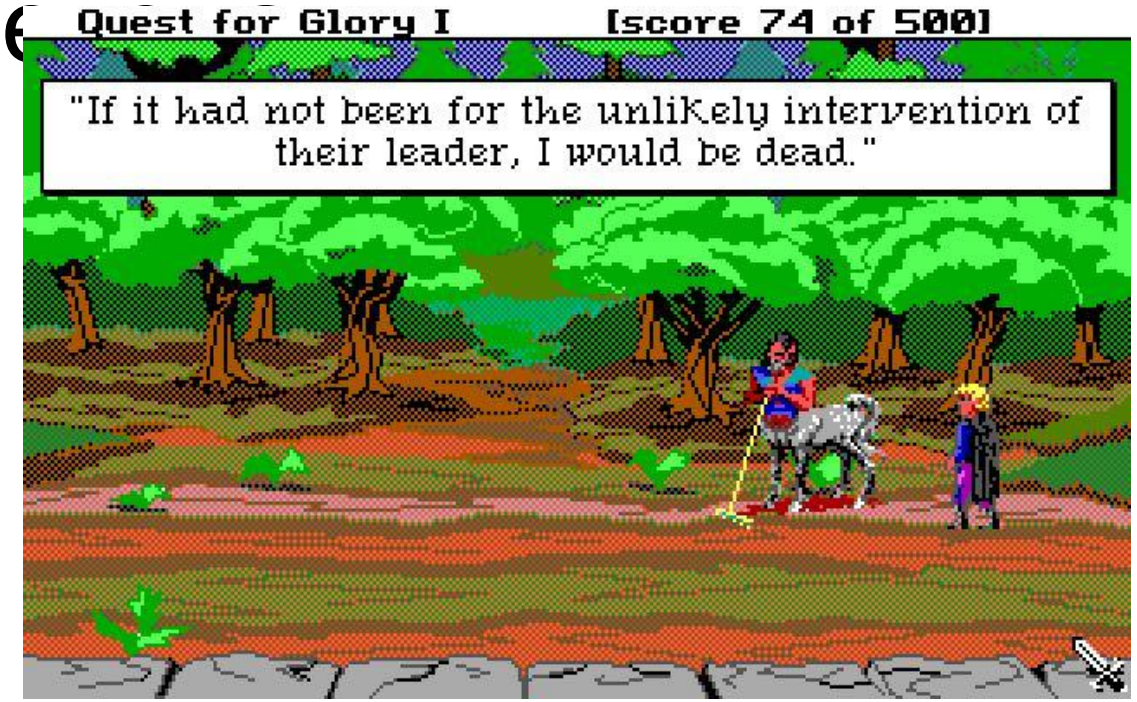
Термин "**фанатское творчество**" (fan-made: fan-art, fan-fiction, fan-sub…) на Западе давно прижился - многим фанатам хочется продлить удовольствие от объекта, и они делятся друг с другом не только своими впечатлениями и переживаниями (на форумах), но и творчеством по теме. И хотя в таком творчестве чаще всего используются запатентованные названия/образы, владельцы авторских прав не считают фанатское творчество нанесением ущерба оригиналу, скорее наоборот - подтверждением успеха продукта.

Анна Молева стала лицом игры Bioshock: Infinite

В игровой сфере локализацией были простые модификации текста, но уже в начале 90-х стали появляться всё более смелые проекты, а в 1997 году вышел английский перевод Final Fantasy V, которую вообще не планировали выпускать за пределами Японии.



Любители предпочитают переводить условно-бесплатные игры и ретро-классику, например, команда российских энтузиастов взялась за локализацию игры, которая почти тридцать лет не имеет пере



Quest for Glory I: So You Want to Be a Hero, 1989

Речь о персонаже «Воин» («Fighter»):

Оригинальная игра слов:

Encounter each enemy with exuberance, for the experience will be exhilarating as long as it doesn't exterminate you.

Мой вариант перевода:

В веселье и воодушевлении встречай всякого врага, - ведь, воюя, ты вбираешь великие возможности, пока тебя не *выпилят*.

Bud Tucker in Double Trouble, 1996

Так что же отличает творение энтузиаста от продукта производства?

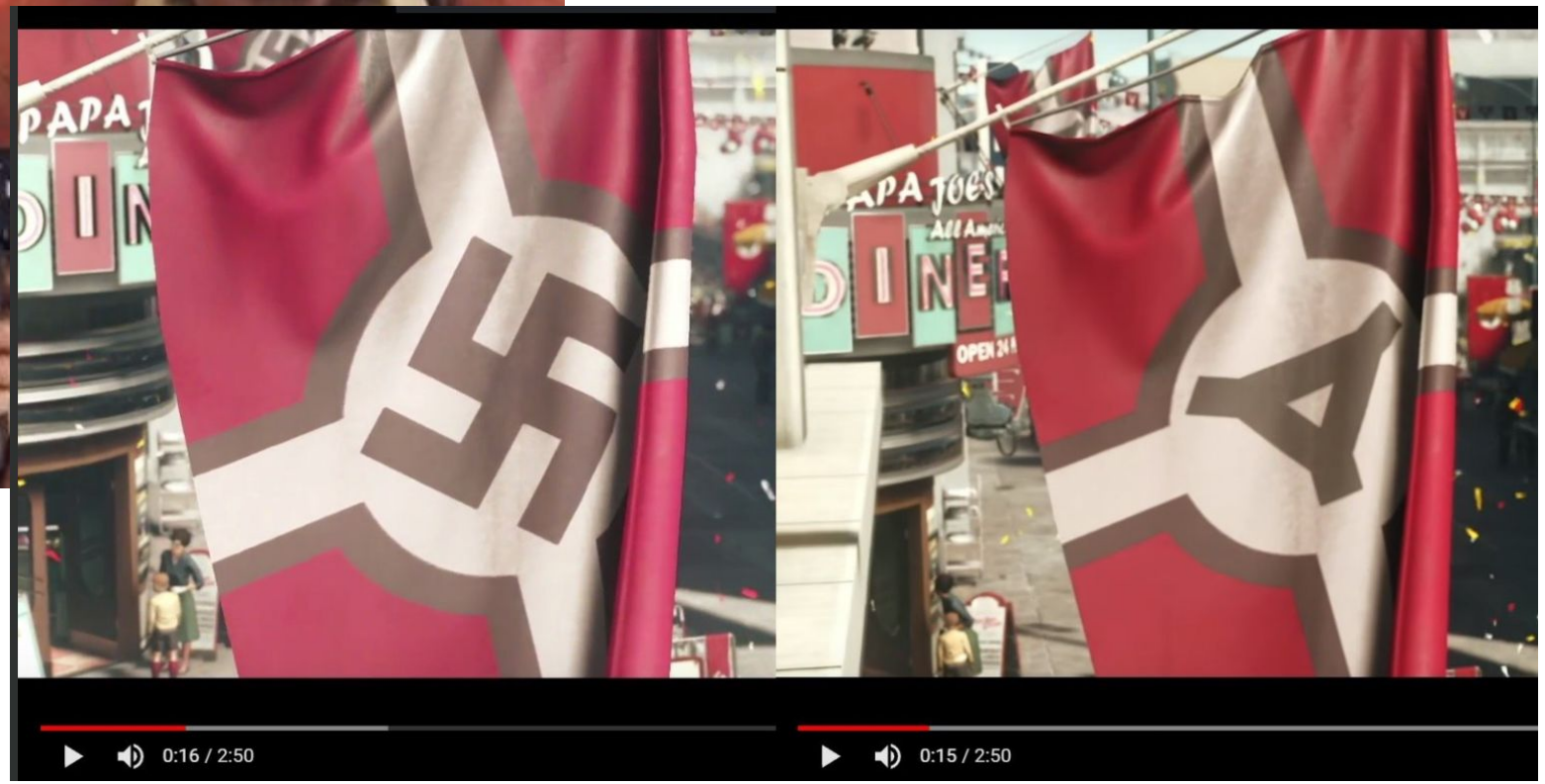
Причины в основном банальны и очевидны — если делать что-то с любовью, то и результат будет соответствующий.

Плюсы официального перевода:

- По тонким вопросам официальный локализатор в любой момент может обратиться к разработчику, чтобы перевести игру более точно, без собственных домыслов и предположений
- Хорошо обученный профессионал обладает широким набором художественных приёмов и изобразительно-выразительных средств
- Налаженная система контроля качества находит все очевидные ошибки (опечатки, пунктуация)
- Скорость создания готового продукта значительно выше, чем у слабо организованной группы фанатов.

Минусы официального перевода:

- Жёсткие сроки держат переводчика в напряжении, не позволяя сильно задумываться над глубинным смыслом фраз
- Качество коммерческого перевода напрямую зависит от объёма его финансирования.
- Когда игру переводит команда локализаторов (любители чаще работают поодиночке), им гораздо труднее создать единый образ.
- Действуя в рамках всевозможных законов и правил приличия, политкорректные локализаторы превращают оригинальную версию в месиво из шаблонных фраз и стереотипов



Wolfenstein II:
The New Colossus

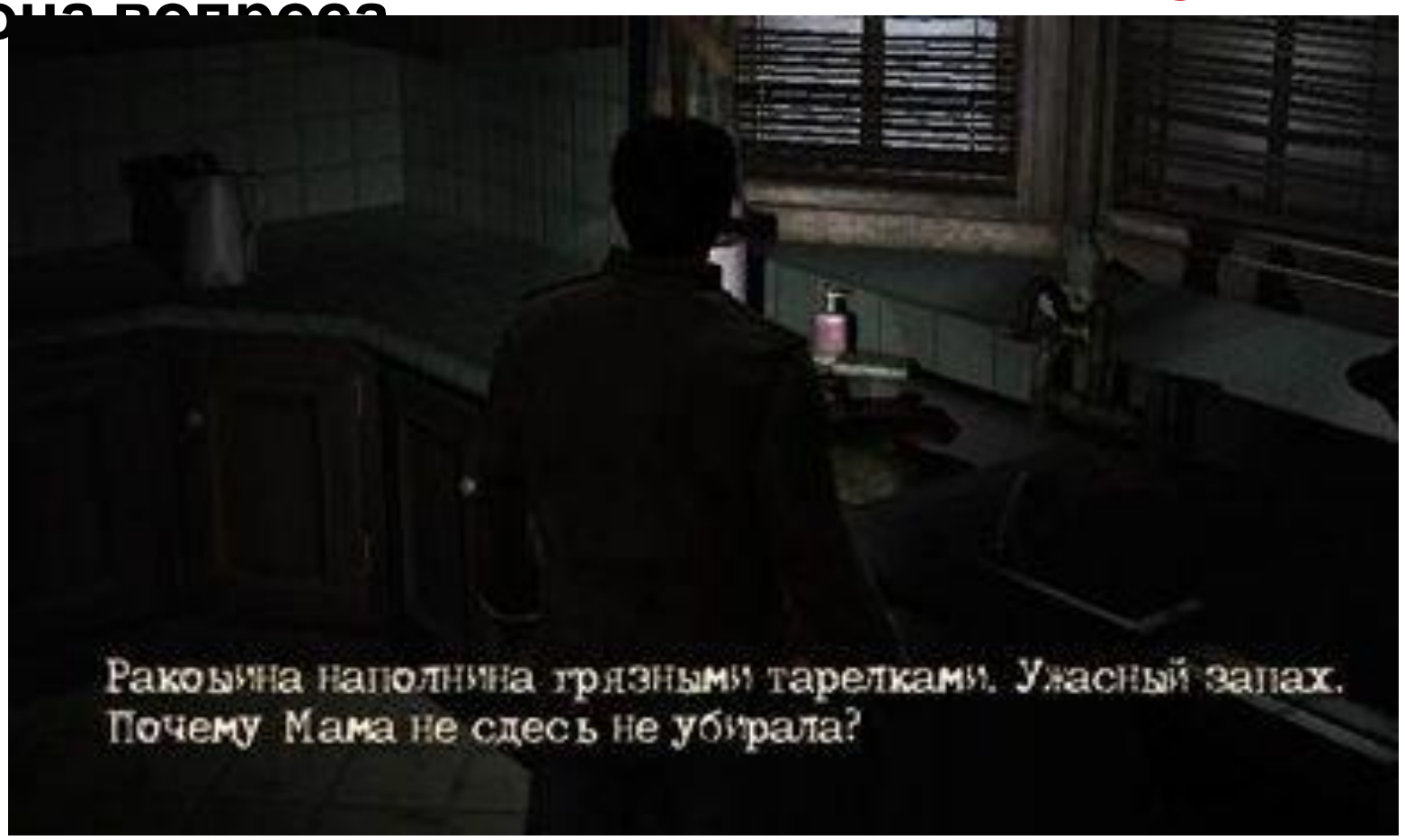
Итак, преимущества переводчика-любителя:

- **Осведомленность**
- **Требовательность к результату**
- **Иммунитет к ограничениям**
- **Внимательность**
- **Инициатива**
- **Ассортимент**
- **Независимость**
- **Бескорыстность**
- **Отсутствие цензуры (**к примеру, сначала вместо «*выпилят*», я хотела вставить «*вы**ут и высушат*», чтобы подчеркнуть сложность игры**)**

Но нельзя забывать и про недостатки:

- **Низкий «профессиональный» уровень**
- **Юридическая сторона вопроса**
- **Влияние привычки**
- **Слабая мотивация**
- **Субъективность**
- **Потеря смысла**
- **Методология и терминология**
- **Ограниченные ресурсы**
- **Сроки**

Silent Hill: Homecoming, 2008



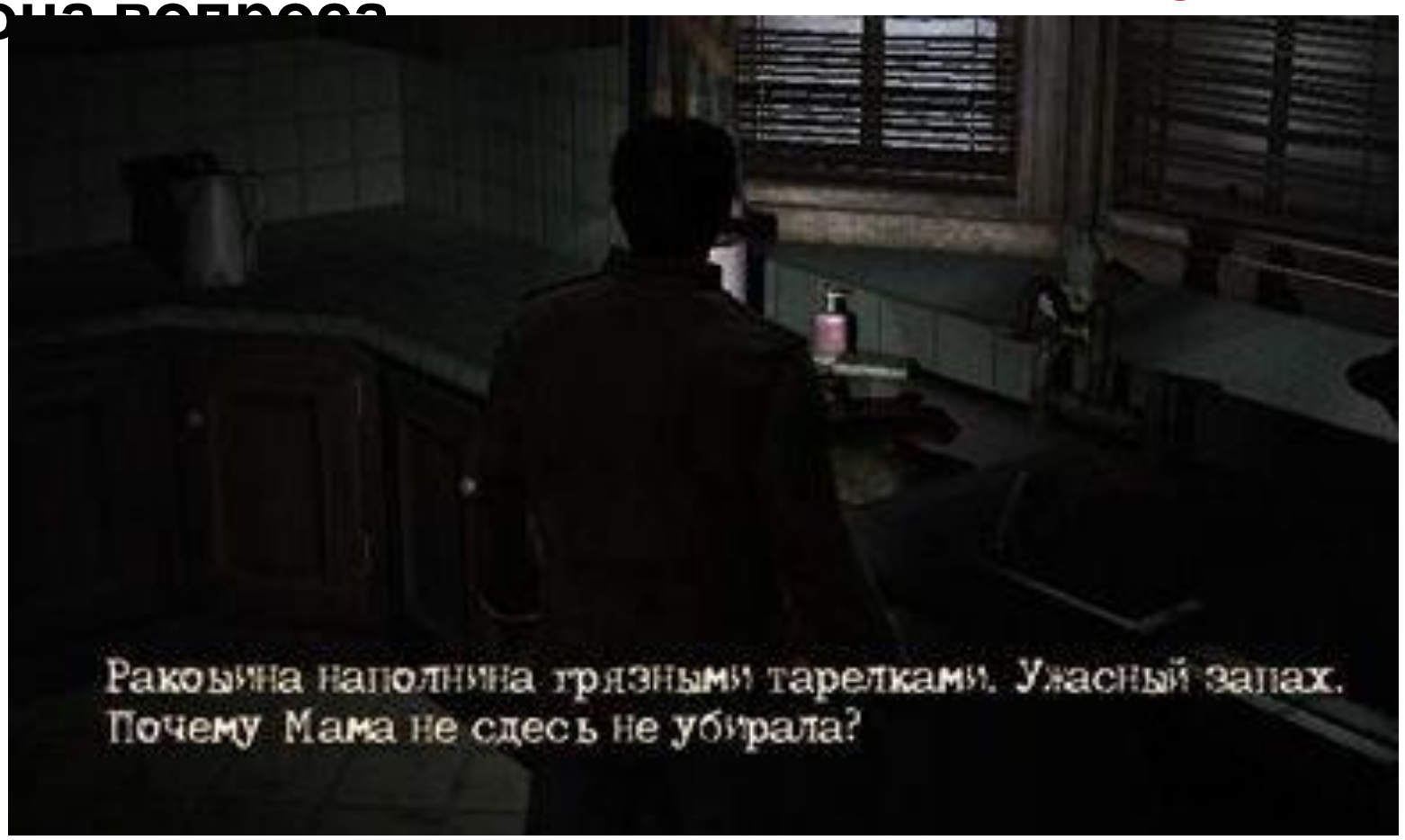
GTA - San Andreas

Пиратский «*потраченный*» перевод 2004 года

Но нельзя забывать и про недостатки:

- **Низкий «профессиональный» уровень**
- **Юридическая сторона вопроса**
- **Влияние привычки**
- **Слабая мотивация**
- **Субъективность**
- **Потеря смысла**
- **Методология и терминология**
- **Ограниченные ресурсы**
- **Сроки**

Silent Hill: Homecoming, 2008



Людография:

Bioshock: Infinite (2013)

Call of Duty: Black Ops 4 (2018)

Final Fantasy V (1992)

GTA - San Andreas (2004)

Quest for Glory I: So You Want to Be a Hero (1989)

Silent Hill: Homecoming (2008)

Wolfenstein II: The New Colossus (2017)

Список литературы:

Локализация компьютерной игры [Электронный ресурс] / Википедия - URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Локализация_компьютерной_игры. (Дата обращения: 14.12.2018)

Статья о любительском переводе игр [Электронный ресурс] / Группа перевода приставочных игр «ШЕДЕВР» - URL: http://shedevr.org.ru/cgi-bin/parse.cgi?id=fan_translation. (Дата обращения: 9.12.2018)