

# Любительская локализация

Хорошо это или нужно?

**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.

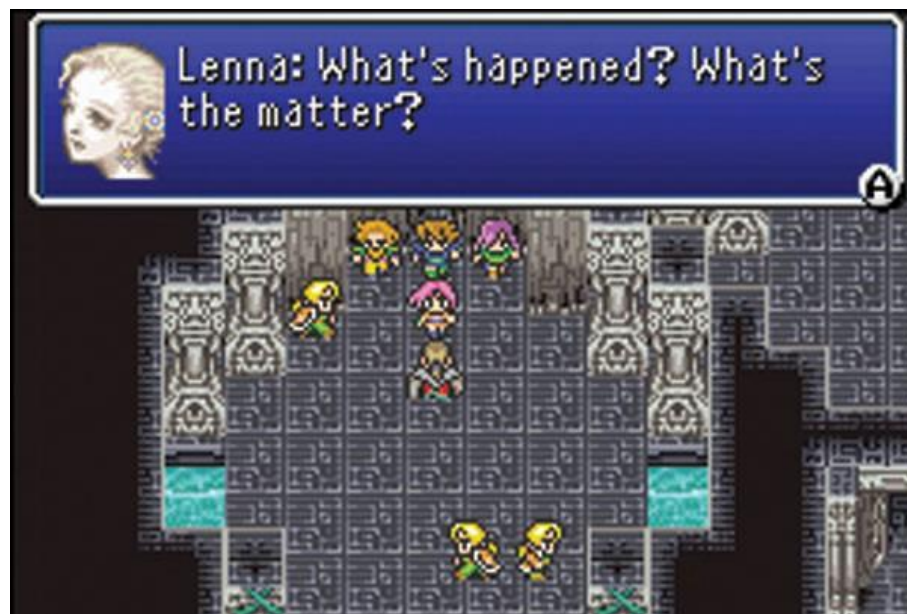
Термин "**фанатское творчество**" (fan-made: fan-art, fan-fiction, fan-sub...) на Западе давно прижился - многим фанатам хочется продлить удовольствие от объекта, и они делятся друг с другом не только своими впечатлениями и переживаниями (на форумах), но и творчеством по теме. И хотя в таком творчестве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



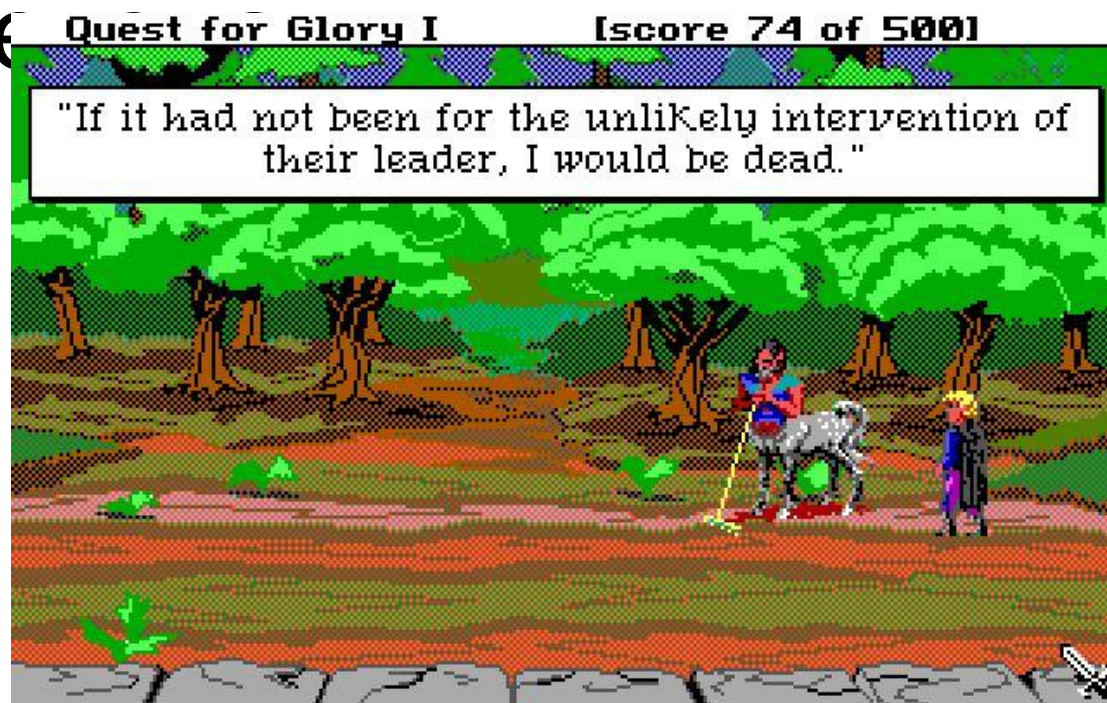


Анна Молева стала лицом игры Bioshock: Infinite

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:

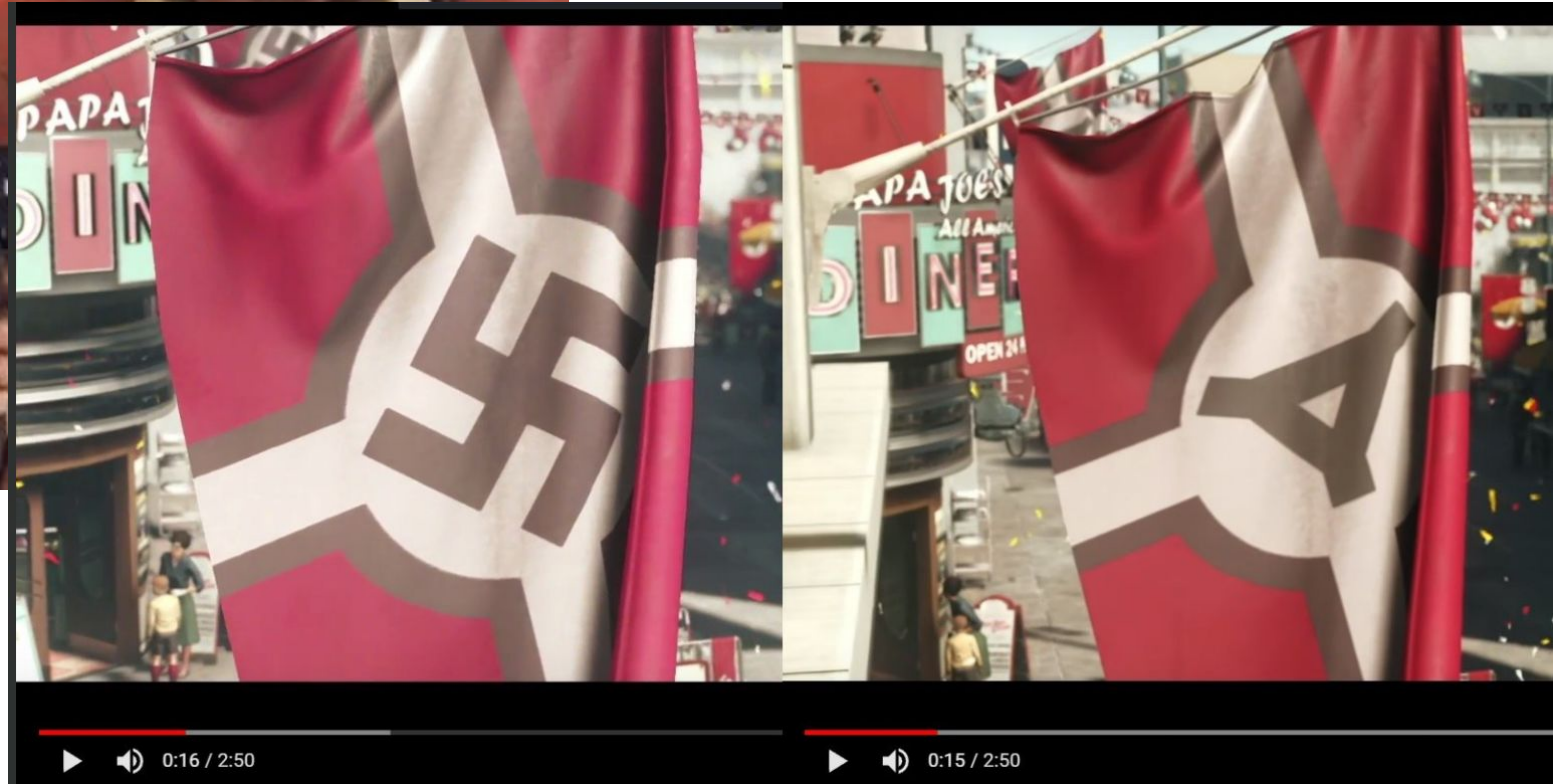
- По тонким вопросам официальный локализатор в любой момент может обратиться к разработчику, чтобы перевести игру более точно, без собственных домыслов и предположений
- Хорошо обученный профессионал обладает широким набором художественных приёмов и изобразительно-выразительных средств
- Налаженная система 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:

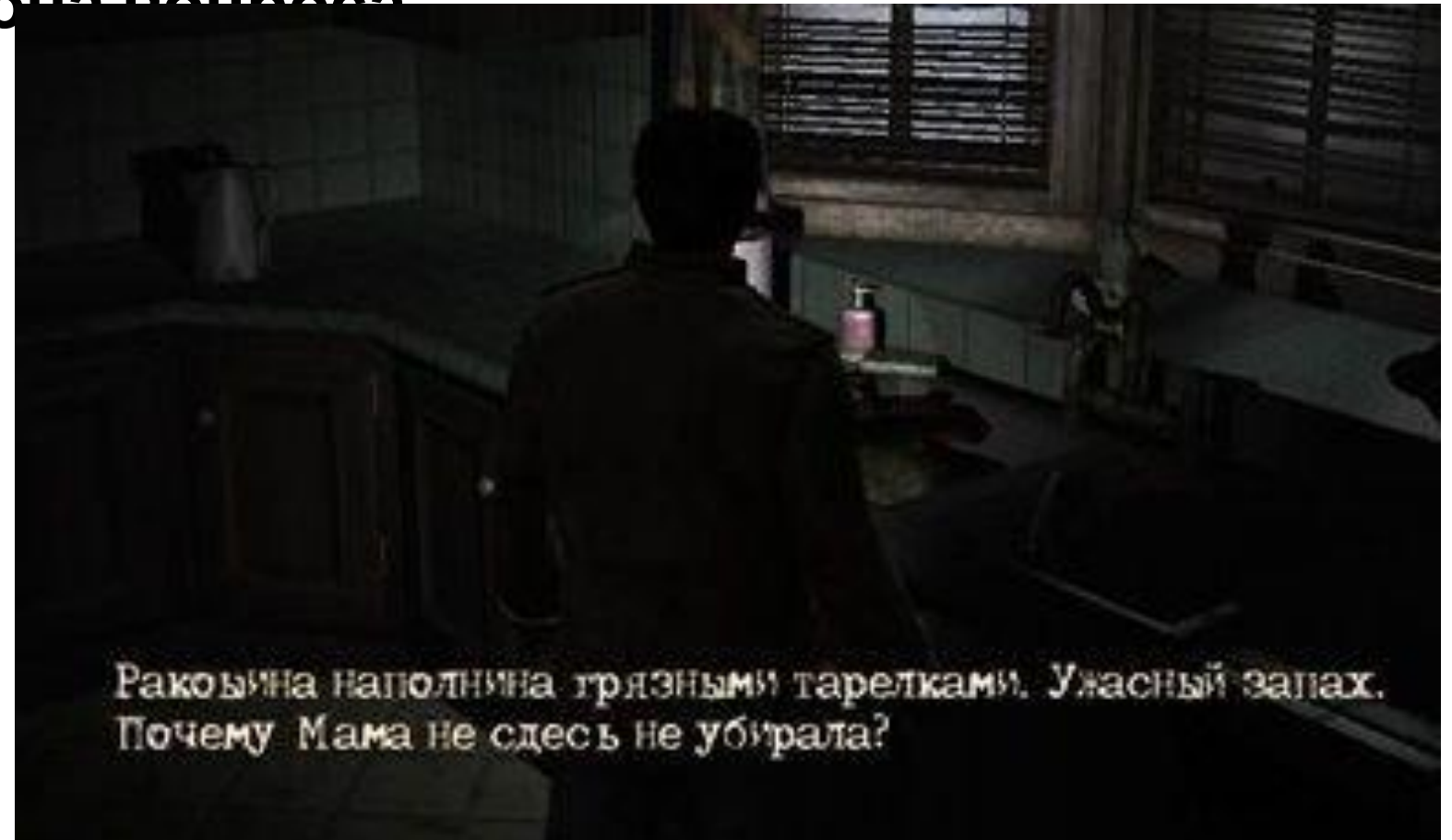
- Осведомленность
- Требовательность к результату
- Иммунитет к ограничениям
- Внимательность
- Инициатива
- Ассортимент
- Независимость
- Бескорыстность
- Отсутствие цензуры (к примеру, сначала вместо «выпилят», я хотела вставить «вы\*\*ут и высушат», чтобы подчеркнуть сложность игры)

# Но нельзя забывать и про недостатки:

- Низкий «профессиональный» уровень

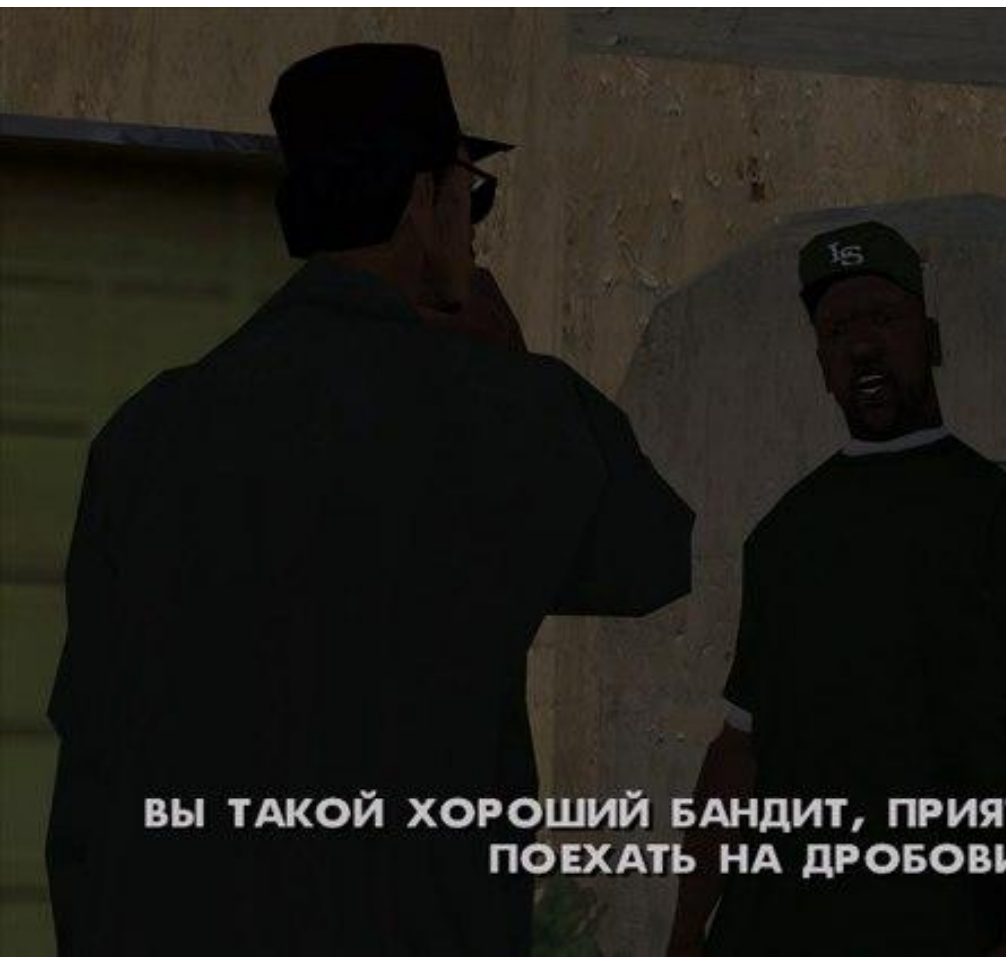
Silent Hill: Homecoming, 2008

- Юридическая сторона вопроса
- Влияние привычки
- Слабая мотивация
- Субъективность
- Потеря смысла
- Методология и терминология
- Ограниченные ресурсы
- Сроки



Раковина наполнена грязными тарелками. Ужасный запах. Почему Мама не здесь не убирала?

# GTA - San Andreas



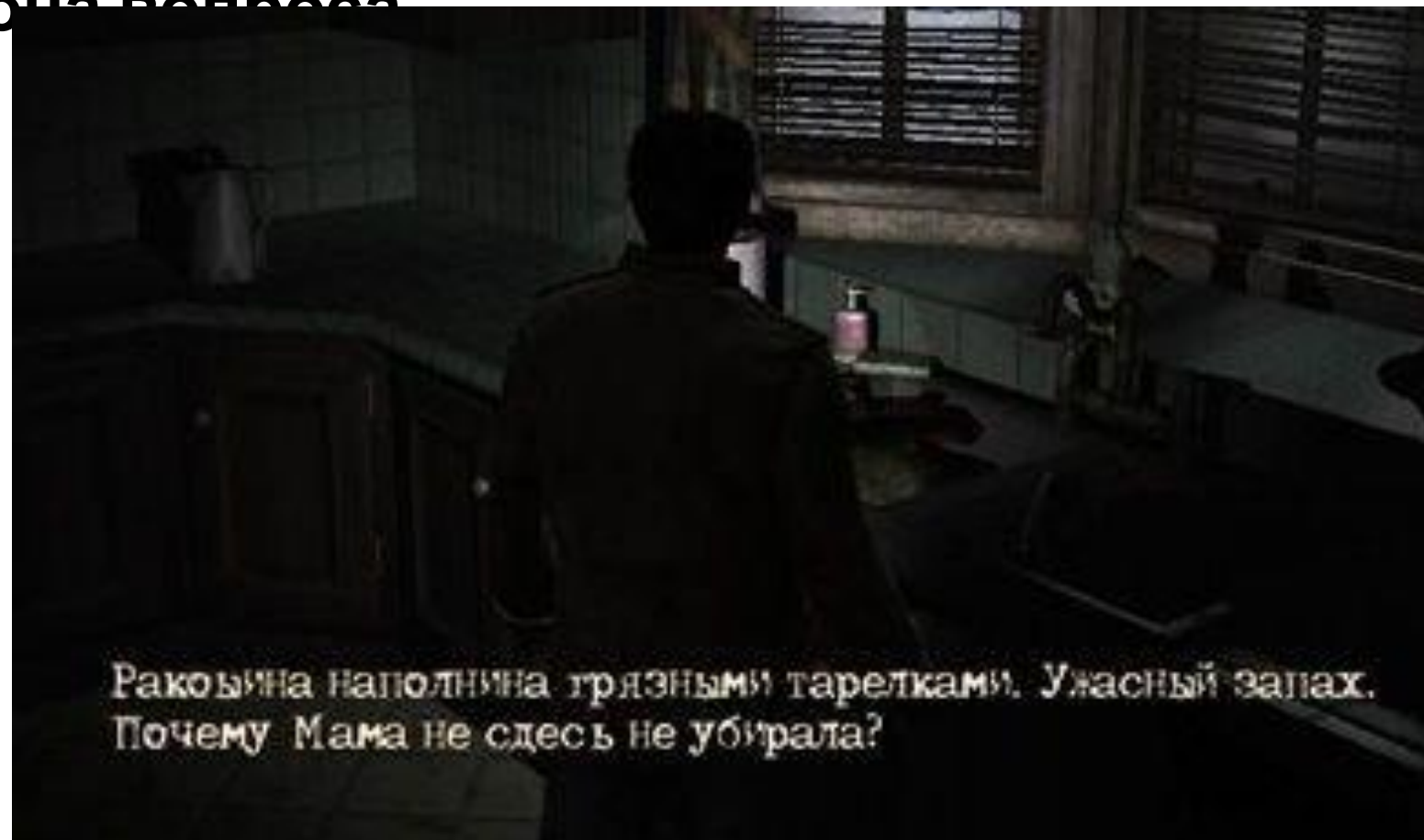
Пиратский  
«потраченный»  
перевод 2004 года



# 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](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](http://shedevr.org.ru/cgi-bin/parse.cgi?id=fan_translation). (Дата обращения: 9.12.2018)