

## ОСОБЕННОСТИ ПРОЦЕССА ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

*М. Д. Морозов*

*Донской государственный технический университет,  
Ростов-на-Дону, Российская Федерация*

Проведён анализ особенностей процесса локализации, в ходе которого продукт изменяется в соответствии с конкретной культурой или рынком. Локализация компьютерных игр является частью разработки игр, но функционирует в собственной сфере. Отмечено, что в настоящее время подавляющее количество пользовательских интерфейсов компьютерных игр полностью локализованы, в отношении звуковой части наблюдаются трудности. В процессе локализации звуковых частей должны использоваться глоссарии. Рассматриваются файлы, форматы и инструменты, используемые локализационными компаниями. Сделан вывод о сложности и многогранности процесса локализации компьютерных игр по сравнению с локализацией других продуктов.

**Ключевые слова:** локализация, компьютерные игры, процесс, трудности перевода, интерактивная развлекательная индустрия, продукт, интерфейс.

**Для цитирования:** *Морозов М. Д.* Особенности процесса локализации компьютерных игр // Вестник Астраханского государственного технического университета. 2019. № 2 (68). С. 59–63. DOI: 10.24143/1812-9498-2019-2-59-63.

### **Введение**

В последнее время в индустрии интерактивного развлекательного программного обеспечения наблюдается значительный рост, без признаков замедления в обозримом будущем. За последние два года совокупная стоимость этого успешного рынка превзошла прогнозируемые кассовые сборы и уверенно их повышает, тогда как не менее популярная музыкальная индустрия давно проиграла битву за первенство на рынке развлечений. Подобная тенденция подтверждает тот факт, что компьютерные игры как жизнеспособный бизнес являются одним из самых прибыльных и перспективных сегментов на ближайшее будущее. Помимо этого, на начальном этапе развития компьютерные игры черпали своё «вдохновение» из голливудских постановок и обязаны своим успехом Голливуду. Однако за последние несколько лет произошло прямо противоположное: компьютерные игры всё чаще служат образцом вдохновения для художественных фильмов, выпускаемых Голливудом.

### **Специфика интерактивного развлекательного программного обеспечения рынка**

На рынке существует современная тенденция к созданию иноязычного интерфейса, широко известная как «локализация многоязычного развлекательного программного обеспечения», которой, к сожалению, часто пренебрегают и проявляют мало участия. В частности, данный процесс сводится до статуса «вредной необходимости», несмотря на то, что локализация продукта является важной фазой в рамках жизненного цикла разработки продукта. Поэтому игнорирование качества выполнения процесса адаптации программного обеспечения к культуре принимающей страны ставит под угрозу время выхода игры на рынок и требует участия всех областей разработки продукта, от производства до маркетинга.

Бесспорный факт заключается в том, что более широкий выбор названий локализуется на основе целевого рынка – тенденция, которая будет только продолжать расти. Семь лет назад большинство названий были выпущены в формате «box & docs», т. е. была переведена только пользовательская документация, при этом очень немногие названия были полностью локализованы (включая аудио). В настоящее время большинство пользовательских интерфейсов компьютерных игр (т. е. собственно текст, который появляется на экране) полностью локализованы, в то время как локализация звуковых частей является неустойчивой [1].

Вышеуказанная тенденция существует на европейских рынках. В частности, наблюдается непрерывный рост выручки от первичных рынков Германии, Франции, Испании и Италии. Например, согласно недавнему исследованию, проводившемуся итальянской ассоциацией разработчиков компьютерных программ Aesvi, в Италии насчитывается 18 млн игроков в компьютерные игры, что составляет 36 % взрослого населения. Итальянский рынок компьютерных игр оценивается более чем в 600 млн евро (более 700 млн долл. США) в год. В то время как в мире компьютерных игр, как считалось в обществе, доминировали мужчины, 40 % всех игроков сегодня являются женщинами. Значит, индустрия компьютерных игр стала более универсальной в отношении возраста и пола.

В то же время развивающиеся рынки Польши, Чехии и России демонстрируют значительные перспективы. В некоторых прогнозах индустрии интерактивного развлекательного программного обеспечения отмечается, что в течение 3–5 лет выручка от этих новых рынков будет опережать все остальные [2].

### **Процесс локализации компьютерной игры**

По сравнению с другими типами локализации продукта, локализация компьютерных игр функционирует в собственной сфере.

Важно отметить, что очень часто процесс локализации компьютерных игр должен происходить в тандеме с разработкой игры на исходном языке, чтобы обеспечить одновременный выход на рынок всех языков. Следовательно, агентству локализации необходимо постоянно радовать клиента: обновлять материалы, разворачивать срочные переводы для частичных сборок продукта и работать в достаточно жёстких сроках.

Различные компоненты и задачи, связанные с локализацией компьютерных игр:

- перевод руководства пользователя;
- локализация пользовательского интерфейса;
- перевод сценария;
- озвучивание;
- локализация графики;
- настольные издательские системы из руководства пользователя;
- тестирование и окончательное обеспечение качества.

Перевод руководств пользователя довольно прост, единственная проблема заключается в применении правильной терминологии, доступной в огромном множестве глоссариев, адаптированных к различным типам форматов. Например, в настоящее время самые популярные названия на рынке доступны для семи основных платформ: PS2, XBox, NGC, PSP, DS, PC и GBA. В течение нескольких лет будет добавлено новое поколение платформ, таких как PS3, XBox 360 и Nintendo Revolution. В противном случае, перевод руководства пользователя компьютерной игры ничем не отличается от перевода руководства пользователя любого другого продукта [3].

Локализация литералов пользовательского интерфейса является более сложной задачей, поскольку текст на целевом языке не может превышать длину исходного языка. Зачастую процесс локализации усложняется полным отсутствием контекста при попытке перевода. Разработчики программного обеспечения тщательно защищают свои продукты, особенно во время разработки, и поэтому довольно часто игра не может быть просмотрена в полном объёме до завершения процесса локализации. Защиту необходимо предпринимать с целью устранения проблем, обнаруженных во время адаптации игры к целевому языку. В этом процессе должны использоваться глоссарии.

Согласно любому типу перевода вышеупомянутый процесс дополнительно усложняется присущей английскому языку простотой. Целевая версия должна отражать все различия в роде и числе, и это рекомендовано сделать без превышения длины текста на английском языке. Как результат – появление неизбежных, непонятных и порой бессмысленных сокращений.

Переводы сценариев становятся ещё более интересными; сценарии компьютерных игр могут легко содержать десятки тысяч слов, аналогичных длине сценариев фильмов. Координация озвучивания и синхронизации губ в пределах доступных временных ограничений действительного английского оригинала является особой проблемой, особенно для таких названий, как «Гарри Поттер» или «Властелин колец», где в дополнение к типичному количеству и размеру связанных глоссариев есть также тома книг и серия фильмов для консультаций [4].

После завершения перевода сценария (после необходимых изменений и обновлений) звук (для тех игр, которые требуют его) является следующим этапом. Качество звукового дубляжа для компьютерных игр идентично дубляжу фильмов: используются одни и те же студии, соблюдаются одни и те же процедуры, а для главных титров используются одни и те же актёры. Во всех остальных случаях используются профессиональные дубляжи. Эта фаза процесса, часто самая критическая и сложная, выполняется с высочайшей степенью фонетической точности режиссёрами дубляжа и связанными с постпродакшн ресурсами. Каждый файл воспроизводится, каждый сегмент обновляется, когда актер изменяет сценарий на лету во время сеанса записи.

Графика для компьютерных игр локализована во многом так же, как и другие продукты.

Тестирование продукта является последним шагом в этом процессе. Иногда это делается самостоятельно клиентом, но чаще агентство по локализации берёт на себя эту ответственность либо внутри компании, либо на сайте клиента (даже если клиент находится на другом конце света). Стоит отметить, что этот лингвистический тест проверяет точность и уместность перевода, в отличие от функциональной проверки, которая диагностирует всю программу, чтобы убедиться, что переведённое программное обеспечение работает точно так же, как исходное программное обеспечение. Как правило, функциональная валидация выполняется штатными специалистами.

### **Качество превыше всего**

Качество локализованной компьютерной игры оценивается часто выше, чем версия на исходном языке. Кроме того, существует строгий процесс проверки качества, который происходит в команде локализации: в переводах Vertigo проверка включает в себя второй этап вычитки и редактирования, за которым следует третья и окончательная редакция, в которой каждое редактирование принимается или отклоняется.

Каждый конкретный компонент продукта должным образом анализируется и проверяется лингвистически. Для очень популярных игр комплексное тестирование проводится для обеспечения согласованности с сопутствующими продуктами. Например, терминология, используемая в локализации компьютерной игры Starship Troopers, должна быть идентична той, что используется в фильме. Точность настолько важна, что часто время, посвящённое на адаптацию игры, превосходит время, затраченное на первоначальный перевод [5].

### **Файлы, форматы и инструменты**

Ещё пару лет назад файлы для перевода поступали в формате Microsoft Word или Excel. Сегодня ситуация меняется в результате запросов и предложений, поступающих от локализационных компаний. Также регулярно используются инструменты, такие как Trados и SDLX, что позволяет создавать архив переводов путём разработки файлов для конкретного использования с этими инструментами. Они являются основными инструментами, облегчающими процесс управления переводом.

Файлы Excel наиболее распространены, поскольку они легко позволяют размещать исходный и целевой тексты в столбчатом формате, а также хранить контекстную информацию, заметки и другую важную информацию в отдельных листах, содержащихся в одном файле. Исключением из этого правила являются разработчики программного обеспечения, которые требуют использования специальных онлайн-инструментов, которые очень эффективны для разработчиков, но иногда вызывают трудности для переводчика, например из-за отсутствия контекста и проверки орфографии [6].

### **Заключение**

Локализация компьютерных игр, без сомнения, очень интересный, захватывающий процесс. Во-первых, поражает широкий выбор тем: от охоты на оленей до космических сражений и парусного спорта. Во-вторых, сложная игра включает в себя все различные типы компонентов локализации от файлов справки до скриптов, от аудиофайлов до DTP и требует привлечения большой группы профессионалов. В-третьих, каждая отдельная фаза процесса должна управляться с высоким уровнем детализации. Последнее касается менеджера проекта, который должен тщательно координировать все различные компоненты процесса, в то же время управляя несколькими обновлениями, отправленными клиентам.

Таким образом, локализация компьютерных игр, по сравнению с локализацией других продуктов, является уникальным, но в то же время сложным и полноценным сегментом индустрии интерактивного развлекательного программного обеспечения в целом.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Программное обеспечение. URL: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Программное обеспечение](http://ru.wikipedia.org/wiki/Программное_обеспечение) (дата обращения: 12.09.2019).
2. Как локализуют игры. URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=4548> (дата обращения: 12.09.2019).
3. Кудрявский П. А., Тейс Г. Н. Руководство по локализации программ. Курск – Великий Новгород, 2004. 219 с. URL: <https://eknigi.org/programmirovanie/33621-rukovodstvo-po-lokalizacii-programm.html> (дата обращения: 12.09.2019).
4. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги // Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. М.: Изд-во ЛКИ, 2008. 117 с. С. 81–91.
5. Каталог игр. URL: <http://oldgames.ru/thesaurus/200/16306> (дата обращения: 12.09.2019).
6. Лавров С. С. Введение в программирование. М.: Наука, 1973. 351 с.

Статья поступила в редакцию 23.09.2019

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

**Морозов Михаил Дмитриевич** – Россия, 344000, Ростов-на-Дону; Донской государственный технический университет; студент кафедры массовых коммуникаций и мультимедийных технологий; [yanina.frost@mail.ru](mailto:yanina.frost@mail.ru).



### SPECIFIC FEATURES OF COMPUTER GAMES LOCALIZATION PROCESS

**M. D. Morozov**

*Don State Technical University,  
Rostov-on-Don, Russian Federation*

**Abstract.** The article describes the peculiarities of the localization process, during which the product changes in accordance with a particular culture or a market. Computer games localization is a part of game development, but it functions in its own environment. It has been stated that at present the overwhelming number of user interfaces of computer games are fully localized, yet with regard to the audio part, difficulties are observed. Glossaries should be used in the process of localizing sound parts. Files, formats and tools used by localization companies are considered. The conclusion is made about the complexity and versatility of the process of localization of computer games compared to the localization of other products.

**Key words:** localization, computer games, process, interpretation difficulties, interactive entertainment industry, product, interface.

**For citation:** Morozov M. D. Specific features of computer games localization process. *Vestnik of Astrakhan State Technical University*. 2019;2 (68):59-63. (In Russ.) DOI: 10.24143/1812-9498-2019-2-59-63.

#### REFERENCES

1. *Programmnoe obespechenie* [Software]. Available at: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Программное обеспечение](http://ru.wikipedia.org/wiki/Программное_обеспечение) (accessed: 12.09.2019).
2. *Kak lokalizuyut igrы* [How to localize games]. Available at: <http://www.lki.ru/text.php?id=4548> (accessed: 12.09.2019).

3. Kudryavskij P. A., Tejs G. N. *Rukovodstvo po lokalizacii programm* [Program localization guide]. Kursk – Velikij Novgorod, 2004. 219 p. Available at: <https://eknigi.org/programmirovanie/33621-rukovodstvo-po-lokalizacii-programm.html> (accessed: 12.09.2019).
4. Lipkov A. *Vsyudu den'gi, den'gi, den'gi* [Everywhere money, money, money]. *Yashchik Pandory: fenomen komp'yuternyh igr v mire i v Rossii*. Moscow, Izd-vo LKI, 2008. 117 p. Pp. 81-91.
5. *Katalog igr* [Catalog of games]. Available at: <http://oldgames.ru/tesaurus/200/16306> (accessed: 12.09.2019).
6. Lavrov S. S. *Vvedenie v programmirovanie* [Principles of programming]. Moscow, Nauka Publ., 1973. 351 p.

The article submitted to the editors 23.09.2019

### **INFORMATION ABOUT THE AUTHOR**

**Morozov Mikhail Dmitrievich** – Russia, 344000, Rostov-on-Don; Don State Technical University; Student of the Department of Mass Communications and Multimedia Technologies; [yanina.frost@mail.ru](mailto:yanina.frost@mail.ru).

