

АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

*Д.Ф. Альмеева (Россия, Самара)
Научный руководитель М.А. Гончарова*

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВИДЕОИГР: КОММУНИКАТИВНЫЙ АСПЕКТ

В статье рассматривается система шаблонов-сообщений, используемых для коммуникации в игре Bloodborne от студии From Software. Одна часть шаблонов представляет собой полноценные предложения, другая – конструкции, которые необходимо дополнить словами из предложенного списка. При переводе возникают проблемы, обусловленные грамматическим строем русского языка.

***Ключевые слова:** видеоигра, локализация, перевод, коммуникация.*

Видеоигра, или компьютерная игра – это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. К компьютерным играм также относят мобильные игры и игры на приставках. Сейчас индустрия видеоигр достигла своего расцвета и предлагает огромный выбор самых разных жанров в любой ценовой категории: от высокобюджетных AAA-игр от крупных и известных компаний до небольших и недорогих игр от независимых разработчиков.

Благодаря глобализации и желанию разработчиков распространить свой продукт в как можно большем количестве регионов возникла необходимость локализации видеоигр [6, с.12].

Языковая локализация – перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определённой страны, региона или группы населения. Под «продуктом» чаще всего подразумеваются программное обеспечение, видеоигры или веб-сайты и тексты. Локализация предусматривает всестороннее изучение целевой культуры и ментальности представителей различных стран, необходимые для правильной адаптации продукта к потребностям отдельных рынков [6, с.16]. Один из аспектов локализации – перевод текстовой части видеоигры. Локализация видеоигр соединяет в себе элементы аудиовизуального перевода и перевода программного обеспечения [6, с.13].

В настоящей работе мы рассмотрим коммуникативный аспект локализации видеоигр на примере игры Bloodborne.

Bloodborne – это так называемый «Action RPG» – поджанр игр, особен-

ностью которого являются продуманный сюжет, а также требование быстрой скорости реакции самого игрока – от студии From Software, игры которой известны своей сложностью и необычной подачей сюжета [4]. Последняя особенность обусловлена биографией главы студии Хидетаки Миядзаки. Будучи ребенком, он очень любил читать, но его семья была бедной и не могла позволить себе книги, а в библиотеке многие книги были слишком сложны для полного понимания. Ему приходилось использовать воображение, чтобы додумывать те места, которые были ему непонятны. Он выступал не только в роли читателя, но и в роли соавтора произведения. Недосказанность и ощущение скрытой грандиозности повествования, которые он испытывал в детстве, стали отличительной чертой игр, разрабатываемых под его руководством [7].

Сюжет в играх Миядзаки не подается прямо: его нужно собирать по частям из описания предметов, немногочисленных диалогов с персонажами, а также из деталей окружения. Недостаточно внимательный игрок может даже пройти игру и не понять, в чем заключалась его цель. В этом плане *Bloodborne* является наиболее ярким примером такого уникального подхода к подаче сюжета: на многие важные сюжетные моменты игра только намекает, но никогда не описывает их прямо, позволяя игроку самому заполнить пробелы в повествовании, что приводит к различным толкованиям сюжета.

Последнее обстоятельство определенным образом влияет на локализацию игры: с одной стороны, как можно более точная локализация текстов игры не позволит потеряться важным для понимания сюжета намекам и подсказкам. С другой стороны, как мне кажется, погрешности локализации также могут способствовать замыслу создателя: у игроков из разных стран сложится своя картина происходящего, они додумают недостающие части сюжета по-своему, и каждый из них станет соавтором своей истории, не похожей на опыт других игроков.

Рассмотрим коммуникативную сторону игры. *Bloodborne* – это отчасти многопользовательская (мультиплеерная) игра, т.е. игра, в которую могут играть одновременно несколько человек. Несмотря на то, что всю игру можно пройти в одиночку, у игроков есть возможность связаться друг с другом.

Один из аспектов мультиплеерной игры – это система сообщений. Каждый игрок может оставлять в мире игры записки, которые смогут прочитать другие игроки. *Bloodborne* – это довольно мрачная игра в духе готического хоррора, и одной из целей создателей было заставить игрока почувствовать себя беззащитным, испуганным и одиноким. С помощью сообщений игроки могут подбадривать друг друга, давать советы, предупреждать об опасностях. Но при этом они могут поступать и наоборот: обманывать друг друга и вести к провалу.

Сообщения строятся по шаблонам, которые бывают двух видов:

- полноценные предложения, например «*take a step forward*», «*turn back*», «*don't be fooled*» и т.д.;
- конструкции, в которые необходимо вставить недостающие слова, например «*fear ****», «*remember ****», «*time for ****» и т.д.

Конструкции можно дополнить, выбрав слово из списков, данных в самой игре и разделенных по темам: «Существа», «Люди», «Действия «А», «Действия «Б», «Места/вещи», «Сведения». В одном сообщении можно использовать сразу два шаблона, и для их связки предлагаются следующие слова и сочетания: «*and*», «*but*», «*or*», «*therefore*», «*eventually*», а также запятая. С помощью шаблонов можно строить достаточно сложные предложения, например «*Trap waits ahead, don't be fooled*».

В английском языке с конструированием сообщений по шаблону нет никаких проблем, так как существительные не нужно изменять по падежам. Проблемой перевода такого рода сообщений является то, что в русском существительные всегда должны быть в соответствующем падеже, например «*бойся*» + Р.п., «*помни*» + В.п. и т.д. Поскольку этого не происходит, сообщение, которое на английском звучит как «*fear beast*», на русском будет выглядеть как «*бойся чудовище*», а фраза «*time for elderly*» – как «*время для старожилы*».

Такие ошибки в согласовании часто критичны для понимания смысла сообщения: записки выглядят как бессвязный набор слов, что затрудняет коммуникацию между игроками. В то же время коммуникация – один из важных аспектов мультиплеерных игр, и проблемы перевода, затрудняющие общение между пользователями, приводят к тому, что они получают меньше удовольствия от процесса игры.

ЛИТЕРАТУРА

1. Болотина М.А., Кузьмина Е.В. Лексические проблемы перевода компьютерных игр // Вестник Балтийского федерального университета им. И.Канта. 2019. №1. С.43-50.

2. Муравьева Д.Д., Яренчук Е.Э. Локализация и перевод. К вопросу локализации компьютерных игр // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. Курск. № 5. 2018. С 32-37.

3. Рюкова А.Р., Филимонова Е.А. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр // Вестник Башкирского университета. Уфа. Т.21. № 4. С. 968-973.

4. Ascher F. Narration of Things – Storytelling in Dark Souls via Item Descriptions [Электронный ресурс]. URL: https://www.academia.edu/12025093/Narration_of_Things_-_Storytelling_in_Dark_Souls_via_Item_Descriptions?auto=download (дата обращения 17.04.2019).

5. Bloodborne™: Game of the Year Edition [Электронный ресурс]. – https://store.playstation.com/ru-ru/product/EP9000-CUSA03173_00-BLOODBORNE0000EU (дата обращения 15.04.2019)

6. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation // The Journal of Specialised Translation. 2004. Issue 6. P. 10-21.

7. Parkin S. Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious' [Электронный ресурс]. – <https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview> (дата обращения 17.04.2019).