

БЕЛАРУСКАЯ ЛАКАЛІЗАЦЫЯ КАМП'ЮТАРНЫХ ГУЛЬНЯЎ

Шакель Р.В., Лазарэнка А.А.

*Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь*

Албут А.А. – магістр філ. навук

Разглядаецца бягучы стан спроб беларускай лакалізацыі камп'ютарных гульняў і даецца прагноз аб перспектывах падобных ініцыятыў. Беларуская лакалізацыя – спосаб мякка знаёміць беларусаў з іх мовай, папулярываваць яе, узбагачаць слоўнікавы склад.

У сучасным свеце амаль кожны падлетак задумваўся пра тое, каб стварыць сваю ўласную гульню. Няма розніцы, ці будзе гэта гульня з карткамі ды медытатывнай музыкай або ж кіберспартыўны шутар ад першай асобы. А ці магла б з'явіцца і стаць фінансава паспяховай гульня, першапачтокова распрацаваная на беларускай мове? Сэнс такога праекта прасты – ненавязлівая папулярывацыя нацыянальнай мовы, а таксама павышэнне згуртаванасці народа. Такім чынам, мэта работы – выявіць ступень рацыянальнасці выкарыстання беларускай мовы ў гульнях на дадзены момант. У тэорыі дадзеная тэма спрыяе пашырэнню беларускай мовы сярод насельніцтва, лепш знаёмячы моладзь з іх мовай. На практыцы ж распрацоўка такой тэмы дазволіла б ацаніць, ці выгадныя ўвогуле гульні, скіраваныя на беларускамоўную аўдыторыю. Наша задача – вывучэнне і ацэнка наяўных камп'ютарных гульняў з беларускай лакалізацыяй, мадыфікацыяй на беларускай мове.

Штогод стваральнікі гульняў, фільмаў і кніг выдаткоўваюць сур'ёзныя сродкі на лакалізацыю, паколькі гэта дазваляе зарабіць яшчэ больш, пашыраючы аўдыторыю, не робячы ўсё ж звышвялікіх і неапраўданых укладанняў. Аднак лакалізацыя – гэта вельмі складаны і працаёмкі працэс, у які можа быць уцягнута агромністая колькасць людзей, якія прафесійна навучаныя такой працы. Недастаткова добра ведаць мовы, каб удала лакалізаваць. Неабходна таксама адчуваць і лавіць сэнс, задумку, што закладваў у твор аўтар, дасканальна ведаць тонкасці моў, з якой і на якую трэба перакладаць, а таксама ўмець адаптаваць выразы, не зразумелыя замежнай аўдыторыі (гаворка пра ідыяматычнасць мовы і прэцэдэнтныя феномены).

Вялікую долю кантэнту, які мы спажываем, займаюць кіно і камп'ютарныя гульні. А ў іх важна, акрамя даслоўнага перакладу, правільна перадаць яшчэ і значэнне, слэнг, жаргон, голас і інтанацыю герояў. Гэта патрабуе вялікага майстэрства акцёраў агучкі. Каб пазбегнуць нейкіх недарэчнасцей студыі, што робяць свой кантэнт, часцяком увогуле забараняюць перакладаць яго на іншыя мовы. Яскравы прыклад – студыя Rockstar Games, вядомая такімі сваімі серыямі гульняў, як GTA I RDR. Хаця субтытры на іншай мове і можна ўключыць, іх гульні маюць толькі англійскую агучку.

Яшчэ адным прыкладам лакалізацыі з'яўляецца такая гульня, як Counter Strike: Global Offensive. Кампанія Valve, апрача простага перакладу на кітайскую, таксама прыбрала выявы чарапоў на варыянтах афармлення дэвайсаў, адключыла 3D-мадэлі асяроддзя з непажаданай сімволікай.

Зараз у стужцы навін можна бачыць паведамленні пра пераклады на беларускую мову фільмаў накшталт «Зялёная кніга», але такое бывае рэдка. Ёсць добры сэрвіс, які робіць акцэнт на беларускай лакалізацыі папулярных серыялаў і фільмаў – гэта Voka. Таксама згадаем праект перакладу японскай анімацыі на беларускую мову Anibel. Гэта некамерцыйнае таварыства па беларусізацыі анімэ і мангі, гэта значыць, іх дзейнасць трымаецца на энтузіязме.

Падтрымка вялікай колькасці моў у камп'ютарных праграмах называецца мультымоўем. Складанасць заключаецца ў тым, што адна справа – перакласці фільм, працягласцю дзве гадзіны, а зусім іншая – рэгулябельную гульню з ворахам лагічных і сюжэтных разгалінаванняў і кантэнтам на 100 гадзін. Фанаты Fallout 4 дагэтуль не могуць пераагучыць гульню на рускай мове, што ж тады гаварыць пра нашу мову.

Ёсць гульні з натыўнай падтрымкай беларускай мовы. Гэта такія гульні, як World of Tanks, Legends of Eisenwald, Minecraft і інш. Недахопам гульні World of Tanks з'яўляецца нязручнасць для карыстальніка. Калі ён раптам вырашыць змяніць мову гульні на беларускую, яму давядзецца выдаліць і наноў усталяваць гульню. Гэта можа лёгка пераканаць іграка не спрабаваць пагуляць па-беларуску. Legends of Eisenwald проста з'яўляецца неблагой гульні, выпушчанай амерыканскім выдаўцом. І факт дазволу з боку выдаўца выдаткаваць час на дабаўленне нашай мовы цудоўны.

Больш незвычайным феноменам з'яўляецца гульня Minecraft, на якую яшчэ колькі гадоў назад моцны ўплыў аказвала супольнасць (нягледзячы на тое, што правы на гульню належаць Microsoft). На спецыяльным сайце можна было прапанаваць свой варыянт перакладу. І так падтрымлівалася вельмі шмат моў, уключаючы і беларускую. Але ў сувязі з некаторымі праблемамі галасавання на сайце было вырашана прызначыць адказных за пераклад на тую ці іншую мову. У нас таксама ёсць свой перакладчык.

Але не заўсёды супольнасці вырашаюць, што будзе дададзена ў канчатковы прадукт. У такім выпадку добрым варыянтам з'яўляецца стварэнне мадыфікацый – дадатковых надбудоў над асноўнай гульні. Існуе менавіта такі пераклад на беларускую мову для Mount & Blade II: Bannerlord.

На сёння ёсць шмат магчымасцей развіць сваё веданне беларускай мовы праз гульні. Адным з самых яркіх прыкладаў будзе гульня SIGame ад аўтара Уладзіміра Хіла. У дадзенай гульні вы можаце ўласна задаваць пытанні на любую тэматыку. Магчыма запытацца як пра лексіку беларускай мовы, так і пра гістарычныя факты. Пісаць пытанні можна на любой мове. Гэта значыць, гульня з'яўляецца выразным прыкладам лёгкага спосабу самому дадаць беларускую мову ў гульні.

Гульні з прэшапачатковай падтрымкай беларускай мовы вельмі мала, а калі і ёсць падтрымка беларускай, то з ёй могуць узнікнуць праблемы. Сітуацыю да лепшага змяняюць гульнівыя мадыфікацыі і адны ад супольнасцей, але зараз гэта не вельмі пашырана. Такім чынам, нягледзячы на тое, як бы нам ні хацелася папулярызаваць беларускую мову, варта прызнаць, што ў дадзены момант пры распрацоўцы гульні нават з Беларусі гэта задача не з'яўлялася б першаснай. Аднак у тэорыі ідэя беларускай лакалізацыі даволі перспектыўная, асабліва з улікам попыту на павелічэнне колькасці гульні на беларускай мове.