

ЧТО ТАКОЕ ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ДЛЯ ЧЕГО ОНА НУЖНА

Яхья-заде С.С.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Петрова Н.Е. – к.филол.н., доцент

Данная статья посвящена процессу локализации компьютерных игр, который представляет собой адаптацию видеоигр к конкретной аудитории с учётом языка, культуры и предпочтений. Рассматривается, как в рамках этого процесса осуществляется перевод текстового, звукового и графического интерфейса, а также адаптация содержания игры к требованиям целевого рынка.

Локализация компьютерных игр – это процесс адаптации видеоигры к конкретной аудитории с учетом её языка, культуры и предпочтений. При этом осуществляется перевод текстового, звукового и графического интерфейса игры, а также адаптация её содержания к требованиям целевого рынка. Одним из важнейших элементов локализации является перевод игрового текста, включая меню, внутриигровые диалоги и другие необходимые тексты. Для этого требуется команда профессиональных переводчиков, свободно владеющих как исходным, так и целевым языком. Помимо перевода текста, локализация может включать в себя адаптацию звукового сопровождения игры, например, закадрового голоса, звуковых эффектов и музыки, в соответствии с культурными и языковыми предпочтениями целевой аудитории. Целью локализации является создание удобного и приятного пользовательского интерфейса для игроков в целевом регионе или стране. Что касается графического интерфейса пользователя (GUI), то локализация предполагает адаптацию визуальных элементов игры и элементов управления к культурным предпочтениям целевой аудитории. Например, размер и расположение кнопок или экранов могут быть скорректированы с учетом культурных предпочтений, таких как чтение слева направо или справа налево [1].

Локализация компьютерных игр необходима по нескольким причинам. Вот некоторые из них, по которым локализация необходима разработчикам и издателям видеоигр для выхода на глобальную аудиторию:

1. Улучшение доступа на рынок: локализация позволяет разработчикам охватить более широкую аудиторию, что может помочь им расширить свою долю на рынке. Адаптируя свои игры к различным языкам и регионам, разработчики могут привлечь новых игроков, которые в противном случае не смогли бы понять игру на языке оригинала.

2. Повышение удовлетворённости игроков: локализация способствует улучшению общего впечатления игроков от игры. Перевод текста, звукового сопровождения и графического интерфейса игры на родной язык игрока позволяет разработчикам гарантировать, что игроки смогут в полной мере насладиться игрой. Это позволяет повысить вовлечённость и удовлетворённость игроков, что ведет к росту их лояльности и более точному распространению информации.

3. Повышение узнаваемости и лояльности к бренду: локализация может способствовать повышению узнаваемости и лояльности к бренду. Предоставляя игрокам локализованную версию игры, разработчики могут способствовать формированию более преданной и вовлечённой базы игроков. Это может привести к повышению узнаваемости и лояльности к бренду, что поможет выстроить долгосрочные отношения с игроками.

В целом локализация необходима разработчикам и издателям видеоигр, которые хотят выйти на мировую аудиторию. Инвестируя в процесс локализации, разработчики могут улучшить доступ на рынок, повысить удовлетворённость игроков, узнаваемость и лояльность к бренду, что приведет к росту доходов и успешному развитию бизнеса [2].

Несмотря на то, что локализация может дать разработчикам и издателям видеоигр множество преимуществ, она также сопряжена с рядом проблем, которые необходимо решать. Назовём некоторые из них:

1. Стоимость: локализация – это трудоёмкий и дорогостоящий процесс, который может стать серьёзным препятствием для разработчиков или небольших студий. Стоимость найма профессионалов для перевода и адаптации игрового контента может быть значительной, и разработчики должны быть готовы инвестировать в этот процесс, если они хотят выйти на мировую аудиторию.

2. Языковые и культурные различия: могут создавать трудности в понимании и адаптации содержания игры для целевого рынка. Переводчики должны знать как исходный, так и целевой языки, а также культурные нюансы и предпочтения целевого рынка. Это может отнимать много времени и быть трудновыполнимым.

3. Технические требования: в каждом регионе или на каждой платформе могут быть свои технические требования, такие как разрешение экрана, форматы звука и способы ввода. Это означает, что разработчики должны тратить время и ресурсы на адаптацию своих игр к этим требованиям, что может быть трудоёмким и дорогостоящим.

4. Контроль качества: его обеспечение может представлять собой серьёзную проблему. Разработчики должны убедиться, что перевод и адаптация точны, соответствуют культурным особенностям и отвечают потребностям игроков на целевом рынке.

5. График производства: процесс локализации может также повлиять на график производства игры. Разработчикам приходится выделять время и ресурсы на процесс локализации, что может привести к задержке выпуска игры или потребовать дополнительных ресурсов для поддержания проекта в рабочем состоянии.

В целом локализация компьютерных игр может принести значительные преимущества, но при этом возникает ряд проблем, которые необходимо решать. Разработчики должны быть готовы инвестировать в этот процесс, эффективно распределять ресурсы и обеспечивать его эффективное выполнение, чтобы реализовать потенциальные преимущества локализации [3].

Мы считаем, что, хотя локализация компьютерных игр сопряжена с рядом трудностей, она необходима разработчикам и издателям видеоигр, которые хотят выйти на глобальную аудиторию. Преимущества локализации, включая расширение доступа на рынок, повышение удовлетворённости игроков, улучшение узнаваемости и лояльности к бренду, могут привести к росту доходов и успеху бизнеса. Однако для реализации этих преимуществ разработчики должны быть готовы инвестировать в процесс локализации, эффективно распределять ресурсы. Локализация требует значительных затрат времени, денег и опыта, а также может повлиять на график производства и контроль качества игры.

Таким образом, локализация компьютерных игр требует значительных ресурсов и опыта, однако она является важнейшим шагом для разработчиков и издателей видеоигр, стремящихся выйти на мировую аудиторию. Понимая процесс и проблемы локализации, разработчики могут эффективно инвестировать в процесс локализации, гарантируя, что их игры будут переведены точно, соответствовать культурным особенностям и удовлетворять потребности игроков на целевом рынке. В заключение следует подчеркнуть, что локализация не только расширяет доступность игр, но и способствует улучшению общего впечатления пользователей. Перевод текста, адаптация звукового сопровождения и графического интерфейса на родной язык игрока создают более глубокое взаимодействие, повышая удовлетворённость и вовлечённость.

Список использованных источников:

1. Что такое локализация компьютерных игр? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hsbi.hse.ru/articles/lokalizatsiya-kompyuternykh-igr/>. – Дата доступа: 25.11.2023.
2. Почему необходима локализация компьютерных игр? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://mk-translations.ua/ru/blog/zachem-nuzhna-lokalizaciya-igr/>. – Дата доступа: 25.11.2023.
3. Проблемы локализации компьютерных игр. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sialia.global/2019/08/14/game-localization/>. – Дата доступа: 25.11.2023.