

## ТЕОРИЯ ПЕРЕВОДА И ЛОКАЛИЗАЦИИ



УДК 81'25

DOI: 10.55959/MSU2074-6636-22-2023-16-3-7-21

### ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ВИДЕОИГР И ОЦЕНКА ИХ ВЛИЯНИЯ НА ЛОКАЛИЗАЦИЮ

**Арищенко Станислав Игоревич**

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова,  
г. Москва, Россия

Для контактов: lilaysisstanislav@yahoo.com

**Аннотация.** Проблема несовершенства сценарной и иных составляющих в различных продуктах сферы цифровых развлечений в настоящее время часто становится объектом исследования учёных, представляющих сферу научных интересов различных дисциплин. Основное внимание данной статьи сконцентрировано на локализации продуктов масс-медиа. Качество финального локализованного игрового продукта зависит от множества факторов, среди которых и так называемые игровые условности. Под игровыми условностями понимаются различного рода особенности разработки видеоигр, встреча с которыми может оказывать на игрока различное эмоциональное влияние. В качестве материала для настоящего исследования были выбраны тексты следующих видеоигр: Final Fantasy Chrystal Chronicles, Spider-Man и GTA: San Andreas. Как показало исследование, наиболее распространённым приёмом нейтрализации «сюжетных дыр» и других игровых условностей, обнаруженных игроками и не замеченных разработчиками, является сценарная корректировка. Внесение изменений в сценарий видеоигры позволяет с минимальными трудозатратами и материальными инвестициями свести к минимуму негативный эмоциональный эффект, оказываемый на игрока по мере продвижения по игровому процессу. Помимо внесения сценарных корректировок применяется также и переход между семиотическими системами, осуществляемый с помощью средств 3D-графики. В итоге были выявлены и сформулированы пути нейтрализации негативного влияния игровых условностей на игроков. Материалы и примеры, приведённые в данном исследовании, могут быть использованы в практической деятельности

переводчиков сферы цифровых развлечений и начинающих специалистов по локализации видеоигр, а также на занятиях у студентов лингвистических специальностей, изучающих основы локализации программных продуктов.

**Ключевые слова:** разработка видеоигр, локализация видеоигр, игровой сеттинг, игровой сценарий, переводческие стратегии, субтитрование

**Для цитирования:** *Арищенко С.И.* Особенности разработки видеоигр и оценка их влияния на локализацию // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода, 2023. № 3. С. 7–21. DOI: 10.55959/MSU2074-6636-22-2023-16-3-7-21

Статья поступила в редакцию 23.03.2023;  
одобрена после рецензирования 15.11.2023;  
принята к публикации 25.11.2023.

## VIDEO GAME DEVELOPMENT FEATURES AND ASSESSMENT OF THEIR IMPACT ON LOCALIZATION

**Stanislav I. Arishchenko**

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia

For contacts: lilaysisstanislav@yahoo.com

**Abstract.** The problem of inconsistency of the scenario and other soft- and hardware aspects of various digital entertainment products is becoming more and more popular among the scholars from various scientific areas. The main aim of this paper is analyzing the localization issues of mass-media products as well as videogame localization. The quality of an in-game experience of a localized videogame depends on a variety of factors and the most significant of them are the so-called gameplay issues. Under the term “gameplay issues” gamers and researchers often understand the features of videogame development. Facing these features could trigger different emotional reactions among the players. As a material for this paper several in-game textual materials have been chosen, viz.: Final Fantasy Chrystal Chronicles, Spider-Man and GTA: San Andreas. As the research has shown, the most usable and suitable technique for neutralizing the negative influence to the gamers caused by gameplay issues is the correction of the videogame scenario. Thus developers and localization specialists can minimize all negative influence in a fast and cheap way. However,

---

© Arishchenko S.I, 2023

scenario correction is not the only technique used during the development and localization processes of a videogame's lifecycle. Here could also be mentioned another way to avoid negative emotional reactions: intersemiotic transferring. By using the toolkit of 3D visualization software a wide variety of gameplay issues could be neutralized. This technique shows itself at its best when it comes to censorship issues. In conclusion, several ways of neutralizing the negative effect of the gameplay issues have been discovered and formulated. The materials and examples mentioned in this paper could be applied in the industrial practice of the digital media localization specialists as well as used by beginners in the field of localization. Moreover, this paper could be of help to students looking for scientific information about the highly specialized translation practices.

**Keywords:** videogame development, videogame localization, videogame setting, scenario, translation strategies, subtitling

**For citation:** *Arishchenko S.I.* (2023) Video game development features and assessment of their impact on localization. *Vestnik Moskovskogo Universiteta. Seriya 22. Teorija Perevoda — Moscow University Bulletin on Translation Studies.* 3. P. 7–21. DOI: 10.55959/MSU2074-6636-22-2023-16-3-7-21

This article was submitted on March 23, 2023;  
approved after reviewing on September November 15, 2023;  
accepted for publication on November 25, 2023.

## Введение

Видеоигры, сущность которых заложена в двух концептах — концепте продукта и концепте произведения искусства, преподносят игрокам и исследователям индустрии значительные объёмы материала, представляющего определённый интерес. Говоря о локализации видеоигр, важно уделить внимание такому разделу, как игровые условности. Под игровыми условностями подразумевается широкий спектр действий разработчика, с помощью которых достигается финальная точка игрового процесса — окончание игры. Игровые условности имеют под собой разное основание, однако, среди многообразия причин, вызвавших появление тех или иных условностей можно выделить основные категории:

- Несовершенство программной составляющей
- Несовершенство аппаратной составляющей
- Сценарные особенности
- Малый бюджет
- Низкая квалификация персонала в фирме разработчика или в фирме локализатора

Каждая из описанных выше категорий, обуславливается конкретными действиями разработчика, оказывающими непосредственное влияние на игровые условности, задействованными для усложнения или облегчения продвижения игрока по сюжету. С одной стороны, для локализаторов игровые условности представляют интерес, но с другой стороны содержат в себе множество трудностей, для решения которых может не хватить семиотической системы естественных языков (Якобсон, 1978: 16). Интерес представляют подходы локализаторов к адаптации тех или иных игровых условностей, и их передача между версиями видеоигры на различных языках. Любая игровая условность для локализатора представляется вызовом, требующим зачастую нестандартного подхода к его разрешению (Гарбовский, 2015: 4–5). Существует несколько основных подходов к адаптации игровых условностей разработчиками и локализаторами:

- Корректировка сценария
- Использование уточнений и примечаний
- Переход между семиотическими системами
- Творчество фанатов видеоигр

О последнем пункте в данной классификации необходимо упомянуть отдельно, т.к. официальные локализации для видеоигр на некоторых языках не всегда доступны, и единственным источником таковых становится фанатская база какого-либо игрового проекта.

### **Подходы к нейтрализации игровых условностей**

Основным же подходом локализаторов к тем или иным игровым условностям являются различного рода сценарные корректировки. Внесение изменений в сценарий видеоигры с целью объяснения или раскрытия какой-либо игровой условности представляется как разработчику, так и локализатору, методом наименьшего сопротивления. Причём вносятся подобные изменения уже в апостериорном порядке, после запуска видеоигры на рынок и после полного прохождения игроками. Именно с помощью игроков разработчик, а вместе с ним и остальные участники процесса создания видеоигры узнают, что в сюжете видеоигры существует так называемая «дыра», которую нужно срочно закрыть, либо объяснить, откуда она взялась, и не является ли она, своего рода, отличительной особенностью данной видеоигры, либо данного разработчика. «Сюжетные дыры», с одной стороны, могут быть явными, а могут быть скрытыми или неявными при первом прохождении, с другой. В случаях с явными «сюжетными дырами» достаточно краткого

объяснения от разработчика, и внесения изменений в сценарную часть игры, посредством включения данного объяснения в игровой мир. Видеоигра, в отличие от кино или книги, даже после своего непосредственного релиза не является законченным продуктом по своей сути, а поддержка разработчиками своего продукта может продолжаться долгое время. Поэтому внесение изменений в сюжет в случае явной «сюжетной дыры» не представляет особых сложностей для локализаторов и разработчика, и та история, которую хочет рассказать сценарий видеоигры, не рассыпается даже при наличии «сюжетной дыры», а саму видеоигру не придётся переделывать с нуля. Неявные же «сюжетные дыры» таят в себе множество подводных камней для разработчика и для локализатора, т.к. ни разработчик, ни локализатор могут даже о них не догадываться. О подобных «сюжетных дырах» могут не догадываться и сами игроки, которым предстоит продвигаться по игровому процессу. Сценарные просчёты такого рода пусть и скрыты от многих глаз, однако находятся особо искушённые игроки, которые, в итоге, смогут их обнаружить и сообщить общественности. При разрешении подобных просчётов в сценарии возникает следующий вопрос: «Кто должен взять на себя ответственность за исправление этих просчётов?» С одной стороны, если подобный просчёт раскроется на этапе анализа текстового материала перед локализацией видеоигры на одном из языков, то ответственность за корректировку должен взять на себя локализатор, как первое лицо, обнаружившее «сюжетную дыру». С другой стороны, без прямого указания разработчика, являющегося непосредственным заказчиком этой локализации, вносить изменения в сюжет запрещается, т.к. различия в версиях видеоигры на разных языках строго регламентированы. В то же время с точки зрения разработчика, отвечающего за программную составляющую видеоигры, можно придерживаться парадигмы о том, что «если в видеоигре не существует видимых и неустраняемых ограничений для продвижения по игровому процессу, и достижения его окончательной цели, то видеоигра готова к выходу в свободную продажу». Следующим, не менее часто используемым, подходом локализаторов к адаптации игровых условностей выступает использование уточнений и примечаний. При анализе данного подхода необходимо сделать акцент на типе игровых условностей, для которых справедлив этот подход. Совокупность действий по уточнению и примечанию при появлении игровых условностей является чисто лингвистической, поэтому данный подход представляет особый интерес для исследования. Уточнения и

примечания, применяемые локализаторами, зачастую появляются в виде субтитров внизу экрана, когда игрок встречается с чем-либо, о чём он может быть не осведомлён. Так, говоря о субтитрах, необходимо принять во внимание тот факт, что посредством субтитрования не представляется возможным уточнить и объяснить весь спектр игровых условностей, а это, в свою очередь, означает, что данный подход используется в нише игровых условностей, имеющих языковой базис. К примеру, разработчиком предусмотрено использование определённого вида лексики, характерной для конкретной временной эпохи, проще говоря, архаичной лексики. Хотя использование архаичной лексики и должно быть учтено в руководстве по стилю, она может не появляться в речи персонажей и не быть частью видеоигрового сеттинга, а, к примеру, быть частью некоторых игровых зон (локаций). Рассмотрим краткий пример, иллюстрирующий использование уточнений в субтитрах.

Предположим, что подконтрольный игроку персонаж, прибывает на корабле в морской порт, расположенный в игровой локации, являющейся оммажем на все порты Юго-Восточной Азии. Временной отрезок, в который происходят данные события, предположим, XXII век. Сойдя с корабля, первое, что попадается на глаза игроку — это бар на пристани. Так, в данной локации встречаются характерные черты всех азиатских стран, в т.ч. и национальные языки: корейский, китайский, японский, вьетнамский и др. Естественно, под влиянием прошедших лет, языки прошли долгий путь эволюции, и многие лексические единицы стёрлись из памяти поколений. Отсюда, бар, который увидел игрок, носит название «Ситибукай». Наводя мышью камеру на яркую неоновую вывеску бара «Ситибукай», игрок может увидеть следующую цепочку субтитров:

*Линия 1:* Бар «Ситибукай» (яп. 七武海 — *Shichibukai*, семь воинов моря — *досл. рус.*).

*Линия 2:* Ситибукаями во вселенной One Piece называли семь сильных пиратов, приглашённых на службу правительству для борьбы с другими пиратами (Fandom, 2009).

*Линия 3:* Непереведённое «Ситибукай», которое часто встречается в переводах фанатов и самого фэндома, является японским термином, созданным Одой, который буквально означает «Семь Военных Офицеров (моря)», когда переводится непосредственно на английский язык (Там же, 2009).

Несмотря на некоторую оторванность от видеоигрового контекста 2-й и 3-й линий субтитров, они указывают на происхож-

дение термина «Ситибукай» и вселенную, из которой он был взят, тем самым показывая игроку на аллюзию, воссозданную разработчиком в процессе работы над визуальным окружением видеоигры. Данный пример иллюстрирует, как с помощью субтитрирования можно уточнить игровую условность, имеющую в своём базисе лингвистическую составляющую. Подобный способ нейтрализации игровых условностей может быть применён при локализации текстовых материалов видеоигр, использующих различную стилистически окрашенную лексику.

Наиболее редким и сложным принципом адаптации игровых условностей служит переход между семиотическими системами. (Якобсон, 1978: 17–18). Существуют разновидности игровых условностей, для адаптации которых недостаточно мощностей знаковой системы языка. Обычно к этим игровым условностям относятся те, что упоминаются в первых двух пунктах приведённой во введении классификации. К примеру, с помощью субтитрирования не представляется возможным описать, почему разрешение экрана в видеоигре именно 640 × 480 пикселей, а не любое другое.

### **Примеры игровых условностей и путей их преодоления в локализации.**

#### **Final Fantasy Chrystal Chronicles и насильственный кооперативный гейминг**

Нередки случаи, когда разработчику требуется продукт определённого жанра, заточенный под конкретную игровую платформу или под конкретный тип игрового процесса. Именно к таким продуктам может быть отнесена видеоигра Final Fantasy Chrystal Chronicles для игровой платформы Nintendo GameCube. Сама философия игровой консоли от Nintendo подразумевала упор на кооперативное взаимодействие между несколькими игроками. Наличие 4 портов под геймпады и возможность подключения к интернету позволяло игрокам практически всегда оставаться в игре. Final Fantasy Chrystal Chronicles — видеоигра в жанре Action-RPG или боевика с ролевыми элементами. Игроку подконтролен отряд из 4 персонажей, которым и предстоит продвигаться по игровому сюжету. Сюжет строится вокруг вымышленного мира, окружённого убивающим всё живое газом — «миазмом». Деревни и другие поселения защищаются от «миазма» с помощью особых волшебных кристаллов, но волшебная сила кристаллов не бесконечна, а постепенно расходуется. Когда у кристалла иссякает сила, каждая деревня собирает отряд из жителей и отправляет его на поиски

«мирры» — особой жидкой субстанции, способной наполнять кристаллы волшебной силой. Учитывая фокус этой видеоигры на кооперативную составляющую, персонажами могут управлять и 4 разных игрока, играющих с одной приставки. Почему же кооперативный игровой процесс Final Fantasy Chrystal Chronicles можно считать насильственным? (YouTube, 2022). Всё дело в нарочитом желании разработчиков погрузить игрока в кооператив, создавая игровую условность, вокруг которой целиком строится сюжет игры. Говоря о видах игровых условностей, данную можно отнести к особенностям программной составляющей. Таким образом, самим разработчиком в коде видеоигры указаны параметры, при которых персонаж погибнет, выйдя за пределы защитного купола своего отряда. Игроков программно заставляют держаться как можно ближе друг к другу и не разбредаться по игровому миру в одиночку, иначе они просто погибнут от «миазма». Как следует из краткого описания сюжета видеоигры, игровая условность, а именно газ «миазм», является базисом, вокруг которой сюжет и выстраивается. При локализации данная игровая условность описывается с помощью сценария видеоигры, т.е. исключительно лингвистически. Игрок, слушая (или читая субтитры на экране) других персонажей, изучая внутриигровые книги и проходя сюжетные задания, постепенно понимает, что происходит в мире видеоигры и как в этом мире существовать. В итоге проиллюстрированный пример показывает, каким образом особенность игровой составляющей может быть нейтрализована средствами языка без вмешательства в код видеоигры и без исправлений визуальной составляющей.

### **Spider-Man и газ Доктора Осьминога**

Возвращаясь к теме игровых условностей, связанных с применением ядовитых газов, ограничивающих игрока, необходимо осветить ещё одну видеоигру — Spider-Man. Несмотря на некоторую схожесть с первым примером, приведённым в данном параграфе, игровые условности, представленные в этой видеоигре, необходимо относить к другим видам. При схожем подходе к использованию газа, как ограничителя для игрока при продвижении по игровому сюжету, его использование обуславливается не программной составляющей видеоигры, а аппаратной, вкуче с малым бюджетом разработчика. Видеоигра Spider-Man вышла на рынок в 2000 году, а основной платформой её распространения стала видеоигровая система Sony Playstation. Мощности центрального и графического процессоров игровой приставки Sony Playstation



не хватало для воспроизведения города Нью-Йорк в полном размере, кроме того, вносил свои коррективы и относительно малый бюджет разработчика Neversoft (YouTube, 2022). Поэтому разработчиком было принято решение сконцентрироваться на игровом процессе, проходящим в помещениях и на крышах небоскрёбов, а улицы, людей и автомобили скрыли под ядовитым газом, который выпускал доктор Отто Октавиус, подготавливая землю к вторжению симбионтов. Таким образом, данная игровая условность, которая имеет под собой базис в виде малого бюджета разработчика и несовершенства аппаратной составляющей у игровой системы Sony Playstation описывается сценарием видеоигры, не являясь при этом основой видеоигрового сюжета. Необходимо так же отметить о наличии сценарного просчёта, который может ввести игроков в заблуждение при прохождении видеоигры. Газ, который выпущен на улицы Нью-Йорка, при попадании в него самого Человека-Паука, управляемого игроком, мгновенно убивает его. Предположим, что газ настолько ядовит, что может убить даже супергероя, которым Человек-Паук и является. Отсюда возникает вопрос: «Что же стало с обычными людьми на улицах?». Эту «сюжетную дыру» разработчик так же попытался уточнить в сценарии, упомянув, что газ является абсолютно безвредным для обычных людей и действует только на супергероев. Как и в случае с первым примером, в данном примере использование некоторого ограничителя, которым выступает ядовитый газ, обуславливается особенностями сценария. Проанализировав примеры различных видов игровых условностей, заметим, что локализатор и разработчик во всех случаях идут путём наименьшего сопротивления, т.е. корректируют и адаптируют сценарий видеоигры под игровые условности. Благодаря корректировкам сценария локализатору остаётся только обработать текстовый материал видеоигры, переведя его на целевые языки и сделав доступным игрокам в других регионах, без вмешательств в визуальную составляющую и код программного продукта.

### **Grand Theft Auto: San Andreas и её «потраченный» перевод**

В ранее рассмотренных видеоиграх русскоязычные локализации от официального издателя были доступны «из коробки». В случае же с Grand Theft Auto: San Andreas официальной локализации на русском языке на момент выхода видеоигры не существовало, а разбираться в многообразии игровых условностей, содержащих-

ся в видеоигре, пришлось фанатам серии и пиратским студиям, распространявшим игру на территории СНГ. Одной из главных игровых условностей, представившей наибольшую трудность для локализаторов, стала обсценная лексика, которой изобилует речь персонажей. К слову, о персонажах, игроку приходится погрузиться в криминальный мир Западного побережья США, с его многочисленными бандами и укладами гангстерской жизни. Те, кто шёл заниматься разбоем и бандитизмом, делали это явно не от хорошей жизни, среди бандитов очень мало людей со средним и тем более высшим образованием. Таким образом, обсценная лексика становилась неотъемлемой частью ежедневного круга общения бандитов, что так явно показано в текстовом материале видеоигры. В условиях отсутствия какого-либо лингвистического контроля над производимой локализацией, вся обсценная лексика подвергалась обработке машинным переводом. Более того, первая пиратская локализация и представляла собой переведённые текстовые материалы видеоигры средствами машинного перевода.

На момент релиза видеоигры в 2005 году, перевод, генерируемый с помощью МП, был очень далёким от литературного, из-за чего страдала семантическая составляющая диалогов. Иными словами, о чём говорят некоторые персонажи, было просто невозможно понять. Хотя игровой процесс видеоигр серии Grand Theft Auto построен таким образом, что любую видеоигру практически невозможно не пройти, каждая видеоигра повествует игроку некоторую историю, без которой продвижение по игровому процессу будет неполным. Сам жанр Grand Theft Auto подразумевает огромную свободу действий для игрока, а игроки не спешат с прохождением сюжетных миссий. Grand Theft Auto: San Andreas не стала исключением. Обычно, процесс ознакомления с видеоигрой у игрока начинается с исследования мира. В игровом мире вне сюжетных миссий не так много персонажей с прописанными репликами и ещё меньше тех, у кого эти реплики закрепляются в субтитрах. Поэтому при первом ознакомлении с внутриигровым наполнением, даже самый некачественный перевод не мешает игроку. Однако первое знакомство с некачественным переводом в случае Grand Theft Auto: San Andreas началось именно с исследования мира, т.к. первыми локализаторами оказались пираты, и они посчитали, что переводить необходимо всё, даже топонимы. При передвижении по миру названия населённых пунктов появлялись в правом углу экрана или посередине, в зависимости от длины топонима. Заметив некоторые топонимы, игроки стали подозревать, что с локализацией не всё

в порядке. Естественно, от пиратской локализации видеоигры, с момента релиза которой прошло всего несколько дней, многого ждать не приходится, т.к. зачастую она выполняется в спешке и без должного лингвистического контроля. Эта тенденция сохраняется и до сих пор, но уже в сфере аудиовизуального перевода кинофильмов и сериалов. Искажённые названия населённых пунктов, иногда лишённые смысла и нередко содержащие в себе орфографические ошибки, подталкивали игроков к созданию различного рода картинок юмористического наполнения, тем самым закладывая базис для народного творчества. Однако не только топонимы становились камнем преткновения для программ машинного перевода.

Как уже упоминалось ранее, основной игровой условностью в GTA: San Andreas становится характерная для гангстеров сниженная и обценная лексика, которая широко используется разработчиками игры и для обозначения различных событий. В процессе исследования мира игрок может совершить неосторожный поступок, влекущий за собой смерть его игрового персонажа, а в момент смерти на экране появляется соответствующее сообщение. В оригинальной английской версии игры смерть знаменуется словом “wasted”. Глагол “to waste” на русский язык можно перевести многими способами, однако среди множества значений глагола “to waste” прослеживаются характерные негативные коннотации, наиболее важные для переводчика. Негативную коннотацию содержат следующие варианты перевода: тратить впустую, непроизводительно расходовать, расходовать впустую, затрачивать напрасно, пустить по ветру, терять даром (Multitran, 2023). Таким образом, в случае смерти персонажа, игра сама намекает игроку, что его персонаж умер зря, потратил свою жизнь впустую, а исход мог быть совсем другим. Особенный смысл выражение “wasted” приобретает при прохождении сюжетных миссий, если персонаж игрока погибает до конца миссии. Сюжетная миссия остаётся незаконченной, персонаж погиб, а продвижение по игровому сюжету не достигнуто, следовательно, жизнь персонажа израсходована попусту. Использование этого выражения вписывается и в криминальный сеттинг видеоигры, ибо гангстерский век короток, а жизни «братков» очень часто «расходятся попусту», ведь существует множество иных общественно-полезных активностей, которым можно было посвятить своё время (Memeredia, 2017). В русскоязычной пиратской локализации выражение “wasted” переведено машинным переводом дословно — «потрачено» (Fandom, 2010). Отсюда и название данного подраздела и вообще многих пиратских локализаций, а

также целого пласта народного творчества, которое породила эта ситуация (Комиссаров, 2021).

Рассмотрев данный пример, можно ознакомиться не только с тем, как преодолеваются игровые условности, связанные с текстовым материалом видеогры, выполненным в определённом стиле, но и как эти условности преодолеваются ввиду низкой квалификации локализатора. Однако, трудность восприятия подобного материала игроком обуславливается не только низкой квалификацией пиратских локализаторов, но и отсутствием у них необходимой аппаратной и материальной базы. Так, на момент 2005 года выход в Интернет для консультирования по поиску необходимых переводческих решений был доступен далеко не каждому. Не исключается тем самым и тот факт, что у пиратских коллективов не было стабильного подключения к Интернету, а вся локализация делалась офлайн, на пиратском же софте от компании Project MT, более известным как PROMT (GordonManFree, 2014). С точки зрения подхода к нейтрализации игровых условностей, данный пример так же представляет определённого рода интерес. В данном случае наличие сленговой лексики в качестве игровой условности, необходимой для создания определённой атмосферы и более глубокого погружения в игровой процесс, никак не нейтрализуется локализатором. Более того, итоговый продукт локализации представлен в таком виде, что текстовый материал в некоторых фрагментах теряет смысл и становится неподвластным восприятию. Имеем, что, из-за отсутствия официального сотрудничества между разработчиком и локализатором, игроки сталкиваются с некачественным продуктом, альтернатива которому появится лишь спустя пять лет после выпуска видеогры на рынок.

### **Заключение**

В итоге, рассмотренные примеры показывают, как велико влияние различных типов игровых условностей на финальный игровой программный продукт. В рамках анализа видеогр на языке оригинала, т.е. характерном для того региона, в котором видеигра разрабатывалась, многие игровые условности не оказывают значительного влияния на игровой процесс. Однако они вводят в заблуждение внимательных игроков, желающих глубже разобраться в том продукте, которому они посвящают столько времени. Но с выходом на другие целевые рынки общее положение игровых условностей усугубляется, ввиду требующейся локализации видеогры. Далеко не каждая фирма, локализирующая видеогры на целевых языках,

сможет однозначно определить, что от её сотрудников требует разработчик в конкретном случае. Именно поэтому влияние игровых условностей на локализованный игровой программный продукт столь велико. Наибольшей трудностью для специалистов по локализации выступает нейтрализация игровых условностей, позволяющая игрокам из других регионов беспрепятственно продвигаться по игровому процессу, не обращая внимания на незначительные сюжетные нестыковки, вызывающие у игроков даже в самых очевидных случаях лишь улыбку. Как показал анализ приведённых примеров — существует несколько наиболее подходящих путей нейтрализации игровых условностей. А сама нейтрализация может выполняться в нескольких основных связках: разработчик → локализатор, локализатор → игрок и игрок → игрок. С одной стороны, игровые условности не всегда могут быть нейтрализованы, особенно в случаях отсутствия прямого контакта между разработчиком и локализатором, что часто приводит к значительным искажениям локализуемого материала. Однако подобные ситуации могут побудить фанатов видеоигры и просто неравнодушных людей к созданию своего рода народного творчества, источником которого выступают некачественные локализации.

## Список литературы

Гарбовский Н.К. Системологическая модель науки о переводе. Трансдисциплинарность и система научных знаний // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода, 2015. С. 3–20.

Комиссаров Г. 10 самых легендарных моментов из классики GTA — мемы, скандалы и мистика в GTA III, Vice City и San Andreas — Игромания. [Электрон. ресурс] / Г. Комиссаров, 2021. — Режим доступа: [https://www.igromania.ru/article/32008/10\\_samyh\\_legendarnyh\\_momentov\\_iz\\_klassiki\\_GTA-memy\\_skandaly\\_i\\_mistika\\_v\\_GTA\\_III\\_Vice\\_City\\_i\\_San\\_Andreas.html](https://www.igromania.ru/article/32008/10_samyh_legendarnyh_momentov_iz_klassiki_GTA-memy_skandaly_i_mistika_v_GTA_III_Vice_City_i_San_Andreas.html) (Дата обращения 15.09.2022).

Пиратский перевод | Grand Theft Wiki | Fandom [Электрон. ресурс] / Fandom. — 2010. — Режим доступа: [https://gta.fandom.com/ru/wiki/Пиратский\\_перевод](https://gta.fandom.com/ru/wiki/Пиратский_перевод) (Дата обращения 15.09.2022).

Потрачено (*Wasted*) — история мема из GTA San Andreas — Memepedia. Энциклопедия мемов. [Электрон. ресурс] / Memepedia, 2017. — Режим доступа: <https://memepedia.ru/potracheno/> (Дата обращения 15.09.2022).

Словарь Мультитран [Электрон. ресурс] / Multitrans, 2023. — Режим доступа: <https://www.multitrans.com/> (Дата обращения 16.01.2023).

Странные вещи в играх, которые постарались объяснить. YouTube [Электрон. ресурс] / YouTube, 2022. — Режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=KIiu6L\\_rpGU](https://www.youtube.com/watch?v=KIiu6L_rpGU) (Дата обращения 15.09.2022).

Хорошо ли вы знаете «потраченный» перевод? Тест к 12-летию GTA San Andreas [Электрон. ресурс] / Телеканал Дождь, 2016. — Режим доступа: <https://tvrain.ru/lite/tests/21/result/> (Дата обращения 15.09.2022).

Якобсон Р.О. О лингвистических аспектах перевода / Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М.: Международные отношения, 1978.

GordonManFree. Легенды промтовского перевода. Часть 1 (GTA: San Andreas) | Пикабу [Электрон. ресурс] / GordonManFree, 2014. — Режим доступа: [https://pikabu.ru/story/legendyi\\_promtovskogo\\_perevoda\\_chast\\_1\\_gta\\_san\\_andreas\\_1400898](https://pikabu.ru/story/legendyi_promtovskogo_perevoda_chast_1_gta_san_andreas_1400898) (Дата обращения 15.09.2022).

Seven Warlords of the Sea | One Piece Wiki | Fandom [Электрон. ресурс] / Fandom, 2009. — Режим доступа: [https://onepiece.fandom.com/wiki/Seven\\_Warlords\\_of\\_the\\_Sea](https://onepiece.fandom.com/wiki/Seven_Warlords_of_the_Sea) (Дата обращения 15.09.2022).

## References

Garbovskiy N. (2015) Sistemologicheskaya model' nauki o perevode. Transdisciplinarnost' i sistema nauchnyh znaniy = Sistemological Model of Translatology: Transdisciplinarity and the System of Science Knowledge. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya. 22. Teoriya perevoda*. No. 1, pp. 3–20 (In Russian).

GordonManFree (2014) Legendy promtovskogo perevoda. Chast' 1 (GTA: San Andreas) | Pikabu = The legendary examples of PROMT translation [Electronic Resource]. Pikabu. URL: [https://pikabu.ru/story/legendyi\\_promtovskogo\\_perevoda\\_chast\\_1\\_gta\\_san\\_andreas\\_1400898](https://pikabu.ru/story/legendyi_promtovskogo_perevoda_chast_1_gta_san_andreas_1400898) (date of retrieval: September 15.2022) (In Russian).

Khorosho li vy znaete «potrachenny» perevod? Test k 12-letiyu GTA San Andreas (2017) = How good do you know the “wasted” translation? Test to celebrate 12 th Anniversary of GTA San Andreas [Electronic Resource]. Tv Rain. URL: <https://tvrain.ru/lite/tests/21/result/> (date of retrieval: September 15.2022) (In Russian).

Komissarov G. (2021) 10 samykh legendarnykh momentov iz klassiki GTA — memy, skandaly i mistika v GTA III, Vice City i San Andreas = 10 of the most legendary moments of GTA classics — memes, scandals and mysticism in GTA III, Vice City and San Andreas [Electronic Resource]. Igromania. URL: [https://www.igromania.ru/article/32008/10\\_samyh\\_legendarnykh\\_momentov\\_iz\\_klassiki\\_GTA-memy\\_skandaly\\_i\\_mistika\\_v\\_GTA\\_III\\_Vice\\_City\\_i\\_San\\_Andreas.html](https://www.igromania.ru/article/32008/10_samyh_legendarnykh_momentov_iz_klassiki_GTA-memy_skandaly_i_mistika_v_GTA_III_Vice_City_i_San_Andreas.html) (date of retrieval: September 15.2022) (In Russian).

Multitran Dictionary. [Electronic Resource]. Multitran. URL: <https://www.multitran.com/> (date of retrieval: January 16.2023).

Piratskiy perevod (2010) = Unofficial translation. Grand Theft Wiki. Fandom [Electronic Resource]. Fandom. URL: [https://gta.fandom.com/ru/wiki/Пиратский\\_перевод](https://gta.fandom.com/ru/wiki/Пиратский_перевод) (date of retrieval: September 15.2022) (In Russian).

Potracheno (Wasted). (2017) Istoriya mema iz GTA San Andreas = Wasted — history of the meme from GTA San Andreas [Electronic Resource]. Meme-pedia. URL: <https://meme-pedia.ru/potracheno/> (date of retrieval: September 15.2022) (In Russian).

Seven Warlords of the Sea (2009) | One Piece Wiki. Fandom [Electronic Resource]. Fandom. URL: [https://onepiece.fandom.com/wiki/Seven\\_Warlords\\_of\\_the\\_Sea](https://onepiece.fandom.com/wiki/Seven_Warlords_of_the_Sea) (date of retrieval: September 15.2022)

Strannye veshchi v igrahk, kotorye postaralis' ob'yasnit' (2022) = The strange things in videogames that meant to be explained [Electronic Resource]. YouTube. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=Kliu6L\\_rpGU](https://www.youtube.com/watch?v=Kliu6L_rpGU) (date of retrieval: September 15.2022) (In Russian).

*Yakobson R.O.* (1978) O lingvisticheskikh aspektakh perevoda, Voprosy teorii perevoda v zarubezhnoy lingvistike = Of linguistic aspects of translation. Questions of translation theory in foreign linguistics. Moscow. International Relations. (In Russian).

### **ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ:**

*Арищенко Станислав Игоревич* — аспирант кафедры теории и методологии перевода Высшей школы перевода (факультета) МГУ имени М.В. Ломоносова; 119991, г. Москва, Ленинские горы, МГУ, ГСП-1, дом 1, корп. 51; [lilaysisstanislav@yahoo.com](mailto:lilaysisstanislav@yahoo.com)

### **ABOUT THE AUTHOR:**

*Stanislav I. Arishchenko* — Postgraduate Student at the Higher School of Translation and Interpreting, Lomonosov Moscow State University; 1 bldg. 51 Leninskie Gory, Moscow 119991, Russia; [lilaysisstanislav@yahoo.com](mailto:lilaysisstanislav@yahoo.com)

**Конфликт интересов:** положения и точки зрения, представленные в данной статье, принадлежат автору и не обязательно отражают позицию какой-либо организации или российского научного сообщества. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

**Conflict of interests:** The ideas and opinions presented in this article entirely belong to the author and do not necessarily reflect the position of any organization or the Russian scientific community as a whole. The author states that there is no conflict of interests.