

УДК 811.111'255.2:004.42

Doi 10.26456/vtfilol/2025.4.257

СТРАТЕГИИ РЕАЛИЗАЦИИ МЕХАНИКИ ЗАМЕТОК В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ ЖАНРА «ХОРРОР» И ИХ ВЛИЯНИЕ НА ПРОЦЕСС ЛОКАЛИЗАЦИИ (с английского языка на русский)

Н.С. Федорцов

Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского,
г. Омск

В статье рассматриваются различные реализации механики заметок и их влияние на процесс локализации. В качестве основной методологии исследования качества локализации выступает полимодальный подход. В результате исследования автор определяет основные стратегии реализации механики заметок, их влияние на процесс локализации и выдвигает рекомендации по повышению качества локализации.

Ключевые слова: локализация, перевод, модус восприятия, семиотический код, компьютерная игра.

Современный рынок в значительной мере подвержен тенденции глобализации, объединяющей весь мир во всеобщий общественно-политический и экономический институт. Для того, чтобы получить максимальную прибыль от выпуска продукции в текущих реалиях, необходимо разрабатывать интернациональный продукт или локализовать уже существующий.

Основные исследовательские вопросы, которые ставит перед собой автор, статьи состоят в следующем: как различные стратегии реализации механики заметок в видеоиграх жанра «Хоррор» облегчают или усложняют процесс локализации и как учёт взаимодействия различных семиотических кодов и модусов восприятия применительно к данному явлению может улучшить качество локализации. Ответы на данные вопросы позволят определить наиболее оптимальный вариант реализации данной механики и составить перечень рекомендаций по улучшению качества локализации.

Настоящее исследование выполнено в рамках полимодального подхода к пониманию сущности текста, который рассматривает текст не только как отдельное явление, погруженное в коммуникативную ситуацию, а в совокупности с объемами информации, которые пользователь получает из других каналов восприятия и которые могут быть переданы иными знаковыми системами. Материалом для исследования послужили 35 видеоигр жанра «Хоррор» (ужасы), отобранные методом сплошной выборки.

Проанализировав множество определений локализации, представленного таким исследователем как М.А. Хименес-Креспо [5: 12]

и других, мы пришли к выводу, что локализация – многокомпонентный процесс, который опирается на культурные, социальные, экономические и иные факторы и включает в себя создание технической базы продукта, перевод языковых компонентов, их адаптацию, модификацию или разработку 3D-моделей, озвучание, укладку субтитров т.д. Сама же компьютерная игра – объект и результат локализации – аккумулирует результаты творческой и мыслительной деятельности человека из многих сфер: рисование, пение, ораторское искусство, программирование, веб-дизайн, сценарное мастерство и т.д. [2: 226]. На основе вариативности элементов, с которыми сталкиваются специалисты по локализации, можно говорить о поликодовости и полимодальности компьютерных игр.

Вслед за Е.Д. Некрасовой под поликодовой коммуникацией мы понимаем тот тип коммуникации, в ходе которой сообщение передается различными семиотическими кодами [1: 45]. Сам семиотический код – «набор правил и норм», устанавливающие и регулирующие отношение между планом выражения и планом содержания [3: 34]. В качестве рабочей классификации использовалась классификация И. Гамбье, который выделил 2 группы элементов: вербальные и невербальные, и разделил их на те, которые воспринимаются аудиальным и визуальным каналом [4: 53]. Полимодальная коммуникация – тот тип коммуникации, при котором реципиент получает информацию с помощью различных модусов восприятия: вербальный, визуальный, аудиальный, кинестетический [1: 45].

В ходе анализа практического материала удалось установить, что записки, записи, заметки и т.п. присутствуют в 27 единицах (77,1%). В 8 единицах отсутствует данная механика (22,9%). Таким образом, можно заявить, что их наличие является характерной чертой сюжетных видеоигр жанра «Хоррор».

В отношении рукописного текста, записок, документов и т.п. разработчики могут реализовывать несколько различных технических стратегий:

1. Объединить информацию, представленную вербальным графическим и невербальным иконографическим кодом, в единый элемент (6 единицы или 22,2%). Для локализации заметок при данной стратегии необходим целый перечень действий: вычленение текста из цельной графической модели, текстовая локализация фрагмента, создание новой 3D-модели или её переработка (с целью интегрировать продукт текстовой локализации) и внедрение видоизменённой модели в игровое пространство.

Рассмотрим пример из видеоигры Outlast 2 – записка на втором этаже деревенской церковной школы.

Английский: «...REMEMBER: – There is no pain in Heaven...ENGAGE / STUDY – The whale saved Jonah from drowning...PROJECT – Draw angels – Who could be the Enemy?»

(Здесь и далее перевод автора статьи. – Н.Ф.) (Перевод: «ПОМНИТЬ: – В Раю нет боли... ВОВЛЕЧЬ/ИЗУЧИТЬ – Кит спас Иона от утопления... ПРОЕКТ – Рисовать ангелов – Кто будет Врагом?»)

Русский: «...ЗАПОМНИТЬ: – В Раю нет боли... ПРИВЛЕЧЬ/ИЗУЧИТЬ – Кит Спас Иона от утопления...ПРОЕКТ – Жребий ангелов... – Кто будет Врагом?»

При учёте невербального сценографического кода вербальный графический элемент, а именно пункты «Remember», «Engage / Study» и «Project» будут относить нас к черновому плану урока или дисциплины, в которых прописывается то, по какому сценарию должен проходить урок, и то, какие компетенции необходимо освоить обучающиеся. Так можно предположить, что «draw» (и ничья, и рисовать) может означать какую-либо совместную деятельность школьников, а второй пункт – название какой-либо созданной на основе религиозного помешательства игры. Таким образом, для повышения качества локализации записок специалисту необходимо предоставить информацию о содержании невербального сценографического кода (даже в виде текста), которую реципиент получает через визуальный модус.

2. Исключить элементы, представленные невербальным иконографическим кодом (5 единицы или 18,5%). При такой стратегии реализации механики специалисту необходимо: вычленив информацию, представленную вербальным графическим кодом, её текстовая локализация и интеграция текста в компьютерную игру.

3. Изначально исключить элементы, представленные вербальным графическим кодом (1 единица или 3,7%). Данные элементы зачастую не нуждаются в локализации.

4. Технически разнести нарисованные от руки элементы, выраженные вербальным графическим и невербальным иконографическим кодами (7 единиц или 25,9%). В ходе обработки материала встретилось 3 различные реализации данной стратегии: а) осмотр предмета с появлением текста по клавише (4 единицы или 14,8%); б) разграничение текстовой и графической части (2 единицы или 7,4%); в) создание графического поля (с информацией, представленной иконографическим кодом), поверх которого вводится текст (1 единица или 3,7%). Данные стратегии являются наиболее оптимальными, поскольку: позволяют видоизменять элементы, представленные вербальным графическим кодом, без изменения элементов, представленных невербальным иконографическим кодом.

Пример из игры Resident Evil: Village:

Английский: «*I put the four flasks in the Giant's Chalice then moved it to the Ceremony Site where the ground gave way and a stone bridge appeared. There's some kind of garage or warehouse on the other side... Heisenberg's place, I presume?*»

(Перевод: «Я поместил четыре колбы в Чашу Гиганта, затем отнёс ее к Месту Церемонии — там, где земля расступилась и появился каменный мост. На другой стороне был ангар или склад... Видимо, там находится Гейзенберг?»)»

Русский: «Я положил колбы на Чашу Гиганта и отнёс её к месту ритуала. Земля расступилась, и появился мост. Судя по виду, там какой-то гараж или склад... Видимо, жилище Гейзенберга?»

Данный пример демонстрирует сразу две сложности процесса локализации: техническую и языковую. Текст был интегрирован в компьютерную игру без учёта длины строки. Как результат — информация, представленная вербальным графическим кодом, оказалась поверх рисунка, что выбивается из общего концепта дневниковых записей. Вдобавок, специалисту по локализации не был представлен концепт-арт места, о котором идёт речь в записи: «жилище Гейзенберга» — здания, похожего на фабрику. В связи с чем, без учёта невербального стенографического кода, с которым реципиент может ознакомиться через визуальный канал, из многочисленных вариантов перевода слова «garage» был выбран наиболее распространённый — «гараж», а не «ангар», который является более корректным вариантом, учитывая размер здания.

5. Создание альтернативных механик (3 единицы или 11,1%): реализация механики заметок посредством вербального лингвистического кода (2 единицы или 7,4%) и реализация механики записок вне игрового пространства (1 единица или 3,7%) – Buckshot Roulette, где записки реализованы через карточки Steam.

6. Полностью исключить механику записок (8 единиц, 22, 9%).

В результате проведённого исследования было установлено, что механика записок является характерной чертой компьютерных игр жанра «хоррор» и может реализовываться 5 различными стратегиями: создание цельного элемента, реализующего передачу информации посредством вербального графического и невербального иконографического кода; исключение информации, представленной одним из вышеперечисленных семиотических кодов; создание отдельного пространства или его разграничения для различных типов информации; создание альтернативных, творческих вариантов реализации механики.

Наиболее оптимальными стратегиями реализации механики для упрощения процесса локализации являются те, которые позволяют отдельно работать с текстовой составляющей без необходимости вычленения её из отдельного объекта — разграничение областей для типов информации, представленных вербальным графическим и невербальным иконографическим кодом; исключение элементов, представленных невербальным иконографическим кодом.

В локализации зачастую не нуждаются заметки без информации, представленной вербальным графическим кодом.

Также было установлено, что для повышения качества локализации специалисту необходимы: тип текста, подробное описание коммуникативной ситуации внутри игрового процесса (где нашли записку, кто её написал, когда её написали и т.д.), речевая характеристика персонажа (если он ранее уже встречался в игре; или создание глоссария/описания речевого портрета персонажей для работы с дальнейшими его репликами), подробная информация о том, что встречается внутри самой записки: места, тексты, иллюстрации, люди и т.п.

Список литературы

1. Некрасова Е.Д. К вопросу о восприятии полимодальных текстов // Вестник Томского государственного университета № 378. 2014. С. 45–48. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-vozpriyatii-polimodalnyh-tekstov/viewer> (дата обращения: 20.09.2025)
2. Рощенко С.В. Видеоигра как объект авторских прав в эпоху развития цифровых технологий // Вестн. Ун-та им. О. Е. Кутафина. 2022. № 4. С. 223–229. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigra-kak-obekt-avtorskih-prav-v-epohu-razvitiya-tsifrovyyh-tehnologiy> (дата обращения: 20.09.2025)
3. Чертов Л.Ф. Знаковость: опыт теоретического синтеза идей о знаковом способе информационной связи. СПб. :Изд-во С.-Петерб. ун-та, 1993. 388 с.
4. Gambier Y. Audiovisual Translation and Reception // Slovo.ru: Baltic Accent. 2019. Vol. 10, no. 1. Pp. 52-68. URL: https://www.researchgate.net/publication/331108543_Audiovisual_translation_and_reception (accessed at 20.09.2025)
5. Jimenéz'Crespo M.A. Translation and Web Localization. Routledge. 2013. 233 p.

Об авторе:

ФЕДОРЦОВ Никита Сергеевич – аспирант третьего года обучения, преподаватель кафедры лингвистики и перевода, Омский государственный университет им. Ф. М. Достоевского (644099, г. Омск, улица Фрунзе, дом 6); e-mail: detanzes@mail.ru

TECHNICAL STRATEGIES OF NOTES MECHANICS IN HORROR VIDEO GAMES AND THEIR INFLUENCE ON THE PROCESS OF LOCALIZATION

N. S. Fedortsov

Dostoevsky Omsk State University, Omsk

This study examines variations of technical approaches of the note mechanic and the influence of the aforesaid to the process of localization. The primary research methodology is a multimodal approach. As a result of the study, the author determines the variation of technical approaches of the note mechanic,

their influence to the process of localization and proposes ways of improving the quality of localization.

Keywords: *localization, translation, mode of perception, semiotic code, video game.*

About the author:

FEDORTSOV Nikita Sergeevich – Lecturer of the Department of Linguistics and Translation Studies, Postgraduate Student, Dostoevsky Omsk State University (644099, Frunze Str. 6, Omsk); e-mail: detanzes@mail.ru

Статья поступила в редакцию 22.09.25
Подписана в печать 20.10.25

© Федорцов Н.С., 2025