

Швачкина Виктория Евгеньевна, студентка,
Оренбургского государственного университета,
г. Оренбург

СТРАТЕГИЯ ЛОКАЛИЗАЦИИ ИГРОВОГО ИНТЕРФЕЙСА

Аннотация: Статья посвящена стратегии локализации игрового интерфейса. Рассматриваются ключевые принципы перевода игровых меню, кнопок, подсказок и других элементов UI, а также анализируются успешные и неудачные примеры локализации. В работе предложена стратегия, направленная на сохранение исходного пользовательского опыта при локализации интерфейса.

Ключевые слова: локализация, игровой интерфейс, видеоигра, стратегия перевода.

Перевод игрового интерфейса – один из ключевых аспектов локализации, влияющий на восприятие игры пользователями и её коммерческий успех. Игровое меню и другие элементы интерфейса должны быть не только грамотно переведены, но и адаптированы с учётом культурных и лингвистических особенностей целевой аудитории. Ошибки в переводе интерфейса могут затруднить восприятие игрового процесса, вызвать недовольство пользователей и даже повлиять на их решение о покупке или продолжении игры.

Актуальность темы исследования обусловлена тем, что игровой интерфейс – это основной канал взаимодействия игрока с игрой. Если перевод меню, кнопок или описаний выполнен некорректно (или отсутствует в целом, и пользователям приходится использовать сторонний русификатор), это затрудняет понимание игрового процесса, вызывает раздражение и может привести к отказу от игры. Напротив, качественная локализация делает игру доступной и удобной, увеличивая шансы на её успех.

Цель данного исследования – разработать стратегию перевода игрового интерфейса, которая позволит достичь качественного результата и создать удобный, понятный для пользователей продукт.

Для достижения этой цели поставлены следующие **задачи**:

1. Анализ понятия «игровой интерфейс» и его основных составляющих.
2. Исследование примеров удачных локализаций игровых интерфейсов и методов, применяемых при их переводе.
3. Анализ неудачных переводов, выявление основных ошибок и причин их возникновения.
4. Формулирование стратегии локализации игрового интерфейса, основанной на полученных данных.

Методологическая основа исследования включает сравнительный анализ успешных и неудачных примеров локализации, а также изучение теоретической литературы по переводу и игровому интерфейсу. Результаты данного исследования могут быть полезны переводчикам, локализаторам и разработчикам игр, стремящимся улучшить качество интерфейса для международных пользователей.

На наш взгляд данное исследование необходимо начать с рассмотрения понятия «игровой интерфейс». Оно, в свою очередь, тесно связано с понятием UI (англ. user interface, или пользовательский интерфейс), который представляет собой совокупность элементов, обеспечивающих взаимодействие игрока с игрой [6]. Иными словами, *игровой интерфейс* – это система передачи информации, позволяющая пользователю корректно взаимодействовать с игровым процессом, являясь точкой соприкосновения между человеком и программой.



Игровой интерфейс состоит из нескольких компонентов: меню опций, строка состояния, информационное окно, карта, окна прокрутки и окно чата [2].

Некоторые элементы игрового интерфейса могут не отображаться для игрока постоянно. Например, в видеоигре «Ведьмак 3: Дикая Охота» во время игрового процесса на экране присутствуют лишь строка состояния, карта и меню опций, как показано на рисунке 1.



Рис. 1

Еще один пример – игра «Don't Starve Together», где можно увидеть информационное окно при размещении предметов, изображенное на рисунке 2.



Рис. 2

Таким образом, при локализации игрового интерфейса необходимо обеспечить корректный перевод всех его элементов, включая меню, элементы управления, всплывающие подсказки и описания, чтобы пользователь мог интуитивно воспринимать информацию и комфортно взаимодействовать. Особенностью такого текста является его креолизованный характер, то есть сочетание вербальных и невербальных средств передачи информации [5]. Этот аспект требует не только точного перевода, но и адаптации текстовых компонентов, которые должны совпадать с визуальными объектами и полностью передавать их суть игроку, чтобы сохранить оригинальное смысловое наполнение и удобство восприятия.



Для определения эффективной стратегии локализации игрового интерфейса необходимо проанализировать успешные примеры адаптации видеоигр, а также исследовать переводческие методы и приемы.

В первую очередь локализация подразумевает «процесс лингвокультурной и технической адаптации продукта» [3], То есть, игра должна быть культурно интегрирована в целевую аудиторию. Рассмотрим примеры, отражающие данный аспект при переводе интерфейса, а именно названий игровых предметов.

Например, в симуляторе фермы «Stardew Valley» названия праздников были адаптированы для русскоязычной аудитории таким образом, чтобы сохранить их фермерский и слегка сказочный колорит, что соответствует стилю самой игры (таблица 1). При переводе использовались такие приемы, как функциональная замена частей речи и перестановка, позволяющие сделать названия более естественными и гармоничными для русскоязычного игрока.

Таблица 1

Названия праздников в игре «Stardew Valley»	
Названия праздников на английском языке	Названия праздников на русском языке
Flower Dance	Цветочные танцы
Dance of the Moonlight Jellies	Танец полуночных медуз
Night market	Ночной рынок
Spirit's Eve	День всех духов
Feast of the Winter Star	Пир зимней звезды

При локализации игрового интерфейса важно учитывать не только языковые особенности, но и визуальный аспект, оставаясь при этом аутентичным оригиналу. Названия предметов на экране должны точно соответствовать их отображению, а переведенный текст – сохранять размер и структуру оригинала, чтобы вписываться в интерфейс без искажения. Это обеспечивает удобочитаемость, визуальную согласованность и комфортное восприятие для игроков.

Рассмотрим предметное меню опций игры «Cyberpunk 2077», представленное на рисунке 3. В локализованной версии каждое слово семантически эквивалентно оригиналу, при этом структура текста остается неизменной. Это свидетельствует о том, что переводчикам удалось сохранить точность передачи смысла, даже несмотря на опущение аббревиатуры OPS (от англ. operations per second), которая уже подразумевается в выражении «Эффективный урон в секунду».

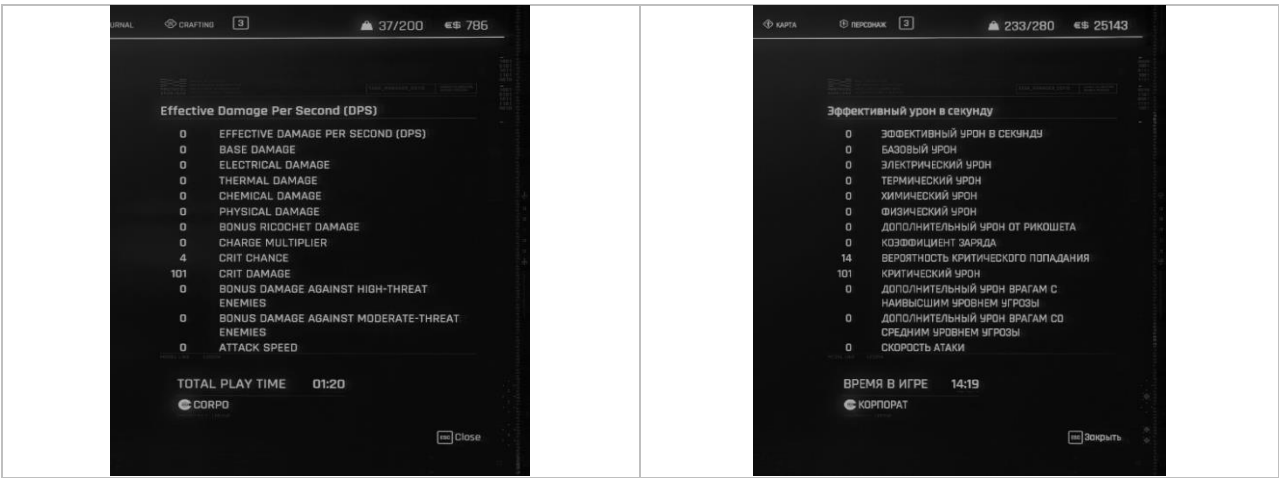


Рис.3



Еще одним пунктом, который необходимо соблюдать при создании локализации интерфейса, является единство терминологии, что крайне важно для поддержания целостности игрового опыта. Когда игроки переходят от одной части игры к другой, им нужно быстро ориентироваться в меню создания и/или выбора предметов и механиках, не сталкиваясь с неожиданными изменениями названий привычных элементов. Например, в серии игр «Ведьмак» сохранение единообразных названий эликсиров позволяет игрокам без лишних сложностей использовать их так же, как в предыдущих частях (таблица 2).

Таблица 2

Названия эликсиров в серии игр «Ведьмак»

Названия на английском языке	Названия на русском языке в играх «Ведьмак 2» и «Ведьмак 3»
Thunderbolt	Гром
Maribor Forest	Лес Марибора
Swallow	Ласточка
White Raffard's Decoction	Зелье Раффара Белого
Petri's Philter	Зелье Петри

Можно сделать вывод, что переводчик обратился к ранее переведенным частям, сохраняя используемые варианты перевода эликсиров.

Для разработки эффективной стратегии локализации игрового интерфейса важно учитывать не только примеры качественного перевода, но и допущенные ошибки. Анализ неудачных решений позволяет выявить их причины, понять, как они влияют на восприятие игрока, и избежать подобных недочётов в будущем. Такой подход способствует созданию точного, последовательного и органичного перевода, который сохраняет атмосферу игры и делает её доступной для широкой аудитории.

Рассмотрим неточность, допущенную при локализации игры «The Elder Scrolls V: Skyrim». В оригинале «Sweet Roll» – это небольшой круглый кекс с глазурью (рисунок 4), который часто встречается в игре как предмет инвентаря. Однако в русской локализации его перевели как «Сладкий рулет», что не соответствует внешнему виду объекта и вызывает неверные ассоциации у русскоязычных игроков. Так как в русском языке под словом «рулет» понимается продолговатая выпечка, свернутая в трубочку, на что совсем не похоже блюдо из видеоигры. Более того, «сладкий рулет» упоминается не только в «The Elder Scrolls V: Skyrim», но и в предыдущих частях серии, поэтому можно предположить, что потребность сохранять терминологию привела к необходимости использования некорректного варианта перевода. Из этого следует, что ошибка в тексте с полной креолизацией, где вербальный текст полностью зависит от изобразительного ряда [1], ведет к утрате культурного контекста и потере связи между названием предмета и его графическим изображением.



Рис. 4



Одной из распространённых ошибок при переводе игрового интерфейса является неверный выбор терминов, приводящий к искажению смысла игровых действий. В видеоигре «Don't Starve Together», где отсутствует официальная русская локализация, можно встретить пример такой ошибки: как можно увидеть на рисунке 5, вместо корректного варианта – «Поставить предмет (в этом случае бак мыслей)» в пользовательском интерфейсе отображается «Создать предмет». Это вводит игроков в заблуждение, поскольку «создание» в контексте игры обычно ассоциируется с крафтом нового предмета, а не с его размещением в мире. Неточность в русификаторе, вероятно, связана с дословным или механическим переводом без учёта контекста использования термина.



Рис. 5

Важно, чтобы интерфейс игры точно передавал смысл игровых событий, позволяя игрокам правильно интерпретировать происходящее и избегать когнитивного диссонанса. В меню окончания матча тактического шутера «Squad» некорректный перевод фразы «Decisive Defeat» как «Решительный поражение» демонстрирует халатный подход к локализации, вероятно выполненной автоматически без проверки носителем языка. Ошибка здесь двойная: во-первых, грамматическая – слово «поражение» требует согласованного прилагательного («решительное», а не «решительный»); во-вторых, смысловая – в данном контексте decisive означает «окончательный» или «разгромный», а не «решительный». Корректный перевод должен звучать как «Решающее поражение» или «Полный разгром». Подобные ошибки не только портят восприятие игры, но и демонстрируют пренебрежительное отношение разработчиков к локализации, что может негативно сказаться на впечатлении пользователей и потенциальных покупателей. Некачественный перевод снижает уровень погружения в игровой процесс и оставляет у аудитории ощущение недоработки продукта.

Таким образом, изучив успешные примеры адаптации видеоигрового интерфейса, а также проанализировав распространенные ошибки при переводе, можно определить эффективную стратегию его локализации.

По нашему мнению, при локализации игрового интерфейса целесообразно придерживаться стратегии коммуникативно-равноценного перевода, предложенной В.В. Сдобниковым [4], поскольку она направлена на точную передачу замысла разработчиков и сохранение исходного коммуникативного эффекта. Данный подход позволяет не только адаптировать текст с учетом языковых и культурных особенностей целевой аудитории, но и обеспечить игрокам аналогичный пользовательский опыт, независимо от языка, на котором они взаимодействуют с игрой.



Для эффективной реализации выбранной стратегии рекомендуется придерживаться следующих пунктов:

1. Сохранять структуру интерфейса: переведенный текст должен соответствовать оригинальному по длине и визуальному размещению, чтобы не выходить за границы интерфейсных элементов.

2. Соблюдать терминологическое единообразие: названия элементов меню должны быть согласованы не только с другими частями интерфейса (например, с игровыми подсказками, инструкциями, описаниями предметов), но и с остальными частями серии данной видеоигры.

3. Адаптировать культурно-специфические элементы: следует учитывать культурные особенности целевой аудитории. Необходимо переводить названия режимов, событий и игровых команд так, чтобы они были понятны и естественны для игроков.

4. Согласовывать перевод с визуальными элементами: если в интерфейсе есть иконки, изображения или визуальные подсказки, перевод должен их учитывать и не противоречить их смыслу.

5. Проверять текст на грамматические ошибки и стилистическую целостность: грамматические ошибки в интерфейсе портят впечатление от игры, поэтому важна редактура и корректура перевода.

6. Соблюдать ясность и интуитивность формулировок: необходимо использовать краткие и четкие формулировки, избегающие двусмысленности.

7. Тестировать игру и получать обратную связь от игроков: при наличии бета-тестирования важно собирать отзывы пользователей, чтобы выявить возможные проблемы с локализацией и устранить их до релиза.

Следование этим принципам позволит не только сохранить оригинальное смысловое наполнение, учесть культурные и языковые особенности целевой аудитории и обеспечить интуитивно понятный, удобный для игроков интерфейс, но и привлечь пользователей из разных языковых сообществ.

Список литературы:

1. Анисимова Е.Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация. – М., 2003. – 128 с. – Библиогр.: 39 – 40.
2. Миронов, А. С. Игровой интерфейс и управление игрой / А. С. Миронов. – Текст: непосредственный // Молодой ученый. – 2016. – № 15 (119). – С. 147-149.
3. Саяхова Д. К. Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивнопрагматический аспекты: дис. канд. филол. наук. Уфа, 2021. 189 с.
4. Сдобников В.В. Коммуникативная ситуация как фактор определения стратегии перевода / В.В. Сдобникова // Вестник НГЛУ. – 2011. – Вып.14. – С. 114-123.
5. Сорокин Ю.А., Тарасов Е.Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция// Оптимизация речевого воздействия. М., 1990; Анисимова Е.Е. О целостности и связности креолизованного текста (к постановке проблемы)// Филологические науки. 1996. №5.
6. XGM [Электронный ресурс]: UI дизайн и его значение в играх. – Режим доступа: <https://xgm.guru/p/gamedev/UI-dizayn-i-ego-znachenie-v-igrakh-c98> (дата обращения 11.03.2025).

