

Современные проблемы локализации игр

РИ-451218
Солоденко Дмитрий

Глоссарий

- Локализация – процесс перевода и адаптации проекта
- Липсинк - синхронизация речи персонажа с движениями рта
- Дубляж – полное озвучивание проекта, при котором не слышно оригинальной звуковой дорожки

Локализация: как это происходит

Получение локализационного пакета

Составление словаря

Перевод

Редактура и корректура

Озвучивание

Монтаж и отладка, укладка текста



КАРМАННАЯ
БИБЛИОТЕКА
СЛОВАРЕЙ



В.К. МЮЛЛЕР

АНГЛО-РУССКИЙ РУССКО-АНГЛИЙСКИЙ СЛОВАРЬ



ОКОЛО 130 000 СЛОВ И ЗНАЧЕНИЙ

Некорректный перевод

Опечатка/ошибка оригинала

Невнимательность переводчика

Труднопереводимые речевые
обороты

Непереводимая игра слов

Отсылки, понятные носителям
языка



Липсинк

STOPGAME

Технические проблемы

Длина проговариваемого текста

Лень укладчиков

Трудность подбора иноязычных аналогов



Игра актеров дубляжа

Плохая игра актера

Актер не вжился в роль

Неверно подобранный актер

Непрофессиональный актер

Переигрывание



Акцент/дефект речи



Отсутствие информации об
..... акценте
Режиссер умолчал

..... На акцент забили

Однообразие голосов

Невозможность пригласить больше
..... актеров

Отсутствие представления о всех
..... диалогах

Специфичность голоса актера
.....



Другие проблемы

Обрыв звуковой дорожки

Наложение звуковой дорожки на другую

Непонятные шумы

Повторение дорожки

Лишние звуки, не удаленные при монтаже



Возможные решения проблемы

Более тщательная проверка

перевода

Запрет/ограничение звуковой

локализации

Игнорирование местной

локализации

Языки:

Интерфейс Озвучка Субтитры

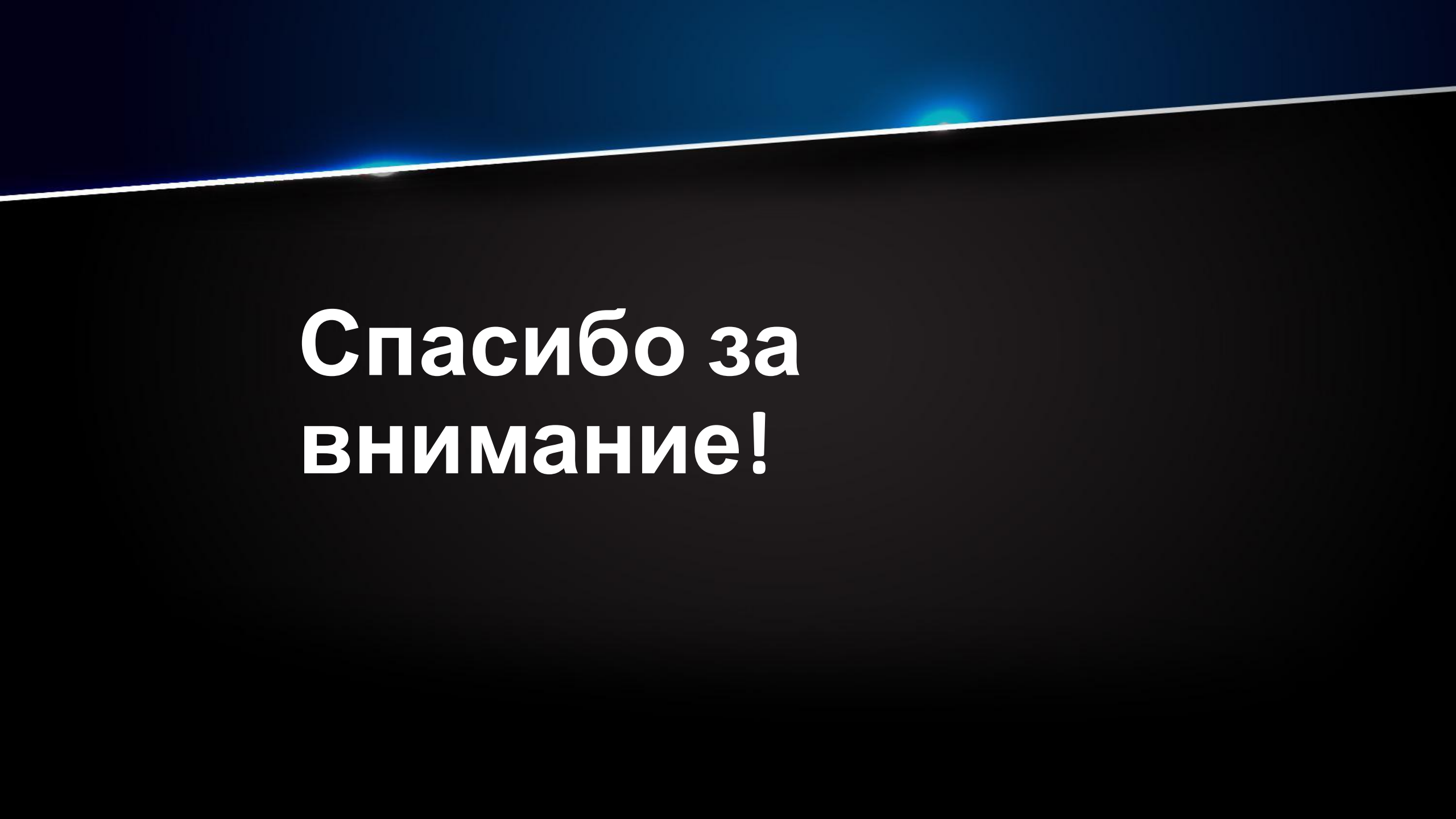
русский	✓		✓
английский	✓	✓	✓
французский	✓		✓
итальянский	✓		✓
немецкий	✓		✓
испанский	✓		✓
корейский	✓		✓
польский	✓		✓
бр. португальский	✓		✓
китайский (трад.)	✓		✓
японский	✓		✓
китайский (упр.)	✓		✓

Людография

- Assassin's Creed (2007)
- Call of Duty: Black Ops III (2015)
- Grand Theft Auto: San-Andreas (2004)
- Witcher 3: Wild Hunt (2015)

Библиография

1. «10 эпичных ошибок в переводах, которые допустили непрофессионалы» [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/company/ackuna/blog/298694/> (дата обращения: 21.12.2018).
2. «Распространенные ошибки при локализации игр» [Электронный ресурс]. URL: <https://droidnews.ru/trudnosti-v-lokalizacii-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 21.12.2018).
3. Андрей Ленский «Как локализуют игры» [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=4548> (дата обращения: 21.12.2018).
4. Зилев В. М., Сюткина А. И. «Локализация компьютерных игр и проблема её качества» // Молодой ученый. — 2015. — №11. — С. 1881-1884. — [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/91/19886/> (дата обращения: 21.12.2018).
5. О специфике локализации компьютерных игр [Электронный ресурс]. URL: <https://genapilot.ru/o-specifike-lokalizacii-kompiuternyh-igr> (дата обращения: 21.12.2018).
6. Поезд сделал БУМ [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=YkaCMs6w6E4> (дата обращения: 21.12.2018).
7. Трудности перевода. Assassin's Creed [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1WEkKi5bFa4> (дата обращения: 21.12.2018).
8. Трудности перевода. The Witcher 3: Wild Hunt [Электронный ресурс]. URL: https://www.youtube.com/watch?v=St30WeBz_m4 (дата обращения: 21.12.2018).



**Спасибо за
внимание!**