

Janusz Mrzigod

Meandry lokalizacji gier

- Składowe procesu lokalizacji gry
- Specjalistyczna terminologia używana w grach
- Błędy lokalizacji (i jak ich unikać)



Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiejkolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Helion S.A. dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Helion S.A. nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Szymon Szwaiger

Projekt okładki: Studio Gravite / Olsztyn

Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zaprucki

Helion S.A.

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: helion@helion.pl

WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

http://helion.pl/user/opinie/melogi_ebook

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

ISBN: 978-83-283-8185-8

Copyright © Helion S.A. 2021

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

Słowo wstępu	9
Rozdział 1. Wprowadzenie	13
1.1. Czy lokalizowanie gier jest potrzebne?	13
1.2. Wyszukiwanie błędów lokalizacji na zrzutach ekranu — ćwiczenie 1.	40
1.3. Co składa się na proces lokalizowania gry?	50
1.4. Specyfika tłumaczenia gier (i oprogramowania)	55
1.5. Trzy filary dobrej lokalizacji	60
Rozdział 2. Specyfika tłumaczenia gier	67
2.1. Jakie wymagania powinien spełniać tłumacz gier?	67
2.2. Po co wynajdować proch na nowo, czyli utarte polskie słownictwo growe	70
2.3. Jak radzić sobie z częstymi problemami?	76
2.3.1. Kwestie płci gracza/postaci	76
2.3.2. Teksty ze zmiennymi liczbowymi	78
2.3.3. Stylizacja tekstu	84

2.4. Czego jeszcze nie robić przy tłumaczeniu gier?	88
2.5. Wyszukiwanie błędów na zrzutach ekranu — ćwiczenie 2.	97
2.6. Problemy tłumaczeń zespołowych i projektów długoterminowych	107
2.6.1. Do czego służą glosariusze i bazy terminologiczne?	108
Rozdział 3. Uczmy się na cudzych błędach	119
3.1. Nie tylko tłumacz, czyli błędy popełniane przez twórców gier	120
3.2. Szczególne przykłady błędów w tłumaczeniu i innych etapach lokalizowania gier	133
3.2.1. Błędy tłumaczeniowe wynikające ze słabego opanowania języka angielskiego	133
3.2.2. Błędy wynikające ze słabego opanowania języka polskiego	137
3.2.3. Błędy wynikające z nieznaności historii	144
3.2.4. Błędy wynikające z nieznaności nauk ścisłych	149
3.2.5. Błędy wynikające z niestosowania dobrych praktyk tłumaczeniowych	158
3.2.6. Analiza trzech przykładowych tłumaczeń	166
3.3. Wyszukiwanie błędów na zrzutach ekranu — ćwiczenie 3.	172
Rozdział 4. Tłumaczenie tekstów gier na przykładach	187
4.1. Przykłady skryptów z tekstami gier	187
4.2. Tłumaczenie tekstu z kodami formatującymi i hiperłączami	196
4.3. Tłumaczenie tekstu ze zmiennymi na przykładzie skryptu „Stellaris”	205
4.4. Tłumaczenie nieliniowego dialogu na przykładzie fragmentów z „Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir”	214
4.5. Krótki komentarz na temat tłumaczenia tekstów piosenek i poezji	230
4.6. Fragmenty tekstów z gier do samodzielnego tłumaczenia	235

Rozdział 5. Informacje dodatkowe i rozwiązania ćwiczeń	257
5.1. False friends w grach	257
5.2. Rozwiązanie zagadki z tłumaczeniem tytułów gier	269
5.3. Rozwiązanie 1. ćwiczenia z wyszukiwaniem błędów	270
5.4. Rozwiązanie 2. ćwiczenia z wyszukiwaniem błędów	273
5.5. Rozwiązanie 3. ćwiczenia z wyszukiwaniem błędów	274
5.6. Bingo tłumaczy	280

Dziękuję firmom Paradox Interactive i QLOC S.A.
za możliwość wykorzystania w książce skryptów
z tekstami z gier „Stellaris” i „Age of Wonders: Planetfall”

ROZDZIAŁ 2.

Specyfika tłumaczenia gier

2.1. Jakie wymagania powinien spełniać tłumacz gier?

Na samym początku należy wymienić jeden warunek konieczny, a przy tym całkowicie realny: **aby mieć w ogóle szansę na prawidłowe tłumaczenie gier, tłumacz sam powinien być graczem**. Jest to stwierdzenie równie oczywiste, jak to, że kierowca autobusu powinien mieć prawo jazdy. Gry mają swoje standardowe słownictwo oraz swój żargon. Dotyczy to zwłaszcza gier wieloosobowych, takich jak strzelaniny sieciowe, w których powszechnie mówi się wśród polskich graczy o „fragowaniu”, co oznacza nagradzane punktami zabicie przeciwnika podczas rozgrywki. Jeszcze bogatszy żargon mają gry wieloosobowe RPG (MMORPG takie jak „World of Warcraft”). W grze „Age of Wonders: Planetfall” z 2019 roku frakcja Przestrzenników (ang. *Spacers*) posługuje się właśnie takim żargonem i umiejętne przetłumaczenie jej wypowiedzi wymaga znajomości tych terminów. Nie można

przy tym przełożyć takiego tekstu całkowicie — aby zachował swój specyficzny koloryt, powinny w nim pozostać żargonowe terminy w wersji spolszczonej.

Standardowe słownictwo gier, budowane od czasu pojawienia się pierwszych polskich czasopism o grach w latach 80. ubiegłego wieku, jest dziś graczom powszechnie znane — więcej na ten temat w następnym podrozdziale.

Jak pokazały już przedstawione przykłady, gry mogą dotyczyć dowolnej tematyki i wymagać wiedzy z dowolnej dziedziny. Idealny tłumacz powinien być więc wszechwiedzący, ale tacy ludzie nie istnieją. Bardzo pomocny jest szeroki zasób wiedzy ogólnej — niestety wskutek przemian systemu edukacji w ostatnim 25-leciu jest to coraz rzadsze, nawet u absolwentów studiów. Kolejnym atutem tłumacza gier, a nawet tłumacza w ogóle, będzie specjalistyczne wykształcenie. W przypadku tłumaczy pracujących w parze językowej polski – angielski jest to nawet ważniejsze niż studia filologiczne, ponieważ konkurencja w tej parze jest duża, natomiast dość sporo tekstów pojawiających się na rynku dotyczy trudnych i skomplikowanych dziedzin i wymaga dogłębnej znajomości specjalistycznej terminologii w obu językach.

Przykładowo duże jest zapotrzebowanie na tłumaczenie z angielskiego patentów dotyczących IT, telekomunikacji, medycyny, farmakologii, a nawet chemii. Tłumacz niemający ścisłego wykształcenia nie przełoży dobrze takich tekstów. Nie trzeba zresztą nawet specjalistycznych tekstów — wystarczy przyrzeć się tłumaczeniom dialogów w serialach z uniwersum *Star Trek* na najpopularniejszej platformie streamingowej. Odwołują się one często do astronomii, chemii lub fizyki albo tego, co twórcy serialu za fizykę uważają, więc po przełożeniu na polski przez osoby będące na bakier z naukami przyrodniczymi są upstrzone błędami. Standardowym przykładem jest niezdolność większości tych tłumaczy do prawidłowego przełożenia słowa *particle*, które w kontekście nauk przyrodniczych (a zatem i wszelkich odmian SF¹) oznacza „cząstka” (i tak podaje słownik naukowo-techniczny). Natomiast tłumacze startrekowych dialogów (a także dialogów w innych filmach, powieści SF, a nawet, o zgrozo, seriali, artykułów i książek popularnonaukowych) regularnie tłumaczą *particle* na „cząsteczka” albo nawet mieszają niekonsekwentnie obie wersje, dzięki czemu otrzymujemy czasem absurd w rodzaju „cząsteczek światła”².

¹ *Science fiction*, czyli fantastyka naukowa. Niestety w ostatnich latach w polszczyźnie przyjął się, a nawet ją zdominował, bezmyślnie małpowany z amerykańskich tekstów skrót *sci-fi*.

² Chodzi o fotony; objaśnienie kwestii cząstka/cząsteczka znajdzie się w rozdziale 3.

Poza wiedzą ogólną i specjalistycznym wykształceniem pomocne może być też hobby. Pasjonowanie się jakimś zagadnieniem i zajmowanie się nim w wolnym czasie owocuje zwykle opanowaniem szczegółowej wiedzy na dany temat, choćby nawet hobby dotyczyło jedynie czytania książek z jakiejś dziedziny czy określonego autora. W czasach, gdy przemysł rozrywkowy stara się zwykle wydoić do sucha każdą wziętą na warsztat tematykę (nazywa się to zwykle po polsku, nie całkiem prawidłowo, „franczyzą”), także książki kielkują w całe serie filmów, komiksów i gier. Sztandarowymi przykładami są ostatnio powieści J.R.R. Tolkiena i J.K. Rowling — powstało całe mnóstwo gier wideo związanych z obojgiem tych autorów, choć akurat cykl potterowski nie ma wielkiego szczęścia do gier i trudno tu wymienić jakieś znaczące tytuły, przynajmniej na PC. Tolkien miał więcej „szczęścia”, choć czasem trudno powiedzieć, czy gry, których akcja toczy się w Śródziemiu, są adaptacją książek, czy filmów. Do tych drugich należą niewątpliwie gry oparte na LEGO oraz „Lord of the Rings: War in the North” i „The Lord of the Rings: Aragorn’s Quest”, a do pierwszych przede wszystkim MMORPG „The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar”.

Niezależnie jednak od wykształcenia i zainteresowań tłumacz powinien **mieć świadomość granic własnej wiedzy i niewiedzy oraz bez oporów, a nawet skwapliwie korzystać ze źródeł**. Mówiąc o źródłach, mam tu na myśli zarówno podręczniki i książki branżowe, jak i specjalistyczne słowniki. W mojej karierze tłumacza zdarzało mi się czytać na przykład wojskowe publikacje o czołgach i śmigłowcach (przy tłumaczeniu odpowiednio „Across the Rhine” i „Jane’s AH64D Longbow Apache”, przy tej drugiej także podręcznik do fizyki opisujący teorię lotu śmigłowca), historię Japonii („Shogun: Total War”), historię Francji oraz publikacje o francuskiej sztuce („Versal”), mitologię celtycką (różne gry o tematyce arturiańskiej), całą masę książek o dawnym uzbrojeniu i opancerzeniu (przy co drugim RPG-u), a nawet podręcznik do technikum kolejowego (przy „Trainz 2004”). Papierowe słowniki zajmują w mojej domowej bibliotece kilka półek, aczkolwiek dziś łatwo też znajdować bardziej specjalistyczne słowniki w Internecie i są one — podobnie jak słowniki elektroniczne — bez porównania przyjemniejsze w obsłudze.

Ale to, że jakieś słowniki gdzieś we Wszechświecie istnieją, to jeszcze nic — tłumacz musi rozumieć potrzebę korzystania z nich. I nie tylko ze słowników — Internet zawiera, prócz masy głupot w serwisach społecznościowych, także przebogate zasoby informacji. Ma też jedną wielką zaletę, której nie mają „oficjalne” słowniki papierowe ani nawet komputerowe — aktualność. A to jest rzecz niebagatelna, zwłaszcza gdy tłumaczony tekst zawiera odniesienia do będących na czasie memów

sieciowych. Jeśli tłumacz w przypadku zetknięcia się z takim memem nie sięga do Internetu, aby się dowiedzieć, o co chodzi, zwykle wychodzą idiotyzmy. Na przykład w „Jagged Alliance 2” z 1999 roku, gdzie napis z T-shirtu „Deidranna Rulez” przetłumaczono na... „Rządy Deidranny” (Deidranna to władczyni wyspy, na której rozgrywa się akcja gry). Niestety, trzeba dziś wiedzieć, co znaczy, gdy coś *rulez*, *rox*, *pwns*, *ownz* albo *sux* — a sytuacji nie ułatwia to, że w kolokwializmach angielskie wyrazy często gęsto bywają pisane intencjonalnie bez zachowania ortografii. Tu z pomocą przychodzi Urban Dictionary³.

Prócz sprawnego posługiwania się językiem, z **którego** tłumaczy, dobry tłumacz MUSI posługiwać się sprawnie językiem, **na który** tłumaczy — co w naszym kraju oznacza najczęściej operowanie prawidłową polszczyzną. Nie chodzi tu bynajmniej wyłącznie o poprawność ortograficzną i gramatyczną — chodzi również o tzw. kulturę języka, stosowanie odpowiedniego stylu. Niestety wobec rozprężenia wprowadzanego do systemu kształcenia przez prawie 30 lat także o kulturę języka coraz trudniej, co jest szczególnie fatalne u osób wypowiadających się publicznie, prezenterów telewizyjnych i radiowych, twórców tekstów publikowanych na stronach internetowych itp.

Trzecim elementem pożądanym u dobrego tłumacza jest **staranność**, a nawet **pedanteria**. Teoretycznie każdy powinien swoją pracę wykonywać starannie, ale wiadomo, jak często teoria rozmija się tu z praktyką. W przypadku tłumacza takie rozminięcie jest o tyle niedobre, że jego praca ma często dużą trwałość i duży zasięg oddziaływania — dotyczy to książek, filmów, serwisów internetowych, gier itp. O tym, co się dzieje, gdy tłumacz jest niestaranny, a redaktor z wydawnictwa mu w tym sekunduje, będzie jeszcze mowa w podrozdziałach 3.2 i 3.3.

2.2. Po co wynajdować proch na nowo, czyli utarte polskie słownictwo growe

Tematyka gier jest różnorodna, rozciąga się na praktycznie całą historię i zakres wszystkich dziedzin nauki i techniki. Jednak podobnie jak w przypadku programów komputerowych, w tekście większości gier można znaleźć pewną grupę słów, najczęściej stanowiących etykiety przycisków, nazwy opcji w menu rozwijalnym

³ <https://www.urbandictionary.com>

lub tytuły okien, które są zawsze takie same. I najlepiej moim zdaniem jest nie silić się tu na oryginalność, tylko tłumaczyć standardowymi polskimi terminami, które są w zasadzie ustalone od lat 90. Poniższa tabela zawiera zestawienie propozycji tłumaczeń niektórych często spotykanych terminów i wyrażeń.

Oryginał	Sugerowane tłumaczenie	Rzadsze alternatywy
Save [game]	Zapisz [grę]	Zachowaj
Savegame	Stan gry, zapis gry	
Load [game]	Wczytaj [grę]	Załaduj
Options	Opcje	
Settings	Ustawienia	
Continue	Kontynuuj	
OK	OK	
Cancel	Anuluj	Zrezygnuj
Back	Wstecz	Do tyłu
Next	Dalej	Następny
Main Menu	Menu główne	Główne menu
Campaign	Kampania	
Free game/Sandbox	Gra swobodna	Gra wolna, piaskownica
Multiplayer	Gra wieloosobowa, tryb wieloosobowy	Multiplayer
Accept	Akceptuj	Zgoda
Credits	Twórcy [gry]	Kredyty, zasługi
Exit [game]	Wyjście [z gry], wyjdź [z gry]	
Recommended [configuration/settings]	Konfiguracja zalecana/ustawienia zalecane	
Minimum requirements	Konfiguracja minimalna	Wymagania minimalne
Recommended [requirements]	Konfiguracja zalecana	Wymagania zalecane

Oryginał	Sugerowane tłumaczenie	Rzadsze alternatywy
Dialog	Okno dialogowe	Dialog
Drop-down menu	Menu rozwijalne	
Key mapping	Konfiguracja klawiatury	Odwzorowanie klawiszy
Intro	Wstęp [filmowy]	Intro
Outro	Zakończenie [filmowe]	Outro
Tutorial	Samouczek	Instruktaż
Keyboard shortcuts	Konfiguracja klawiszy	Skróty klawiaturowe, klawisze skrótów, klawisze sterujące
Control	Sterowanie (oczywiście może też chodzić o klawisz Ctrl)	Kontrola

Rzecz jasna część alternatywnych tłumaczeń jest poprawna z translatorskiego punktu widzenia (błędy wskazuje **czzerwony kolor**), jednak ich użycie może powodować zbłądną dezorientację graczy. Problem, czy tłumaczyć czasowniki poprzez tryb rozkazujący, czy zmieniać je w polszczyźnie na rzeczowniki, pozostawia w zasadzie dowolność. Polskie czasowniki w trybie rozkazującym (wyjdź, anuluj) zazwyczaj są bardziej odpowiednie w przypadku etykiet przycisków okien dialogowych, które dają ograniczone miejsce na tekst. Nazwy opcji w menu albo przyciski w menu głównym⁴ gry mają więcej miejsca. Ważna jest jednak konsekwencja — należy zdecydować się na jedną wersję i się jej trzymać.

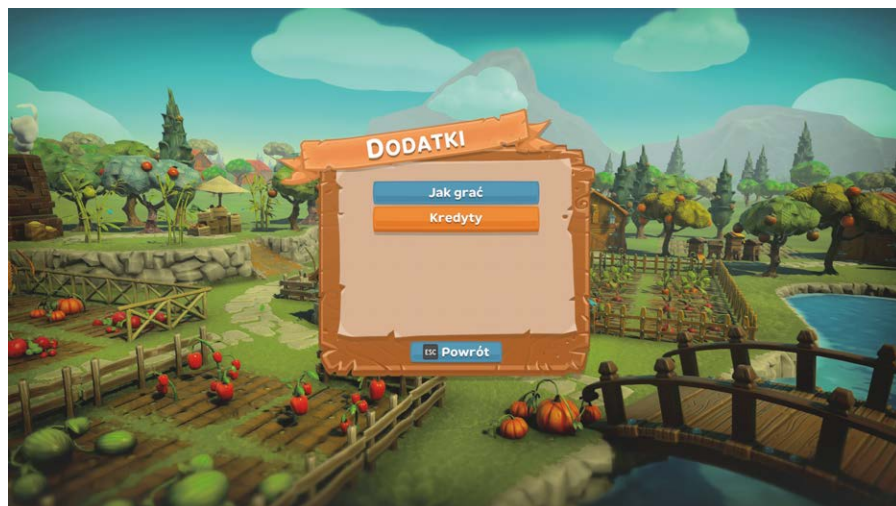
⁴ Dla porządku doprecyzuję, że „menu główne” jest tym menu, które widzimy jako pierwsze po tym, gdy gra się uruchomi i wyświetli już logo wydawcy/producenta oraz ewentualne wprowadzenie filmowe. Zawiera zwykle opcje umożliwiające dostęp do poszczególnych trybów rozgrywki, kontynuowanie ostatniej rozgrywki, wczytanie gry, jej skonfigurowanie, obejrzenie listy twórców i wyjście z gry (dotyczy to oczywiście gier pecetowych — w przypadku gier na konsole lista opcji menu głównego będzie krótsza).



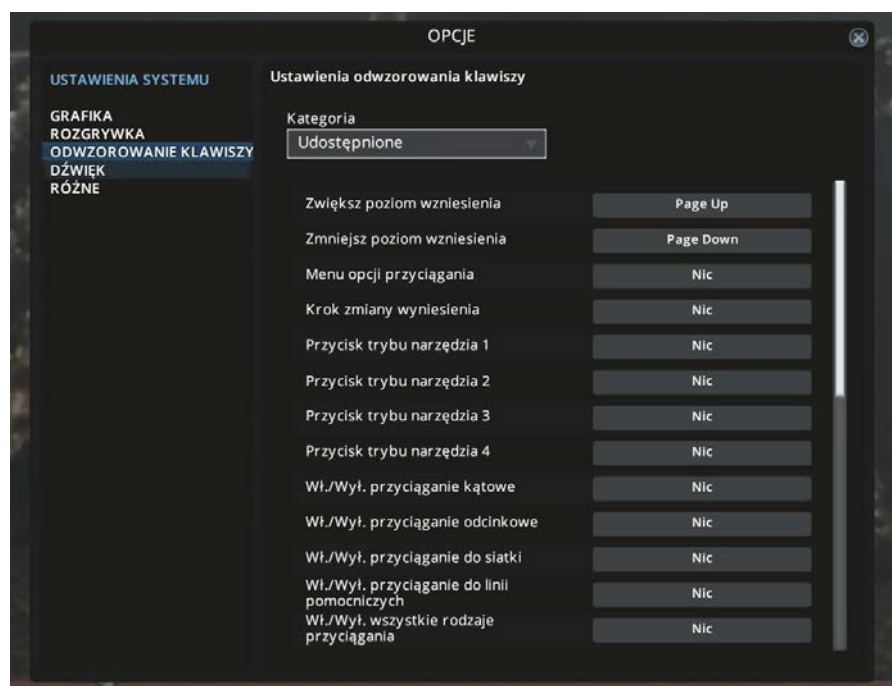
Rysunek 2.1. Błąd tłumaczenia „Credits” w polskiej wersji popularnego darmowego programu do obróbki grafiki GIMP



Rysunek 2.2. „Anno 2205” — błąd tłumaczenia „Credits”. Przy okazji na ilustracji widać ucięty tekst „Zawartość wolnego” (np. nad tekstem „Zatoka Dzikiej Wody”). Można też zauważyć, że jest to bardzo nietypowe menu główne, w którym standardowe przyciski nie mają etykiet tekstowych



Rysunek 2.3. „Farm Together” — błąd tłumaczenia „Credits”



Rysunek 2.4. „Cities Skylines” — błąd tłumaczenia „Key mapping”. Chodzi po prostu o konfigurację klawiszy/klawiatury, określaną też jako polecenia sterujące, polecenia klawiszowe itp.



Rysunek 2.5. „Klondike Adventures” (FMP) — błąd tłumaczenia „Wczytaj”, w oryginale „Load”. Tu jednak chodzi o załadunek towaru na statek, więc akurat powinno być „Załaduj”



Rysunek 2.6. „Astroneer” (FMP) — odwrotny błąd, w tym przypadku „Load” najlepiej tłumaczyć na „Wczytaj”, a nie „Załaduj”, ponieważ chodzi o wczytanie gry

PROGRAM PARTNERSKI

— GRUPY HELION —



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA
Helion 

Przetłumacz mi, jak w to grać, proszę!

Lokalizacja gry w taki sposób, by dostosować ją do znanych graczowi realiów, to prawdziwa sztuka. Więcej – to warunek sukcesu gry na danym rynku! Gracze bowiem chętnie grają w gry, które „znają i lubią”, czyli takie, z których bohaterami, a także ich powiedzonkami, miejscami, gdzie rozgrywa się akcja, i innymi detalami mogą się utożsamiać. Pamiętacie, jak w filmie *Shrek* osioł wspomina o kremówkach? Że każdy ich lubi? W wersji anglojęzycznej mowa była o pasztecikach. Dla nas paszteciki nie mają potencjału komicznego, prawda?

Stąd lokalizator gry to nie prosty tłumacz, rzemieślnik, który po prostu bierze na warsztat obcojęzyczne słowa i wstawia w ich miejsce swojskie zwroty. Lokalizator to prawdziwy artysta, magik, na którym spoczywa spora odpowiedzialność. Brzmi groźnie? Nie, bo na końcu drogi czeka wysoka nagroda. I wcale nie chodzi o finanse – choć życzylibyśmy, by zlecenia tłumaczeń gier były jak najwyżej wyceniane. Chodzi o satysfakcję ze świetnie zrealizowanego zadania. Nie ma bowiem nic przyjemniejszego niż pozytywne opinie wystawiane lokalizacji gry przez jej użytkowników.



Helion



helion.pl



HELION SA
ul. Kościuszki 1c
44-100 Gliwice
tel.: 32 230 98 63
helion@helion.pl

Sprawdź nasze szkolenia!



AKADEMIA IT & BUSINESS

HELIONSZKOLENIA.PL

KOD KORZYŚCI
Sięgnij po więcej! ▶



ISBN 978-83-283-7551-2



INFORMATYKA W NAJLEPSZYM WYDANIU

Cena: 67,00 zł