

视频游戏译者的心愿

Diana Díaz Montón

本地化提供商将其从游戏开发商那里收到的材料加以组织，做好翻译前的准备工作，确保一切顺利进行。但在许多情况下，如果开发商和本地化提供商能从开发游戏的早期阶段协同工作，就能更加卓有成效地改进本地化的质量。

在软件行业，开发人员意识到产品得到妥善本地化的重要性，因此，在写软件时就考虑到了翻译。尽管技术性文字不如视频游戏的脚本那样有创意，但预先为翻译做好规划，预见到译者会碰到的问题，这些还是能够做到的。

各种语言符号系统和文字长度的限制

需要考虑的第一件事是不同的语种采用不同的字符，有多种符号系统以及从右到左和垂直阅读的语种。用于开发视频游戏的代码最好应支持非罗马语系语种和字符编码，这样，游戏就能翻译成希腊语、俄语、阿拉伯语或日语。

另一个重要问题是词语的长度。词语的长度因语种而异。例如，把一段文字从英语译成西班牙语时，西班牙语文本要比原文长30%。翻译手册之类的文件时，开发人员必须考虑到本地化版本要长一些，而在翻译音频脚本时，就必须缩短译文，以便适合分配给脚本的时间。

视频游戏的屏幕文本通常受制于非常严格的字符限制。当然，屏幕上的空间是有限的，但开发人员应至少为其他语种留出一定的空间。英语里“we”这个词有两个字符，如果把这个词的空间限定为只有两个字符，那就不可能译成西班牙语，因为西班牙语是“nosotros”，有八个字符。

源代码的翻译（一）：可译部分

源代码的翻译有时可能像古埃及的象形文字那样令人困惑。开发人员应非常明确地告诉译者，代码的哪些部分应该保持不动，哪些部分应该翻译，即所谓的“可译部分”。

多数情况下，可译部分只是毫无上下文关系的一两个词。在同一个文件中，我们可能会碰到两处“set up”。这可以是一条指令，一个菜单选项，也可以是一个按钮名称；相应地，译文也应有所不同。

写源代码时，作者应加入一条注释，说明每一条字符串的功能。不要写成：

```
001    "Display Mode"  
002    "Language"  
003    "Start"  
004    "Exit"
```

可以把代码写成：

```
001    "Display Mode" - title of a list box showing currently selected video resolution.  
002    "Language" - Title of a list box showing currently selected language.  
003    "Start" - Start the game.
```

004 “Exit” = Exit the game.

其中，只有引号中的词需要翻译，而其余部分是说明。

源代码的翻译（二）：连锁字符串

写代码字符串时，另一种常见的做法是把两三条字符串连在一起，形成一个完整的句子。这在英语里是可行的，但根据经验，在目标语言里通常不可行。

这里举一个例子：

字符串1	You win
字符串2	A red
字符串3	A blue
字符串4	A yellow
字符串5	Car

根据具体情况而定，字符串1可以和字符串2和5连在一起，变成：“You win a red car”。我们也可以这样连接：字符串1 + 字符串3 + 字符串5：“You win a blue car”。

现在让我们来翻译这些字符串：

字符串1	Has ganado
字符串2	rojo
字符串3	azul
字符串4	amarillo
字符串5	un coche

把字符串1 + 2 + 5连在一起，形成句子“Has ganado rojo un coche”，这是毫无意义的，因为在西班牙语里，形容词+名词的次序是反过来的。

于是，译者和项目经理只好想办法解决问题，有时候，只能把问题交回开发人员，让他们修改代码，翻译过程也因此放慢了速度，变得更加复杂。

要避免这种情况，简便的做法是用英语写三条单独的字符串：

字符串1: You win a red car
 字符串2: You win a blue car
 字符串3: You win a yellow car

对话

视频游戏脚本，无论是配音还是加字幕，如果对话不包含足够的信息，也会带来问题。在游戏世界里，角色、装备或武器的名称都很有创意，也很抽象。

为了翻译得妥贴，保留武器、地方或角色等名称所隐含的意思，向本地化人员提供角色性别和图形支持等信息是很重要的：武器和装备的图片对于译者在目标语言中找到对等词是很有帮助的。

主语、动词、形容词和名词之间在性别和一致性等方面，不同语种也存在语法差异，如果开发人员不说明谁是说话人（单数还是复数，男性还是女性），谁是听话人（单数还是复数，男性还是女性），对话就会很难翻译。总而言之，如果能预先考虑到这些问题，并提供这类简单信息，译者就不会提出几百个问题要求澄清了。

一致性和使用词汇表

在视频游戏业中，大型本地化项目缺乏一致性的现象屡见不鲜。译者经常会发现屏幕文本和游戏手册存在不一致的地方。菜单项目或按钮的名称在整篇材料中变来变去，要弄清哪个是哪个更是难上加难。

一个好办法是在开发游戏的过程中，把游戏中出现的所有词语编成一份词汇表。词汇表应分门别类：角色、地点、场景、装备、武器、按钮、屏幕、菜单选项等名称。

这还将有助于保持原文的一致性。词汇表应首先加以本地化。词汇表一旦译出并获得批准，就要用于翻译所有与游戏相关的材料。这些材料包括：屏幕文字、手册、对话、包装盒等。此外，对于这一游戏以后的版本，这些信息也是很有价值的。

Excel与Word

越来越多的本地化材料采用MS

Excel文件，尤其是脚本和游戏内的文本。开发人员喜欢在Excel里插入文本，这是因为他们可以把不同的信息放在不同的列里：角色名称、对话、时间码输入和时间码输出等。

但是，翻译的全部工作得靠打字来完成，而Excel并不具备Word等文本编辑器的全部功能。大多数译者喜欢一边翻译一边删除原文，而在Excel里，就无法这样做，只能单击每一个单元格进行编辑。这听起来似乎不是什么大问题，但是，如果要翻译的内容有数千行，这当然就会降低翻译速度。将Excel文件用于组织管理目的，而将可译文本放在另一个文件里，这样会很有帮助。

考虑到各语种在符号系统、字符、单词长度、语法等方面的差异，如果能向本地化提供商提供诸如指导原则、屏幕截图、描述等信息，并在整个项目中确保一致性，那么一切就会大不相同。为游戏将来的本地化做好规划，不会牵涉太多的麻烦，却能为每个人省时省钱，当然也能大大提高产品质量，让最终客户更为满意。