



KONTINUUM KREATYWNOŚCI

WIELOTEKSTOWOŚĆ
W LOKALIZACJI GIER

PRZEKŁADAJĄC NIEPRZEKŁADALNE XI

REDAKTORZY SERII

OLGA KUBIŃSKA

WOJCIECH KUBIŃSKI

EWA B. NAWROCKA

KONTINUUM KREATYWNOŚCI

WIELOTEKSTOWOŚĆ
W LOKALIZACJI GIER

WYDAWNICTWO UNIwersYTETU GDAŃSKIEGO

GDAŃSK 2023

Recenzent
dr hab. Ewa Kujawska-Lis, prof. UWM

Redaktor Wydawnictwa
Anna Roman

Projekt okładki i stron tytułowych
Studio Spectro

Skład i łamanie
Mariusz Szewczyk

Publikacja sfinansowana ze środków
Instytutu Anglistyki i Amerykanistyki
Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Gdańskiego
oraz środków Studiów Podyplomowych Translatoryka
Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Gdańskiego

© Copyright by Uniwersytet Gdański
Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego

ISBN 978-83-8206-563-3

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot
tel. +48 58 523 11 37, tel. kom. +48 725 991 206
e-mail: wydawnictwo@ug.edu.pl
wydawnictwo.ug.edu.pl

Księgarnia internetowa: wydawnictwo.ug.edu.pl/sklep/

Druk i oprawa
Zakład Poligrafii Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot
tel. +48 58 523 14 49

Spis treści

Wstęp	9
ROZDZIAŁ 1	
Lokalizacja gier a globalne strategie przekładowe	13
1.1. Narodziny i rozwój lokalizacji gier	13
1.1.1. Narodziny lokalizacji	13
1.1.2. Początki lokalizacji gier: do połowy lat 80.	14
1.1.3. Faza wzrostu: od połowy lat 80. do połowy lat 90.	16
1.1.4. Faza rozwoju: od połowy do końca lat 90.	17
1.1.5. Faza dojrzewania: 2000–2005	18
1.1.6. Faza postępu: od 2005 do dziś	20
1.2. Lokalizacja gier z perspektywy branżowej	22
1.3. Lokalizacja gier z perspektywy przekładoznawczej	26
1.4. Lokalizacja gier a przykład literatury i filmu	31
1.5. Badania nad lokalizacją	34
1.6. Wnioski	36
ROZDZIAŁ 2	
Wielotekstowość w lokalizacji gier oraz kreatywne, standardowe i mieszane podejścia przekładowe	39
2.1. Wielotekstowość	39
2.2. Kreatywne, standardowe i mieszane podejścia przekładowe	44
2.3. Szczegółowe podejścia przekładowe	50
2.3.1. Świat gry	50
2.3.2. Mechanika gry	52
2.3.3. Interfejs gry	54
2.3.4. Teksty marketingowe	55
2.3.5. Teksty informacyjne	56
2.3.6. Teksty prawnicze	57
2.4. Wnioski	58

ROZDZIAŁ 3

Techniki przekładowe w lokalizacji gier	61
3.1. Techniki przekładowe	61
3.2. Techniki w zakresie stylu	62
3.2.1. Techniki syntaktyczne	63
3.2.2. Techniki semantyczne	68
3.2.3. Techniki pragmatyczne	73
3.3. Techniki w zakresie terminologii	79
3.4. Wnioski	83

ROZDZIAŁ 4

Świat gry na podstawie sagi <i>Baldur's Gate</i>	85
4.1. Świat gry i saga <i>Baldur's Gate</i>	85
4.2. Główny wątek	88
4.3. Dialogi	95
4.3.1. Wybory	96
4.3.2. Humor	101
4.3.3. Mowa pijanego	105
4.3.4. Idiolekt	107
4.3.5. Dubbing	109
4.4. Dziennik	113
4.5. Książki	116
4.6. Wiersze i piosenki	120
4.7. Historie artefaktów	124
4.8. Miejsca, postacie, rasy, potwory i przedmioty	127
4.9. Wnioski	137

ROZDZIAŁ 5

Mechanika gry na podstawie serii <i>Guild Wars</i>	141
5.1. Mechanika gry i seria <i>Guild Wars</i>	141
5.2. Klasy postaci	142
5.3. Atrybuty klas	150
5.4. Umiejętności	156
5.5. Statystyki przedmiotów	166
5.6. Wskazówki	170

5.7. Osiągnięcia	172
5.8. Wnioski	179

ROZDZIAŁ 6

Interfejs gry na podstawie <i>Divinity: Original Sin</i>	185
6.1. Interfejs gry i gra <i>Divinity: Original Sin</i>	185
6.2. Elementy statyczne – menu, ustawienia, sterowanie	187
6.3. Ciągi – komunikaty, etykiety i pytania	208
6.4. Wnioski	212

ROZDZIAŁ 7

Teksty marketingowe, informacyjne i prawnicze na podstawie gry <i>Pillars of Eternity</i>	215
7.1. Gra <i>Pillars of Eternity</i>	215
7.2. Teksty marketingowe	215
7.3. Teksty informacyjne	220
7.4. Teksty prawnicze	225
7.5. Wnioski	228
Podsumowanie	231
Bibliografia	237
Spis tabel	247
Spis rysunków	248
Spis zrzutów	249
Streszczenie	251