

# 第8讲 游戏本地化翻译 方法与策略

---

黄婕

2025年4月22日





# 本节内容



## 一、游戏本地化基础

## 二、游戏本地化行业概览



## 三、游戏本地化翻译 工作流程



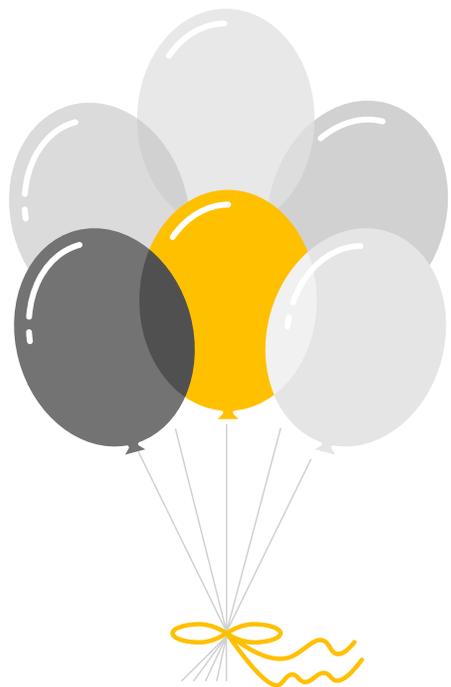
## 四、游戏本地化的 五个挑战



## 五、游戏本地化职业发展

## 阅读资料





# References

2024年 游戏本地化与多模态翻译实战研修班·博硕星睿

第一讲：游戏本地化概况与翻译基础

第二讲：游戏本地化全流程案例实践

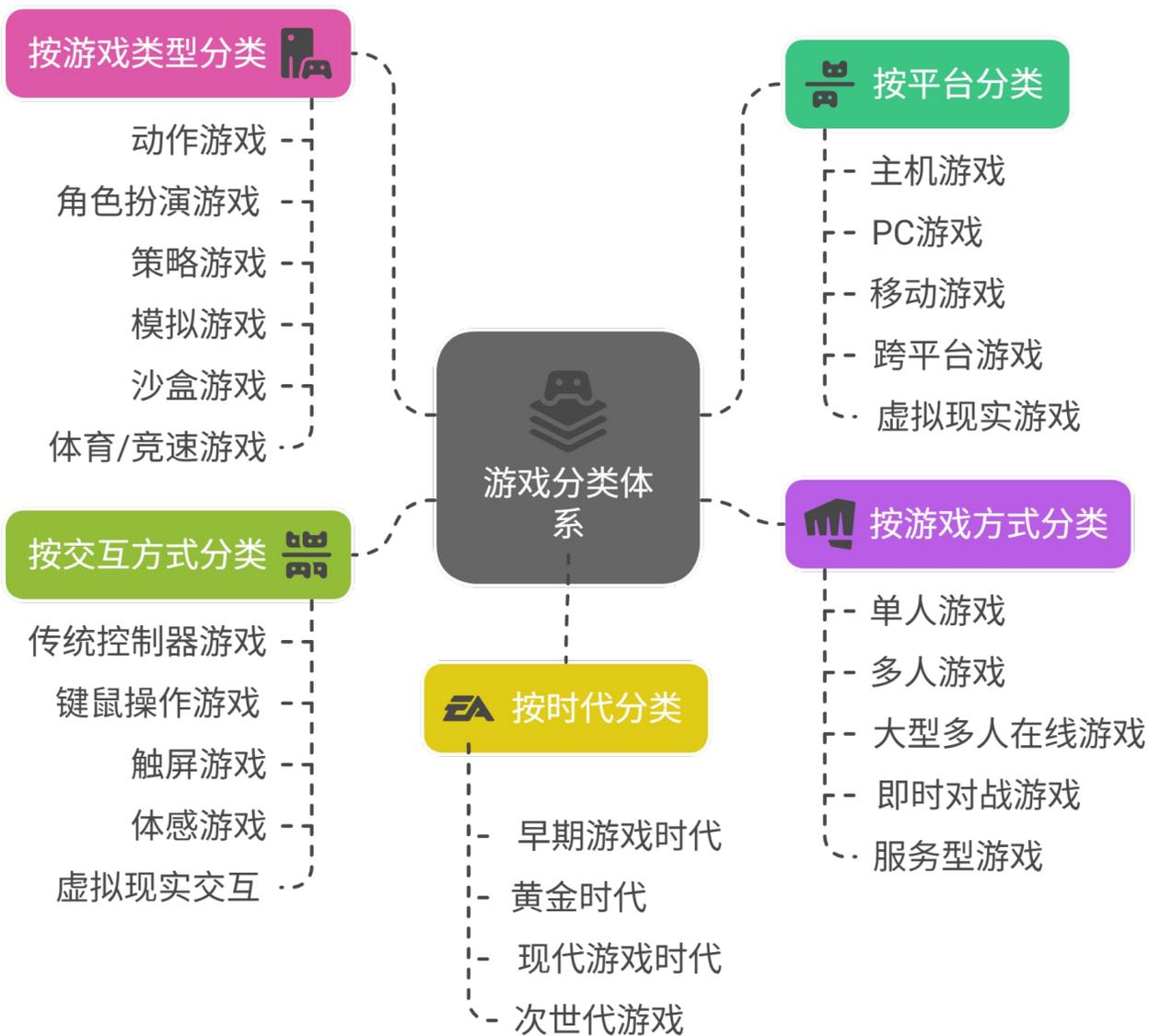
第三讲：游戏本地化创意策略与实践

第四讲：游戏本地化价值涌现与拓展

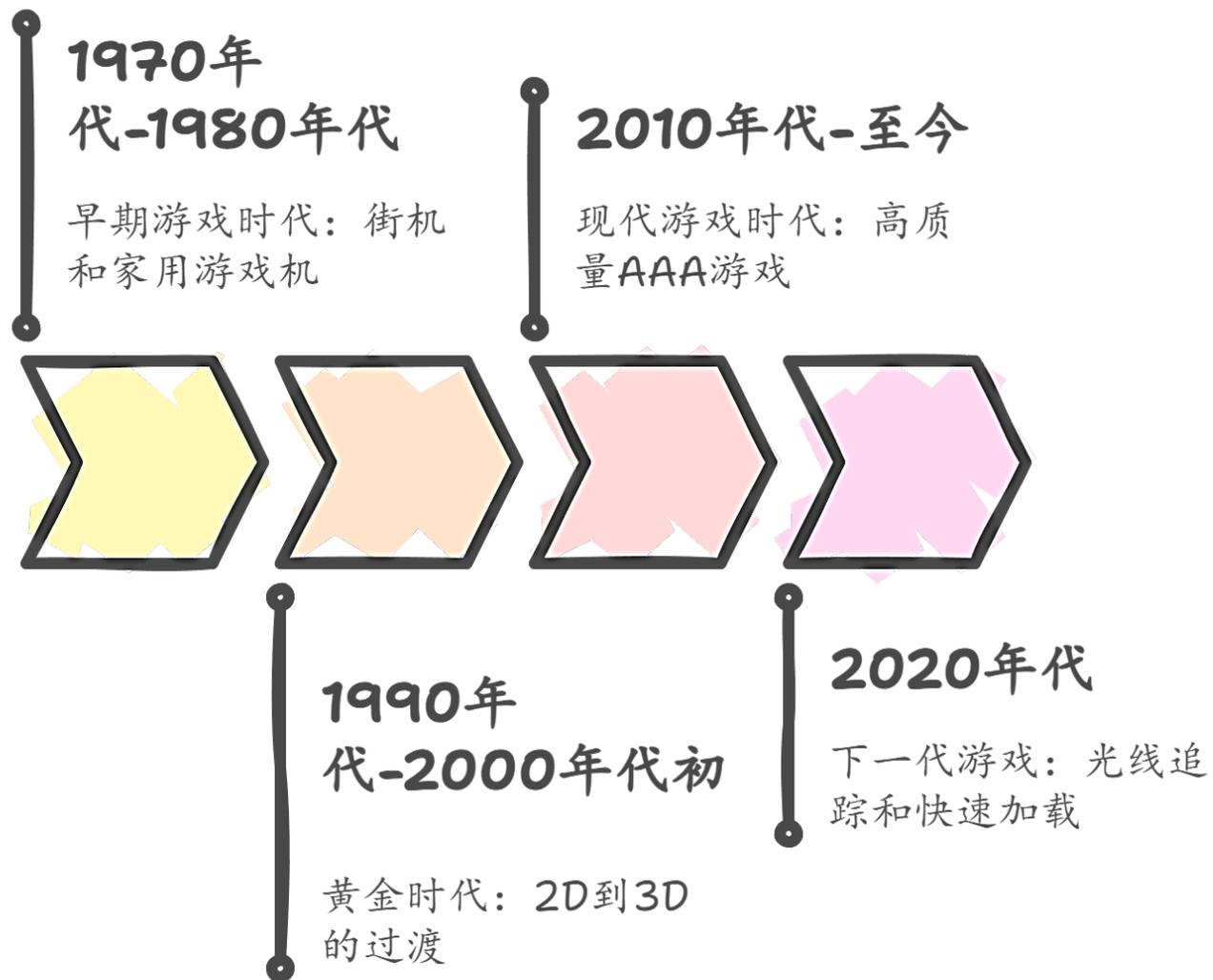


# 一、游戏本地化基础

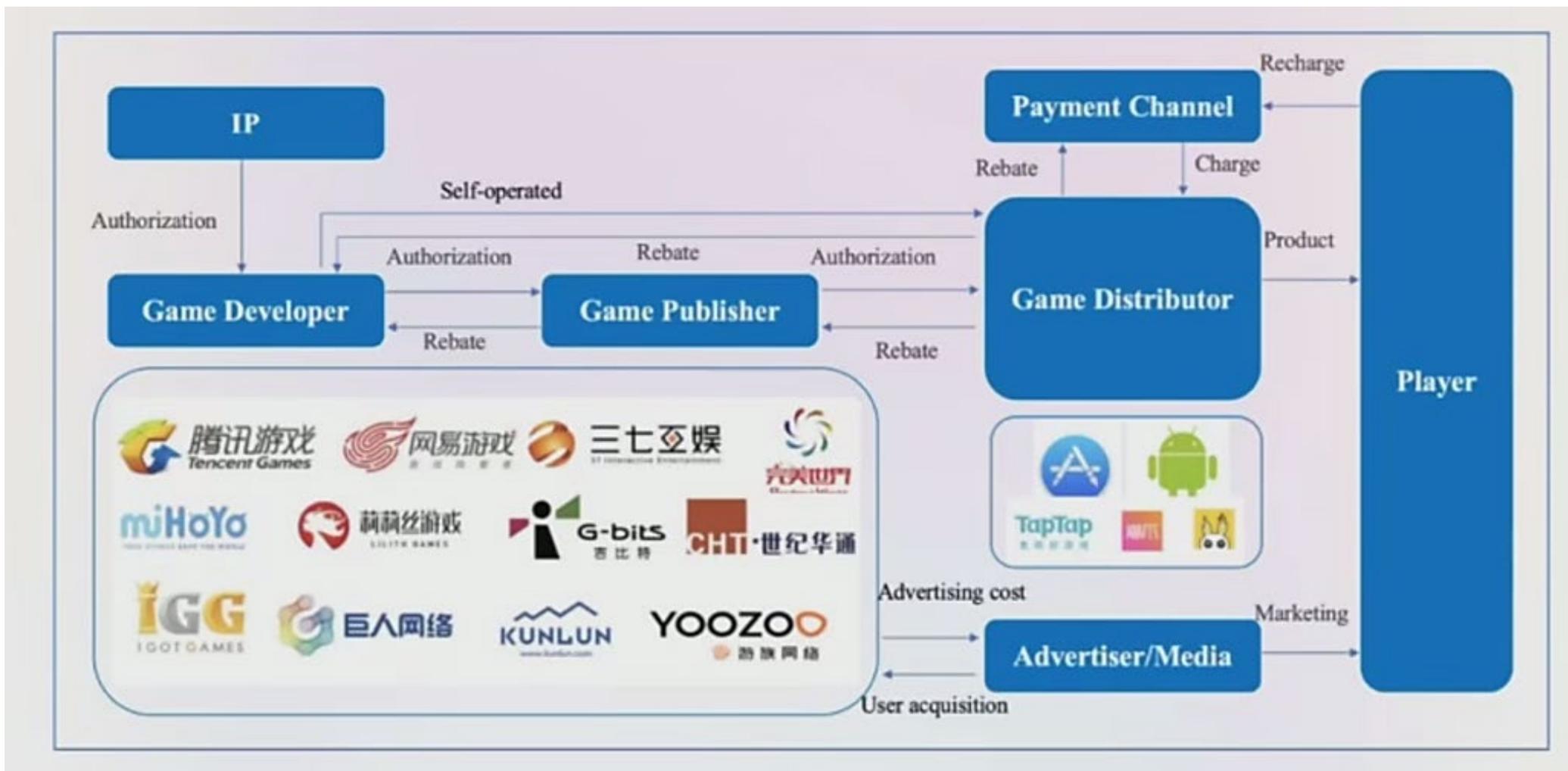
# 主流游戏分类体系



# 游戏的演变：从像素到虚拟现实



# 移动游戏产业全景图



# ▶ 游戏产业主要参与方

1. **IP (知识产权)** - 游戏内容的原始版权所有者
2. **Game Developer (游戏开发商)** - 负责游戏创作的实体
3. **Game Publisher (游戏发行商)** - 负责游戏推广和发行
4. **Game Distributor (游戏分发商)** - 负责将游戏传递给玩家的平台
5. **Payment Channel (支付渠道)** - 处理玩家支付的系统
6. **Player (玩家)** - 最终用户
7. **Advertiser/Media (广告商/媒体)** - 负责营销和用户获取

# 本地化团队的组成与协作

## 团队成员

- 游戏本地化团队通常包括：翻译人员、语言专家、文化顾问、开发人员、测试人员等，每个成员都在本地化过程中发挥重要作用。

## 协作模式

- 本地化团队需要与开发团队、市场团队等密切配合，确保本地化工作与游戏开发和运营的无缝衔接。良好的沟通和协调是关键。

## 工具与流程

- 利用翻译记忆库、术语管理系统、机器翻译等工具，建立标准化的本地化流程，提高工作效率和质量。

# ▶ 游戏本地化的价值

## 提升用户体验

案例分析  
【英雄联盟】

成功的本地化能让游戏在目标市场更好地融入当地文化,提升玩家的游戏体验,增强他们的参与度和忠诚度。

## 拓展市场空间

案例分析  
【部落冲突】

本地化能帮助游戏开发商打开新的市场,接触到更广泛的玩家群体,从而带来巨大的商业价值和收益。

## 增强竞争力

案例分析  
【动物森友会】

与未经本地化的游戏相比,本地化游戏更容易被目标市场的玩家接受和喜爱,从而提高游戏的市场竞争力。

## 促进文化交流

案例分析  
【原神】

游戏本地化不仅是一个商业行为,也是文化交流的重要载体,有助于增进不同文化间的相互理解。

## 二、游戏本地化行业概览



# ▶ 国际三大主要游戏市场



应该优先考虑哪个市场进行本地化?



## 北美

最大的市场，需要自然语言和文化适应性

案例：《使命召唤》



## 欧洲

多语言和文化，需要高质量翻译

案例：《刺客信条》



## 亚洲

快速增长，需要深入的文化理解

案例：《最终幻想XIV》

# 国内外游戏本地化差异对比

## 国内:

- 发布前需经过国家新闻出版署的审查和批准

## 国外:

- 各国法律差异大 ( 欧洲GDPR 数据保护、美国版权法 )
- 需符合各国的游戏分级制度 ( 如ESRB和PEGI )

**法律法规**  
遵守国内和国际的法律框架

## 技术应用

利用本地和国际平台进行分发

## 市场需求

了解国内和国际市场的用户偏好

## 用户反馈

通过各种渠道收集和响应用户反馈

## 文化适应

适应不同地区的文化习惯和敏感性

## 国内:

- 偏好社交游戏、移动游戏和免费增值模式(Freemium)

## 国外:

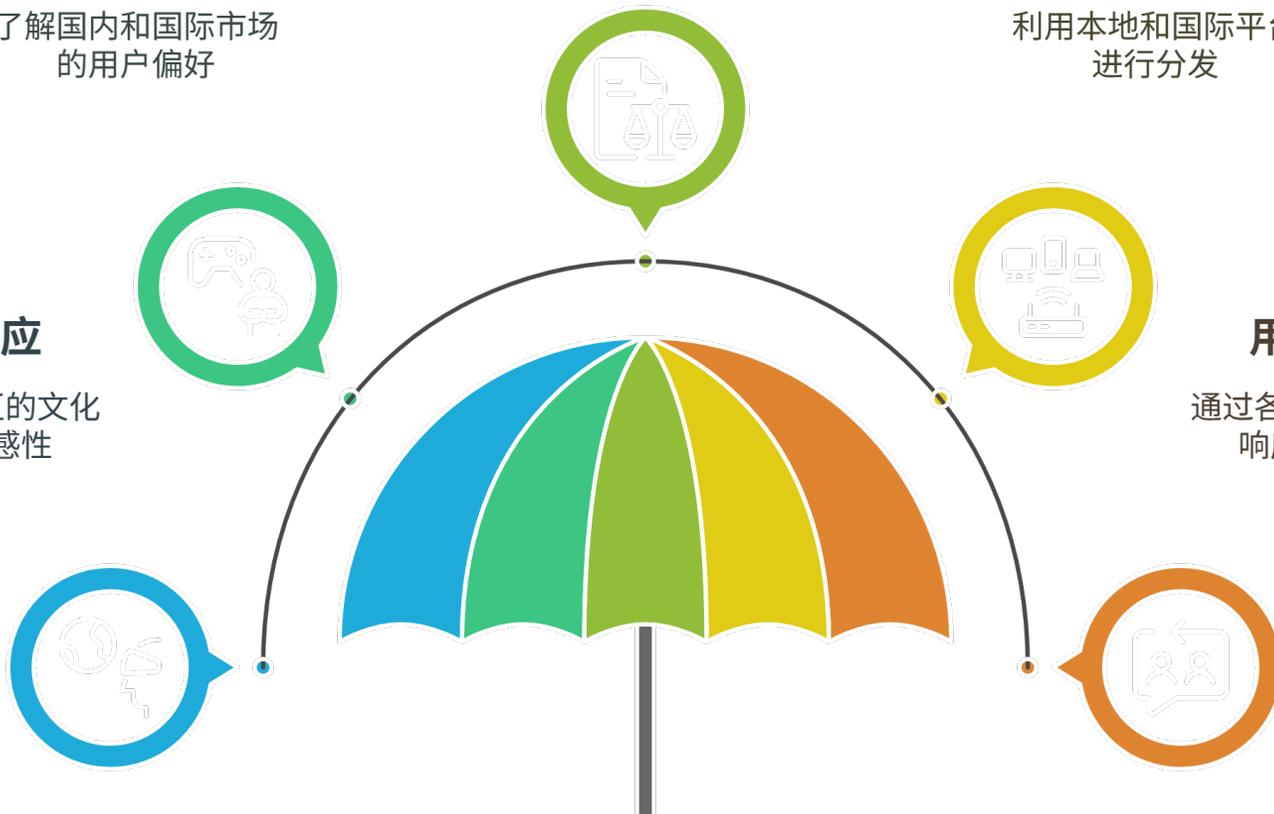
- 支付方式多样, 需整合国际支付方式和信用卡及PayPal

## 国内:

- 注重本地文化元素 ( 传统节日、历史人物、地方风俗 )
- 内容审查严格, 需修改或删除暴力、宗教、政治敏感内容

## 国外:

- 注意各国文化敏感点 ( 如欧洲二战历史中东欧宗教内容 )



# ▶ 游戏本地化行业标准规范-1

## ISO 17100标准：

- 符合ISO 17100标准，确保翻译服务提供商在翻译过程中遵循专业化的要求和流程

## 监管和合规：

- 确保游戏符合目标市场的法律法规，包括内容审查、隐私保护、版权和商标等要求
- 确保游戏符合目标市场的游戏评级标准（如ESRB, PEGI, CERO）

## 文化适应：

- 进行文化评估，调整游戏内容以适应目标市场的文化和社会规范
- 调整本地化内容，包括图像、音效、音乐等，以符合目标市场的文化背景

## 项目管理：

- 制定详细的本地化项目计划，包括时间表、任务分配、资源管理等
- 识别和管理本地化过程中的风险，制定应对措施以确保项目顺利进行

## 云端协作工具分析：

- 使用云端协作工具（如Google Docs, Microsoft Office等）进行团队协作和文件管理
- 支持实时编辑、版本控制和跨地域团队协作，提高效率和协作质量

# ▶ 游戏本地化行业标准规范-2

## 翻译流程：

- 使用翻译记忆库（Translation Memory, TM），记录和重复使用之前的翻译内容
- 使用计算机辅助翻译工具（CAT Tools）进行翻译和管理

## 质量保证：

- 进行语言质量保证（LQA），包括拼写检查、语法检查、术语一致性检查等
- 进行功能测试和用户界面测试，确保翻译后文本的功能性和显示效果

## 术语管理和一致性：

- 建立和维护术语库，用于存储和管理游戏中的关键技术术语和短语
- 制定详细的风格指南，包括语言风格、语法规则、标点符号使用等

## 文档和文件格式：

- 支持国际化（Internationalization, I18N），考虑字符编码、日期格式、货币符号等的多样性
- 使用标准化的文件格式（如XLIFF, TBX, TMX）进行数据交换和存储



# 三、游戏本地化的多模态 翻译策略

# 多模态文本类型



# › 第一层：文本本地化

“冠军的试炼”关底的boss叫黑骑士。他出现时的台词是：

You spoiled my grand entrance, rat!

台服的翻译是：

你破坏了我的盛大登场，鼠辈！

大陆版是：

你打破了我的大门，老鼠！

## › 第二层：音频本地化

随着国内游戏市场渐渐成熟，游戏中开始出现对应角色的中文配音，请经常在影视剧、动画片中听到的声优大咖配音。



# ▶ 游戏音频本地化的经典译文

Why there is war?  
Why does leaves fall?  
The nature we born with cannot be  
deprived, We still have confusion in our  
mind.

Who will our angry fists smack?  
Safeguarding the country, stablizing the  
people, punishing the evils,  
Keeping everything in right order will free  
us from devils in heart.

Wars never end, giving rise to continuing  
delusion in our hearts.  
We doubt what we actually fight for?

中文版链接

<https://www.bilibili.com/video/av5435356/?p=5>

战火为何而燃，  
秋叶为何而落，  
天性不可夺，  
吾辈心中亦有惑。

怒拳为谁握？  
护国安邦惩奸恶，  
道法自然除心魔。

战无休而惑不息，  
吾辈何以为战！

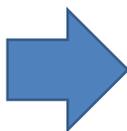


# ▶ 游戏本地化翻译的经典译文

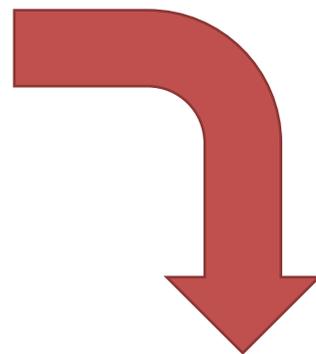


## ▶ 第三层：角色设计本地化

- 优美的游戏美术，需要让玩家“感同身受”，能够通过美术动画更好地代入游戏所传递的世界观。
- 美术完全本地化，需要在了解当地玩家喜好的同时，将游戏的场景、UI图标、角色甚至角色的性格都进行量身定做。



# ▶ 角色设计本地化案例



## ▶ 第四层：综合本地化

- 每个市场的文化和习惯不同，包括游戏题材、美术风格、付费习惯、思维方式和法律法规都不尽相同。
- 针对不同的市场特点做好前期产品定位，是成功的关键。
- 游戏题材对比
  - 西方：魔幻
  - 中国：武侠、仙侠、三国、西游。
- 习俗与法律
  - 不同的国家或地区有自己独特的年龄分级系统。
  - 不同国家还有自己对游戏等相关娱乐产品的评级。



## › 第五层：定向本地化

- 面向特定国家和地区设计游戏：
  - Mobile Legends这款游戏，在国内几乎没什么人听说过它，更别说玩了。但这款“山寨”《王者荣耀》早半年抢先攻占海外市场。它采用直接落地海外市场的策略，避《王者荣耀》之锋芒。
  - 这个不起眼的“小游戏”，已经拿下海外56个市场畅销榜Top 10。直接导致《王者荣耀》出口遇阻。



# 三、游戏本地化翻译 工作流程



# 完整 TEP 流程

1

## 翻译 (Translation)

文本翻译

2

## 编辑 (Editing)

准确性及流畅性检查编辑

3

## 校对 (Proofread)

错误检查, 包括拼写、语法、标点等等

# ▶ 游戏本地化流程

## 项目规划

1

制定本地化目标、排期和预算。

## 内容提取

2

提取文本资源、美术资源和音频资源。

## 内容制作

3

TEP: 发送文本内容给语言供应商翻译。

音频资源: 录制并整合本地化配音或字幕。

文本资源: 多语言文本合入版本。

其他模块: 进行本地化制作。

美术资源: 美术部门设计本地化美术资源并合入版本。

## 测试与Debug

4

FQA: 全面测试基础功能, 确保玩法无误。

LQA: 测试语言质量, 确保准确得体。

Debug: 处理QA问题并进行调整。

## 合规检查

5

对法律、政治、宗教等敏感内容和文化符号进行改造调整, 确保游戏在当地合法合规。

## 发布与支持

6

发布多语言版本并提供持续更新支持。

# ▶ 游戏本地化 TEP 及内容制作

## 1 文本

根据风格指南和术语表进行翻译,并利用 CAT工具和翻译记忆库提高效率。

几个重要概念

- **风格指南:** Style Guide 确保翻译结果符合预期,同时保持一致性和专业性
- **术语:** Term, 制定专业术语和特定术语的翻译规范,制定命名规则,确保术语一致性
- **CAT:** Computer-Assisted Translation
- **翻译记忆库:** Translation Memory

## 3 美术资源

调整文字、图标、颜色和符号等视觉元素。

## 2 音频视频字幕

对台词进行翻译和润色,选择合适的配音演员并进行录制。

几个重要概念

- **台词翻译**
- **脚本润色**
- **选角**
- **配音**

## 4 格式调整

调整日期、时间格式、货币格式



# › 游戏本地化 LQA - 本地化质量保证

## Localization Quality Assurance

确保游戏本地化达到高质量标准，提供更好的本地化体验，增强游戏在不同地区的吸引力和可玩性。

### 文本准确性

确保翻译文本的准确性和忠实度。

### 一致性

保持术语、短语和风格的一致性。

### 配音

检查配音、音效等音频内容的翻译准确性和声音质量。

### 流畅性

确保翻译文本的自然流畅。

### 语言文字规范

确保翻译文本符合目标语言的语法、拼写、标点等规范。

### 功能性测试

多语言版本的游戏在多语言环境下功能正常。

### 文化适应性

确保内容符合当地文化习惯和法规要求。

### UI/UX

检查界面文本、按钮、菜单等翻译是否清晰、易懂，并符合设计要求。

### 区域特定要求

根据目标市场的特殊要求（如格式、法规等）进行测试和验证。

# › 游戏本地化与游戏开发

游戏开发包括：游戏设计、美术设计、编程开发、测试与质量保证、音效配乐、发行营销、运营维护等

## 本地化与程序

1. 符合UTC-8的程序语言、所有文本都可以被编辑
2. 避免使用常用英文符号作为程序代码
3. 尽量减少拼接字段的使用
4. 注意小语种阴阳性的问题
5. 制定开发规范并严格按照开发规范执行

## 本地化与美术

1. 避免使用带文本的竖版UI
2. 避免错误的换行
3. 避免使用拼接的美术字
4. 为多语言预留足够的文本空间
5. 文字图层可以被编辑
6. 制定美术规范并严格按照规范执行

## 本地化与策划

1. 法律法规、文化适应方面、国际化产品需要注意的内容
2. 策划需要有一定的文字功底  
(语言逻辑 > 语言本身)
3. 制定风格指南并执行、用词正确严谨规范

## 本地化与测试

不同阶段的测试与debug目标：  
第1阶段：本地化重点解决底层问题、并创建本地化规范。  
第2/3阶段：重点解决没有依照规范执行的问题以及文字等问题

# ▶ 游戏本地化翻译的文本分类

- App Store 描述和升级说明
- 背景故事
- 人物对话
- 操作界面(UI)
- 成就、道具、关卡



# 实例：本地化人物

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) 是一款全球流行的多人在线战术竞技游戏，开发商Moonton在本地化方面做得非常出色，为不同地区的玩家设计了特有的英雄和内容。以下是一些具体的例子：



**菲律宾英雄**  
**Lapu-Lapu**

Lapu-Lapu是菲律宾历史上的民族英雄，他领导了菲律宾人抵抗西班牙殖民者的入侵。

本地化特征: 游戏中的Lapu-Lapu不仅拥有菲律宾民族特色的外观和服装，其技能和背景故事也反映了菲律宾的文化和历史，增强了本地玩家的情感共鸣。



**韩国英雄**  
**Yi Sun-shin**

Yi Sun-shin是韩国历史上的著名将领，以其在朝鲜战场上的英勇和战术智慧著称。

本地化特征: Yi Sun-shin的设计包括传统的韩国服饰和武器，他的技能也反映了他的战术和领导才能，进一步加强了韩国玩家的文化认同。



**印尼英雄**  
**Kadita**

Kadita基于印度尼西亚的传说，是爪哇海女王南娜 (Nyi Roro Kidul) 的化身。

本地化特征: Kadita的设计和技能灵感来自印尼的神话和海洋文化，其外观、服装和技能动画都反映了印尼文化的独特元素，深受印尼玩家喜爱。

# ▶ 实例：节日活动

在《动物之森：新叶》中，不同地区的游戏版本通过本地化特别节日活动来迎合当地文化和习俗，增强玩家的沉浸感和认同感。



## 中国版特殊节日 - 春节

游戏内有春节庆祝活动，包括放鞭炮、贴春联和发红包等元素。



## 欧美版特殊节日 - 复活节

玩家可以参加寻找彩蛋等复活节活动，游戏中也会有相关的装饰和物品。



## 日本版特殊节日 - 樱花季

玩家可以体验到日本特有的节日和习俗，在花见节（樱花季），玩家可以在樱花盛开的季节与村民一起赏樱。

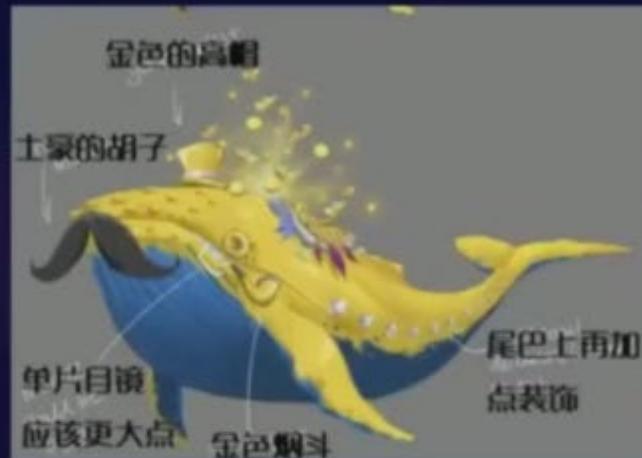
# 实例：商业化运营

在《完美国际》中，通过巧妙的道具命名和设计，实现了优秀的本地化，提升了玩家的游戏体验。

## Moby Rich

大R玩家奖励 Moby Rich

用于赠送给充值的大R玩家。名称中的“Rich”暗示了这些玩家的高消费能力，与英文中“whale”指代大R玩家的含义相呼应。



1

2

## Smol Whale

小R玩家奖励: Smol Whale

给予小R玩家的奖励，有男女两个版本。名称中的“Smol”是“小”的俚语形式，亲切且贴近年轻玩家的语言习惯。



# 实例：跨文化道具设计

## 神魔大陆 (Forsaken World) – 彩绘玻璃翅膀

在北美市场，我们从原住民（印第安人）的文化中汲取灵感，设计了一款彩绘玻璃风格的飞行器，受到了美国玩家的热爱。



## 笑傲江湖 (Swordsman) – 火龙坐骑

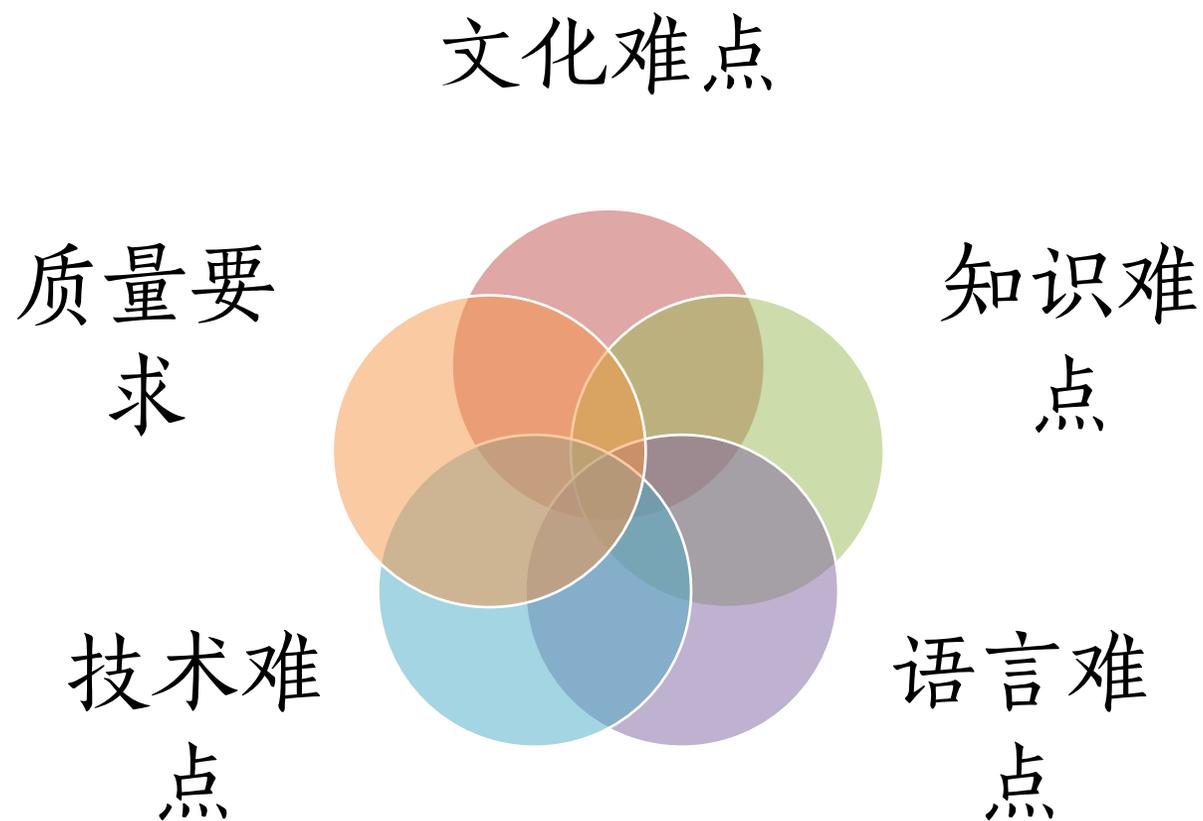
背景: 在海外版《笑傲江湖》中，结合了中西方文化元素的火龙坐骑设计，迎合了欧美玩家的审美偏好。



# 四、游戏本地化的五个挑战



# 自由译者谈游戏本地化翻译的挑战



娄东来，游戏翻译的苦与乐，2016

# ▶ 游戏本地化翻译的挑战

## 文化难点

需要译员对西方文化的各个方面有一定的认识

比如说：宗教、政治、历史、体育、希腊神话人物

欧美时尚文化 - Hatch (美剧 - Lost) Midas 點金手

## 知识难点

五花八门的专业：博彩、神鬼、欧洲古代社会等级、体育、军事、科幻

体育：网球局、盘、发球，发球直接得分

外星人的种类及科技树，星际争霸，人、虫、神

娄东来，游戏翻译的苦与乐，2016

# ▶ 游戏本地化翻译的文化因素

思维方式	实体	地域特征	社会价值观	社会风俗习惯	宗教和历史原因	法律因素	民族性
1. 综合思维与分析思维 2. 直觉思维与逻辑思维 3. 归纳思维与演绎思维	1. 自然 (雨、雪、季节) 2. 动物 (龙、绵羊、公牛) 3. 植物 (艾叶) 4. 水果 (荔枝、红火龙果)	1. 时间 2. 日期 3. 日历 4. 时区和夏令时 5. 数字 6. 度量单位 7. 货币 8. 地址 9. 电话号码 10. 姓名规范 11. 字体 12. 纸张规格 13. 键盘布局 14. 版面布局 15. 大小写 16. 排序和搜索 17. 文本连字符和断行 18. 电源插头 19. 电压 20. 汽车驾驶员位置 (左、右) 21. 支付方式	1. 审美 2. 性别态度 3. 民族团结 4. 个人价值与集体价值 5. 隐私保护	1. 假期 2. 礼仪 3. 称谓 (亲属) 4. 称谓 (职称) 5. 称谓 (军衔) 6. 手势 7. 符合 8. 表情符号 9. 文本表情符号 10. 颜色 11. 禁忌语 12. 宠物 13. 食物 14. 物品	1. 神话故事 2. 图腾 3. 信仰 4. 文学著作	1. 国境线 2. 国家/地区名称 3. 地图 4. 旗帜 5. 法规	1. 直接的与间接的 2. 热情的与冷漠的 3. 保守的与开放的

# ▶ 游戏本地化翻译的挑战：文化难点

中文	英文	说明
娃娃亲	Arranged Child Marriage	儿童时期被安排的婚姻
隔辈亲	Grandparents' Favorite	译出了祖辈对孙辈的偏爱，有种袒护的感觉
香火	Progeny	后裔，后嗣。老观念人们对于延续香火的重视程度
辣条	Potato Chips	薯条，全球都知道的一种小吃
家里蹲	NEET	“Not in Education, Employment, or Training”，即没上学，待业在家，没用受过专业培训，也没有一技之长的人。
打骂教育	Tiger Mother Education	既能较好的表达大骂教育的精髓，外国人也理解

姜禾，北京译禾公司，2020

# ▶ 游戏本地化翻译的挑战：文化难点（中译英）

- 仙侠类游戏(了不起的修仙模拟器 Amazing Cultivation Simulator):
  - 中文：栖霞洞天（意象：霞光万道的仙山洞府）
  - 英文：
    - The cave and the sky?
    - Qixia cave?

Evenfall  
above



# ▶ 游戏本地化翻译的挑战：语言难点

## 语言难点

文学性的语言 - 背景、剧情、场景描述

缩略语、变体语（口音）：（th - t, t - d）

现代俚语 - urban dictionary

跳跃式思维 - I make a rather enchanting hot chocolate if you'd be inter...

片断化的语言 - Achievements Awarded, reload, credits

场景、上下文、人物性格等因素对译文的影响

娄东来，游戏翻译的苦与乐，2016

## ▶ 游戏本地化翻译的挑战：语言难点(英译中)

I spent years **risking my life** to get into a position where I wasn't **on the front lines** anymore.

为了爬到这个不用**以身犯险**的地位，我过了许多年**刀尖舔血**的生活。



# ▶ 游戏本地化翻译的挑战：语言难点(英译中)

- You keep your hands where I can see them.
- 初稿：把你的手放在我能看见的地方。
- 修改：手老实点，别偷偷摸摸的。



# ▶ 游戏本地化翻译的挑战：语言难点（英译中）

服务生与酒吧客人（货运飞船驾驶员）的对话：

—— You're spending **large** tonight, ma'am.

—— Just **got done with a real sweet haul**. Heph to Fairfield. Load of metals and rare earths for the T&L factory.

—— What's a "rare earth?"

—— **Hell if I know**. But it's "rare," so it's gotta be expensive, yeah? Made a good pile of bits on it.

—— Planning to blow it all here, huh?

—— Law, no. Burned half of it before I got off the docking gantry. **Fees. Fuel. Some overdue repairs.**

# ▶ 游戏本地化翻译的挑战：语言难点（英译中）

## 服务生与酒吧客人（货运飞船驾驶员）的对话：

——您今晚出手很大方啊，女士。

——刚刚跑了一笔大单子，从赫星一路飞到费尔菲尔德，给T&L工厂拉了一船金属和稀土。

——“稀土”是什么？

——鬼知道。不过既然是“稀”土，说它很值钱总没错吧？靠它赚了老多比特（游戏中货币单位）呢。

——那您是打算全都在这儿花掉吗？

——法则在上（Law为该游戏世界观下代替God的感叹词），怎么可能。还没从停泊区出来钱就烧了一半了，又是交费，又是买燃料，船也早就该修了。

## ▶ 游戏本地化翻译的挑战：语言难点（角色性格）

The last time I made an appointment, you avoided me until I had to beat the door down. What do you even do there all day? I know your schedule is empty. I have admin access to the terminal network.

上次我约见你，你就**成天躲着我**，最后我把门砸了这事儿才算解决。**我就纳闷儿了**，你在里头一天到晚都干嘛呢？你的日程安排就是一片空白，我**清楚得很**，我可有终端网络的管理员权限。

# ▶ 游戏本地化翻译的挑战：技术难点

## 技术难点

千奇百怪的文件格式和平台：xls, po, xml, CMS, yml

译文字符长度限制

变量和空格：

Available for: +? / Available in:+ 倒计时

Automatically refresh after every: 自动刷新间隔

茴香豆的茴有几种写法之回车符有几种写法：Alt+0010, \br, <br>, \n, ^n, <\ Br>, ^p, ^13, \l

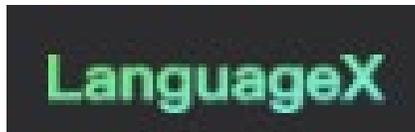
特殊位置文字

娄东来，游戏翻译的苦与乐，2016

# ▶ 游戏本地化翻译的技术与软件



Déjà Vu



翻译



OpenAI



小牛翻译

# ▶ 游戏本地化翻译的技术与软件-Trados

Source Text (Chinese)	Target Text (English)	Status
1 正在充值，请稍后...	ReeCharging, please wait...	P
2 您已取消支付	You have cancelled payment	P
3 选择充值方式	Select the recharge method	P
4 立即支付	Pay immediately	P
5 充值成功	Successful recharge	P
6 支付失败	Payment failure	P
7 截图保存	Screenshot saving	P
8 截图已保存到本地，请在相册中查看。	The screenshot has been saved locally, please view it in the photo album.	P
9 权限设置	Permission setting	P
当前应用程序需要读写权限，如果拒绝必要权限则无法继续安装游戏。	The current application requires read and write permissions. If you deny the	P

# ▶ 游戏本地化翻译的技术与软件-memoQ

The screenshot displays the memoQ software interface for a project named 'Bike Garage'. The main window shows a list of source terms and their corresponding target translations in Chinese. The status for each translation is 0%.

Source	Target	Status
1. New Game	新游戏	0%
2. Continue	继续游戏	0%
3. Options	设置	0%
4. Exit	退出	0%
5. Resume	回到游戏	0%
6. Save	储存进度	0%
7. Options	设置	0%
8. Exit	退出	0%
9. Volumetric Light	体积光照	0%
10. SFX Volume	音效音量	0%
11. Music Volume	音乐音量	0%
12. Back	后退	0%

The interface also includes a 'View pane' at the bottom left showing a comparison between the source text 'New Game' and the target translation '新游戏'. The status bar at the bottom indicates 2 messages, 0 errors, and 8/3 items in the project.



## 五、游戏本地化职业发展

# 本地化行业职业发展路径

初级职位

- 从本地化翻译和测试员开始，积累宝贵的实践经验。

中级职位

- 掌握项目管理和编辑技能，晋升为本地化项目经理和编辑。

高级职位

- 发挥管理和技术专长，成为本地化总监或技术专家。

# ▶ 本地化初级岗位

## 本地化翻译

负责将游戏文本从源语言翻译成目标语言,包括对话、说明、菜单等。需要精通语言和良好的表达能力,通常从翻译助理或初级翻译起步。

发展前景: 可以从事更高级的本地化编辑或项目管理工作。

## 本地化测试员

测试本地化后的游戏内容,确保翻译准确性和游戏可用性。需要细致观察力和良好的问题解决能力,适合刚入行的毕业生或有兴趣的人员。

发展前景: 可以晋升为本地化项目经理或技术专家。

# 本地化中级岗位

## 本地化项目经理

管理本地化项目,协调翻译、测试、技术支持等工作,确保项目按时高质量完成。需要有项目管理经验和良好沟通协调能力。

发展前景: 可以成为本地化总监,负责制定公司的本地化战略和政策。

## 本地化编辑

负责对翻译内容进行编辑和润色,确保语言的自然性和文化适应性。需要卓越的语言能力、丰富的翻译经验和敏锐的文化洞察力。

发展前景: 可以成为本地化总监或技术专家,发挥更高层面的管理和技术能力。

# ▶ 本地化高级岗位

## 本地化总监

负责制定公司本地化战略,管理本地化团队,确保项目高效执行。需要丰富的管理经验、深厚的行业知识和卓越的战略规划能力。

## 本地化技术专家

负责开发和维护本地化工具与技术,提升本地化效率和质量。需要精通相关技术,具有一定编程能力和解决技术问题的能力。

# 人才培养：教育与认证

## 大学课程与专业设置

一些知名大学和语言学院设有翻译与本地化专业，课程内容包括语言学、翻译理论与实践、本地化技术和文化研究等。这些专业旨在培养具备语言能力、文化理解力和本地化技术的复合型人才。

## 培训机构与认证

专业培训机构如GALA (Globalization and Localization Association) 提供本地化技术、翻译工具和项目管理等实用技能培训课程。行业认证如ATA (American Translators Association) 和 LISA (Localization Industry Standards Association) 认证,可以获得行业认可的从业资质。

## 自我提升的途径

除了正规教育,从业者也可以通过在线课程、行业交流和实践项目等方式,不断提升自身的专业水平。这些方式可以帮助他们掌握最新的技术和趋势,并积累宝贵的实战经验。

# ▶ 游戏本地化翻译能力要求：招聘启事

## • 技能要求

- 英文为母语或接近母语水平
- 中文理解能力为高级水平
- 大学翻译或语言相关专业
- 1年以上本地化的经验
- 熟悉游戏，对游戏有热诚
- 计算机技能（CAT工具及翻译管理经验者）

**Keywords STUDIOS**  
Support | Deliver | Evolve

**Chinese to English game translator (Freelance/Remote Job)**  
中文翻英文游戏译者 (自由/接案性质)

Localization · Milan, Metropolitan City of Milan, Italy · Other · RM Selection 18\_25, 10, C, 2

OVERVIEW APPLICATION

**⚡ AUTOFILL APPLICATION**  
Save time by importing your resume. [Import resume from](#)

\* Required fields

Personal information [Clear](#)

\* First name

\* Last name

\* Email

# ▶ 游戏本地化翻译能力要求

## 翻译能力\*\*\*

### 语言能力

英语+小语种

CATTI二级/英语

专八/雅思/托福

1

## 项目管理\*\*\*

### 管控能力

项目管理

自我管理

2

## 工作经验\*\*

### 匹配经验

行业经验

岗位经验

3

## 综合能力\*\*

### CAT工具+游戏

CAT工具

爱玩且了解游戏

4

# › 游戏本地化翻译能力储备

## 专业技能

- 语言专业能力
- 项目管理能力
- CAT工具学习
- 跨文化能力

## 工作经验

- 实习经验积累
- 兼职经验积累
- 游戏术语用词积累

## 游戏经验

- 玩竞品游戏
- 玩海外版本
- 游戏热点

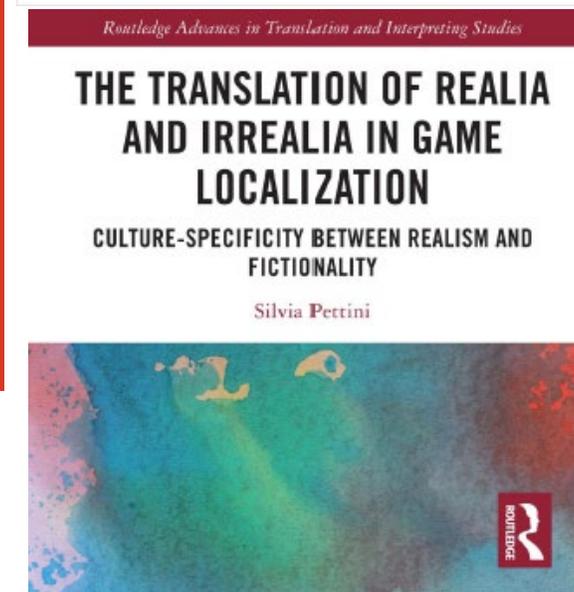
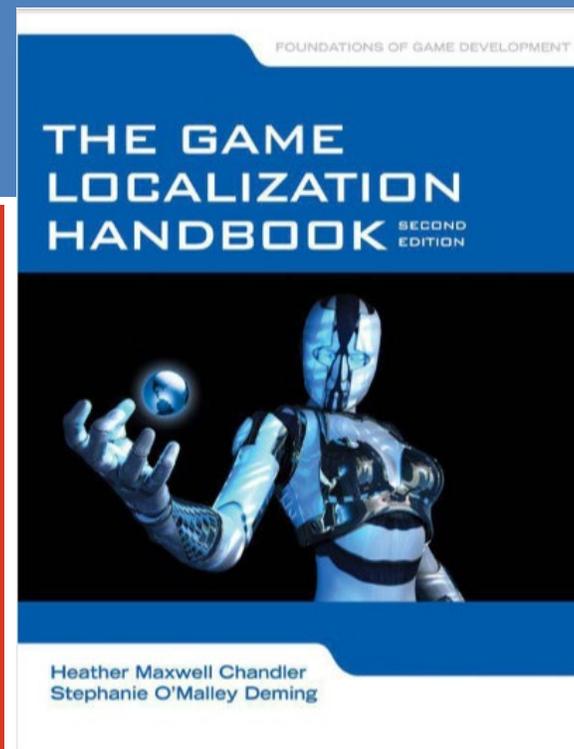
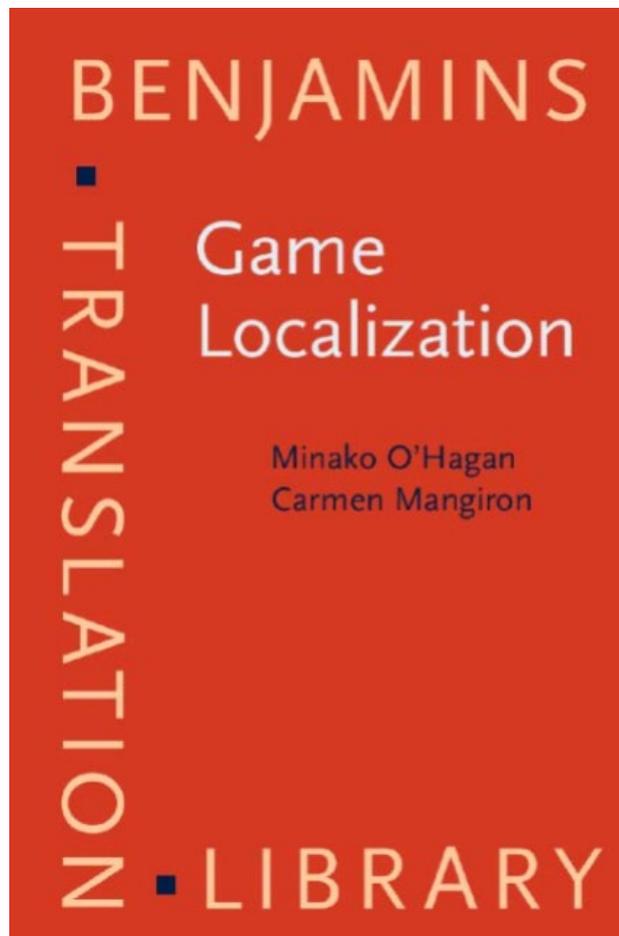
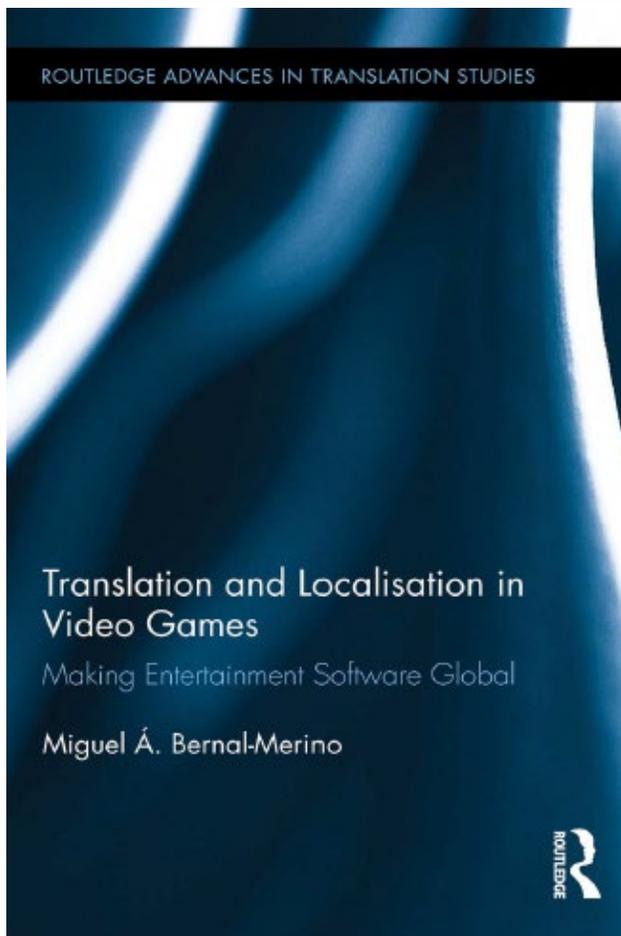
## 其他

- 表达能力
- 逻辑性
- 沟通和协调
- Chatgpt
- 简历

# 阅读资料

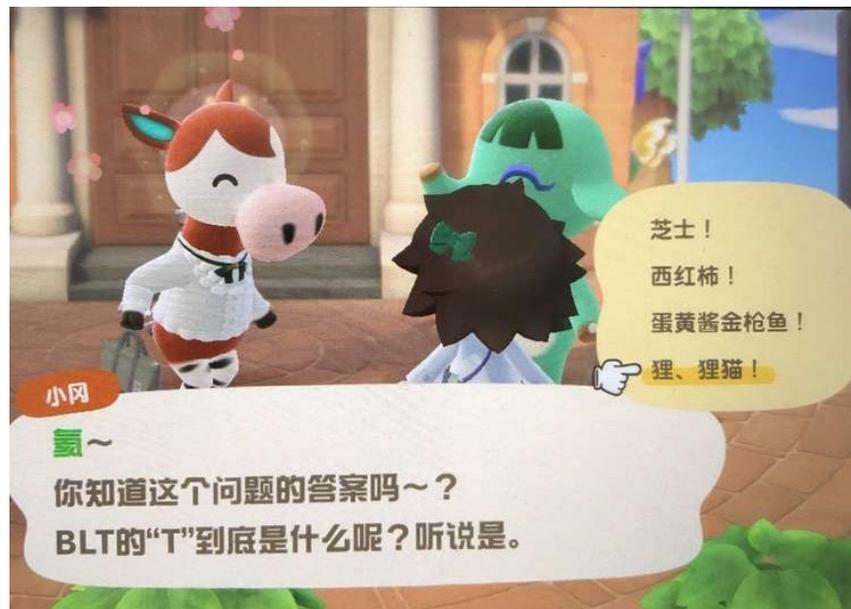


# ▶ 游戏本地化参考书



# 总结

- 游戏本地化的5个级别。
- 游戏本地化翻译能力：语言、文化、翻译、技术、艺术。
- 游戏本地化翻译的挑战与欢乐。
- 提高游戏本地化翻译能力的建议。



A stylized, colorful illustration of a city skyline. The buildings are rendered in various colors including grey, blue, yellow, orange, red, and pink. Some buildings have windows and balconies. In the foreground, there are several green trees of different sizes. The overall style is flat and modern.

# Thanks