

國立臺灣師範大學文學院翻譯研究所

碩士論文

Graduate Institute of Translation and Interpretation

National Taiwan Normal University

Master's Thesis

論電玩遊戲繁簡中文版的翻譯規範異同

——以《Fallout 76》為例

Translation Norms of Game Localization in Simplified
and Traditional Chinese: A Case Study of *Fallout 76*



黃宇心

Huang, Yu-Hsin

指導教授：李根芳 博士

Advisor : Lee, Ken-Fang, Ph.D.

中華民國 110 年 6 月

June 2021

摘要

近年來電玩產業活躍發展，越來越多遊戲開發商願意投注成本於在地化業務中，藉此拓展海外市場，電玩在地化產業也因此日益蓬勃。中國人口基數大，電玩遊戲市場潛力不容小覷，而台灣雖然人口較少，但玩家消費力驚人，使得不少遊戲開發商願意為出品的遊戲推出中文版。中國和台灣雖然同樣使用中文，但政經文化背景差異大，因此不乏有開發商願意為自家的遊戲分別推出簡體中文和繁體中文版。本研究以角色扮演遊戲《Fallout 76》的實際文本做為案例，透過圖里的規範理論分析簡中版和繁中版翻譯策略的異同。整體而言，簡中版譯文較具充分性，面對不同電玩在地化獨有的各種挑戰時，大多以緊扣原文的方式處理。相對之下，繁中版譯文較具可接受性，頻繁使用增譯、減譯、調動句型等策略，並較傾向使用台灣本土的措辭。透過本研究可發現兩岸不只政經背景差異大，電玩文化不盡相同，電玩在地化譯者使用的策略也大相逕庭，值得未來更深入研究。

關鍵字：電玩遊戲、在地化、翻譯規範、翻譯策略、簡體中文翻譯、繁體中文翻譯

Abstract

The video game industry has seen significant growth in recent years. In order to market their games around the world, more and more game developers have started investing in localization efforts, which in turn has boosted the game localization industry. Due to its population, China boasts one of the biggest video game markets in the world. Though the Taiwanese population is much smaller, Taiwan still ranks amongst the top in terms of video game revenue. As such, many developers also publish their games in localized Mandarin Chinese versions. Though Mandarin Chinese is the official language in both Taiwan and China, due to the differences in culture and politics, developers are willing to publish two distinct localized versions to cater to the two markets. This thesis analyzes the Simplified and Traditional Chinese versions of *Fallout 76* and discusses the different norms that can be observed in the two versions. Generally speaking, the Simplified Chinese version is the more adequate translation while the Traditional Chinese version frequently adopts strategies that can be considered more acceptable, such as addition, deduction, and adjusting sentence patterns. The analysis in this thesis shows that China and Taiwan differ not only in terms of political and economic climate but also in terms of their gaming cultures. The different norms and strategies adopted by the translators from the two countries can be an interesting topic for further studies.

Keywords: Video games, localization, translation norms, translation strategies, Simplified Chinese translation, Traditional Chinese translation

目次

第一章、緒論.....	1
第一節、研究動機.....	1
第二節、電玩遊戲產業.....	1
第三節、電玩遊戲在地化.....	3
第四節、作品介紹.....	8
第二章、文獻回顧.....	12
第一節、規範理論.....	12
第二節、電玩遊戲在地化.....	15
第三章、譯例分析.....	31
第一節、無配音對話腳本.....	31
第二節、敘事文本.....	49
第三節、專有名詞.....	72
第四節、官方網站.....	87
第四章、結論與檢討.....	97
第一節、規範異同.....	97
第二節、研究限制.....	100
參考文獻.....	102

表次

表 1 電玩文本類別、功能與翻譯策略	4
表 2 譯例一：「團結力量大」任務對話	33
表 3 譯例二：妄為酒吧任務對話	36
表 4 譯例三：麥林托克營對話	39
表 5 譯例四：戈萊礦場全像卡帶	42
表 6 譯例五：生還者故事——戴伯特·溫特斯	44
表 7 譯例六：派對海報	52
表 8 譯例七：PKM 兄弟會驅逐通知	56
表 9 譯例八：吉米的筆記	62
表 10 譯例九：迪安德烈的筆記	64
表 11 譯例十：歐麥立中士的訓練報告	66
表 12 譯例十一：地名	73
表 13 譯例十二：道具名	78
表 14 譯例十三：任務和成就名稱	81
表 15 譯例十四：《鋼鐵黎明》更新檔說明	88
表 16 譯例十五：《鋼鐵黎明》更新檔說明小標	90
表 17 譯例十六：第 22 更新檔每日行動說明	92
表 18 譯例十七：第 22 更新檔敵人突變系統說明	93
表 19 譯例十八：第 22 更新檔廢土利眾說明	94

圖次

圖 1 《異教審判》文本資料庫	6
圖 2 電玩譯者工作視窗示意圖	7
圖 3 用環境敘事	9
圖 4 按照編碼排序後的文本	19
圖 5 情境資訊不足的文本	20
圖 6 電玩文本中的標籤和變數	22
圖 7 文本的譯文在遊戲中的畫面	23
圖 8 角色素質影響可選擇的對話選項	32
圖 9 全像卡帶示意圖	41
圖 10 紙本筆記示意圖	50
圖 11 派對海報內文	51
圖 12 PKM 兄弟會驅逐通知內文	56
圖 13 吉米的筆記	61
圖 14 迪安德烈的筆記	63
圖 15 愛國訓練情境終端機	65
圖 16 在地化語言字數影響排版	72
圖 17 Bethesda 的官方網站中英貼文夾雜	88

第一章、緒論

第一節、研究動機

近年來隨著電玩遊戲產業蓬勃發展，單一電玩遊戲開發成本不斷提升，遊戲開發商為了快速回收成本，便會透過在地化將產品行銷至世界各地，此一現象又尤以電玩遊戲業界所謂「AAA」的高成本作品最為明顯。美國知名電玩遊戲公司 Bethesda Softworks 近幾年出品的作品便普遍以多語言同步上市，且語種數量也有上升的趨勢。以 Bethesda 的代表作品《Fallout》¹系列為例，2015 年發行的《Fallout 4》提供了 10 種語言，而 2018 年發行的《Fallout 76》則增加了波蘭文、簡體中文、拉丁美洲西班牙文三種語言。

研究者先前遊玩《Fallout 4》時，注意到遊戲內多處使用閩南語以及台灣當時流行的笑話與流行用語，似乎意圖拉近作品與台灣玩家之間的距離，而這樣的策略也頗受台灣玩家歡迎。此作品雖然有多處翻譯錯誤，但在 ptt 論壇上仍有不少網友對此一在地化版本表示支持與喜愛。

此系列於 2018 年推出的《Fallout 76》新增了簡體中文版，且譯者群明顯與繁體中文版不同，使用的翻譯策略也有許多差異。有鑑於簡體中文市場以中國玩家為主，繁體中文市場以台灣玩家為主，而兩岸無論是在中文使用習慣、玩家風氣、政治經濟背景等都有許多差異，因此本研究欲引用圖里的規範理論，並結合遊戲文本實例分析，探討《Fallout 76》的簡體中文與繁體中文譯者處理同一類型文本的差異與使用方言或流行文化的策略。

第二節、電玩遊戲產業

日本電腦娛樂供應商協會將電玩遊戲定義為「根據電腦程式所設計而成的數位化遊戲」(大瀧令嗣，2014，頁 24)，其涵蓋範圍十分廣泛，包含：商用電玩

¹ 又稱《異塵餘生》或《輻射》系列

遊戲、電腦遊戲、家用電玩遊戲、智慧型手機與平板電腦的電玩遊戲等。其中商用電玩遊戲指的是投幣式機台與選物式販賣機（俗稱夾娃娃機）等電子遊樂場常見的機台。此類機台運行方式簡單，多採海外進口，較少經過在地化，因此不納入本次研究範圍內。電腦遊戲顧名思義，指以家用電腦運行的電玩遊戲，而家用電玩遊戲使用的則是專門運行電玩遊戲的遊戲主機。在電玩遊戲發展早期，兩者的分界較為明顯，然而近期許多遊戲會同時在多種平台上發行，因此兩者之間的分界也越來越模糊。以本研究參考的遊戲《Fallout 76》為例，該遊戲可在遊戲主機 PlayStation 4、Xbox One 上運行，也可以在使用 Microsoft Windows 系統的電腦上運行，因此同時屬於電腦遊戲，也屬於家用電玩遊戲。智慧型手機與平板電腦遊戲又簡稱為「手遊」（mobile games），近年來隨著智慧型手機等行動裝置的普及，專門為行動式平台設計的手遊也如雨後春筍般不斷推出。許多電腦遊戲對電腦性能要求較高，有時為了運行遊戲，玩家甚至必須特別購買高性能的零件自行組裝，而家用電玩遊戲則需要使用專用的主機才能運行。相較之下，根據 InsightXplorer 的調查，台灣 2019 年的智慧型手機普及率為 87%，幾乎人手一機，就連以往不會遊玩電玩遊戲的人，也多少會在智慧型裝置上玩遊戲，手遊的數量也因此大幅成長。手遊在 2019 年的營收額已佔全球電玩遊戲總營收額的 54%（Newzoo，2019），儼然成為電玩遊戲產業的新趨勢。

電玩遊戲的發展始於 1958 年，當時美國物理學家威利·席根波森（William Higinbotham）設計發明了史上第一個電玩遊戲《雙人網球》²，於示波器上運行。電玩遊戲發展至今，無論是互動性、遊戲性、畫面都已不能同日而語，電玩遊戲市場也不斷蓬勃發展。根據美國娛樂軟體協會³的統計，2019 年美國電玩遊戲產業營收達到 368 億美元，超過美國電影產業同年營收的三倍（2019）。電玩產業的市場驚人，遊戲公司投入開發的資金也不容小覷，由美國 Rockstar Games 出品的知名電玩遊戲《俠盜獵車手 5》⁴即斥資 2 億美元開發。此類主打高成本與高精

² *Tennis for Two*

³ Entertainment Software Association

⁴ *Grand Theft Auto V*

緻度的電玩遊戲在業界中稱為「AAA」遊戲，意指遊戲畫面品質與遊戲性皆為一流水準。《俠盜獵車手 5》至今銷售量超過 1.3 億套，銷售額突破 60 億美元，為電玩遊戲史上銷售量最高的電玩遊戲 (Tech Times, 2017)。其中銷售量約三分之一來自海外市場，可見海外市場為電玩開發商的重要收入來源之一，也難怪電玩在地化服務近年來會隨著電玩產業蓬勃發展。

第三節、電玩遊戲在地化

軟體在地化的目的是「結合語言和科技來製作可以跨越文化語言隔閡的產品」(Esselink, 2003)。根據此定義，電玩遊戲在地化的目的便是結合語言和科技來製作可以跨越文化語言隔閡的電玩遊戲。光從定義來看，在地化與文字翻譯似乎十分相似，但兩者之間其實有許多差異。以網頁為例，網頁翻譯單純是將網頁中的文字譯入目標語言，而網頁在地化除了語言上的轉換以外，還會根據目標文化的使用者習慣，適時修改網站的視覺設計、強調的資訊等內容。簡而言之，文字翻譯可以視為在地化的一環。電玩遊戲在地化的過程中除了翻譯文字以外，也會視目標市場的文化習慣修改內容，修改的幅度可大可小，小至調整日期排列順序 (如：將美國慣用的「月日年」修改為亞洲慣用的「年月日」)，大至重新製作 3D 動畫建模，甚至徹底移除部分遊戲內容。舉例而言，美國和日本為電玩遊戲主要的兩大生產國，也同時是兩個重要的電玩市場，由於兩國之間的文化差異甚大，因此在互相引入電玩時，時常會較大幅度修改遊戲內容。美國對於電玩內色情的定義較日本保守，因此美國透過在地化的過程，將日本開發的《幻影異聞錄 #FE》中部分女性角色穿著的比基尼更改為 T 恤和夾克。相對之下，日本對於血腥暴力的定義較美國保守，便經由在地化，修改美國開發的《秘境探險：黃金城秘寶》⁵，將血腥元素移除。由以上例子可見，文字翻譯是電玩在地化不可或缺的一環，但電玩在地化的範疇不限於文字翻譯。

⁵ *Uncharted: Drake's Fortune*

每一個領域的譯者都必須面對該領域獨有的挑戰，電玩譯者也不例外。以下將介紹電玩譯者會面臨的三個主要挑戰：文本種類龐雜、文本字數多、文本情境模糊。

一、文本種類龐雜

電玩遊戲中的文本類型十分多元，不同題材的電玩中使用的行文風格和專有名詞都各有不同，射擊遊戲中時常使用軍事用語，野外求生遊戲會出現大量藥草名稱，而奇幻遊戲中的行文則較為古風。除了電玩類型造成的差異，單一電玩作品內也會涉及數種文本與翻譯類型。O'Hagan 與 Mangiron 在 *Game Localization* 一書中列出了電玩遊戲的各類文本，並透過表格簡單描述各文本的功能和翻譯綱要，以下參考徐昊對該表格的中譯版（2016），並擷取與本研究較相關的內容。表格內不同文本類型的譯文，都必須套用該翻譯類型的習慣，才能達到對應的效果。

表 1 電玩文本類別、功能與翻譯策略

文本類別	文本功能與描述	特徵/翻譯綱要	翻譯重要性與策略
遊戲內文本			
使用者介面	資訊類功能，力求操作與遊戲性順利進行。 通常包含簡短破碎文本，如選單與幫助訊息。	配合空間限制而精簡；易讀；一目了然。	需考量空間限制做出語用與功能選擇；需發揮創意克服空間限制，並表達遊戲文本中特定道具命名的含意。

敘事文本	表達類、資訊類功能，以戲劇性的方式透露特定訊息。透過文學類的段落將玩家引入遊戲世界，或帶入遊戲內的新層級。這些段落透過完整架構提供遊戲故事的資訊，包括背景故事。	常較為正式且帶有文學風格；經常需要自然流暢的書寫風格，且可能使用獨立重寫。	譯文需流暢，語域和風格要恰當
無配音對話腳本	資訊類、表達類功能，主要為提供資訊、引發玩家行動用。僅以文字呈現的對話，常用於非玩家角色（NPC）。	以書面文字表示的對話，風格口語化；可能需自然流暢的風格。	譯文需流暢，語域常較為隨性，以反映對話風格。
線上材料			
其他相關副文本，包括遊戲官方網站與電視廣告	勸說、資訊類功能，以部分資訊內容吊潛在消費者胃口。主要目的為行銷與宣傳的文本（包括電視廣告），如新聞稿、健康與安全指示等。		需以自由的行銷風格寫作；要與遊戲內其他類似文本一致；需遵照法律與資訊寫作的規範。

來源：徐昊（2016，頁 40-42）

二、文本字數多

近年來電玩遊戲的規模逐漸提升，其中以豐富劇情著稱的角色扮演遊戲更是如此。2014 年發行的 AAA 奇幻角色扮演遊戲《闇龍紀元：異教審判》⁶光論角

⁶ *Dragon Age: Inquisition*

色對話字數就直逼 1,000,000 字。除此之外，開發商為了塑造遊戲世界，豐富遊戲內容，時常會在遊戲世界的各處放置書籍、信件、筆記等內容供玩家收藏。根據《異教審判》遊戲內的文本資料庫（Codex）統計，該遊戲內含 104 篇歷史文本、127 篇書信和筆記，以及 151 篇詩歌和傳說故事。如此龐大的文本量不可能由單一譯者獨自處理，勢必得由多名譯者同時翻譯，也容易因譯者個人習慣差異造成用詞不統一、譯文風格差異等問題。

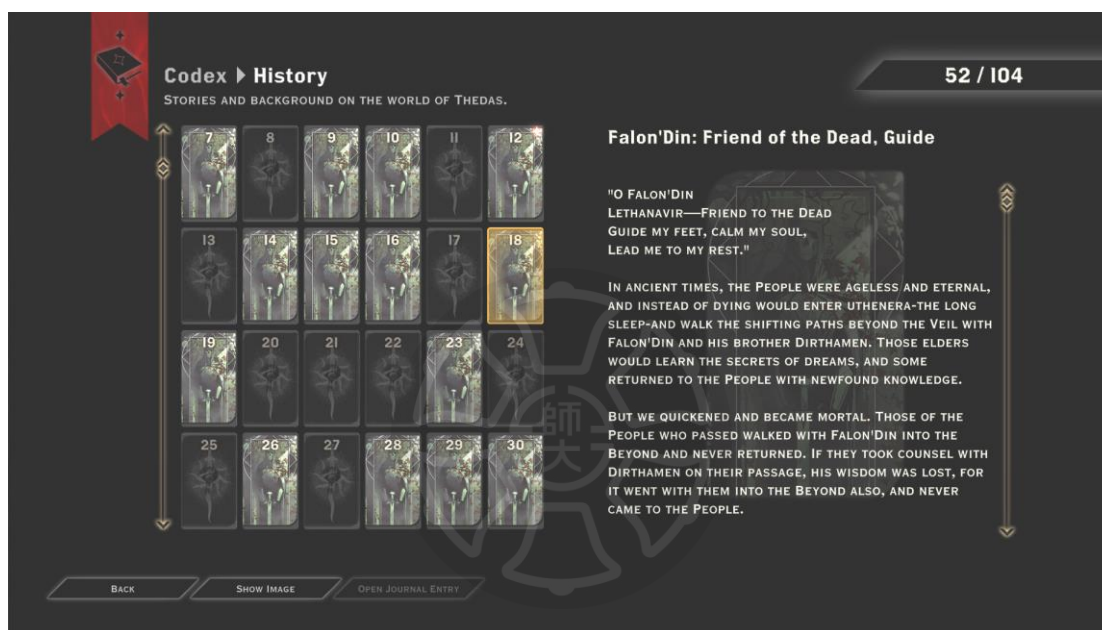


圖 1 《異教審判》文本資料庫（歷史）。2016 年 12 月 31 日截取自 PC 平台《闇龍紀元：異教審判》

三、文本情境模糊

近年來電玩遊戲的產品週期越來越短，主要銷售量大多集中在產品發行後的數週內，許多開發商為了抓準時機回收成本，同時也為了避免盜版翻譯擠壓正版的海外市場，會選擇同步發行各語言在地化版本，因此在地化過程通常會與遊戲開發同時進行。這導致電玩遊戲譯者在翻譯時無法參考完整的遊戲，只能透過文字與客戶提供的相關資料推測文本的情境。然而電玩遊戲屬於影音互動媒體，情境對於譯文的品質有重大影響。電玩譯者在相關資料不足的情況下，容易發生

誤譯，因此電玩譯者時常需要透過不同的策略來處理情境過於模糊的文本，這可以說是電玩在地化獨有的特色。

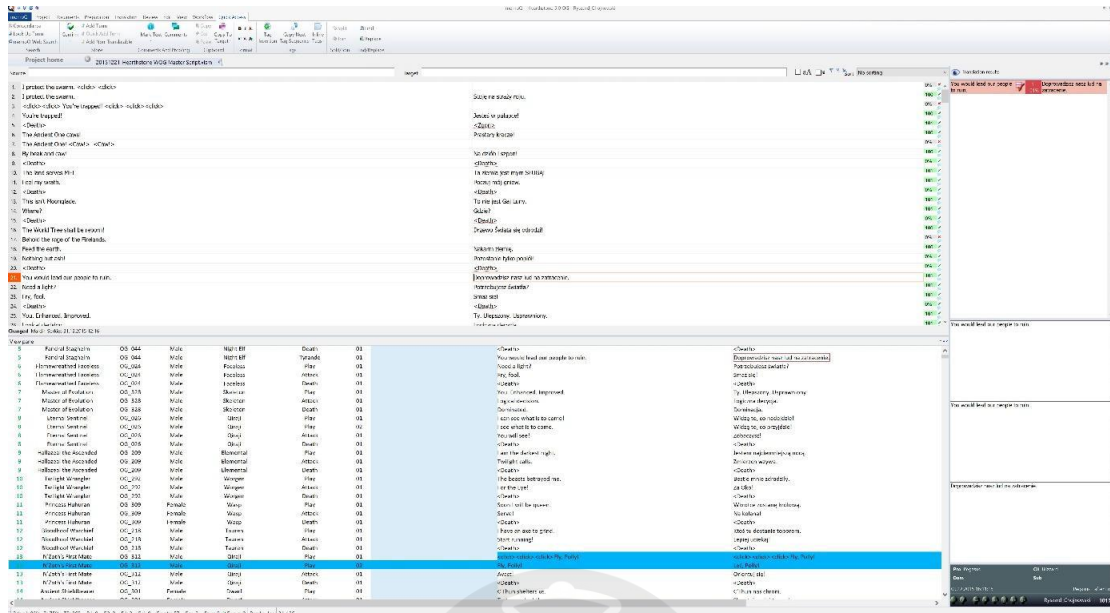


圖 2 電玩譯者工作視窗示意圖。來源：Chojnowski (2016, 頁 80)

根據亞洲電玩市場資訊網 Niko 的調查，台灣在 2016 年電玩遊戲消費額高達 12 億美元，為全球第 15 大的電玩遊戲市場 (2017)。然而台灣本土電玩遊戲生產卻不甚成熟，大部分的遊戲消費以美國、日本、中國等電玩遊戲生產大國出品的作品為主，電玩在地化服務對於台灣玩家而言就更顯重要。

中國人口基數大，消費力驚人，2019 年電玩遊戲營收額高達 365 億美元，為全球第二大電玩市場。雖然中國國內電玩遊戲生產量大，但是多為依賴遊戲內購的手機遊戲為主，較少生產主機和電腦平台的電玩遊戲，此類遊戲多從美國與日本進口，因此簡體中文的在地化需求也相當龐大。

台灣和中國無論是歷史文化，還是政治社會背景都有許多差異，除了單純的用詞差異以外，慣用的句法、語氣都不甚相同。有鑑於以上的差異，在預算允許的狀況下，一般遊戲公司會選擇聘請不同批的譯者，分別在地化繁體中文和簡體中文的版本。兩種中文版本之間的異同，實在值得探討。

第四節、作品介紹

《Fallout》為一系列由美國 Interplay Entertainment 和 Bethesda Studios 開發並發行的角色扮演遊戲（role-playing game，簡稱 RPG）。在此類遊戲中，玩家必須操控遊戲中的角色提升等級、收集裝備、學習技能，並透過完成任務來體驗劇情。RPG 的特色為高自由度和豐富的劇情與世界塑造。玩家可以透過選擇不同的行動來改變遊戲劇情的走向，並在探索遊戲世界的過程中與非玩家角色（Non-Player Character，簡稱 NPC）對話，收集筆記、書籍等文本，藉此深入了解遊戲世界。也因為如此，RPG 遊戲的文本量通常十分驚人。

《Fallout》系列的故事背景為西元 2077 年中美核戰過後被夷為平地的美國廢土。戰前美國的避難所科技公司與美國國防部合作，於美國各地建造避難所，聲稱若中美之間爆發核戰，他們的避難所能保護居民不受核彈和後續的輻射污染威脅，且居民能於避難所中長期居住，不必擔心生存問題，因此《Fallout》系列作品的主角多為離開避難所進入廢土求生的避難所居民。

《Fallout》系列作品的一大賣點為豐富有趣的故事劇情、廢土中形形色色的人物，以及遊戲環境中暗藏玄機的環境擺設。



圖 3 用環境敘事：核彈引爆時在酒吧飲酒作樂的酒友。⁷

透過遍布遊戲各處的線索，玩家不難發現遊戲世界內有許多諷刺的元素。核彈引爆後，美國彷彿進入時空膠囊，一切停留在核彈引爆的瞬間，許多建築物內仍保留了戰前遺留下來的筆記和電子紀錄，玩家時常可以看見戰前美國的政治宣傳，意圖塑造美國民主社會象徵正義與繁榮的形象，並將中國共產極權政府視為邪惡的全民公敵，然而遊戲內同時也遍布了美國政府腐敗的證據，例如避難所計畫本身就是美國國防部為了執行非人道實驗，才與避難所科技公司合作執行的計畫。美國政府雖宣稱自己為民主的自由國家，卻為了反共反中而剝奪了國民的自由。波士頓的一間民宅中便有華裔美國人留下的日記，記述華裔美國人因政府政策而遭到拘捕，儼然為珍珠港事件後日裔美國人遭到囚禁的翻版。《Fallout》系列中的社會批判元素，一直為玩家津津樂道的元素之一。

《Fallout》系列的第一個作品於 1997 年由 Interplay Entertainment 公司與旗下的黑島工作室開發與發行，為電腦角色扮演遊戲，主要透過滑鼠點擊移動角色與環境和 NPC 互動。當時的社會普遍對於電玩遊戲抱持十分保守的態度，遊戲分級制度審查相對嚴格，《Fallout》也因為探討嫖妓、謀殺、竊盜等議題而獲得 M

⁷ 來源：<https://www.nma-fallout.com/threads/fallout-4-storytelling-in-a-nutshell.204926/>

分級，不得將該作品販賣給 17 歲以下的青少年遊玩。該作品劇情豐富、對話選項多元、自由度高，發售後獲得媒體與玩家的一致好評，於同一年度榮獲 GameSpot「年度角色扮演遊戲獎」，後續分別於 2001 年、2005 年、2007 年、2008 年、2010 年於《PC Gamer》雜誌的「史上最佳電腦遊戲」榜上有名，在電玩遊戲發展史上具有重要地位，《Fallout》系列作品也成為電玩遊戲業界影響力數一數二的 RPG 作品。

黑島工作室與 Interplay Entertainment 於首作發行後隔年推出了續作《Fallout 2》。台灣代理商英特衛翻譯出版了此作品，正式譯名為《異塵餘生 2》，此版本於 1999 年經過修改後引入中國，譯名為《輻射 2》，並為了配合出版審查，將肢解、融化等高暴力死亡形式去除。

2003 年時，由於 Interplay Entertainment 破產，黑島工作室被迫解散，Bethesda Softworks 購買了《Fallout》系列遊戲的所有製作權利，並於 2008 年推出系列新作《Fallout 3》，發行於電腦、Xbox 360 和 PS3 三個平台上。此作品大幅改動了原有的遊戲機制，使用了 3D 建模，且玩家改以第一人稱視角控制遊戲角色，操控時不再只是使用滑鼠點擊，而是必須同時使用鍵盤與滑鼠，或是使用 Xbox 與 PS3 的控制手把。雖然此作品對《Fallout》既有的遊戲機制進行全面革新，但仍保留了《Fallout》系列著名的豐富劇情與對話選項，獲得極佳的評價。

既《Fallout 3》之後睽違多年，Bethesda 於 2015 年推出《Fallout 4》，並同步推出繁體中文版。該在地化版本僅翻譯了遊戲內的文字與重要對話，並無中文配音，且海報、路標、收音機等較不影響遊戲進行的元素也未經在地化，僅由原文呈現。

本研究分析的作品《Fallout 76》為 2018 年 10 月發行的《Fallout》衍伸作品。2018 年時，Bethesda 於電玩遊戲界重要的 E3 電子娛樂展中宣布發行《Fallout 76》，並宣布該作品將挑戰《Fallout》系列的傳統，脫離單機遊戲的範疇，改為多人線上遊戲，但仍將保留《Fallout》系列著稱的豐富劇情。

《Fallout 76》的主角為 76 號避難所的居民。76 號避難所於 2076 年宣布完

工，除了慶祝美國 300 年國慶以外，也期許未來 76 號避難所的居民可以於核戰過後率先踏入美國廢土，效法開國先鋒，重建美國社會。在 2077 年核戰之後 25 年，由玩家操控的主角帶上了工具離開 76 號避難所，進入西維吉尼亞的阿帕拉契廢土，且必須一邊在輻射污染嚴重的環境中求生，一邊調查阿帕拉契廢土發生的慘案。

《Fallout》系列中不免有許多戰前頌揚美國精神以及反共的政治宣傳，中國與台灣迥異的政治氛圍會對相關譯文帶來什麼樣的差異，實在值得深究。除了遊戲內文本以外，由於《Fallout 76》為多人線上遊戲，Bethesda 於遊戲發行後，仍持續不斷為遊戲增刪內容，每逢重要節日也會在遊戲中舉辦活動，並於官方網站固定張貼相關宣傳內容，因此官方網站中也有許多宣傳文本值得探討。

電玩在地化業界中並無統一引用遊戲名稱的規範，因此本研究參考 Bethesda 官方網站和知名電腦遊戲銷售平台 Steam 的呈現方式，統一以《Fallout 76》稱呼本作品。



第二章、文獻回顧

第一節、規範理論

吉迪恩·圖里 (Gideon Toury) 是一名以色列翻譯學者，為描述性翻譯學派 (descriptive translation studies) 的重要人物。描述性學派不同於翻譯學較早期發展的規定性學派 (prescriptive translation studies)，並不會透過研究來為譯者定下一套指導原則，而是致力於研究譯文，描述現有翻譯的現象，歸納出不同的翻譯模式。圖里參考了社會學中使用的社會規範 (social norms)，並將翻譯視為一種由規範 (norms) 主導的社會行為 (1995)，而規範指的是一個群體共同認同的價值與想法，也就是判斷不同行為是否正確、合適的標準。

圖里認為翻譯和其他社會行為一樣受到規範影響，而由於翻譯規範和社會規範一樣為群體共同認同的價值，因此只要是身處該文化中的人，一般都有辦法判斷特定行為是否符合規範。換句話說，無論是從業的譯者還是譯文的讀者與觀眾，即使無法明確指出翻譯規範為何，也能判斷哪些譯文符合規範，就算是沒有受過翻譯訓練的讀者，也有能力指出品質不佳的譯文。研究者則可以透過觀察譯文等方式找出規律，進而歸納出翻譯規範。翻譯規範雖然具有一定程度的約束力，但不代表所有翻譯行為都符合規範。一般而言，若譯者翻出不符合規範的譯文，會受到一定的負面影響，例如譯文會經過審稿人員修改，更嚴重的狀況還可能影響到譯者自己的口碑。

不同規範在翻譯中的約束力各有差異，圖里認為約束強制性的兩個極端分別為強制性最高的法規 (rules)，以及強制性最低的個人喜好 (idiosyncrasies)，而大部分的規範則落於這兩個極端之間的光譜上。圖里將翻譯中的規範力量分為三種：預備規範 (preliminary norms)、起始規範 (initial norms) 和操作規範 (operational norms)。預備規範指的是決定哪些文本應該翻譯入目標語言的因素，另外也包含了決定文本可否透過第三個語言接棒譯入目標語言的因素。若進行接棒翻譯，成

品是否需要向讀者標明文本經過接棒翻譯？是否需標明接棒使用的語言？以上問題也是預備規範影響的範圍。

起始規範之所以稱為「起始」並不代表譯者翻譯時，會先套用此類規範，單純是因為起始規範影響的範圍較大。起始規範會影響譯者選擇套用來源語還是目標語的規範，若選擇貼近來源語的規範，則譯文較有充分性 (adequacy)，反之，若貼近目標語的規範，則較有可接受性 (acceptability)。無論選擇哪一種類型的譯法，譯者在翻譯過程中都勢必得同時面對兩種語言文化的規範。一般而言，譯文並不會全數套用其中一個語言的規範，而是融合來源語和目標語的不同規範，最終的譯文風格將位於兩個極端之間的光譜上，實務上少有譯文徹底處於兩種起始規範的極端。有鑑於起始規範的這個性質，即使研究者歸納出了譯文普遍的傾向，也不代表譯文中的所有個別翻譯策略皆符合此傾向。話雖如此，研究者為了便於研究、分析與討論，仍可以用充分性和可接受性來形容譯文的傾向。用極端來形容譯文也有另一個研究上的優勢，那就是即使難以歸納出譯文整體起始規範的傾向，也可以使用充分性和可接受性來分析譯文中個別的翻譯策略。

操作規範會在翻譯過程中影響譯者做出的決定，並影響文本哪些部份會在翻譯過程中經過轉變，這包含譯者是否對文本使用刪減、分段、重組、註解等策略，也會影響譯者使用的語彙和風格。操作規範可比喻為一種譯文無形的模範，讓譯者知道譯文應該要多套用來源語的規範再進行微調，還是徹底以目標語的規範為主軸，又或是在兩個極端之間取較為中庸的譯法。圖里認為，若譯者選擇第一個極端，改動極小，會使譯文與目標語的文化格格不入，那麼最終的成品可以說是將一個陌生的文本強加在目標文化中；若選擇第二個極端，對文本進行大幅度的改動，最後的成品可能面目全非，只能算是原作的一個仿作。

圖里認為用規範理論研究譯文時，必須考慮到規範本身的多面性。首先，規範具有不確定性，且必定會受到時空因素影響，隨著社會文化變動。翻譯行業、原文本和譯文成品在目標文化中的地位，隨時會影響並改變現行的翻譯規範。此外，即使是同一時空、同一領域的譯文，也都會至少有三種不同的規範，一是當

下的主流規範，二是前一個時代尚未完全退出譯界的舊主流規範，三是與當下主流與舊主流都不同的前衛規範。前衛規範其實不容易歸納，若該規範在後世成為主流，那麼該規範就可以視為前衛規範，但是若該規範並沒有為眾人接受，那麼就只能算是譯者的個人喜好。

圖里指出，有鑑於翻譯規範以上的各種性質，研究者在分析譯本、歸納翻譯規範時，有一些應該注意的重點。首先，研究者無法直接觀察規範本身，只能觀察受規範主導的翻譯行為和成品，因此在分析時可從兩個層面來觀察，一是文本本身，二則是文本外的資料。原文和譯文等文本屬於第一手資料，是直接體現規範主導行為的媒介，而文本外資料則屬於第二手資料，此類資料包含翻譯理論、翻譯教學機構的教學內容、該翻譯工作相關工作人員的建議與評語、客戶提供的翻譯指示等。除此之外，翻譯屬於社會行為，與整體社會文化息息相關，文本本身可觀察到的翻譯規範可能會影響到翻譯以外的領域，如目標語文化的其他文字創作。反之，其他文字創作的規範也可能影響到翻譯規範，甚至非文字領域的社會規範也會反映在翻譯策略上。

圖里提出在進行規範研究時，可以將規範根據強制性高低和影響面向大小分為三種：基本規範（basic norms）、傾向（tendencies）和可容忍的行為（tolerated behavior）。基本規範的強制性最高，所有翻譯策略皆需符合此類規範，影響的層面最廣，如著作權法等相關法律規定。傾向的強制性較低，影響力層面僅限於某些族群，雖不具有絕對的強制力，但在相關族群內屬於時常套用的規範，如行銷文案的普遍風格。可容忍行為的強制性最低，影響層面也最小，也最不容易觀察到。

圖里認為翻譯規範不容易用嚴謹的客觀量化方法研究，這是因為研究者在分辨和歸納規範時，必須仰賴經驗和相關知識所形成的直覺，如此一來研究結果必定會受到研究者個人的經歷和偏見主觀的影響。雖然如此，研究者本身也身處文本所在的社會文化中，因此研究者主觀判斷的價值也會與其他該文化中其他成員的價值有所重疊。

本研究欲以《Fallout 76》為分析文本，比較繁體中文與簡體中文電玩譯文的差異。由於兩種目標語的社會文化背景差異甚大，加上參與在地化過程的人員組成多元，因此影響到翻譯行為的規範力量必定十分複雜，在分析時必須特別注意。

第二節、電玩遊戲在地化

由於電玩遊戲興起時間較晚，再加上長期不受主流大眾重視，因此電玩遊戲的相關研究一直到近期才逐漸受到學術圈重視，而電玩遊戲在地化更屬電玩相關研究的少數，近二十年才逐漸出現以翻譯研究角度切入的電玩在地化研究，以下將整理電玩在地化研究中重要著作的研究重點，並綜合研究者身為電玩在地化譯者經驗加以探討。

一、軟體在地化產業

Esselink 根據自己多年在軟體在地化業界的經歷，概括描述了在地化產業的興起，以及產業內的分工和挑戰（2003）。軟體在地化產業起源於 1980 年代，個人電腦的普及促使微軟等業界龍頭向國際拓展市場，進而帶動了軟體在地化的需求。軟體在地化與傳統翻譯不同，除了轉換語言以外，也必須因應各地使用者的需求，適度修改軟體的內容，例如支援各語言輸入法、調整時間日期順序等。在地化業務剛興起時，許多軟體公司將在地化工作派給內部人員處理，且在地化過程與軟體本身的開發過程幾乎完全分離，開發過程也不會將在地化納入考量。由於需要在地化的文字時常被淹沒在茫茫程式碼之中，提取困難，使得在地化流程效率低，且錯誤率高。為了解決這個問題，軟體開發過程中開始將在地化納入考量，其中包含分離程式碼和顯示文字以便提取、統一國際文字編碼等措施，這個過程稱為「國際化」，目前已成為在地化產業的標準作業程序。

隨著資訊產業蓬勃發展，軟體規模也日益增加，需要在地化的內容也隨之增

加，使得越來越多軟體公司基於成本考量，選擇將在地化業務外包，以便專心投入軟體開發，在地化產業因而蓬勃發展。到了 1990 年代，在地化產業漸趨成熟，發展出了穩定的產業鍊。軟體公司會先將在地化業務外包給多語言供應商 (multi-language vendors)，多語言供應商再將業務轉給內部譯者或外部合作譯者進行在地化。有時多語言供應商還會將特定語言的業務再外包給單語言供應商 (single-language vendors)。

隨著在地化產業的發展，競爭也越發激烈。為了增加在地化過程的效率，並降低成本，在地化公司開發了許多新技術，其中一個影響深遠的技術就是「翻譯記憶庫」(translation memory, 簡稱 TM)。TM 可以紀錄不同譯者的譯文，並在翻譯過程中自動比對原文，向譯者提示 TM 中相似度高的譯文，不只可以方便統一譯文，也能大幅增加譯者的工作效率，避免做重複的白工。許多軟體會持續推出更新檔，且每次更新的文字內容可能只有少許變動，譯者就可以透過 TM 協助，只需稍微修正譯文即可，不必重新翻譯所有譯文，可以大幅降低時間和金錢成本。除此之外，許多軟體為了多語言同步上市，必須縮短在地化需要的時間，因此在地化公司常會將譯文分配給數名譯者同時翻譯，而 TM 就成為統一用詞的最佳輔助工具。

二、電玩在地化產業

經過數十年的發展，在地化產業已然成熟，能夠處理的業務也越來越多樣化，其中一門新業務就是電玩遊戲在地化。O'Hagan 和 Mangiron 在 *Game Localization* 一書中紀錄了電玩在地化規模和產業的發展，並詳述電玩譯者必須面對的挑戰，也探討電玩在地化在翻譯研究中的發展 (2013)。

早期的遊戲受到硬體限制，由於記憶體不足，能加入的文字有限，加上當時電玩的遊玩方式簡單易懂，即使沒有文字輔助，玩家也能正常遊玩，因此在地化需求低，需要在地化的內容大多為說明手冊的內文。隨著電玩硬體的演進，遊戲

內需要在地化的文字內容也逐漸增加，從 1990 年代簡易的劇情字幕演變至今，電玩遊戲中的文字量已不可同日而語。現在的電玩遊戲不只劇情對話的長度增加，遊戲內也有大量用來提高遊戲沈浸體驗的敘事文本，有些遊戲還會於在地化過程中聘請配音員，為不同語言重新配音，工程十分浩大。然而就算如此，遊戲公司也願意砸重本為遊戲進行在地化，這是因為經過在地化的遊戲營收有機會翻倍，讓作品躋身年度百大遊戲。然而有趣的是，雖然經過在地化的遊戲可以吸引更多海外玩家，目前卻沒有數據能證實在地化的品質和遊戲的營收有正相關，甚至有些遊戲即使在地化品質低劣，仍為遊戲公司帶來了鉅額的營收。

考量到行銷的成本、遊戲上市後的動能以及盜版的盛行，電玩產業和軟體產業相似，有將作品的多語言版本同步上市的趨勢。為了達到這個目標，電玩在地化與軟體在地化的譯者面臨了一樣的挑戰，也因此為大規模電玩進行在地化時，勢必得使用電腦輔助翻譯工具(computer-assisted translation tool, 簡稱 CAT tool)。這些工具不只能提供 TM，也加入了許多方便在地化譯者的功能，例如：辨識程式碼所使用的標籤、偵測譯文與詞彙庫的吻合度、簡易翻譯功能等。在地化過程中使用 CAT 工具雖然有許多優勢，但也帶來了不少挑戰。電玩的文本在 CAT 工具中會被拆成獨立的字串，上下文和情境資訊都不足，使得翻譯工作十分困難。除此之外，許多字詞在遊戲中有多重功能，可能經過排列組合後套用在不同的句子中，又更提高了誤譯的可能性。

雖然有些電玩公司願意組織專屬的內部在地化團隊，但仍有許多電玩公司與軟體開發公司一樣，選擇將在地化業務外包給專門的在地化公司。此時，為了使在地化過程更加順利，電玩公司不只會提供需要在地化的文本，也會提供與專案內容相關的簡介、遊戲背景、角色設定、開發過程使用的參考資料等。如此一來，就算電玩譯者沒有遊戲畫面可以參考，也不必靠「無中生有」來產出譯文。

電玩譯者面對的挑戰不只是情境資訊不足、時間緊湊等技術性的問題，譯者還必須確保譯文在多方「勢力」中取得平衡，一方面要符合電玩公司訂定的翻譯指示，一方面也必須顧及不同類型玩家的喜好，不只要使譯文夠「接地氣」，同

時又不能失去遊戲原有的特色。不過由於電玩遊戲和書籍不同，可以視需求隨時更新調整，因此許多電玩公司也善用此優勢，在遊戲正式發行前推出先行試玩版，並根據玩家的回饋調整遊戲內容，而遊戲的譯文也可以在此階段同步進行修正。

然而即使有層層把關，在地化成品仍容易因在地化時程過短而出現疏漏，讓玩家玩到誤譯頻出的作品。除了誤譯外，玩家也可能因為譯者選擇的翻譯策略不符合預期而感到不滿，例如 2021 年初時，研究者觀察到一名暱稱為「可愛就是正義布丁」的台灣玩家，因不滿日產遊戲《勇氣默示錄 2》將一名老人的對話使用武俠文風詮釋，憤而至台灣著名遊戲論壇巴哈姆特發文批評，認為該內容的「中文翻譯是文言文」，且譯者不是「瘋了」，就是「傻了」(2021)。在 O'Hagan 和 Mangiron 書中有特別提到，有些粉絲認為官方提供的正式在地化版本品質不佳，並會因此成立翻譯組，合力翻譯新版本，在網路上提供在地化更新檔給其他玩家使用，大大影響了電玩在地化產業。

三、電玩譯者的挑戰

Esselink 以及 O'Hagan 和 Mangiron 以在地化產業的整體趨勢為主要討論核心，因此都以較為概略的方式帶過在地化譯者所面臨的挑戰。Chojnowski 則根據自己在電玩在地化業界 20 餘年的經驗，列舉了四個在地化譯者容易碰到的技術性挑戰，並舉出實例一一說明 (2016)。

首先，由於文本多使用 Excel 試算表或 CAT 工具呈現，因此文本會被分成不同部份列於表格中。這種呈現方式與傳統書籍不同，並沒有固定順序，遊戲公司和在地化公司可以視需求調動文本的呈現順序。雖然這項功能理應可以使在地化過程更方便，但實際上若處理不當，很容易因文本排列順序不適合翻譯，而造成譯者的困擾。Chojnowski 在文中舉出了實例，其中的文本按照了句子的字母順序排序，將 A 開頭的句子排在最上方，而 Z 開頭的句子則位於最下方，導致上下文順序錯亂，譯者無從翻譯起。所幸所有電玩文本都有稱為 string ID 的專屬編

碼，且這項專案的編碼十分有邏輯，因此只需要按照編碼順序重新排序，就能將文本整理為上下文通順的版本。

Key	Value (Source)
Tuwim/Loco/Line000	The locomotive's standing at the station,
Tuwim/Loco/Line001	Huge, heavy, it drips perspiration –
Tuwim/Loco/Line002	Oily lubrication.
Tuwim/Loco/Line003	It stands and wheezes, it groans and gnashes
Tuwim/Loco/Line004	its boiling belly stuffed with hot ashes:
Tuwim/Loco/Line005	Arrgh, what torture!
Tuwim/Loco/Line006	Phew, what a scorcher!
Tuwim/Loco/Line007	Panting and puffing!
Tuwim/Loco/Line008	Hissing and huffing!
Tuwim/Loco/Line009	It's barely gasping, it's barely breathing,
Tuwim/Loco/Line010	And still its fireman more coal keeps on heapin'
Tuwim/Loco/Line011	To it were coupled wagons of iron and steel
Tuwim/Loco/Line012	Massive and heavy, they weighed a great deal
Tuwim/Loco/Line013	And crowds of people in each one of these,
Tuwim/Loco/Line014	And one's full of cows, another of – horsies,
Tuwim/Loco/Line015	A third one with passengers, every one fat,
Tuwim/Loco/Line016	Sitting and eating sausagey snacks.
Tuwim/Loco/Line017	The fourth was packed with crates of bananas
Tuwim/Loco/Line018	The fifth one contained – six large grand pianos
Tuwim/Loco/Line019	In the sixth a large cannon, cor! what a whopp
Tuwim/Loco/Line020	Each of its wheels chocked up right proper!
Tuwim/Loco/Line021	The seventh, oaken wardrobes and chairs.
Tuwim/Loco/Line022	The eighth an elephant, giraffe and two bears,

圖 4 按照文本編碼排序後的示意圖。來源：Chojnowski (2016, 頁 87)

不過根據研究者的經驗，多數的文本排序問題並無法單純透過文本編碼順序解決。其中一個原因是每個遊戲公司的編碼邏輯都不同，有些公司傾向使用英文單字編碼，而不是使用數字，例如將角色 A 的發言編碼設為 TopicA_01，並將角色 B 對角色 A 的回應編為 TopicA_Ans 而不是 TopicA_02，有些公司則傾向以角色為單位編碼，而不是以話題為單位，以上兩種狀況都較難使用軟體自動排序，必須手動排序，又或是必須仰賴譯者自己在文本中尋找上下文。另一個排序困難的原因是源於電玩的互動性，在許多遊戲中，玩家可以透過對話選項與遊戲內的 NPC 互動，玩家有數個選項可以回應 NPC，因此在編碼上也較為複雜；此外，有些電玩公司會將 NPC 的台詞歸類為對話 (dialogue)，但是將玩家的回應歸類為使用者界面的螢幕文字 (on-screen text, 簡稱 OST)，並在發案時將對話和 OST 分給不同譯者負責，導致譯者更難取得上下文資訊。即使對話只有 NPC 參與，沒有玩家介入，也可能因為玩家隊伍裡的 NPC 不同，而有不同的對話模式。舉例而言，假設玩家抵達目的地時會觸發角色 A、B、C 之間的對話，那麼該對話就可能有四種不同版本：隊伍裡只有角色 A 和 B、只有 A 和 C、只有 B 和 C，

以及同時有 A、B、C。以上不同的對話模式皆會使編碼變得更複雜，譯者也不容易辨認上下文。譯者若真的碰到完全無法辨認上下文的狀況，可以填寫提問表單，透過專案經理（project manager，又稱 PM）和遊戲公司聯絡，並請對方釐清上下文。然而遊戲公司多數時候忙著開發遊戲，少有時間可以仔細回答譯者的提問，譯者有時等待數個月也不一定能得到清楚的答案，因此譯者大多依舊得靠自己推敲上下文。

在翻譯文學、漫畫，甚至是影視作品時，譯者通常都有完整的情境資訊，知道說話的人是誰，知道代名詞指涉的對象，因此也知道怎麼解讀有歧義的文字，然而電玩在地化的譯者卻時常必須在情境資訊不足的狀況下進行翻譯。Chojnowski 認為情境不清的原因有很多種，一是電玩遊戲屬於互動式娛樂媒體，玩家在遊戲中的行為會影響劇情的發展。根據研究者的經驗，在許多 RPG 中，NPC 隊友們和玩家的好感度會受到玩家的言行舉止影響，並直接反映在 NPC 和玩家說話的語氣上。電玩譯者在翻譯文本時不像小說有其他描述性文字，也不像電影有畫面和演員的語氣可以參考，難以單純透過文字判斷出說話者的語氣，也容易使得譯文的語氣和最終成品有所出入。Chojnowski 接著指出情境不清的另一個原因在於電玩文本多以表格來呈現，文字較為破碎，詞句具有歧義時不易判斷哪一個意思才是正確的。

String ID	CharName	English
CS_02_L11	Engine Driver	There... Up there, patrol
D_PlaneEsc	Merlin	You have to leave the plane!
Str_10	Tuesday	I did not know you killed it!

圖 5 情境資訊不足的文本。來源：Chojnowski (2016, 頁 88)

Chojnowski 以圖 5 的第二個句子為例，指出 plane 最直接的譯法為「飛機」，然而由於說話的人名為 Merlin，是亞瑟王傳說中著名的魔法師，若此電玩為奇幻作品，plane 也可能意指存在的位面 (plane of existence)。如果譯者的敏感度不夠，在奇幻作品中譯出「飛機」，又或是在寫實戰爭作品中譯出「存在位面」，就很可能鬧出笑話。

除了 Chojnowski 舉出的例子以外，電玩中還有許多增加環境豐富度的短句，稱為 bark，會在玩家滿足觸發條件時播放，例如玩家靠近 NPC 時，NPC 會說一聲「How's it going?」；敵人發射彈藥時，隊友 NPC 會大喊「Incoming!」；玩家抵達目的地時，NPC 會說「There it is.」。由於 bark 的句子簡短，沒有上下文，加上觸發條件十分多元，因此更難以釐清句子的歧義。舉例而言，「Shoot!」可以指射擊，譯為「開槍！」，也可以指俚語中的鼓勵用語，可譯為「試試看！」，也可以為 shit 的委婉語，可譯為「可惡！」。根據研究者的經驗，bark 常是電玩文本中情境資訊最難以釐清的類型，多數時候必須仰賴電玩公司提供的 string ID 編碼來判斷，若連編碼都標示不清楚，那更是難上加難。

Chojnowski 接著延續圖 5 的第三個例子，指出電玩在地化因情境資訊不足而容易碰到的另一個問題：陰陽性。Chojnowski 本身是波蘭的譯者，在波蘭語中，說話的人和代名詞指涉的對象都會影響字詞的屈折變化。中文雖然沒有區分陰陽詞性，但也容易碰到類似的狀況，例如 it 必須視狀況譯為指涉無生命的「它」或是指涉動物的「牠」。中文另一個更常見的問題是親屬關係，中華文化強調長幼有序，因此親屬之間的稱呼有明確的規定，光是英文的 cousin 就有堂表兄弟姐妹八種可能，就算是雙胞胎兄弟，也一定會分出誰是哥哥。以上的問題都源於目標語和來源語在文法和文化上的差異，譯者必須有對應的情境資訊，才有辦法譯出正確的譯文。

```
Super Pistons
{c_gold}Cost{/c_gold} {c_green}{Resource Cost}/{c_green} Coal^n{c_gold}Cooldown:/{
c_gold} {c_green}{Script Formula 23}/{c_green} seconds^n^nPut extra pistons in your
locomotive.The pistons add {c_green}[[{Script Formula 2}*100%]]{/c_green} to you
speed.Lasts {c_green}{Script Formula 17}/{c_green} seconds.You may have {c_green}
{Script Formula 22}/{c_green}extra pistons active at a time.
```

圖 6 電玩文本中的標籤和變數。來源：Chojnowski (2016, 頁 93)

Chojnowski 最後提到的是電玩和軟體在地化獨有的挑戰：標籤和變數。由於電玩軟體的特性，有時候需要翻譯的文本並無法完全和程式碼分離，此時程式碼就會以標籤的形式出現在文本中。根據研究者的經驗，CAT 工具通常內建相關自動輔助功能，可以將標籤和變數做醒目標示，方便譯者分辨文本和標籤的差異，也方便重新將標籤插入譯文適當的地方。最常見的標籤類型通常為字體、文字顏色和換行標記⁸。除了標籤以外，電玩文本中也有許多變數。這是因為遊戲內許多內容會受到玩家的行為而改變，例如提高技能等級就能延長技能持續的時間(例：技能持續%s 秒)；遊戲中也時常將制式的句型套用在不同的狀況下(例：使用%1和%2 製作%3 藥水)。若沒有 CAT 工具輔助，辨別標籤和變數就會變得十分辛苦。

然而根據研究者的經驗，即使有 CAT 工具幫忙辨識標籤，譯者的工作也還沒結束。由於不同語言的行文順序不同，譯者不能直接機械式地將標籤按照順序複製貼上，必須判斷不同標籤和變數的功能，並且視情況調整順序。此外，中文譯者也需判斷變數替代的內容是否為數字，並視情況加上適當的量詞，以免譯文不通順。舉例而言，若原文為 Make %1 potions with %2 and %3，那麼中文譯文首先必須調動標籤順序，將%1 變數調至句子後方才符合中文行文順序。再來必須判斷%1 變數的功能，若%1 變數為藥水的種類，則譯文可譯為「用%2 和%3 製作%1 藥水」，而經過遊戲中替代變數後，可顯示為「用紅色藥草和空藥瓶製作回復藥水」；若%1 變數為數量，則中文譯文必須加入量詞，譯為「用%2 和%3 製作

⁸ 常見的字型、文字顏色、換行標籤：``、``、`<n>`

%1 瓶藥水」，遊戲中替代變數後，可能顯示為「用紅色藥草和空藥瓶製作 10 瓶藥水」。由此可見，電玩譯者不只要在茫茫標籤和變數之中解讀出文本的意思，還必須辨別不同標籤和變數的功能，才能正確完成翻譯工作。

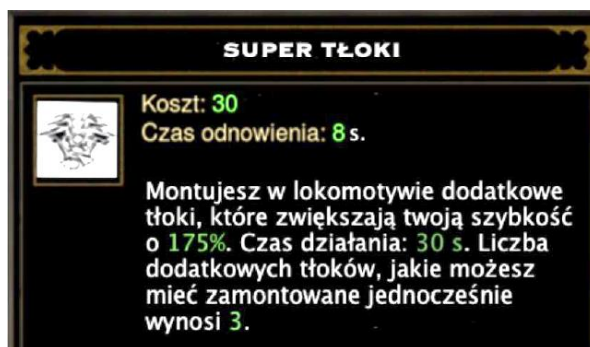


圖 7 文本的譯文在遊戲中的畫面。來源：Chojnowski (2016, 頁 94)

由於電玩公司對於保密協定非常嚴格，業界外的人較難對電玩在地化的內部運作有詳細的了解，也因此許多進行電玩在地化研究的學者多為在地化產業的從業人員。Chojnowski、Esselink 以及 O'Hagan 和 Mangiron 不只釐清了在地化產業的運作模式，也詳述了在地化譯者所接觸到的挑戰。總括而言，電玩在地化譯者必須在數個規範中找出平衡，一是電玩公司制定的規則，屬於強制性規範，約束性最高，例如平台用詞、詞彙表、格式、指定文風等；二是譯者為了化解碰到的挑戰而不得不做出的決定，是因工作環境限制而衍伸出的規範，約束性第二高，例如因情境資訊不足而使用較為模稜兩可的譯法；三是玩家期望，由於目前暫無研究證明玩家對譯文的評價和在地化版本的銷售量有相關，因此約束性為三者最低。

四、電玩在地化的文化調整

中國人口基數大，玩家人數多，因此近年來成為電玩遊戲的重要市場。Dong 和 Mangiron 統整了外國手機遊戲進軍中國時的考量，以及對應的在地化策略 (2018)。此篇論文側重於在地化策略的大方向，並不以譯文為核心，而是以中

國電玩文化的角度觀察外國手遊為了中國市場所做出的調整。

Dong 和 Mangiron 將觀察到的在地化策略按照調整規模大小分為九項，小至數字格式，大至遊戲機制，項項皆有著墨。文中特別值得注意的部份有劇情和遊戲機制的調整，以及中國審查機制的著墨。

就劇情調整的部份，文中以《亞瑟王國》⁹和《滑雪大冒險》¹⁰為例。在原版的《亞瑟王國》中，主要劇情為歐美玩家熟悉的亞瑟王傳奇，但電玩公司考量到中國玩家可能對亞瑟王傳奇不熟悉，因此將主線劇情更改為中國玩家熟悉的三國傳奇。重新撰寫劇情必須花費大量的成本，遠超出單純翻譯的成本，但由於劇情在地化可為遊戲公司帶來驚人的營收，因此電玩公司願意砸重本為中國玩家打造專屬的遊戲體驗。以《滑雪大冒險》為例，此作品在未在地化之前，每日平均營收額為 420 人民幣，經過第一次在地化後，每日平均營收額增長至 8,400 人民幣，為原本的 20 倍。代理公司看見這款遊戲的成功之後，決定特別為中國玩家打造專屬的遊戲版本，並將《西遊記》的經典內容融入遊戲劇情中，讓玩家與孫悟空一行人一起闖蕩遊戲世界。《滑雪大冒險西游版》十分受中國玩家歡迎，每日平均營收飆升至 90,000 人民幣，為未在地化版的 210 倍以上，可見在地化的劇情對遊戲營收的影響不容小覷。

Dong 和 Mangiron 觀察到另一個值得討論的地化調整為遊戲機制的改變。中國的玩家和西方的玩家對於電玩的期望和遊玩習慣相差甚遠。舉例而言，中國玩家喜歡輕鬆推展進度，因此格鬥遊戲《漫威格鬥》¹¹的中國版新增了自動格鬥的功能，相較之下，歐美的玩家多數認為格鬥機制才是此遊戲最有趣的部分。此外，比歐美玩家更喜歡社交，因此電玩公司會在中國版的遊戲中增加好友聊天功能；中國玩家也比歐美玩家更願意靠花錢提升遊戲內的競爭力，因此許多中國版遊戲會新增所謂的「月卡」會員機制；最後，由於中國玩家更換遊戲的平均速度非常快，因此《憤怒鳥 2》等遊戲為了留住中國玩家，就會新增每日登入獎勵和

⁹ *Kingdoms of Camelot*

¹⁰ *Ski Safari*

¹¹ *Marvel: Contest of Champions*

每日任務，鼓勵玩家持續登入遊玩。

研究者本身遊玩的日產節奏遊戲《偶像夢幻祭 2》¹²在進軍中國市場時，就調整了對應的遊戲機制。和日本原版相比，中國版《偶像夢幻祭 2》新增了好友功能、合作任務、每日任務、每日登入獎勵、自動遊玩功能等多項全新遊戲機制，皆與 Dong 和 Mangiron 觀察到的現象完全相符。

本文最後一個重點也是任何電玩遊戲進入中國市場無可避免的難題：審查機制。任何遊戲在中國上架以前都必須經過嚴格的審查過程，所有遊戲內容都不得違反《互联网文化管理暂行规定》，其中兩條最容易觸犯的規定為第 17 條第 2 項「危害国家统一、主权和领土完整」和第七項「宣扬淫秽、赌博、暴力或者教唆犯罪」(2003)。一般而言，違反第 2 項規定的遊戲會直接遭禁，無法上架。美商藝電開發的《终极动员令》¹³就因遊戲內有轟炸天安門和三峽大壩的任務而遭禁，而由 SEGA 發行的《足球经理》¹⁴則因將台灣、西藏、香港列為獨立國家而遭禁。為了避免遊戲遭禁，電玩公司勢必會做出對應的調整，例如將 countries 譯為「國家與地區」屬於最簡單的處理方式。中國對於第 17 條第 7 項的規定十分嚴格，因此許多遊戲進入中國市場前，會先修改遊戲內容，調整裸露、血腥的內容，也就是中國俗稱的「和諧」。韓國大型多人線上角色扮演遊戲《劍靈》¹⁵在中國上架前便調整了遊戲內角色的服裝，降低暴露度，以免被認定為「宣揚淫穢」的內容。風靡全球的大逃殺遊戲《絕地求生》¹⁶在中國長期處於試營運期，無法正式上架營運，直到代理公司推出「和諧」版《和平精英》，將角色死亡動畫改為揮手道別，並將所有血液改成綠色，遊戲才終於通過審查，開始正式營運。從以上例子不難看出，為了進入中國市場，遊戲公司勢必得做出適當的調整，有些調整單純是基於營收的考量，而有些則是為了因應中國國家政策而做出的調整，屬於必須

¹² あんさんぶるスターズ！！

¹³ *Command and Conquer: Generals*

¹⁴ *Football Manager*

¹⁵ 블레이드&소울

¹⁶ *PlayerUnknown's Battlegrounds*

的調整。

五、中文相關研究

隨著電玩在地化逐年發展，再加上中文電玩市場長年以來以輸入國外遊戲為主，相關研究在中文的翻譯研究界中也開始逐漸發展。王韻指出，遊戲翻譯的目的是「使目的語玩家獲得與本土玩家相同的遊戲體驗」(2015)。正因如此，遊戲翻譯與傳統的翻譯不同，譯文應該著重於提高遊戲性和沈浸感，讓玩家更容易代入遊戲體驗，而非拘泥於原文的形式，但譯者同時也應該確保譯文保持精確和簡潔。王韻也在文中簡略提及幾個電玩譯者必須面對的挑戰，首先是必須確認文字在軟體中可以正確顯示，避免出現亂碼，第二是文字必須考慮到顯示空間限制，不能超出顯示範圍，最後是必須正確套用代碼以免造成遊戲內的顯示問題。

王韻認為雖然遊戲翻譯的自由度比傳統翻譯高，但譯者仍有許多必須考量的因素，並且應在翻譯前先認識遊戲世界，並充分了解目標語的文化。近年來電玩遊戲日趨精緻，遊戲世界越發複雜，想要處理好遊戲中的譯文，就必須先了解遊戲世界的背景、同類型遊戲的特色等。王韻也指出，遊戲內的人名、地名、物品名稱等專有名詞都是遊戲製作者的心血，不只對遊戲性有影響，更時常有文化上的深層含意和雙關，譯者應該將這些因素納入考量，並發揮創意，才能譯出合宜的譯文。譯者除了必須了解遊戲本身以外，也應該充分了解目標語的文化，以及其和來源語文化的差異，才能精準地重現原作的遊戲體驗。以《最終幻想 X》¹⁷為例，在日文原版中，女主角最後向男主角說了「謝謝你。」而在英文在地化版中，譯者考量到日本人在情感表達上較為含蓄，便將女主角的言下之意顯化，譯為 I love you。譯者除了應該為目標語的玩家考量到語言表達上的差異外，要應該要考量到不同文化中對於抽象情感概念和文化禁忌的差異，一方面要保持遊戲本身樂趣，但另一方面也應該拿捏文化認同上的平衡。

¹⁷ ファイナルファンタジーX

中國學者代婕認為雖然近年來遊戲在地化在翻譯研究中越來越受重視，但大部分研究所分析引用的遊戲都已年代久遠或過於冷門，不符合遊戲翻譯所需的潮流动性，因此決定以時下風行的《英雄聯盟》¹⁸來進行分析（2019）。她引用了美國人類文化學家 Edward Twitchell Hall Jr. 的跨文化交際概念，指出翻譯是「实现跨文化交际活动的平台」。跨文化交際是指語言和文化上有差異的人之間的交際，而所有翻譯活動必定都是跨文化的行為。代婕指出遊戲譯者不只在文字上必須考量目標文化的接受度，更應該要在文化層面上進行調整，才能確保玩家能夠流暢地體驗遊戲的娛樂性。

代婕透過分析《英雄聯盟》遊戲內角色的名稱和台詞，指出遊戲譯者必須同時釐清遊戲設計師取名和設計台詞的背景與考量，並結合目標文化元素，才能譯出優秀的譯文。文中以遊戲角色 The Mad Chemist 的譯名為例，指出中文譯者選擇將之譯為「炼金术士」是結合了西方以往的煉金文化和中國古代的煉丹術，透過跳脫原文的譯法，展現遊戲角色的神秘感。文中的另一個例子中為英雄角色 Xin Zhao 的名稱和遊戲中的進攻語音 Press the assault。該角色不只名稱看似為中文，整體設計也十分具有中國色彩，不只可以用來拉近遊戲與亞洲玩家的距離，也能展現遊戲世界的文化多元性。中文譯者考量到 Xin Zhao 的文化特色，選擇透過譯文，將該角色塑造為三國武將的形象，將角色名稱譯為「赵信」，而語音則使用出自《三國志》的口號「陷陣之志，有死无生！」進一步加強該角色的中國風格。雖然代婕文中舉出的例子皆屬佳譯，但她也在文中指出中國的遊戲翻譯市場中少有專業的翻譯人員，因此許多遊戲的翻譯品質參差不齊，以翻譯研究的角度可稱為佳譯的作品實屬少數。

雖然近年來在國外已有不少相關研究，但國內仍缺乏電玩在地化領域的翻譯研究，僅有少數幾篇碩士論文有著墨。徐昊在《傳遞忠實遊戲體驗的在地化任務——電玩在地化》中以美產角色扮演遊戲《俠盜獵車手 5》為例，將作品內的文

¹⁸ *League of Legends*

本分門別類，個別分析不同類型文本的目的，並以研究者兼玩家的身分評價譯文是否有成功達到該文本類型的目的（2016）。雖然該研究並沒有以規範的角度分析文本，但是徐昊以玩家的觀點對於各類型文本的評價，若可代表大部分玩家的想法，則也可視為影響譯者決定的規範之一，值得參考。

徐昊將《俠盜列車手 5》的文本分為影音資產、遊戲內文本資產、美術資產、遊戲外副文本四大類個別分析，再將各類別細分為小類別，並舉例分析，其中又以前兩大類別為主要分析重點。

徐昊首先將影音資產細分為過場動畫和角色對話。過場動畫（cinematic cutscenes）為電玩遊戲中為了增加戲劇效果和張力而加入的動畫，呈現形式與電影類似，且過程中玩家無法進行複雜的操控，只能透過簡單的幾個按鍵與遊戲世界進行最低限度的互動，也因此過場動畫的字幕與影視字幕有許多雷同，徐昊便以影視翻譯的角度切入分析《俠盜列車手 5》過場動畫的翻譯。徐昊發現本作品的過場動畫字幕採用了偏向歸化的翻譯策略，且極具個人特色，並對整體品質給予正面評價。然而徐昊也認為，雖然譯文品質優秀，但是由於字幕的呈現格式並沒有嚴格規定，導致字幕容易字數過長，換行位置不符中文斷句習慣，且標點符號過多，以上皆容易造成玩家閱讀的負擔，因此應該適當調整。角色對話的文本在遊戲中的呈現方式與過場動畫相同，皆為顯示於螢幕下方的字幕，因此譯者採用了與先前類似的策略，並透過創譯的手法保留了雙關語的幽默，徐昊同樣予以了相當正面的評價。然而角色對話字幕也與過場動畫字幕有相同的問題，再加上角色對話的同時，玩家必須進行複雜的遊戲操作，更加無法分神細看字幕，更突顯了前述缺點所帶來的問題。徐昊認為無論是過場動畫還是角色對話的字幕，都應該參考影視翻譯行之有年的規範，使用簡潔的譯文和正確的斷句，讓玩家能有更好的遊戲體驗。

徐昊將遊戲內文本資產分為敘事文本、使用者選單介面、使用者介面和專有名詞、教學指引和任務目標、系統訊息。其中使用者選單介面、教學指引和任務目標、系統訊息屬於資訊類文本，旨在清楚傳達指令。這類譯文不只需要符合各

文本既有的慣例，也必須使用各遊戲平台製造商所規定的譯法。除此之外，譯者會盡量保持原文的結構，並用簡潔的文字傳達重點。徐昊認為以上翻譯策略可方便玩家快速辨認指令，順利進行遊戲，十分成功。敘事文本和專有名詞與其他三個類別不同，屬於表達類和籲請類文本，譯者較有發揮創意的空間。敘事文本的功能在於補足遊戲世界的背景故事，可能是遊戲內角色的日記、路邊的報紙、虛構社群網站的動態訊息等內容。不同類型的敘事文本需要搭配不同的語氣，加上《俠盜獵車手 5》的許多敘事文本多帶有諷刺現實社會的意味，語氣幽默輕鬆，因此非常適合譯者發揮，也適合融合在地時事等趣味內容。本作的專有名詞主要為道具名稱、任務名稱和虛構的上市公司名稱。由於遊戲內主要道具為槍砲彈藥，在現實世界中多有固定譯法，因此較無可調整的空間。相較之下，遊戲內的任務名稱和公司名稱就有較大的空間可讓譯者自由發揮。《俠盜獵車手 5》的任務名稱大多一語雙關，且語氣幽默，而公司名稱則時常指涉現實中的上市公司，藉此達到諧仿的效果。此外，這類專有名詞在遊戲中仍屬於使用者界面的範疇，為了避免排版錯誤，字數有嚴格的限制。譯者就必須用精簡的文字呈現與原文相近的效果。在任務名稱方面，譯者善用四字成語，並適時在成語中加入諧音，在節省字數的同時，也能俐落表達原文的幽默。而公司名稱的部份，譯者則參考了許多台灣玩家熟悉的真實公司，利用諧音成功重現原文的諧仿之意。此外，譯者也在譯文中加入台灣閩南語的詞彙，更進一步拉近遊戲與台灣玩家的距離。徐昊對於譯者使用的策略給予非常正面的評價。

整體而言，《俠盜獵車手 5》遊戲本身的風格幽默風趣，有時為了諷刺現實社會甚至稍嫌低俗，在美國屬於非常融入本土文化的作品。本作的譯者為了向台灣玩家呈現與美國玩家類似的遊戲體驗，因而使用較為歸化的翻譯策略，不只語氣較為口語，也會使用非常具有本土味的台灣閩南語。徐昊對於此策略皆給予了非常正面的評價。

李中允在《從翻譯規範探討兩岸的翻譯廣告：以蘋果公司為例》以圖里的規範理論探討中國與台灣的廣告翻譯，並透過問卷調查兩個目標客群對於蘋果公司

廣告標語的評價(2018)。李中允收集了蘋果公司 17 則廣告標語的英文、繁中、簡中三個版本，並透過文本分析，根據譯文對應的規範分為五個類別：母體規範、充分翻譯、可接受翻譯、文本語言規範和翻譯策略。李中允發現台灣譯者較偏好起始規範中的充分翻譯和可接受翻譯，而中國譯者則偏好操作規範中的文本語言規範和翻譯策略。簡而言之，台灣譯者通常較緊扣原文提供的資訊，而中國譯者則較常透過增譯、減譯、調動語序等策略。

在此研究的第二部分中，李中允邀請了 122 位台灣人和中國人參與問卷調查，藉此研究兩岸受眾對於廣告標語的偏好。研究結果發現中國參與者則顯著偏好母體規範，而台灣參與者普遍排斥充分翻譯，但對其餘的規範並無顯著偏好。除此之外，台灣參與者並無顯著偏好台灣或中國的譯文，而中國參與者則普遍偏好中國譯者的譯文。由於問卷中並未提供譯文的來源，因此可見中國參與者並非根據譯者的身份選擇譯文，而是真的較偏好中國的譯文風格。整體而言，無論是台灣還是中國的參與者皆普遍偏好簡潔、流暢的譯文。

此研究所探討的文本類型為廣告翻譯，雖與電玩遊戲本身的在地化關聯較低，但是由於電玩譯者時常必須翻譯負責作品的相關行銷文案，故廣告翻譯受眾接受度所形成的規範，也可應用於本研究中《Fallout 76》官方網站行銷文本的分析中。

近年來遊戲在地化以逐漸受到翻譯研究領域的重視，相關研究論文也應運而生，然而國內外研究中，英譯中的相關研究仍屬少數，或多偏重討論產業現象，又或以目的論為研究方向。本文以英譯中為研究重點，同時分析比較繁中和簡中的特色，並以規範理論作為分析基礎，旨在填補目前遊戲在地化研究的空缺。

第三章、譯例分析

本研究的所有遊戲內文本皆是透過實際遊玩取得。研究者重複遊玩兩次相同的劇情與任務內容，一次遊玩繁體中文版，一次遊玩簡體中文版，遊戲過程全程錄影，並於過程中紀錄值得探討的部分。由於《Fallout 76》光是〈廢土人〉主線任務劇情的遊玩時間就超過 40 小時，再加上遊戲世界龐大，支線任務與敘事文本內容龐雜，且每個月皆會持續更新增加更多內容，因此礙於研究時間的限制，本研究僅採納約 25 小時的遊戲內容，再根據文本內容進行篩選。已有多名學者指出，遊戲在地化主要的目的在於重現原版遊戲的體驗，且多以遊戲性和娛樂性為重，因此本研究將主要以遊戲體驗為標準篩選分析文本。若文本在遊戲過程中對玩家的遊戲體驗有特殊影響，例如娛樂性高或妨礙理解等，就會納入文中討論。此外，由於本研究的目標為探討兩個中文在地化版本的異同，研究者若在遊戲過程中注意到兩版譯文間有明顯的差異或雷同，也會一併納入討論。遊戲錄製結束後，研究者再將繁中與簡中字幕逐字謄寫成文字檔。英文原文則參考 YouTube 上國外實況主的遊戲畫面，同樣將文字謄寫成文字檔。文字檔完成後再進行比較分析。遊戲外的更新說明、活動宣傳等文本則參考 Bethesda 的官方網站¹⁹，並切換英、繁中、簡中三個版本進行比較分析。

第一節、無配音對話腳本

《Fallout 76》幾乎沒有現今電玩遊戲流行的過場動畫，對話大多使用較傳統的呈現手法，鏡頭會將說話的 NPC 置中，不同角色對話時，鏡頭就會跟隨說話者左右不停移動。雖然手法較為傳統，難免顯得生硬，且無法像過場動畫一樣細部調整角色一舉一動，使之與說話內容的搭配，但角色仍時不時會與周圍環境互

¹⁹ <https://bethesda.net/>

動。除了 NPC 之間的互動以外，NPC 也會與玩家操控的主角對話，玩家可透過螢幕上的選單選擇回答，用不同的方式與 NPC 交談。交談內容時常與劇情任務脫不了關係，根據玩家角色的能力值不同，可以選擇的回答也有所差異，例如：力量素質較高的角色可以選擇透過武力威脅 NPC 來取得情報，魅力素質高的角色則可以透過利誘甚至是詐欺來說服 NPC 幫助自己。



圖 8 角色素質達到一定程度時，可以開啟不同的對話選項。2020 年 6 月 4 日截取自 PC 版《Fallout 76》

譯例一

譯例一出自廢土人更新檔的主線任務 Strength in Numbers²⁰。在任務中，玩家在戈萊礦坑中找到受傷的人類 NPC 索羅門，以及遭到輻屍人解體的機器人 NPC 波莉。玩家找到波莉後，可以透過對話了解波莉的遭遇，並達成互助的協議，只要玩家幫助波莉回到基地 The Wayward²¹，波莉就願意在途中幫助玩家擊敗敵人。譯例一是玩家和波莉的對話。表格左側為繁體中文譯文，右側為簡體中文譯文，所有斷句皆參考遊戲內的字幕顯示順序。

²⁰ 繁中：團結力量大，簡中：多多益善

²¹ 繁中：妄為酒吧，簡中：黑松林酒吧

表 2 譯例一：「團結力量大」任務對話

原文	
繁中	簡中
1. Polly: What do you say you and I help each other out?	
你覺得我們互相幫忙怎麼樣？	咱们互相帮助，怎么样？
2. Polly: You get me back to the Wayward and I'll help you bake to a crisp anything that bothers us on the way out the door.	
你帶我回去妄為酒吧，我就能幫你把一路上遇到的混蛋通通烤到酥脆。	既然你把我帶回到了黑松林，只要你在外面遇到擋道的家伙，我都会帮你把它烤个外焦内嫩。
3. Player: Bake to a crisp? What do you mean?	
烤到酥脆？什麼意思？	烤到发脆？你这是什么意思？
4. Polly: Never met an Assaultron before, huh? Probably for the best.	
你以前從沒遇過突襲者嗎？這樣或許最好。	从来没见过突袭者，哈？也许这才是最好的。
5. Polly: That flashy red pearl in the middle of my face doesn't just complement my scintillating personality. It also happens to be a multi-gigawatt laser.	
我臉上那顆閃爍的紅珍珠可不只是用來襯托我光采動人的性格，它同時也是功率好幾兆瓦的雷射炮。	我脸上那颗闪亮的红色宝石不仅彰显了我的个性，还碰巧可以发射千兆瓦的激光。
6. Polly: You pick me up and give my neck servos a twirl. I'll kick off a blast that would make Oppenheimer quote scripture.	
你把我拿起來，讓我的頸部伺服器轉一轉，我就能放出一波雷射，其威力連歐本海默看了都會開始引用聖經。	你來找我，把我的頸部伺服器修好，然后我就可以启动核爆，让奥本海默说出他在核爆后的名言。

由於電玩遊戲的各語言版本力求同步上市，因此在地化過程必須在遊戲完成前開始，使得譯者時常必須在缺乏參考資料的狀況下盲人摸象，自己揣測原文的意思。此外，由於文本量大，在地化公司必須將文本內容拆給不同譯者負責，再加上文本排序時常不是按照對話順序，而是按照類別分類，容易導致玩家的提問選項和 NPC 的回答被分至不同檔案，以上兩點會導致上下文不清楚，進一步增加翻譯的難度。譯例一中就有多處錯譯正是資訊不足所造成的。

第二句簡中譯文的前半句出現了時態上的錯譯。You get me back to the Wayward 其實省略了 if，是一個假設句，但簡中譯者卻誤解了原文的時態，以為玩家和波莉已經回到妄為酒吧。若譯者知道這個一系列任務的前因後果，又或者是有場景相關的資訊可以參考，就會發現波莉還困在礦坑中，也不會有這一誤解。

第二句中 bake to a crisp 的簡中譯文比繁中譯文更符合中文的用語習慣，用「外焦內嫩」將殭屍比做食物，語帶幽默的措辭十分適合波莉的語氣。可惜的是，這個用詞並沒有正確沿用至第三句。根據研究者自己翻譯電玩文本的經驗，遊戲公司為了分類方便，常會將 NPC 的對白和玩家的回答分開，將各個 NPC 的劇本列在檔案前方，再將玩家的回答列於檔案後方，容易造成譯者翻譯上的不便。譯者首先必須留意到 NPC 的台詞之間有中斷，再透過檔案內搜尋功能找出對應的玩家回答，才能根據正確的上下文進行翻譯。有時遊戲公司甚至會將 NPC 的台詞和玩家回答分別放在不同的檔案中，根本無從尋找對應的台詞。更糟糕的是，有時 NPC 台詞和玩家回答會分別交給不同的譯者負責，更增加了措辭統一的困難。簡中譯文顯然是受到此影響，才導致第二句和第三句連接不上。

第六句無論是繁中譯文還是簡中譯文都出現了誤譯，推測也都是情境資訊不足造成的。由於機器人波莉的軀幹遭到破壞，無法自己殺出重圍，因此需要玩家協助。波莉在此向玩家解釋，她頭部的雷射可以充當雷射槍使用，玩家只需要上緊她頭部的發條，就可以對敵人發射雷射。首先，繁中和簡中都將 servos 譯為「伺服器」，servo 的確是一種伺服零件，嚴格來說不能算是誤譯，然而一般玩家所認知的伺服器是提供網路服務的主機，而不是這裡所指的零件，因此這裡

servos 最好使用其他用詞，避免造成歧異。研究者認為此處譯為街坊玩具常見的「發條」，或是籠統譯為「開關」都可以避免「伺服器」容易造成的誤解。除了 servos 以外，簡中譯者也誤解了波莉的語意，以為波莉除了機體以外，連頭部的雷射都有損壞，因此玩家必須先修理好她的頸部，然而此處波莉的意思正是字面上的「轉動」，並無修理之意。

第六句後半繁中和簡中都發生誤譯，誤譯的地方雖然不同，但都與對歐本海默名言的理解有關。歐本海默是著名的物理學家，於二戰期間參與了曼哈頓計畫，協助研發出用於轟炸廣島和長崎的原子彈，因此又被稱為「原子彈之父」。他曾在一次訪問中向媒體表示，在原子彈試爆成功後，他腦中浮現了出自《薄伽梵譚》的一句話：「我成了死神，世界的毀滅者。」²²此後這句話便成為和核武密不可分的名言，而《Fallout》系列中也多次提及這段引言。波莉在此提到歐本海默，是為了強調自己雷射砲的威力堪比核爆。繁中的誤譯是因為不了解這句話的出處，若單看原文 quote scripture 的確可以指《聖經》，尤其在歐美的文化背景下，scripture 一般而言都是指聖經，然而歐本海默引用的是印度教的經典《薄伽梵譚》，而不是基督教的《聖經》。此外，就算將譯文中的「聖經」修改為《薄伽梵譚》，中文玩家可能也會因不熟悉歐本海默和他的名言，而不容易理解這句話。考量到玩家可能不夠了解歐本海默和波莉雷射之間的關係，簡中譯文的處理方式會比較合適的譯法，可惜簡中譯文也出現了誤譯。繁中譯文誤譯是因為譯者對歐本海默不夠熟悉，簡中譯文誤譯的原因剛好相反。簡中譯者將歐本海默引用《薄伽梵譚》的歷史背景直接套用在這一句前半段的 blast，將其譯為核爆，但波莉這類突襲者機器人並沒有裝備核武，只有在機體遭到破壞時，才會因核能電池受損而引發核爆，因此不符合她這一句所說的狀況。兩種譯文都有誤譯，也都有可取之處，研究者認為可以結合兩種譯文，進行修改，譯為「你把我拿起來，轉緊我頸部的發條，我就能放出一波雷射，保證威力大到連歐本海默看了都會說出他核爆後的

²² “Now I am become Death, the destroyer of worlds.”

名言。」

譯例二

玩家救出波莉和索羅門後，一行人返回妄為酒吧，並開始計畫為只剩下一顆頭的波莉尋找新的機體，讓她恢復行動能力。妄為酒吧的老闆公爵夫人希望玩家可以幫忙尋找機體。

表 3 譯例二：妄為酒吧任務對話

原文	
繁中	簡中
1. Player: Where can I find Polly a new body?	
我可以上哪裡幫波莉找新的機體？	我能在哪里为波莉找到新的躯体？
2. Duchess: Solomon? You had a spot in mind?	
索羅門？你想到合適的地點了嗎？	所罗门？有什么想法吗？
3. Solomon: Yeah, yeah, uh. There's this old robotics dealer over in Summersville. Duncan and Duncan.	
對對對。薩默斯維爾那裡有個機器人商店，叫鄧肯與鄧肯。	是的，是的。萨默斯维尔那里有个老机器人经销商，店名叫邓肯与邓肯。
4. Solomon: The, uh, the owner's boarded it up, but it's possible to get back there if you know where to push.	
老闆把店面封起來了，但你要是知道門路，就還進得去。	店主用木板把那里封了起来，但如果你知道往哪里推，就有可能进去。
5. Player: You expect me to lug an entire Assaultron back here?	
你覺得我有辦法把一整具突襲者扛回來嗎？	你指望我把整个突袭者给拖回来？

6. Duchess: Oh, don't you worry there. Sol, you still got one of those trackers?	
你別擔心。阿索，你還有那種追蹤器嗎？	你不担心那发生的事情。所罗门，你还有追踪器吗？
7. Duchess: You tag the body with Sol's tracker here, I'll have my people collect it once it's safe.	
你在新的機體裝上阿索的追蹤器，等情況安全之後，我就會派人去拿。	你把所罗门的追踪器标记在身体上，我就会带着人去找它……前提是要没有危险。
.....	
8. Duchess: Here, the tracker. Just plant that on Polly's new frame, and we'll handle it from there.	
來，這是追蹤器。裝到波莉的新機體上，剩下的事情就交給我們。	給。追踪器。把它放在波莉的新驱壳内，我们就能顺着信号找到它。
9. Solomon: And here, you'll need this to get into the place. Just leave it unlocked so we can come and get the body later.	
來，有了這個你才進得去。別鎖起來，我們之後才能去拿機體。	还有这个，你需要这个才能进去。进去之后不要把它锁上，我们稍后会去取驱体。

由譯例二可見，簡中的翻譯策略選擇較貼近原文的譯法，這導致譯例二中多次出現誤譯或是不通順的地方。第四句中的 if you know where to push 可作兩種解讀，一是比喻，指如果玩家知道要和誰交涉，就可以得知後門或是地下室等其他進入店面的方法，二是字面上的意思，指若玩家知道推木板的特定位置，就可以撬開木板，進入店面。由譯文可看出，簡中譯者做出的是第二個解讀，研究者本身遊玩時的解讀則是第一個解讀。若持續遊玩該任務，就會發現，其實兩種解

讀都不完全正確。鄧肯與鄧肯機器人商店外有許多意圖不善的幫派分子，玩家若被發現，就必須殺死所有敵人，才能進入商店。這個過程中，只要幫派分子看到玩家，就會馬上開槍，無法進行任何交涉，再加上玩家可以選擇透過潛行躲過幫派分子，因此第一種解讀顯然不成立。鄧肯與鄧肯的店面雖然由木板封住，但商店門口的木板並沒有完全封死，而是露出了一個偌大的空隙，玩家可以直接繞過木板打開商店門，並不需要推木板，可見第二種解讀也不成立。電玩譯者在翻譯時，並沒有遊戲畫面可以參考，因此容易在情境不足的狀況下造成誤譯，繁中譯者可能是為了避免誤譯，而選擇「門路」這種較為模稜兩可的譯法，而簡中譯者則是選擇直譯，雖不中也不遠矣，若開發商選擇將木板製作為可開關的門，簡中的譯法就是較為正確的譯文。

第九句中段的 *leave it unlocked* 的 *it* 指的是前一句的 *the place*，意指索羅門希望玩家用鑰匙卡開門後，不要將門上鎖。由於單就文字無法看出前半段的 *this* 指的是鑰匙卡，玩家必須看到當下取得的道具才會知道那是鄧肯與鄧肯機器人商店的鑰匙卡，也難怪繁中和簡中的譯者看起來都沒有完全理解這句的意思。繁中譯者透過省略主詞，讓玩家自行解讀，算是迴避掉了這個問題，簡中譯者則選擇譯出「它」，反而導致譯文「它」的指涉對象錯誤，看似是索羅門要玩家不要將鑰匙上鎖，十分不合邏輯。

另外一個值得注意的地方是，繁中統一將波莉的 *body* 譯為「機體」，非常符合波莉身為機器人的身分，而簡中則沒有統一用詞，在第一句中譯為「軀體」，第七句中譯為「身体」，第八句譯為「躯壳」，第九句又恢復使用「軀體」，用詞十分混亂。用詞不統一通常是因為譯者不同造成的。根據研究者身為電玩譯者的經驗，在地化公司一般來說會將同一任務的對話交給同一名譯者負責，以避免發生用詞混亂的問題，然而若交稿期限過於緊湊，或是譯者因為其他因素無法獨自接下完整任務劇情時，文本仍有可能會拆成多段分給不同譯者負責。話雖如此，此段劇情就算加入研究者省略的部份，也只有短短 11 句，分給不同譯者處理的可能性不高，用詞混亂大概只能歸因於譯者自己的疏失。

譯例三

電玩譯者在工作時，通常沒有遊戲畫面可以參考，很多時候只能瞎子摸象，盡可能推測原文的意思。譯例三中與玩家對話的對象是一名在陸軍營地受訓的年輕男子喬·克雷。男子看到玩家進入陸軍領地，就誤以為玩家是軍人。由於先前中美之間爆發核戰，再加上阿帕拉契發生了慘案，因此這是他第一次看到真正的軍人，於是他興高采烈地懇求玩家以士官長的身份對他下令。玩家可以要求他回答問題，譯例三是其中一個玩家可選擇的問題，以及喬的回應。

表 4 譯例三：麥林托克營對話

原文	
繁中	簡中
1. Player: How is Camp McClintock holding up?	
麥林托克營狀況如何？	麦克林托克营地怎么样了？
2. Joe: Camp's in tip top shape, sir! Well, the important bits.	
營地的狀況十分良好，長官！至少重要地點很好。	营地的布局很不错，长官！好吧，这一点很重要。
3. Joe: We have uniforms, weapons, ammunition. And there's the training course.	
我們有自己的制服、武器和彈藥，也有訓練課程。	我们有制服、武器和弹药。然后是培训课程。
4. Joe: It works! I did it! Well, most of it. Okay, some of it. But it's automated, and it does work!	
訓練課程很有用！我完成了！大部分啦。好啦，一小部分。因為是自動化，所以算是完成！	成功了！我做到了！好吧，至少是大部分。对，一部分。但它是自动化的，而且确实有效！

5. Joe: You can run, jump, shoot. The rifle range is great. Though it doesn't teach you how to unjam a firearm...	
你可以跑、跳、射擊。靶場是個好地方，但沒人能教你如何處理卡住的槍.....	你可以跑、跳、射。步槍射程很遠，雖然它不能教你如何解除槍械.....
6. Joe: Most of all, it's safe. Unlike out there...	
最重要的是，這裡很安全。不像外面.....	最重要的是，它是安全的。不像外面.....

第二句的 important bits 指的是重要的部份，也就是下一句提到的制服、武器、彈藥和訓練課程。繁中譯者誤以為是指營地的地點，而簡中譯者似乎將原文誤讀為 that's what's important。此外，簡中譯者的前半段也理解錯誤，以為 shape 指的是布局，但此處 in tip top shape 指的是狀況良好。

第四句出現多次代名詞 it，指涉對象都是前一句的 training course，繁中譯者選擇顯化，將 it 譯為「訓練課程」，而簡中譯者則選擇較省略主詞，然而「成功了！」與前一句的內容對不上，只會造成玩家的困惑。若不確定 it 的指涉對象，省略主詞是保險的做法，如果簡中譯為「很有效！」，就能避免猜錯主詞的問題，同時也可以和前一句連接上。第四句後半段的 but it's automated 的因果關係不清楚，此處的 but 可能只是口語上的發語詞，並沒有「可是」的意思。繁中譯者似乎意圖採取與前半句類似的策略，將此處的因果關係顯化，但卻導致譯文因果關係略為混亂，為什麼因為訓練課程自動化，喬就算是完成課程？此處的譯文也與原文 it works 的意思有所出入。相對於繁中，簡中譯者則選擇透過貼近原文的譯法，意思也較繁中譯文比原文更接近，可惜「但」的因果關係與原文一樣不明確，容易讓玩家感到疑惑。研究者認為，譯者若無法單純透過文字合理推測出原文 but 的意含，可以採納簡中譯者直譯的策略，再省略「但」，讓譯文更加通順，同時又能迴避掉因果關係混淆的問題。

第五句中，兩個版本的譯者顯然對 rifle range 理解不同，雖然單就字面上解讀，range 的確可以指槍枝的射程，但一般而言，「步槍射程」會用 the range of a rifle，而非 rifle range。簡中譯者就算將 rifle range 誤以為是步槍射程，也應該要自行判斷邏輯是否通順，藉此檢定自己的理解是否有誤，畢竟就算是科技進步的《Fallout》宇宙，步槍也不會自己指導軍人怎麼處理卡住的槍。

譯例四

除了較傳統的對話以外，《Fallout 76》的遊戲世界中有許多 NPC 遺留下的全像卡帶（holotape）訊息，該卡帶的功能與現實世界的錄音帶十分相似。《Fallout 76》發行時，遊戲內並無人類 NPC，為了讓玩家了解阿帕拉契廢土中所發生的慘案，遊戲內四處都有前人留下來的全像卡帶，玩家可以透過配戴在前手臂上的微型電腦來播放卡帶，一邊繼續遊戲，一邊聆聽 NPC 的獨白。



圖 9 全像卡帶。2020 年 12 月 16 日截取自 PC 版《Fallout 76》

電玩譯者常得在情境資訊不足的情況下翻譯，在真的找不出原文本意的狀況下，就會採取較模稜兩可的譯法，雖譯文無法精準到位，但至少不會曲解原意。譯例四中可以看到兩種處理方式，一是省略主詞，讓玩家自己搭配遊戲畫面理解，

二則是選擇較直譯的策略，避免自己的錯誤理解影響到譯文。然而從譯例三中也可以發現，無論是那一種方式，都有造成誤譯的可能性，因次譯者仍必須透過文字的邏輯檢視自己的譯文是否不合理，才能避免過於離譜的誤譯。

譯例四出自位於戈萊礦場臨時辦公室桌上的全像卡帶，內容為戈萊礦場工頭留給工人的指示，內容全為工頭獨白。

表 5 譯例四：戈萊礦場全像卡帶

1. Okay, gang, the boss wanted me to leave you instructions, since you apparently can't run this mine without me holding your hands.	
好了，大伙兒，老闆要我給你們一些指示。顯然你們少了我就沒法經營礦場。	好了，伙计们，老板要我给你们一些指示……因为很显然，没有我，你们没法管理这个矿井。
2. We're gonna light this place up today. The holes are drilled, so you get the dynamite packed in and wired up.	
我們今天要炸掉這個地方。洞都打好了，你們就把炸藥包好，把線接好。	今天我们要点亮这个地方。洞已经钻好了，只要把炸药放好，接上电线就行了。
3. Make sure everyone's a safe distance this time. Tommy, you DO NOT TOUCH the plungers, got it? You're the reason we're down two guys this month.	
這次記得所有人都要在安全範圍內。湯米，不要去碰活塞，聽懂沒？上個月死了兩個兄弟就是你害的。	这次一定要保证每个人都在安全距离内。汤米，你不能碰那些活塞，懂吗？就是因为你，我们这个月都倒下两个人了。
4. Carl, you're in charge...Don't fuck this up.	
卡爾，交給你……別給我搞砸了。	卡尔，你来负责……别搞砸了。

比較以上譯文可看出，簡中譯文明顯較繁中譯文貼近原文。首先，第一句的後半段，繁中選擇省略翻譯 since，讓玩家自己讀出因果關係，而簡中則是選擇譯出。第二句前半段的 light this place up 指的是引爆礦場，即使譯者不理解 light sth. up 的習慣用法，從後半段放置炸藥與接火線的指示也可略知一二。繁中譯者選擇清楚譯出「炸掉這個地方」，而簡中譯者卻選擇譯成「点亮这个地方」，雖然譯文較貼近原文的字面，卻與原文的意思有出入。第三句的後半段中，工頭指責湯米，說就是他害得他們這個月的人力少了兩個人，繁中譯者選擇換句話說，譯為「上個月死了兩個兄弟」，而簡中譯者則是再度選擇貼近原文的字面，譯成「这个月都倒下两个人了」。簡中譯文中的「倒下」顯然與原文 down 對應，然而此處的 down 指的是人數下降，而非人員倒下，從原文可以看出，早在這個月開始時，人數就已經少了兩個人，並不是這個月才多倒下兩個人，此處簡中譯文此處為了貼近原文，反而導致誤譯。最後一句的後半段，繁中譯者選擇加入「給我」加強語氣，而簡中譯者依舊選擇貼近原文，並未加入加強語氣的字詞。

由於簡中譯文較貼近原文，字數也相對多。從以上譯文比較可見，除了最後一句因繁中譯者加入「給我」二字加強語氣使得譯文變長以外，所有簡中譯文的字數都明顯比繁中版多出許多。

譯例五

譯例五出自「生還者故事：戴伯特·溫特斯」全像卡帶，內容是溫特斯牧師的獨白。核戰過後，阿帕拉契地區生還的警消和醫療人員集結起來組織了 Responders²³，致力於幫助其他尚未學會在新世界生存的生還者，而溫特斯牧師也是其中一員。應變同盟的重要成員錄下了許多「生還者故事」。對遊戲內的世界觀而言，這些全像卡帶不只是歷史見證，也為後續加入的志工和路過的生還者紀錄了重要的求生技能，而對玩家而言，這些卡帶則具有劇情和教學的雙重功能。

²³ 繁中：應變同盟，簡中：响应者

表 6 譯例五：生還者故事——戴伯特·溫特斯

原文	
繁中	簡中
1. Reverend Delbert Winters here. Born and raised in this very town. Lent my own Church to the Responders for their outpost here. And you're welcome.	
我是戴伯特·溫特斯牧師。我就在這座小鎮長大。我把教堂借給應變同盟當作前哨基地。不用謝我。	牧师德尔伯特·温特斯在这个小镇出生长大，把自己的教堂借给响应者作为这里的前哨站，你在这里是受欢迎的。
2. The Responders are on a true mission, ya see. Helpin' folks through thick n' thin. Until the heavens open again and take us all up anyways.	
應變同盟有個真正的任務：幫助人們度過難關。直到天堂之門再度打開，帶我們全部升天。	你知道吗，响应者有着真正的使命感。他们帮助人们度过艰难困苦，直到天堂再次开放，带走我们所有的一切。
3. When this all happened, I figured like most... it was time. This was the End. But... but it wasn't, was it? We're still here.	
當這一切發生時，我的感覺跟大部分人一樣……時候到了。末日來臨了。但……結果並不是末日，對吧？我們還活著。	当这一切发生时，我跟大多数人一样……认为是时候了，该迎来终结了。但……但事实并非如此，不是吗？我们还在这里。
4. At first I thought it was a mistake. That we was missed, forgotten. Maybe we did some wrongs...	
一開始我以為是出錯了。我們被忽略、被遺忘。也許我們做錯了什麼……	起初我以为这是我们的错。是我们错过了，忘记了什么。也许我们做了一些错事……

<p>5. Didn't give enough to charity maybe... didn't praise His name even in the worst of times... maybe thought some things that ought not to been thought.</p>	
<p>也許是捐獻得不夠……沒有在最絕望的時候繼續讚美上帝……也許是因為腦中有不該有的思想。</p>	<p>也许没有足够的慈善捐款……即使是最坏的时候也没有赞美他的名字……也许会想到一些不该想到的事。</p>
<p>6. So I asked Him. I asked... how? Why? I fought your wars on Earth. I'm ready to fight them up there by Your side!</p>	
<p>所以我詢問上帝。我問……為何？為什麼？我在地上參與了你的戰爭。我也準備在天上與你並肩作戰！</p>	<p>于是我问他。我问……为什么？我在地球上曾经为你而战。我已经准备好在你身边对抗他们！</p>
<p>7. Then, in my despair, I saw some survivors eatin' raw rat carcass behind a dumpster. "You ought to cook that first," I warned 'em. Seemed obvious.</p>	
<p>然後，在我絕望之際，我看到一些生還者在垃圾箱後面吃著生老鼠肉。我警告他們：「你們應該先煮過。」這是很明顯的道理。</p>	<p>然后，在我绝望的时候，我看到一些幸存者在垃圾箱后面生吃老鼠尸体。我警告他们，“你们应该先把它们煮熟。”听起来很正常。</p>
<p>8. "We tried, but got sick," they said, covered in their own filth. I realized right then and there that I was being tasked.</p>	
<p>他們說：「我們試過，但生病了。」他們身上沾滿了自己排出的穢物。就在那時我領悟到，這就是我的使命。</p>	<p>“我们试过，但还是生病了”，这些一身污秽的家伙说。就在那时，我意识到自己身负重任了。</p>

9. From then on, I built kitchens. Cooked good food. Fed anyone who walked up with an empty belly. And I was thankful for my task in life. Thankful!	
從那時開始，我建造廚房、烹調美味的食物、餵飽每一個空著肚子走進來的人。而且我感恩上帝在生命中賦予我這項使命。非常感恩！	从那时起，我开始建造厨房，烹饪优质的食物来喂饱前来的饥民。我感谢这场人生考验。非常感谢！
10. Next time hell or high water land at my stoop, I'll be swept clear away with it. But until then, let's share a homecooked meal together, all right?	
下一次如果地獄或洪水降臨我們的門廊，我就會被帶走了吧。不過在那之前，且讓我們共享一頓家常菜，好嗎？	下次若再有更艰巨的考验，我也一定会将它彻底克服。但在那之前，我们先一起分享一顿家常菜，好吗？

比較以上兩個版本的譯文後可以再度發現，簡中譯文在字面上明顯更貼近原文，屬於較具有充分性的譯文，然而這樣的策略卻造成了許多地方誤譯。

第一句的前半段是溫特斯牧師的自我介紹，表明自己是平林鎮土生土長的居民，簡中譯文的詮釋卻變成了另一個人在介紹溫特斯牧師。起初這看似是簡中譯者自己解讀錯誤，但是仔細觀察這句的後半段，就會發現事情似乎不是這麼一回事。從原文 Lent my own church to...可以看出，這一句的主詞和前半段一樣都是溫特斯牧師，如果簡中譯者誤以為說話者不是溫特斯牧師，而是另有其人，那麼應該會將後半段譯為「我把自己的教堂……」然而簡中譯文卻將此段和前段合併為一句，共用主詞「牧师德尔伯特·温特斯」，可見簡中譯者很清楚在平林鎮土生土長的和出借教堂的是同一人，只是在翻譯時表達不清，導致譯文容易引起誤會。

第一句的最後一小句簡中版和繁中版有兩種差異甚大的譯法。此處可以從原文的 and 看出這一小句與前一小句密切相關，也就是溫特斯牧師在以幽默的語氣

說「不客氣」，彷彿在回應別人感謝他免費將自己的教堂出借給應變同盟，然而由於此處實際上沒有人道謝，因此若直譯為「不客氣」會顯得過於突兀，繁中譯者巧妙地將 you're welcome 譯為「不用謝我」迴避了這個問題。此處簡中譯文選擇用最貼字的方法譯為「你在这里是受欢迎的」，這裡的主詞是「你」而非「你們」，顯然並不是在表達對應變同盟的歡迎，而是指特定對象。根據簡中譯文的上下文，此處的「你」的指涉對象應該是溫特斯牧師，而這句可做兩種解讀，一是中文字面上最直觀的解讀：溫特斯牧師在平林鎮很受人歡迎；二則是參考原文後，結合簡中譯文做出的解讀：對溫特斯牧師表示歡迎。若簡中譯者的解讀為第一種，那就是誤解了原文的意思，「受歡迎」一般會使用 popular，而不是 welcome；若譯者的解讀為第二種，那麼譯文就明顯不符合中文的語法，讀者在解讀時，會誤認為溫特斯牧師因為慷慨出借自己的教堂，因此很受到平林鎮民的歡迎，這與原文的意思顯然相差甚遠。

簡中譯者對這段全像卡帶有許多誤讀，第四句中又出現了兩個明顯的錯誤。一是第一小句，二是第二小句。在這一句中，溫特斯牧師正在表達他對末日後發展的不解，他認為世界末日後，自己身為基督教義中的義人，應該會按照聖經所說，通過最終審判，被上帝帶往天堂，然而世上的人卻都沒有上天堂，也沒有下地獄，他以為是哪裡出錯了，各個義人被錯過、被遺忘了，才因此沒有上天堂。簡中譯文顯然誤讀了原文的意思，以為第一小句的 mistake 和最後一小句的 wrongs 呼應，認為溫特斯牧師在怪自己，這個誤解也延續到了第二小句，使得溫特斯牧師看起來在責怪自己錯過了上天堂的時機，彷彿是錯過了班機似的。除了一、二小句的誤讀，簡中譯文第三小句也採用了較貼近原文的譯法，將 wrongs 譯為同為名詞的「錯事」，而繁中譯者則是轉換了詞性，譯為「做錯了什麼」，比較符合中文的用語習慣。

第五句第二小句簡中譯文的行文順序稍有問題，導致讀者容易誤解原意。此句要表達的是「即使在最壞的時候，也要繼續讚美主」，簡中譯文直接將後半句改為反義，意思反而更偏向「即使在最壞的時候，也不願意讚美主」，使得溫特

斯牧師看似十分不虔誠，和他前面的形象大相逕庭。此處繁中譯文就比較不容易使人誤會。

簡中譯文對於代名詞的翻譯也都選擇較貼近原文的譯法。第六句的後半段中，簡中譯者選擇保留代名詞 they，卻又誤解 they 指涉的對象，將譯文誤譯為「对抗他们」，難免使得玩家好奇溫特斯牧師要對抗的「他們」是誰，是魔鬼？還是惡人？其實只要仔細閱讀原文就會發現此處的 they 指的是前一句的 wars，因此繁中轉換過的「與你並肩作戰」為較適當的譯法，唯代名詞應使用指稱神祇的「祢」，而非指稱人的「你」。除了此處的代名詞外，簡中譯文在第七句選擇用「它們」指稱老鼠肉，在第十句中用「它」指稱考驗。相較之下，繁中避免使用「它」做為代名詞，而是選擇省略第七句的 that，直接譯為「應該先煮過」，而第十句的譯法則與簡中截然不同。第十句的前半段與第三、四句呼應，指的是最終審判，溫特斯牧師認為這次核戰帶來的世界末日中，他因為自己有所不足，才無法進入天堂，他認為有了這次幫助生還者的事蹟之後，等到下一次末日來臨，上帝就會帶他進入天堂。這裡繁中一反常態選擇用較貼近原文的譯法，雖然沒有令人驚豔之處，但參考上下文之後，玩家也不會有解讀上的困難。此處簡中譯者將 hell or high water 解讀為艱鉅的考驗，並選擇換句話說，讓溫特斯牧師表達出自己願意克服挑戰的堅定立場。雖然譯文看似通順，和譯文的上下文也並無明顯出入，但此處仍為一個誤譯。研究者認為簡中譯者可能不夠了解基督教對於末日的詮釋，因此沒有將「被洪水沖走」理解為「進入天堂」，對原文有所誤解，才會選擇與原意截然不同的譯法。

若以文本的功能性來分析，「生還者故事」系列全像卡帶有兩個功能，一是交代平林鎮居民的故事，二是教導玩家了解各個遊戲機制。以溫特斯牧師的全像卡帶為例，我們可以從這段文本中得知溫特斯牧師在成為牧師前是一名軍人，成為牧師後又歷經核戰末日，戰後將負責的教堂借給應變同盟使用，同時也教導生還者烹飪技巧。另外，從此卡帶內容可以得知，玩家在遊戲內食用未煮熟的食物，有機率得病獲得負面效果，必須透過烹煮生食，才能避免得病。雖然譯例四中簡

中譯文有多處誤譯，但是最重要的兩個功能並沒有受到影響，因此仍勉強可算是及格的翻譯。

小結

整體而言，由於原文的呈現形式相同，目標語也類似，因此繁中和簡中譯者碰到的難題也大同小異。除了行文順序、比喻意象、雙關語等英譯中常見的挑戰以外，翻譯電玩無配音對話腳本時也有獨特的挑戰，其中最大的難題就是上下文和情境資訊不足。譯例 1 到 5 中多處出現情境資訊不足所造成的誤譯，如此工作條件上的限制也造就了獨特的翻譯規範，無形中影響著譯者的決定。繁中譯者和簡中譯者面對這樣的挑戰時，處理的方式也不盡相同，繁中譯者較常選擇使用模稜兩可的譯法，讓玩家可以在遊玩時搭配遊戲的情境自行解讀譯文，而簡中譯者則選擇貼近原文直譯，希望盡量避免因資訊不足而理解錯誤的情形。雖然策略不同，但都不失為成功的處理方式，可惜不管是哪一種處理方式，最終都只是權宜之計，因此遊戲中出現的誤譯也不少。

從操作規範來看，簡中譯者無論是處理行文順序、英文慣用比喻，還是代名詞，都選擇使用較為直譯的策略，但簡中譯者也並非一味直譯，也會適當進行增譯，並在直譯不管用時，透過意譯來使譯文更容易理解。相較之下，繁中譯者的措辭和句型都較符合中文的使用習慣，會避免使用中文少見的代名詞「它」，也較常更動標點符號，甚至會調動句子的順序，以上策略雖然可以使譯文更加流暢，但由於意譯的成份較高，也容易因譯者解讀錯誤而導致誤譯，造成玩家理解上的困擾。從起始規範的角度來看，簡中譯文整體而言更具充分性，而繁中版則屬於較具可接受性的譯文。

第二節、敘事文本

根據 O'Hagan 與 Mangiron 的分類，敘事文本的功能在於透過文本讓玩家更

能沉浸於遊戲世界，也能為遊戲提供更完整的故事，文字風格常帶有文學風格且行文正式。在許多遊戲中，敘事文本的確帶有文學風格，這一點在奇幻遊戲中尤其明顯，《Fallout 76》也不乏詩詞歌賦小說等文學類文本，但在本作的末日後世界中，遊戲內的角色生存不易，多半沒有心力創作文學，因此比起較傳統的敘事文本，行文不正式的筆記和日記才是大宗。

《Fallout 76》中的敘事文本可透過文字使用的媒體分為兩大類，紙本筆記和終端機內容。紙本筆記會以紙張的形式放置在遊戲世界中，玩家撿起筆記閱讀後，可以將筆記收藏在道具欄內，隨時查看。終端機的內容則必須透過遊戲內的終端機查看，終端機類似於現實中的電腦，而終端機的內容就是電腦內的文件。



圖 10 筆記會以紙張的形式放置於遊戲世界中。2020 年 11 月 4 日截取至 PC 版《Fallout 76》

筆記內容五花八門，有 NPC 隨手留下的備忘錄、寫給他人的信件，也有工廠的出貨紀錄，甚至有防爆門的密碼等。筆記不只能提供故事內容，也時常做為推進遊戲任務的媒介，用來向玩家提示密碼，或解鎖新地點。

由於筆記形式多有特殊排版，不易於在文中完整呈現，後續譯例將附上筆記

截圖後，將筆記分句列於表格中並進行編號，以利分析。

譯例六

譯例六為一張貼在大學城「摩根鎮」週邊佈告欄的派對海報，內容是宣傳避難所科技大學 Pi Kappa Mu²⁴ 兄弟會的派對。兄弟會是美國大學的一種社團，多以希臘字母為名，又稱 Greek Society。兄弟會不同於台灣一般的大學社團，成員們會一同居住在校園內的兄弟會宿舍中一起生活。此外，成員在入會前必須先經過篩選和入會儀式，有些兄弟會甚至有惡搞新人（hazing）的傳統。兄弟會的性質多元，有的以增進學術能力為目標，有的則著重於社交。由於美國各大學皆有兄弟會，因此兄弟會也時常出現在各類娛樂媒體中。

玩家檢視該派對海報後，就會接到一個與 PKM 兄弟會私釀酒密切相關的系列任務。

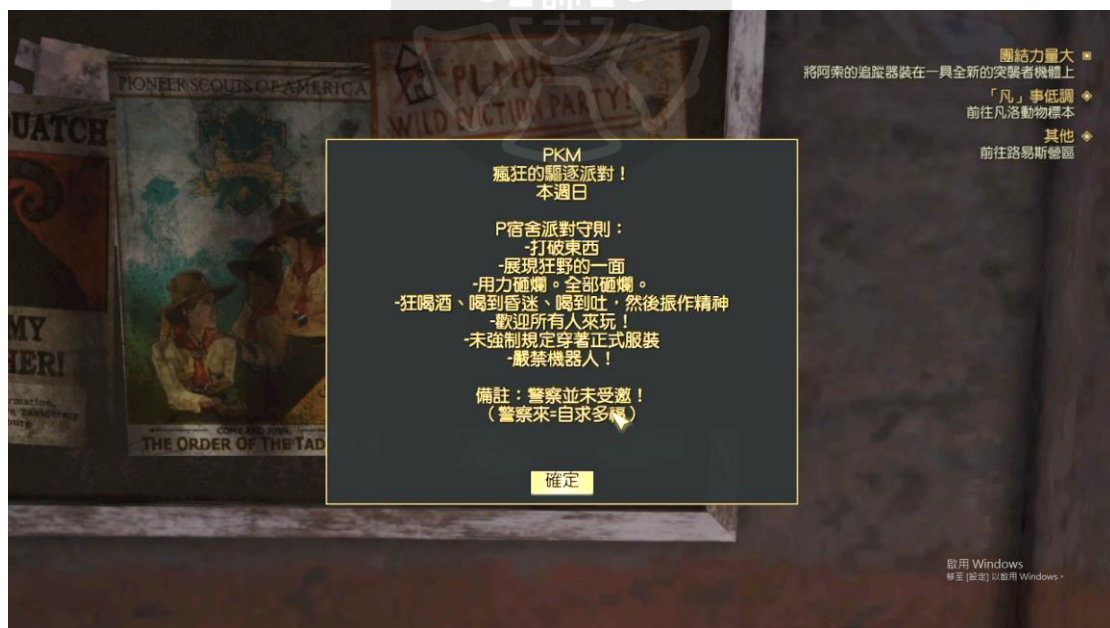


圖 11 派對海報內文。於 2020 年 11 月 4 日截取至 PC 版《Fallout 76》

²⁴ 繁中：PKM 兄弟會，簡中：皮·卡帕·穆联谊会

表 7 譯例六：派對海報

原文	
繁中	簡中
1. PIMUS WILD EVICTION PARTY	
PKM 瘋狂的驅逐派對！	皮·穆瘋狂驅逐派對！
2. This Sunday	
本週日	這個星期天
3. PI HOUSE PARTY RULES:	
P 宿舍派對守則：	派之家派對規則：
4. Break stuff	
打破東西	破壞東西
5. Be wild	
展現狂野的一面	狂野點
6. Trash hard. Trash all.	
用力砸爛。全部砸爛。	有垃圾很難。到處都可以扔垃圾。
7. Chug, coma, puke, & rally	
狂喝酒、喝到昏迷、喝到吐，然後振作精神	突突，昏迷，嘔吐與聚集
8. All are welcome!	
歡迎所有人來玩！	歡迎所有人！
9. Formal attire is optional	
未強制規定穿著正式服裝	可穿正裝
10. No robots!	
嚴禁機器人！	禁止機器人！
11. PS: Cops not invited!	

備註：警察並未受邀！	还有警察别来！
12. (cops come = every man for himself)	
(警察來=自求多福)	(警察來了=各自逃命)

譯例六中可以看出，即使文字簡短，繁中和簡中仍有不少差異。首先，繁中和簡中處理 Pi Mu 的方法有天壤之別。由於該兄弟會的名稱使用的是希臘字母，因此繁中譯者選擇直接使用與希臘字母對應的英文字母，而簡中譯者則選擇音譯。Pi Mu 是避難所科技大學的一個兄弟會，全名為 Pi Kappa Mu。繁中譯者選擇將 PKM 三個字母全數譯出，可能是為了避免玩家混淆，而簡中譯者則沒有譯出全名，可能性有兩個，一是該兄弟會簡中全稱「皮·卡帕·穆」字數多，加上「皮·穆」名稱特殊，且海報明顯為大學兄弟會所製作，因此譯者可能斷定玩家不易混淆，也就沒必要特意將全名譯出。第二個可能性則是譯者在翻譯時缺乏相關資訊，也沒有海報圖可以參考，因此誤將「皮·穆」認為是與「皮·卡帕·穆」無關的團體。這一點可以從第三句看出。第三句的 Pi House 就是 PKM 兄弟會的宿舍，繁中翻的「P 宿舍」很符合這個簡稱，但簡中卻譯為「派之家」，此處應該根據簡中兄弟會的譯名將宿舍譯為「皮之家」，或考慮參考 Pi Kappa Mu 的希臘文發音，改將全名譯為「派·卡帕·繆」，並將宿舍名稱保留為「派之家」，如此一來就不會因用詞不統一而造成玩家的混淆。由此可見簡中譯者可能沒有注意到 Pi Mu、Pi Kappa Mu 和 Pi House 三者之間的關聯。

第六句和第七句中，簡中譯者都犯下了非常明顯的誤譯。第六句的 trash 為動詞，是美式英文常用的俚語，意指「破壞」，此外 trashed 可以指「喝醉」，此處的 trash 也可能表示喝酒，而以最簡單的方式解讀，trash 也可以指「丟垃圾」。簡中譯者誤譯的原因其中一個可能是將 trash 解讀為「把……當做垃圾丟掉」，但是這點和譯文有所出入，因為譯文的前半句是「有垃圾」，而非「丟垃圾」，而且若 trash 為動詞，此處的 hard 就應該為「奮力、用力」，而不是「困難」。從後半

句的譯文也可以看出簡中譯者並未將 trash 解讀為動詞。Trash 為及物動詞，若簡中譯者將 trash 解釋為「丟垃圾」，那麼 trash all 應該譯為「把所有東西扔掉」，而不是「到處都可以扔垃圾。」綜合以上幾點可以得知，簡中譯者應該是誤以為第六句是不符合英文文法規則的句子，並將 trash 解讀為名詞的「垃圾」。此解讀並非毫無可能。《Fallout 76》中有許多人類在核戰後經過基因突變，變成超級變種人（super mutant），這些變種人的智商受到突變的影響而大幅下降，也因此變得不善言詞，說話時文法顛三倒四，的確有可能將 Trashing is hard 說成 Trash hard。簡中譯者在沒有參考資料的狀況下，可能誤以為這段文字出自超級變種人。然而即使沒有參考資料，譯者應該也可以從文字本身推斷出這張海報應該為一般人類所寫。首先以故事而言，超級變種人既然智商低到連原本精熟的母語都說不好，當然也不可能自發籌辦一場派對，更遑論戰後的末日世界不只沒有組織可以將人「驅逐」出住家，也早就沒有警察，因此戰後根本不可能會有「驅逐派對」，也不可能需要特別註明不歡迎警察。以海報的文字本身來看，這張海報雖然使用了許多簡略的用詞，但是整張海報都沒有出現文法錯誤，若只有這一句突然出現明顯的文法錯誤，未免太不合理。由此可見，即使譯者手上的參考資料不足，從種種跡象也應該可以推斷出第六句的 trash 並非名詞，而應做動詞解。

從第七句的簡中譯文可以看出譯者並未看懂原文的意思，也沒有查清楚單字解釋。Chug 在較正式的用語中是狀聲詞，多用來形容火車行進時發出的聲響，若在台灣版 Google 搜尋列中直接搜尋「chug」，Google 翻譯會自動將之譯為「突突」，搜尋結果中列出的劍橋網路辭典，也將之解釋為「發出突突聲」，使用中國百度搜索 chug，搜尋結果的第一項是「发出突突声」。然而 chug 在此意指「大口喝酒」，這個解釋有收錄在 Merriam-Webster 等具有公信力的網路英英字典中，也有收錄在著名網路俚語字典 Urban Dictionary 中，連百度翻譯都有列出「一飲而尽」的解釋，可見這個解釋並不難查到。類似的錯誤在第七句的最後一個詞再度出現。Rally 最常見的解釋為「聚集」，但也可以指「復原」。簡中譯者再次選擇了最容易查到的解釋，沒有多做修改之後，便寫出譯文，使得第七句的簡中譯文

完全不明所以，不只四個動詞中有兩個是錯誤的譯文，四個動作之間也沒有任何連結，進一步增加了理解的難度。相較之下，繁中譯者不只正確譯出四個動詞，還另外加入動詞之間的連結，讓整個句子非常容易理解，可惜句子略長，而且「振作精神」的措辭稍嫌拘謹，不太符合海報整體輕浮的語氣，若稍做修正，改為「狂喝酒，喝到掛，喝到吐，繼續嗨」會更符合海報的語調，整齊的三字結構也可以對應原文四個動詞的排比結構。

第九句的繁中譯文將正話反說，以「未強制規定」來表達 optional，比較符合中文的習慣。這一句的原文有意模仿正式派對邀請函的語氣，繁中和簡中譯文都帶有正式的口吻，可見兩個譯者都有注意到原文想要表達的言外之意。可惜的是，簡中譯文略為不符原文「沒有服儀規定」的意思，若改為「可穿著便服」會更貼近原意。

第 11 句的繁中譯文選擇了較貼近原文字面的譯法，將 PS 直接譯為「備註」，此外，備註的內容也選擇較正式的語氣，使用了書面語「並未」，語氣與海報其他內容使用的語氣差異過大。繁中譯文從第九句開始，就有使用正式語氣的趨勢，可能是受到第九句的影響，使得後面譯文的語氣偏離原文使用的風格。前一段提過，第九句的原文在揶揄正式派對的邀請函，才因此刻意使用正式的語氣，後續也沒有再使用正式語氣，繁中譯文這裡使用正式語氣反而顯得突兀。相較之下，簡中譯文跳脫原文，反而更能傳達這群大學生的放蕩不羈。

譯例六的簡中譯文大多比繁中譯文簡短，而且語氣方面比繁中拿捏得更好，無論是第五句的「狂野点」，還是第 11 句的「还有警察别来！」，都表現出了這群大學生的輕浮。可惜這段簡中譯文的大敗筆在於第六句和第七句的嚴重誤譯，容易讓玩家看得一頭霧水。

譯例七

玩家查看玩譯例六的海報之後，會接收到一系列與 PKM 兄弟會相關的任務，只要順著遊戲內的任務引導，就會抵達 PKM 兄弟會的宿舍，也就是譯例六中的 P 宿舍。譯例七就出自於 P 宿舍，內容是避難所科技大學對 PKM 兄弟會發出的驅逐通知，也是 PKM 兄弟會舉辦「驅逐派對」並製作派對海報的原因。

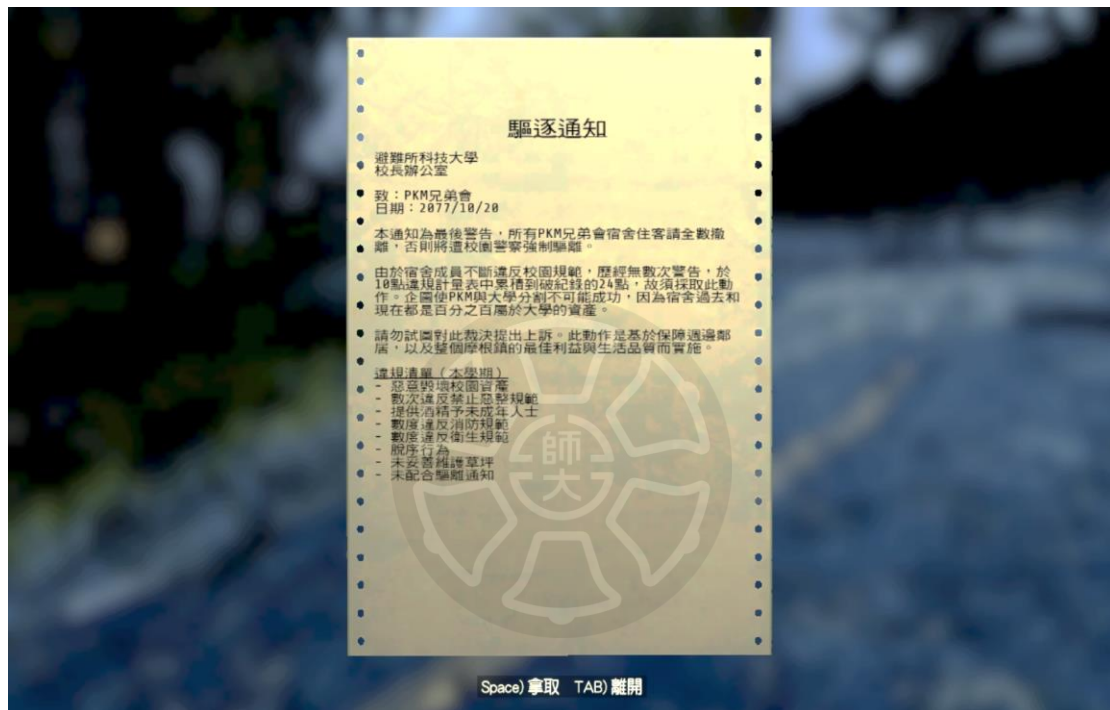


圖 12 PKM 兄弟會驅逐通知內文。於 2020 年 11 月 4 日截取至 PC 版《Fallout 76》

表 8 譯例七：PKM 兄弟會驅逐通知

原文	
繁中	簡中
1. EVICTION NOTICE	
驅逐通知	驅逐通知
2. Vault-Tec University	
避難所科技大學	避难所科技大学

3. Office of the President	
校長辦公室	总统办公室
4. To: Pi Kappa Mu Greek Society	
致：PKM 兄弟會	致：皮·卡帕·穆希腊社会
5. Date: 10/20/77	
日期：2077/10/20	日期：2077/10/20
6. This notice serves as a FINAL warning to vacate the premises of the Pi Kappa Mu fraternity house before all occupants are forcibly evicted by campus police.	
本通知為最後警告，所有 PKM 兄弟會宿舍住客請全數撤離，否則將遭校園警察強制驅離。	该通知作为最终警告，在所有居住者被校园警察强行驱逐之前，请撤离皮·卡帕·穆联谊会房屋。
7. This action follows repeated infractions against campus policy, countless warnings, and a record-breaking 24 on our 10 point infraction scale.	
由於宿舍成員不斷違反校園規範，歷經無數次警告，於 10 點違規計量表中累積到破紀錄的 24 點，故須採取此動作。	这项行动是在多次违反校园政策、无数警告和我们 10 分违规量表上创纪录的 24 分之后进行的。
8. Attempts to disassociate Pi Kappa Mu from the University are futile at best, as the property is and has always been wholly owned by the University.	
企圖使 PKM 與大學分割不可能成功，因為宿舍過去和現在都是百分之百屬於大學的資產。	將皮·卡帕·穆從該大學分離式徒勞的，因為該物業一直是大學的全資所有。

9. Do not attempt to appeal this ruling. This action directly serves the best interests and quality of life of the neighborhood, and frankly the entire city of Morgantown.	
請勿試圖對此裁決提出上訴。此動作是基於保障週邊鄰居，以及整個摩根鎮的最佳利益與生活品質而實施。	不要试图对这项裁决提出上诉。这项行动直接服务于社区的最佳利益和生活质量，坦率地说，整个摩根镇都是这个态度。
10. Infraction List (Current Semester)	
違規清單（本學期）	违规清单（本学期）
11. Malicious Destruction of Campus Property	
惡意毀壞校園資產	恶意破坏校园财产
12. Repeated Breach of Anti-Hazing Policies	
數次違反禁止惡整規範	屢次違反反欺凌政策
13. Furnishing Alcohol to Minors	
提供酒精予未成年人士	向未成年人提供酒
14. Multiple Fire Code Violations	
數度違反消防規範	违反多项消防法则
15. Multiple Health Code Violations	
數度違反衛生規範	违反多项健康守则
16. Disorderly Conduct	
脫序行為	扰乱治安
17. Failure to Maintain Proper Lawn Care	
未妥善維護草坪	未能妥善保养草坪
18. Failure to Acknowledge Eviction Notices	
未配合驅離通知	未确认驱逐通知

從譯例七的第三和第四句可以看出，簡中使用了非常貼近原文的譯法，其中第三句完全是誤譯。President 是組織內擁有最高權力的人，根據使用情境不同，可能代表總統、公司總裁、會長，在學校中則代表校長。這則驅逐通知由避難所科技大學發出，因此 president 指的就是避難所科技大學的校長。簡中譯文將 Office of the President 譯為「总统办公室」，不免讓玩家感到疑惑：一國總統怎麼會特別對一個大學社團發出驅逐通知？

第四句中 Pi Kappa Mu 的譯法在譯例六的分析中已詳細說明，在此不再贅述。後半的 Greek Society 指的是美國大學的兄弟會或姊妹會，繁中譯文選擇將第六句中的 fraternity 和此處的 Greek Society 統一譯為「兄弟會」，如此一來可以避免玩家混淆，使敘事更清楚。相對之下，簡中譯文選擇了最貼字的譯法，將 Greek Society 分開直譯為「希腊社会」，容易造成玩家誤會。首先，亞洲少有兄弟會一類的社團，兄弟會對中文玩家來說本來就是一個較為陌生的概念，再加上「希腊社会」會令人直覺聯想到希臘的社會，而非大學社團，以上兩個因素疊加後，玩家難免會感到困惑。若折衷譯為「希腊社团」或是參考繁中譯法，和第六句統一譯為「联谊会」會是較好的譯法。

從第五句可以看出電玩在地化不只包含翻譯，也包含格式調整。電玩在地化的過程中，時常會調整日期順序，將美式的月日年或歐式的日月年調整為中文慣用的年月日格式。由此可見繁中和簡中譯文都有類似的相關規範。

第六句原文的句型較長，且中間無任何標點幫助斷句，若不經調整直接譯為中文會使得譯文過於冗長，不利理解。繁中和簡中譯文在此不約而同在譯文中適時加入逗點，讓譯文更容易閱讀。除此之外，簡中譯者還根據中英文的文法差異調換了譯文的行文順序。一般而言，如此調動可以讓譯文更加自然，也會使得譯文更易懂，然而第六句的簡中譯文的措辭過於直譯，將 before all occupants are forcibly evicted by campus police 譯為「在所有居住者被校园警察强行驱逐之前」，不符合中文的用語習慣，反而使得譯文顯得生硬，語意也過於模糊。此處可以透過增譯增加清晰度，例如：「校园警察将于近期强行驱逐住户，请所有房客尽速

撤离皮·卡帕·穆联谊会房屋。」或是參考繁中的譯法，保留原文的行文順序，並跳脫原文 before 的意思，透過「否則」顯化原文的警告意味。簡中譯者通常偏好較貼近原文的譯法，在此句難得調動譯文的順序，卻因措辭不當，使得譯文雖然符合較中文文法，整體反而更不易理解，實在可惜。

第七句的簡中譯文和第六句有相同的問題。簡中譯者雖然按照中文的文法調動了行文順序，但是在措辭上仍過於直譯，使得譯文難以理解。首先，簡中譯文的排比句型不夠統一，排比的第一個部分「违反校园政策」以動詞開頭，但後續兩個部分卻都是名詞，容易造成理解困難。除此之外，這句話的主詞不夠明確，若直接根據譯文解讀，違反校規的主詞是「这项行动」而不是 PKM 兄弟會的成員。最後，譯文使用「在……之后」的句型，中間的內容高達 29 字，大幅增加了理解的難度。相較之下，繁中譯者在調整行文順序的同時，還多次採取了增譯的策略。首先，繁中譯文增譯了「宿舍成員」，清楚指出了後續行為的主詞，此外，譯者也在兩處加入了動詞，避免排比句型混淆的問題，使得內容更清晰易懂。繁中譯文也跳脫了原文的 follows，改用因果關係明確的「由於……故」，讓讀者理解起來更輕鬆。

第九句的簡中譯文再度出現誤譯。首先，serves to 意指「為了……」，而不是服務，此處「服务于社区的最佳利益和生活质量」不符合中文的習慣用法，容易造成理解的困難。此外，簡中譯者也誤讀了後半句的內容，此處 and 用於連接 the neighborhood 和 Morgantown，簡中譯者卻將後半句完全獨立，並根據自己錯誤的理解，將之增譯為「整个摩根镇都是这个态度」。雖然從上下文來看，PKM 兄弟會造成了不少人的困擾，摩根鎮的居民可能也希望他們遭到驅逐，但這段譯文是譯者錯誤理解下的產物，仍屬誤譯。此句的繁中譯文雖然無誤譯，但略為生硬，「基於……而實施」中間的內容略長，易增加理解的負擔，若稍微調整順序，改為「實施此動作是為了保障週邊鄰居，以及整個摩根鎮的最佳利益與生活品質。」會更流暢。

從以上譯例可以看出，《Fallout 76》的繁中譯者和簡中譯者在翻譯筆記內容

時，採取了十分不同的策略，譯文差異甚大，然而並非所有筆記的譯文都有類似的現象，遊戲中不乏幾乎一模一樣的譯文，根據研究者的觀察，除了專有名詞以外，這種狀況只有紙本筆記出現過，其他無論是無配音腳本、官方網站內容，甚至是和筆記同樣歸類為「敘事文本」的終端機內容，都不會使用過於雷同的譯文。

譯例八

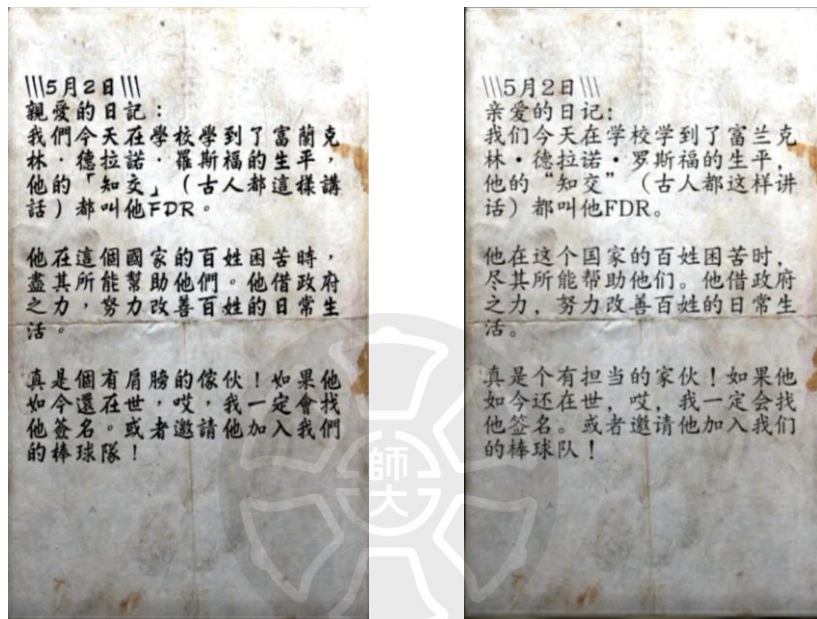


圖 13 吉米的筆記。皆於 2020 年 11 月 4 日截取至 PC 版《Fallout 76》

譯例八出自麥林托克營的愛國訓練任務。麥林托克營區內有一間營房內架設了模擬情境，玩家必須在營房中尋找證據，找出有共產主義傾向的人，並向士官長檢舉，是一個諷刺意味濃厚的任務線。根據模擬情境的設定，撰寫譯例八的是一個名為 Jimmy（吉米）的小男孩，玩家查看這則筆記之後，會獲得吉米個人終端機的密碼：FDR。

表 9 譯例八：吉米的筆記

原文	
繁中	簡中
1. \\\ May 2nd \\\	
\\5 月 2 日\\	\\5 月 2 日\\
2. Dear diary,	
親愛的日記：	亲爱的日记：
3. Today at school we learned about Franklin Delano Roosevelt, FDR to his "chums" as he'd probably say.	
我們今天在學校學到了富蘭克林·德拉諾·羅斯福的生平，他的「知交」(古人都這樣講話)都叫他 FDR。	我们今天在学校学到了富兰克林·德拉诺·罗斯福的生平，他的“知交”(古人都这样讲话)都叫他 FDR。
4. He did so much to help the people of this country when they were having hard times. He used the government to try and improve people's everyday lives.	
他在這個國家的百姓困苦時，盡其所能幫助他們。他借政府之力，努力改善百姓的日常生活。	他在这个国家的百姓困苦时，尽其所能帮助他们。他借政府之力，努力改善百姓的日常生活。
5. What a stand-up guy! If he were alive today, why, I'd ask him for an autograph. Or maybe to join our baseball team!	
真是個有肩膀的傢伙！如果他如今還在世，哎，我一定會找他簽名。或者邀請他加入我們的棒球隊。	真是有个担当的傢伙！如果他如今还在世，哎，我一定会找他签名。或者邀请他加入我们的棒球队！

譯例八的繁中和簡中譯文並無二致，除了繁體和簡體的差異外，只有第五句 a stand-up guy 有措辭的差異，繁中譯為「有肩膀的傢伙」，而簡中則譯為「有担

当的家伙」。由於電玩文本量驚人，電玩在地化譯者通常會使用 CAT 工作，工作過程中可以透過專案的 TM 查看資料庫內其他譯者所翻譯過的內容，若不同語言版本由同一在地化公司負責，TM 裡就會包含其他語言的資料，如此一來繁中譯者和簡中譯者可以互相看到彼此的譯文，也可以互相參考。一般而言，繁中和簡中的目標客群不同，文化背景不同，措辭行文習慣也都有所差異，因此少有直接複製譯文的狀況，但仍有例外，譯例八便是如此。譯例八的兩個譯文之間只做了簡單的簡繁轉換，並更改了一個用詞，就完成修改。從文字中並不容易判斷譯例八是繁中譯者參考簡中譯文，還是簡中譯者參考繁中譯文，但是從下一個譯例就可以稍微推敲出一點可能。

譯例九

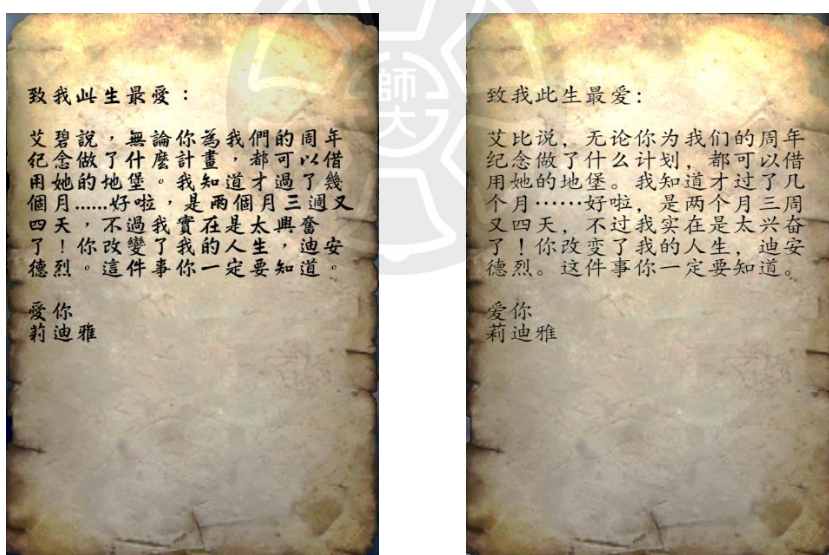


圖 14 迪安德烈的筆記。皆於 2020 年 11 月 5 日截取至 PC 版《Fallout 76》

譯例九是一封應變同盟成員寫給伴侶迪安德烈的信。與前面幾個譯例不同，這則筆記在遊戲中唯一的功能就是敘事，為玩家提供背景故事，並無教學指引或是推進任務的功能。

表 10 譯例九：迪安德烈的筆記

原文	
繁中	簡中
1. To the love of my life,	
致我此生最愛：	致我此生最愛：
2. Abbie said we can use her bunker for whatever it is you want to plan for our anniversary.	
艾碧說，無論你為我們的周年紀念做了什麼計畫，都可以借用她的地堡。	艾比说，无论你为我们的周年纪念做了什么计划，都可以借用她的地堡。
3. I know it's only been a few months... Ok, two months, three weeks, and four days, but I'm so excited! You've changed my life De'Andre. I hope you know that.	
我知道才過了幾個月……好啦，是兩個月三週又四天，不過我實在是太興奮了！你改變了我的人生，迪安德烈。這件事你一定要知道。	我知道才过了几个月……好啦，是两个月三周又四天，不过我实在是太兴奋了！你改变了我的人生，迪安德烈。这件事你一定要知道。
4. Love,	
愛你	爱你
5. Lydia	
莉迪雅	莉迪雅

譯例九的狀況和譯例八類似，除了 Abbie 的譯名不同以外，其他內容都只是單純的簡繁轉換，沒有措辭和行文的差異，甚至連標點符號都一模一樣。第二句有一個值得注意的地方，繁中譯文用「周年」做為 anniversary 翻譯。根據教育部重編國語辭典修訂本，「周年」又作「週年」，指滿一年，詞意上並沒有差異，然

而台灣一般較常使用「週年」。若以 Google 搜尋引擎搜尋，限定搜尋用詞，並只搜尋.tw 網域的內容，查詢「"週年" site:tw」可得到 2410 萬餘則搜尋結果，「"周年" site:tw」則只有 1100 萬餘則結果，「週年」在台灣網站的使用率明顯比「周年」高出許多。從以上結果可以推論，譯例九的內容可能為繁中譯者參考簡中譯文轉換而來。然而這種推論的可信度並不高，因為從查詢結果可以發現，台灣仍有許多人使用「周年」，因此譯例九也有可能是簡中譯者參考繁中譯文，而「周年」只是繁中譯者個人習慣的用法。



圖 15 愛國訓練情境終端機。於 2020 年 11 月 2 日截取至 PC 版《Fallout 76》

除了筆記以外，《Fallout 76》最常見的敘事文本就是終端機的內容。遊戲內的終端機功能類似現實世界的電腦，主要功能是向玩家呈現 NPC 的日記、工作日誌、備忘錄等紀錄，讓玩家透過終端機的內容拼湊出各個遊戲地點的背景故事。終端機和前述的筆記類似，除了敘事功能外，也用於推進遊戲的任務，或提供玩家新資訊，例如戴伯特·溫斯特牧師的終端機紀錄了許多食譜，玩家查看過食譜內容後，即可使用烹飪工作台烹調一樣的食物。由於終端機不受紙張大小限制，

因此篇幅通常較筆記長，還可以透過電腦資料夾的形式讓敘事內容更有主題性，也更為完整。

譯例十

譯例十出自麥林托克營指揮官辦公室的管理終端機，紀錄內容是 O'Malley²⁵ 中士的日誌，美國國軍高層下令要麥林托克營全自動化，連訓練新兵的工作都要改由機器人 Mr. Gutsy（打手先生）負責，而歐麥立中士的工作就是訓練並調整打手先生，他將對此工作的所有怨氣發洩在日誌中，因此日誌內容充滿了髒話。這段終端機內容僅提供與麥林托克營相關的背景故事，對完成任務並沒有相關幫助，因此譯文可以專注於呈現敘事效果。

表 11 譯例十：歐麥立中士的訓練報告

原文	
繁中	簡中
1. Training Report - May 2077 - Sergeant O'Malley	
訓練報告：2077 年 5 月——歐麥立中士	培训报告-2077 年 5 月-奥·马利中士
2. The ILLUSTRIOUS ASSHATS that we call leadership in our fine organization have proclaimed from on high that my role as Senior Drill Instructor is no longer necessary.	
我們偉大組織那位了不起的愚蠢領導人降下聖旨，說不需要我這個資深教育班長的職位了。	在我们的组织中被我们称为领导的混蛋在高层中已经宣布，我不用继续担任高级军事教官了。

²⁵ 繁中：歐麥立，簡中：奥·马利

<p>3. I have been informed that these worthless maggots will instead be molded into productive members of society by these TIN CAN SHITBOXES they're calling "Mister Gutsy". Unbelievable.</p>	
<p>我已經接到通知，說這些沒用的米蟲接下來會交給那些他們稱為「打手先生」的破錫罐，塑造成社會上有生產力的一份子，真了不起。</p>	<p>原本我手下那些沒用的废物劳动力会被改造成叫做“打手先生”破罐子。简直难以置信。</p>
<p>4. I assumed, as any sane man would, that these things were here to clean my shoes and kill vermin inside the camp grounds.</p>	
<p>跟其他腦袋正常的人一樣，我原本以為這些東西是來幫我們擦擦鞋、殺殺營區的害蟲，</p>	<p>我敢说，任何神志清醒的人都会认为，这些东西在这里就是为了给我刷刷鞋子，还有在营地里消灭害虫。</p>
<p>5. Instead, my orders are to train these WORTHLESS FUCKING GLORIFIED VACUUM CLEANERS how to do my job.</p>	
<p>結果真該死，我接到的命令竟然說要訓練這些了不起的破爛吸塵器，讓它們學會做我的工作。</p>	<p>結果到頭來，反而要我来训练这些沒用的混账吸尘器什么的来完成我的工作。</p>
<p>6. As instructed, I will provide a monthly report of these futile efforts to my superiors. They will be short and with the minimum amount of detail to secure my GODDAMNED PENSION.</p>	
<p>根據指示，我要每個月提交一份報告給上級，說明這份工作有多垃圾，我絕對會長話短說，什麼細節都不提，才能保住我他媽的退休金。</p>	<p>按照指示，我将每月向上级提交这些毫无意义的报告。我会写得尽量简单点，只要保住我那该死的养老金。</p>

譯例十的語氣十分特殊，由於這是歐麥立中士上級要求他撰寫的報告，因此整體措辭較為正式，沒有使用 I've 等縮讀字，用字遣詞也較為書面，例如使用 I have been informed 和 provide a monthly report，而不是 I've been told 和 give a monthly report。然而歐麥立中士同時對於訓練機器人一職感到非常憤慨，因此行文中使用了非常多粗話來表達他的不滿。兩種差異極大的語氣交錯，使得歐麥立中士撰寫的報告更顯荒謬又有趣，而如此對比強烈的原文更挑戰譯者的技術。

第二句的開頭使用較艱澀正式的 illustrious，接著立刻接上粗俗的 asshats，馬上就可以看出這一系列日誌特有的語氣。繁中刻意使用了「降下聖旨」將軍方高層比喻為皇帝，突顯歐麥立中士諷刺的語氣，也強調了底層軍人對長官不解人情的命令有多麼不滿。而對於髒話 asshat，繁中譯者選擇了較為溫和的「愚蠢」，而不是使用中文對應的辱罵詞。對比之下，簡中譯文就選擇了簡單暴力的「混蛋」。行文上，簡中譯文較貼近原文，將 the ILLUSTRIOUS ASSHATS that we call leadership 譯為「被我们称为领导的混蛋」，不符合中文的慣用法。另外，簡中譯文省略了 illustrious 和 fine，可能是為了讓譯文更簡潔，但也犧牲了原文的反諷語氣。簡中譯文將 have proclaimed from on high 錯譯為「在高层中已经宣布」，這樣的譯法會使玩家誤會原意，以為取消教育班長職位的命令只有軍方高層才知道，而歐麥立中士也屬於高層人員，如此一來譯文就少了高層拔除歐麥立中士職位的意味，也就失去了底層人員和高層指揮官的衝突。第二句繁中譯文的行文較為流暢，保留了反諷的 illustrious 和 fine，甚至更進一步使用「降下聖旨」加強諷刺意味，使得譯文更幽默風趣。可惜繁中譯文在此有一處錯譯，原文 asshats 是複數，指軍方的高層，不是單指某一個人，繁中譯文的量詞卻用了「那位」，會讓玩家誤以為是某一個特定人物下令的，而非高層整體的決策。此外，「領導人」屬於比較貼近原文的譯法，在繁中的語境中也比較生硬，若改成「長官」會更符合歐麥立中士的身份和語氣。

第三句一反常態，繁中譯文較簡中譯文貼字，將 TIN CAN SHITBOXES they're calling "Mister Gutsy" 直譯為「他們稱為『打手先生』的破錫罐」，如前段所言，

這並不符合中文的慣用法，相較之下簡中譯文的「叫做“打手先生”的破罐子」通順許多。原文中的 tin can 指的是名為「打手先生」機器人，遊戲中常有角色用這個詞來嘲諷機器人和錫罐一樣不堪一擊。台灣現在已少有錫罐，多使用鋁罐，因此用「破錫罐」作為嘲諷詞略顯生硬，簡中的「破罐子」是較符合中文語境的譯法，若跳脫字面，譯為「破銅爛鐵」就更能表達歐麥立中士對機器人的不屑，譯文也會更為通順。除此之外，繁中並沒有解釋「沒用的米蟲」指的是誰，若參考簡中譯文增譯的「手下」，譯為「我手下這些沒用的米蟲」，會讓指涉的對象更清楚。

第三句的簡中譯文雖然看似較為通順，但實際上刪減了 I have been informed，且後半句也有嚴重錯譯。根據原文，歐麥立中士身為教育班長的職務將改由打手先生機器人負責，而要被「塑造成社會上有生產力的一份子」的對象則是要受訓的新兵。簡中譯者誤解原文的意思，使得譯文的意思變為「將新兵改造成打手先生機器人」，文意完全沒有邏輯，另外，productive members of society 也完全被刪除，原意早已破碎不堪。

第四和第五句的簡中譯文整體的行文比繁中譯文更通順，簡中譯者稍微修改了原文的意思，使用了「我敢说」的句型，如此一來不只保留了原文不可置信的語氣，也讓譯文更加自然。第五句中，兩名譯者使用了不同的手法翻譯歐麥立中士對打手先生的咒罵，簡中的譯法較貼近原文，將 worthless 直譯為「沒用」，並用同為辱罵詞的「混账」處理 fucking，而繁中譯者則用「了不起」取代 worthless，把歐麥立中士的文字轉換為反諷語氣，並用較為溫和的「破爛」翻譯 fucking，整體而言語氣沒有原文和簡中譯文強烈。令一個值得注意的地方是標點的位置，簡中譯文的標點幾乎完全按照原文使用，連第四句開頭插入句前後的逗點也完整保留。相較之下，繁中譯文的標點幾乎和原文毫無關聯，完全以譯文通順為主，甚至用逗點將第四句和第五句直接合併，使用上自然許多。

第六句的簡中譯文有兩處錯譯，一是前半句 futile 所修飾的對象，二是保住養老金的因果關係。原文的 futile 修飾的是 efforts，指的是「訓練打手先生成為

教育班長」一事，簡中譯者卻將 futile 修飾的對象譯為報告，而非訓練本身。後半句中歐麥立中士表示，他會盡量將報告寫得簡短一點，免得長官覺得機器人有能力擔任教育班長，害得他在退休前被機器人取代，領不到退休金，簡中譯者沒有將這層因果關係譯出，使得該句前後的關聯性變得不清楚。

第六句繁中譯文的語氣和第五句不同，明顯強烈許多，不只加強了 futile 的語氣，將其譯為「垃圾」，也用髒話「他媽的」翻譯 Goddamned，而簡中譯文則使用中規中矩的「毫无意义」翻譯 futile。

這段譯文值得注意的是髒話的處理方式，這篇日誌中總共有四個髒話，分別是第二句的 asshats、第三句的 shitboxes、第五句的 fucking 和第六句的 goddamned。繁中譯文除了第六句的 goddamned 譯為「他媽的」以外，前三個髒話都用了較溫和的語氣，asshats 譯為「愚蠢」，tin can shitboxes 譯為「破錫罐」，第五句更將 fucking 略過不譯，只用「破爛」替代 worthless。簡中譯文使用的策略與繁中譯文類似，也弱化了原文髒話的強度，將 tin can shitboxes 譯為「破罐子」，將 fucking 略過，用「混账」代替 worthless，最後的 goddamned 也使用了口語上較少用的「該死的」，唯有第二句的 asshats 沒有弱化語氣，直接譯為「混蛋」。整體而言，繁中和簡中譯文都偏向使用較溫和的語氣翻譯髒話，唯簡中譯文的語氣稍較繁中譯文強烈。

小結

和前一小節的對話腳本相比，敘事文本的篇幅短上許多，文本內含的情境資訊自然較少，再加上敘事文本時常被安排在遊戲世界各地，內容多與放置的環境有關，更很有可能屬於四散各地的多段文本中的一小部分，以上種種因素使得敘事文本顯得更為破碎，也更容易產生誤譯。在處理此類的譯文時，繁中和簡中譯者使用了與處理對話腳本的類似的策略，分別透過模稜兩可和貼字的策略，希望藉此迴避資訊不足的問題。

敘事文本的類型多元，原文呈現方式各有特色，再加上許多敘事文本與目的性強烈的對話腳本不同，多數功能在於增添遊戲世界的趣味，而非幫助玩家完成任務目標，因此更適合讓譯者發揮創意，這一點從簡中譯文上可看出明顯的差異。雖然整體而言，簡中譯文仍使用了與對話腳本類似的策略，透過貼近原文的譯法，使譯文更具充分性，但簡中譯者在翻譯敘事文本時，更常透過調動句型來使譯文更符合中文的行文順序，也會視情況刪減原文的內容，藉此增加譯文的流暢度。在譯文的風格方面，也更勇於嘗試不同的語氣，為譯文增添趣味。相較之下，繁中譯文則略顯拘謹，即使原文語氣輕浮，繁中譯文仍顯得十分穩重。由於各類文本呈現方式各有差異，影響譯者決定的操作規範和起始規範也有所不同，最後造就了不同風格的譯文。

敘事文本另有兩點值得特別討論，一是繁簡譯文雷同的狀況，二是髒話的處理方式。由於前作《Fallout 4》只有繁體中文版，並沒有簡體中文版，為了降低成本同時提高效率，簡中版會套用前作繁中版現有的內容，但因《Fallout 76》無論是故事背景還是劇情內容都與前作大相逕庭，大多只有道具和敵人名稱會直接沿用。電玩在地化的過程中，譯者通常必須使用 CAT 工具，並可從軟體內建的 TM 中看見其他譯者的譯文，有時甚至可以看見其他語言的譯文。雖然電玩翻譯普遍有這個現象，繁中和簡中譯者因目標語相似，通常可以互相參考譯文，但即使如此，繁中和簡中譯文也仍不至於完全相同，這一點從前一節的對話腳本就可略知一二，即使兩種譯文偶有相似之處，整體而言仍為兩種截然不同的風格。然而在敘事文本中，卻屢屢出現譯文雷同，甚至完全相同的內容，實屬離奇。會有這樣的現象可能是因為在地化時程過於緊湊，導致譯者工作時間不足，在不得已的狀況下才出此下策。以預備規範的角度而言，可視為《Fallout 76》的在地化團隊可以接受繁中和簡中譯者互相複製譯文，也接受雙方譯者互相參考譯文，形成一種類似接棒翻譯的現象。

在髒話處理的部分，繁中和簡中譯者都明顯有弱化原文髒話程度的傾向，而繁中譯文因為風格較為拘謹，而更加降低髒話的強度，甚至連太過強烈的批評用

詞都改以較溫和的反諷語氣呈現。會有這樣的現象可能有兩種主要因素，一是亞洲社會文化不像歐美文化一樣直接，不只平日用詞上較為委婉，影視字幕也較少使用髒話；二則是在地化公司的硬性規定，研究者身為電玩譯者，就曾在翻譯限制級遊戲時，收到公司明文規定要求盡量少使用髒話，因此即使原作髒話連篇，譯者也必須降低使用髒話的頻率和強度。《Fallout 76》的繁中和簡中譯者可能也是受到亞洲文化慣例的軟性規範影響，再加上在地化公司硬性規範的約束，最後才決定弱化譯文中的髒話。

第三節、專有名詞

電玩遊戲中有許多作品獨有的專有名詞，包含：人名、地名、道具物品、任務、成就名稱等。地名、人名、物品屬於其他體裁媒體也常見的類別，而任務和成就則屬於電玩遊戲的特色。電玩遊戲的專有名詞不只會出現在角色對話的字幕中，更多的時候會出現在使用者介面中，因此研究者根據 O'Hagan 與 Mangiron 的表格 (2016)，將其功能歸類於「使用者介面」。為了配合使用者介面的版面，此類文本的字數通常有嚴格的限制，以防文字超出介面範圍，譯者也因此時常必須發揮創意來克服空間限制。

使用者介面

- 原子商店：現在可以正確將核生化防護衣塗裝加入偏好項目，方便在核災冬季模式中使用。
- 製作：使用工作台時，如果從一件物品的改造選單切換到製作選單，不會再導致「解鎖的改造配件」文字滯留在畫面上。
- 本地化：在義大利文、葡萄牙文、西班牙文版本遊戲中，原子商店裡「壁紙」分頁的名稱不會再超出按鈕範圍。
- 本地化：在韓文版遊戲中，共同事件載入畫面的事件說明不會再顯示為英文。
- 本地化：在非英文版的遊戲中，工作台改造選單的「解鎖的改造配件」文字不會再顯示預留位置文字。
- 本地化：在非英文版的遊戲中，葛拉漢的字幕不會再顯示為英文。

圖 16 在地化語言字數過多，超出按鈕範圍，必須修正。於 2021 年 1 月 26 日節自 Bethesda 官方網站〈《FALLOUT 76》：第 14 更新檔說明〉

此外，專有名詞時常蘊含特殊命名含意，任務和成就名稱也多語帶雙關，十分考驗譯者的實力。除了措辭和空間的挑戰，專有名詞屬於較破碎簡短的文本，電玩譯者在工作時並無上下文可以參考，必須仰賴客戶提供的情境資料，才能譯

出正確的譯文。然而並非所有的客戶都會在第一時間提供相關參考資料，此時譯者只能根據各個文本的 string ID 編碼推測該文本出現在遊戲中的情境，以本遊戲內的專有名詞 Ohio River Adventures 為例，若該詞為地名，其可能會使用 76_map_RiverAdventures 作為代碼，若為任務名，則可能會以 76_mission_RiverAdventures 為代碼。一般而言，電玩譯者作業時，都可以同時看到文本代碼，然而文本代碼卻不一定能提供足夠的資訊，代碼可能只標明該名詞為人名，卻未註明性別，又或是代碼只使用數字亂碼，以上可能性都會增加翻譯的困難。簡而言之，電玩譯者翻譯專有名詞時，必須仰賴客戶額外提供的資料來補足情境資訊，若沒有參考資料，就只能透過代碼推測情境，種種不確定性使得專有名詞也更容易發生誤譯。

以下將分別以地名、道具、任務和成就名稱為例，探討電玩譯者可能碰到的挑戰，以及繁中與簡中譯者傾向使用什麼方式處理。

一、地名

《Fallout 76》的時空背景為西元 2102 年的阿帕拉契廢土，參考了現實世界中的美國西維吉尼亞州，遊戲中也納入了一些真實存在的地點，例如摩根鎮 (Morgantown)、查爾斯頓 (Charleston)、格拉夫頓 (Grafton) 等地，但由於此類地名多已有慣用譯名，不需要電玩譯者自行翻譯，因此將不納入以下討論中。

表 12 譯例十一：地名

例	原文	繁中	簡中
1.	Anchor Farm	錨農場	安佳农场
2.	Black Mountain Ordnance Works	黑山軍械所	布莱克山军火工厂
3.	Slocum's Joe	絲樂肯咖啡	斯洛克姆·乔

4.	Gorge Junkyard	峽谷垃圾場	戈赫垃圾场
5.	New River Gorge Resort	新川峽谷渡假村	新河畔戈赫度假村
6.	Tyler County Dirt Track	泰勒郡泥地賽車	泰勒郡泥土小徑
7.	Greg's Mine Supply	果戈的礦坑補給物資	格雷格的矿井供应
8.	Morgantown Trainyard	摩根鎮調車場	摩根镇火车站
9.	Fraternity Row	兄弟會城區	联谊会行列
10.	Horizon's Rest	天息區	地平线休息点
11.	White Powder Winter Sports	白粉冬季運動用品	白雪粉末冬季运动会
12.	The Kill Box	獵殺區	杀戮之盒
13.	Widow's Perch	寡婦居	寡婦的鲑鱼
14.	Lewis & Sons Farming Supply	路桑農業材料行	刘易斯和他的儿子们 的农产品
15.	Nicholson's End	尼可森之角	尼科尔森的终点
16.	Big Al's Tattoo Parlor	老艾刺青工作室	大艾尔的刺青店
17.	Hillfolk Hotdogs	山頂兄熱狗攤	山民热狗

譯例十一中例 1 到 5 的名稱都包含本身就有意義的詞，如 anchor、black、Joe、gorge，翻譯此類名稱時，繁中傾向直譯，而簡中則傾向音譯。一般而言，此類名稱本身的意義都與取名的典故相關，繁中譯者可能考量到這一點，因此傾向將原意譯出。

Anchor Farm 的名稱源於農場空地中放置的一個大型船錨；Black Mountain 是真實存在於西維吉尼亞的地點，因山上大量的深色樹木而得名；Gorge Junkyard 和 New River Gorge 則皆位於遊戲內的峽谷中，因而得名。Slocum's Joe 為《Fallout》

世界中的連鎖咖啡店，其名稱中的 Joe 為英文俚語，意指咖啡。該咖啡店首次在以波士頓為背景的《Fallout 4》登場，與美國知名連鎖甜甜圈店 Dunkin' Donuts 一樣將總部設立於波士頓。此外，Slocum's Joe 雖然以咖啡命名，但主打商品卻是甜甜圈，甚至連商店的招牌都是使用甜甜圈，明顯意在揶揄 Dunkin' Donuts 雖為甜甜圈連鎖店，招牌卻是咖啡。

處理以上地名時，繁中譯者選擇使用直譯策略，將原意譯出，簡中譯者則使用音譯，這可能是為了避免誤譯而選擇的保守做法。電玩譯者在翻譯專有名詞時，時常缺乏重要的相關資訊，舉例而言，譯者在翻譯時可能並不知道 Anchor Farm 中真的有一個船錨，若直譯為「錨農場」，卻在事後發現農場上並沒有船錨，譯名就會顯得十分突兀，若此時保守得音譯為「安佳」，雖然可能失去原文的韻味，但卻也不至於造成玩家的困擾，屬於保守卻安全的處理方式。

例 6 到 15 的地名都因情境資訊不足而出現誤譯，10 個譯名中除了例 10、14 和 15 為繁中誤譯以外，其餘的誤譯皆出自簡中版本。例 6 的地點為一個迷你泥土賽車場，簡中譯者誤以為 track 為小徑，而造成誤譯。例 7 為礦坑用具專賣店，雖然兩種譯文都未將「店」譯出，但不影響理解，簡中譯文將 supply 譯為「供应」，顯然是因原文情境資訊不足而選擇的折衷譯法，並不符合專賣店名的情境。例 8 是鄰近 Morgantown Station（摩根鎮站）的火車調車場，摩根鎮站本身就是火車站，Morgantown Trainyard 只是與主火車站連接的調車場，並不是火車站，簡中譯者可能誤以為摩根鎮站是公車站等其他類型的車站，才將 Morgantown Trainyard 誤譯為「火车站」。《Fallout 76》中有不少個車站和調車場，除了例 8 的簡中譯文出現誤譯以外，其餘的 trainyard 皆正確譯為「调车场」，因此例 8 應為審稿統一措辭時的疏漏。例 9 為大學城 Morgantown（摩根鎮）的一個區域，此街道上的建築物皆為避難所科技大學兄弟會的宿舍，因此命名為 Fraternity Row，其中 row 指的是街道上一整排都是兄弟會宿舍，簡中譯文將 row 譯為「行列」，不適合做為地名，又容易讓玩家產生誤解，譯為「宿舍区」或參考繁中譯文譯為「城区」都會是更適合的譯法。例 10 的地點是一個高壓電塔下的聚落，該聚落

使用的建築材料取自附近墜毀的一架 Horizon Airline 客機，因此命名為 Horizon's Rest，繁中譯文雖然簡潔有力，卻不容易讓玩家在第一時間看出地名和 Horizon Airline 的關聯，有些可惜。

例 11 至 13 的簡中譯文誤譯皆是因為譯者沒有發現這些名詞為地名，才因此造成的錯誤；例 11 為運動用品店，簡中譯者誤以為 Winter Sports 指的是活動，才會誤譯為「冬季运动会」；例 12 是嗜血幫派 Blood Eagles（血鷹幫）的據點，血鷹幫行徑殘忍，喜歡殘害無辜百姓，因此才將自己的聚落命名為 The Kill Box，簡中的「杀戮之盒」不只不像地名，也難以理解地名的意含，相較之下，繁中的「獵殺區」就顯得簡單易懂。例 13 是一個臨時搭建在山腰上的小木屋，屋內只有一張床。由於此地點空無一人，而且沒有任何筆記、終端機等文本可以提供資訊，因此無法斷定 Widow's Perch 地名的由來，但推測可能是戰後倖存的寡婦獨居的地點，因地點位於半山腰，可以俯瞰山下的景色，才命名為 Perch。簡中譯者不只未將名稱譯為可辨識的地名，還將 perch 譯為「鲈鱼」，令人摸不著頭緒。

例 14 是一間農業用具專賣店，繁中譯者可能擔心直譯 Lewis & Sons 會導致字數過多，因此音譯為「路桑」，雖然不失為一種處理方式，但若譯為「陸氏農業材料行」不但可以達到精簡的目的，也可以將 Lewis 一家人一同經營商店的情感譯出。簡中譯文透過直譯處理 Lewis & Sons，但卻將 farming supply 譯為「农产品」，雖然比「農業材料行」字數少，但反而造成誤譯。例 15 是一個旅行拖車停車場（trailer park），拖車圍繞著中心的營火安排，類似獨棟住宅區巷子的盡頭（cul-de-sac），推測 Nicholson 可能是核戰前的街道名，而 Nichoson's End 則是該街道的盡頭。

例 6 到 15 中的誤譯皆為情境資訊不足造成，其中大部分的誤譯源於譯者不理解該名詞為地名。雖然情境資訊不足是電玩譯者皆需面對的困境，然而簡中譯文的誤譯次數卻明顯比繁中譯文高出許多，研究者推測有幾個可能，一是客戶提供了相關的情境資訊，但是簡中譯者卻沒有收到或者沒有詳細參考，二則是繁中譯者是自行透過文本代碼推測出情境資訊，而簡中譯者沒有細心做到這一點。然

而這樣的誤譯並不能全數怪罪在譯者頭上，負責審稿的編審和最終進行遊戲測試的測試員也都沒有將誤譯糾正。無論原因為何者，最終譯文的品質都令人覺得可惜。

例 16 和 17 的繁中譯文都使用了非常歸化的譯法，而簡中譯文則選擇了較為直譯的處理方式。繁中譯者將例 16 的 Big Al 譯為「老艾」，比起簡中的「大艾爾」更符合中文取綽號的習慣。在美國文化中，Big Al 一類的綽號一般只有男性使用，然而隨著劇情發展，玩家會發現 Big Al 的本名是 Alice，其實是一名女性，繁中的「老艾」就更能突顯綽號與性別之間的反差。例 17 為一間熱狗店，繁中譯者將 Hillfolk 譯為「山頂兄」，與「熱狗」結合，讓人聯想到台灣的著名閩南語歌曲〈山頂的黑狗兄〉，為譯文添增了一分趣味。

二、道具

電玩遊戲中有許多幫助遊戲進行的道具，除了最常見的武器和防具以外，也會有俗稱「補品」的消耗性道具，一般用來回復生命值、體力值，有的能用來增加角色的攻擊力、防禦力、移動速度等素質。在《Fallout 76》中，玩家操控的角色不只有生命值和體力值，也有飽足值、飲水值、輻射值，如果角色沒有定期飲食而過於飢渴時，會更容易染上疾病，而輻射值過高則會降低角色的最大生命值。為了讓玩家可以有效對抗以上特殊機制可能會造成的負面效果，遊戲內有許多相對應的補品，例如消除輻射的藥物、增加飽足感的食物、飲料等。除了補品以外，《Fallout 76》也有許多在遊戲內歸類於「垃圾」的道具，主要的作用是當作裝飾品點綴主角的營地，也可以透過工作台拆解後，將材料用來製造其他重要物品。

《Fallout 76》中的道具五花八門，取名也有一番學問，一般而言，玩家可以透過名稱推測出道具的主要功能，例如藥品 RadAway（消輻寧）的作用就是消除玩家的輻射值。電玩譯者必須面對的挑戰就是用精簡的文字譯出意義與原文近似的名稱，方便玩家辨識。

表 13 譯例十二：道具名

例	原文	繁中	簡中
1.	Rad-X	抗輻寧	抗辐宁
2.	Buffout	霸力丸	霸力丸
3.	Cram	飽飽牌肉罐頭	饱饱牌肉罐头
4.	Sugar Bombs	糖衣炸彈麥片	糖衣炸弹麦片
5.	Oak Holler Lager	橡樹霍勒啤酒	奧克荷勒牌拉格啤酒
6.	New River Red Ale	新河紅麥芽酒	新河牌红色艾尔啤酒
7.	Blight soup	枯萎真菌湯	瘟疫汤
8.	Catch the Commie board game	《抓共匪》桌遊	追捕赤色分子桌游
9.	Commie Whacker	打共匪棒錘	打共匪棒锤

例 1 到 4 的繁中和簡中譯文完全相同，這是因為《Fallout》系列的前一個作品《Fallout 4》並沒有簡體中文版，只有繁體中文版。《Fallout 76》的遊戲引擎與前作相同，為了節省開發成本，前作的許多道具直接沿用至新作品，道具名稱也跟著沿用。由以上譯例可看出，只要是沿用自前作的名稱，簡中版會透過簡單的繁簡轉換後沿用繁中譯文，並不會重新翻譯。

例 1 和 2 為遊戲中的消耗性藥品，Rad-X 的功能是提高角色對於輻射污染的抗性，而 Buffout 則可以增加角色的力量和耐力素質，使角色變得更強壯、更耐打，可以說是《Fallout》世界中的類固醇。例 1 的 rad 是 radiation 簡稱，也可以指遊戲中輻射值 Radiation Absorbed Dose 的縮寫，譯文將 Rad-X 增加輻射抗性的功能加入譯文中，讓玩家可以一眼了解道具的用途。此外，「抗輻寧」明顯參考了台灣著名的成藥「抗痛寧」的名稱，不只符合《Fallout》系列在作品中指涉現實公司的慣例，也能讓台灣玩家會心一笑。例 2 的 buff 是俚語，用來形容強壯的

人，譯文使用「霸力」表達壯碩的感覺，也讓玩家可以清楚了解該道具的功能。

例 3 和 4 是《Fallout》戰前世界中虛構食品公司所出品的食品，例 3 的 Cram 是罐裝肉，名稱揶揄美國知名品牌 Spam 午餐肉，而 cram 意為填滿，可用來形容狼吞虎嚥的動作，譯者將 cram 譯為「飽飽牌」，再增譯產品內容「肉罐頭」，方便玩家辨識道具的功能。同樣的處理手法也可見於例 4，譯者將 Sugar Bombs 直譯為「糖衣炸彈」，再增譯「麥片」，增加道具名稱的辨識度。

例 5 和 6 為《Fallout 76》新增的道具，可以看出繁中和簡中譯文的差異。繁中譯文傾向將名稱內本身具有意義的詞直譯出來，而簡中譯文則統一用音譯處理此類名稱。繁中譯者將 Oak 譯為「橡樹」，而簡中則選擇使用音譯的「奧克」，此外簡中譯文也將例 5 中的 lager 音譯為「拉格」，並加上「啤酒」方便玩家理解，同理，簡中譯文也將例 6 中的 ale 譯為「艾爾啤酒」，而繁中則直接譯為「麥芽酒」。事實上，lager 和 ale 都是使用麥芽發酵而成的啤酒，差別主要在於酵母的類型，台灣較講究的酒館或餐廳也會將 lager 和 ale 譯為「拉格啤酒」和「愛爾啤酒」。繁中譯者處理這兩個道具名稱時，大可以參考台灣的習慣譯法，將之譯為「拉格啤酒」和「愛爾啤酒」，但是可能為了避免道具名稱字數過多，才選擇簡單譯為「啤酒」和「麥芽酒」。

例 7 是玩家可以自行製作的食物類道具，玩家必須取得遊戲內的食譜後，才能用料理台製作，此類道具由於種類繁多，又必須由玩家自行製作，取名原則也相對簡單許多，基本上分為兩個部分：食材類型和料理方式。玩家通常只需要透過名稱就能推測出製作時所需的材料。例 7 屬於湯品，需要清水才能料理，而主要食材則分別是名為 blight。遊戲中的 blight 分別譯為「枯萎真菌」和「枯萎的蕈類」，然而簡中譯文並沒有按照原文的命名規則，將 blight soup 譯為「枯萎的蕈類湯」，而是直譯為「瘟疫湯」，雖然符合了原文帶來的不適感，卻使玩家不易辨識製作該食品所需的食材。食材 blight 譯為「枯萎真菌」和「枯萎的蕈類」雖然符合該蕈類的外觀，但失去了原文所帶來的不適感，若譯為「瘟疫蘑菇」或「瘟疫真菌」不只能更符合原文的意象，同時也能讓玩家清楚理解該道具的類型。

例 8 和 9 皆牽涉到敏感的政治議題。《Fallout》世界中，由於世界末日前美國與中國的對立，美國境內有許多政治宣傳內容，其中荒謬反共的內容是玩家津津樂道的部分。由於簡體中文版的目標客群主要是中國玩家，如何翻譯 commie 等攻擊共產黨的貶義詞，就是一門學問。繁體中文版主要的客群為台灣玩家，由於台灣有過白色恐怖反共的歷史，遊戲中反共的政治宣傳正好符合了台灣的文化脈絡，即使是沒有經歷過戒嚴時期的年輕玩家，也一定在相聲、電影等作品中聽過「匪諜」、「共匪」等詞語，也因此繁中譯文在處理此類內容時，比簡中版本容易許多。由例 8 和 9 可見，繁中譯文統一將 commie 譯為「共匪」，相對之下，簡中譯文則選擇使用較為中立的「赤色分子」，避免使用較為負面的措辭。然而例 9 的簡中譯文卻和繁中譯文一樣使用了「共匪」一詞，這是因為 Commie Whacker 這個武器在前作《Fallout 4》中就已經登場過，是遊樂園遊戲機的鎚子，類似於現實中「打地鼠」遊戲機台的鎚子，簡中版顯然直接沿用繁中譯文，並在校閱時遺漏了此處，才會出現「共匪」這種敏感的用詞。

在道具名稱翻譯上繁中譯文傾向將道具的功能和類型加入譯文中，同時會參考現實世界中類似產品的名稱，透過較為歸化的手法增加譯文的趣味。相較之下，簡中譯文則更傾向音譯產品名稱。在政治敏感的用詞上，兩邊的譯者皆根據目標玩家的文化背景進行調整，繁中譯者採用了台灣歷史上常用的反共用詞，而簡中譯者則選擇用中立的措辭避開敏感的政治議題。

三、任務成就

為了協助玩家了解遊戲進行的目的，大部分電玩遊戲都有任務系統，為玩家提供明確的階段性目標，以免玩家不知所措。當玩家完成任務提供的目標時，就可以獲得經驗值、遊戲幣、道具等遊戲內獎勵。成就和任務類似，同樣會提供目標，當玩家達成目標時，就能解鎖成就。然而和任務不同的是，成就系統一般而言不屬於遊戲內的機制，也因此不會有實質的道具獎勵，只會獲得獎盃以及成就

感。

有些成就的達成條件較簡單，可以在進行遊戲的過程中自然達成，有時也與遊戲的主線劇情任務密切相關，此類成就名稱一般直接沿用相關任務的名稱。由於任務與成就性質類似，加上許多成就與任務同名，因此本小節將成就與任務歸為同一類別進行分析。

表 14 譯例十三：任務和成就名稱

	原文	繁中	簡中
1.	Thirst Things First	止渴優先	水是生命之源
2.	Second Helpings	再來一份	第二次幫忙
3.	Final Departure	最終啟程	最終離去
4.	An Ounce of Prevention	預防重於治療	一盎司的預接疫苗
5.	Wasted on Nukashine	喝核子私釀喝到爛醉	浪費核子私釀
6.	Good Grief!	要人命！	有益的悲伤！
7.	Kill or Be Killed	你死我活	殺戮或死亡
8.	Moneybags	家財萬貫	錢袋子
9.	Shwag	搖頭晃腦	娃娃收集癖
10.	LITerally	手不釋卷	閱讀愛好者
11.	Wayward Souls	妄為蒼生	黑松林之魂
12.	Lying Lowe	「凡」事低調	說謊的羅威
13.	A Solid Foundation	創建未來	堅實的基础

例 1 至 3 是遊戲初期的主線任務，前兩項任務的主要目的是讓玩家了解應變同盟的組織，同時認識遊戲中的兩個重要機制：飽足和飲水值。Thirst Things First 會引導玩家了解如何取得安全的飲用水，而 Second Helpings 則是教導玩家如何烹煮用來果腹的食物。第三項任務 Final Departure 的教學性質較低，主要功能為

銜接教學任務和後續主線劇情任務。這三項任務的名稱將排序直接標明，例 1 有 First，例 2 有 Second，例 3 則有 Final。繁中透過「優先」、「再來」、「最終」略為帶出原文的順序感，但卻沒有原文明顯，若譯為「止渴第一」、「再來第二份」，就能將 first 和 second 的逗趣感譯出。簡中的例 2 雖然譯為「第二次」，有將「二」譯出，但由於例 1 並沒有將「一」譯出，使得整體沒有完整感，稍嫌可惜。此外，例 2 的 second helpings 指的是再來一份食物，雖然原文可能有將 helping 做為「幫忙」的雙關，但根據任務的內容，可以推測出該名稱最主要的意思是指食物，簡中譯為「第二次幫忙」略為可惜。

例 4 至 6 皆使用了英文常見的慣用語或俚語，繁中譯文傾向使用意譯，簡中譯文則傾向使用直譯。例 4 的任務名稱出自美國前總統富蘭克林的名言「An ounce of prevention is worth a pound of cure」，意指「預防重於治療」，當時用於強調預防火災的重要性。由於此任務的目標是找出當地流行病的疫苗，ounce 也同時是個雙關，意指測量疫苗的單位。繁中譯者選擇徹底意譯，雖然未將雙關譯出，但任務目的一目了然。簡中譯者選擇直譯，將雙關的單位「盎司」譯出，並將 prevention 轉化為「預接疫苗」，和繁中的譯文一樣方便玩家了解任務內容，可惜簡中譯文使用了中文少用的單位和少見的措辭，使得譯文略顯生硬。

例 5 的任務目的為教導玩家製作名為 Nukashine 的飲品，該飲品為軟性飲料 Nuka Cola（核子可樂）和酒精飲品 moonshine（私釀酒）混合而成。根據遊戲內的劇情，核子私釀的酒精濃度非常高，只需要一瓶就可以讓人醉到昏迷。在英文俚語中，wasted 意指爛醉，因此 Wasted on Nukashine 應指喝核子私釀喝到爛醉，而不是簡中譯者所解讀的字面上的「浪費」。

例 6 是成就，玩家必須殺死 20 名由其他玩家操控的角色，才能解鎖此成就。在電玩界中，griefing 指的是惡意騷擾其他玩家，最常見的方式就是針對單一玩家，不斷殺死對方的角色。此外，good grief 也是英文中常見的感嘆詞。例 6 的原文結合以上兩個意思，使用 Good Grief 做為成就名稱，一語雙關。繁中譯者十分恰當地譯出了原文的雙關。「要人命！」是玩家角色遭到擊殺時的發出的感嘆

語，同時也是達成成就的條件。相較之下簡中譯者將 good 和 grief 分開直譯為「有益的」和「悲伤」，使得譯文變得不明所以。

例 7 和 8 為兩項成就，和其他類型的成就名稱一樣，簡中傾向使用直譯，而繁中則傾向使用語意和原文相近的四字成語。例 7 的成就達成條件是殺死一名其他玩家操控的角色，原文選擇了 Killed or Be Killed 做為名稱，強調在核戰後廢土生存的殘酷現實。簡中譯者選擇直譯，卻選擇將 be killed 譯為「死亡」，略顯不當。這是因為「死亡」並不是「殺戮」的反義詞，殺戮本身就會導致死亡，因此譯文並沒有呈現兩個極端選擇之間的兩難，只是提出了兩個相近的選擇，稍嫌不足。繁中譯者選擇了截然不同的處理方式，譯文中並沒有呈現兩難的抉擇，而是呈現解鎖成就時的情境，也就是殺得你死我活。雖然嚴格來說，繁中譯文和原文的意思有些差異，但卻能讓譯文更為生動，行文也更為自然。達成例 8 成就的條件是收集一萬個遊戲內貨幣。原文 moneybags 可以指財富，也可以指富人。簡中直譯的「钱袋子」在中文中只有裝錢的袋子之意，無法突顯原文「富有」的意思。繁中選擇使用成語「家財萬貫」，雖然失去了錢袋的意象，卻更貼近中文的語法習慣。

例 9 和 10 的原文很難從字面上看出達成成就的條件，直譯也無法表達原文的意思。面對此類挑戰，繁中譯者偏好使用與成就內容相關的四字成語，而簡中譯者則偏好按照成就內容，自創與原文無關的名稱。例 9 的條件是收集 10 個搖頭娃娃。英文中並無 shwag 一詞，此處應該為 swag 的特殊拼法。Swag 可以指宣傳品，在英文俚語中，swag 也可做為 swagger 的簡稱，意指有自信的行為舉止。原文刻意使用錯誤的拼法，為該成就名稱添增趣味。《Fallout 76》中的搖頭娃娃是避難所科技公司的宣傳品，主要的功能是為玩家角色提供暫時性的增益效果。繁中譯者將成就名譯為「搖頭晃腦」，該成語的原意和俚語的 swag 相近，同時字面上又和搖頭娃娃的形象吻合，將原文的雙關譯得十分精湛。簡中譯者選擇明說該成就的條件，徹底跳脫原文，使玩家可以一眼看出成就的內容。兩個譯者在例 10 中也使用了同樣的處理方式，例 10 的成就條件是閱讀 20 本雜誌，遊戲內雜

誌的功能與搖頭娃娃類似，可以為角色提供短時間的增益效果。原文用大寫強調 literally 中的 lit，可以指 literacy 或 literature 等與文字和文學相關的用詞。繁中譯者按照成就的條件選擇使用成語「手不釋卷」，而簡中譯者同樣參考了成就達成的條件，選擇了較不符合中文用語習慣的「阅读爱好者」，兩種譯文有一個共通點：都能讓玩家馬上看出該成就的條件。

例 9 和 10 屬於十分特殊的譯例，最主要的原因是簡中譯文的風格與翻譯策略明顯與其他成就名稱不同。從例 1 至 8 可以看出，簡中譯文十分偏好直譯，少有跳脫原文的譯法，但在例 9 和 10 中，簡中譯文與原文毫無關聯，非常不符合先前的規律。根據研究者身為電玩譯者的經驗，推測這可能是因為原文曾經過修改，這兩個成就原有的名稱可能與兩種譯文較為相近，尤其根據簡中略顯生硬的譯文，例 10 最初的原文可能為 Booklover。由於翻譯成就與任務名稱時，譯者擁有較大的發揮空間，可以跳脫原文、發揮創意，即使原文經過修改，只要成就條件本身沒有更動，且譯文不影響理解，有時譯者會選擇保留原有的譯文，並不會跟著原文一起更動。然而以上內容僅為研究者個人推測，在遊戲中並沒有實際文本可以證實。

例 11 至 13 的名稱與遊戲內人物和組織的名稱相關，在處理此類名稱時，繁中和簡中譯者都傾向將相關的人名譯入任務名中，此外繁中譯者仍會盡量使用四字的結構，而簡中譯者則偏好使用五字結構。例 11 為主線任務，任務和 The Wayward 酒吧內的員工相關。繁中將 The Wayward 譯為「妄為酒吧」，音義兼顧。Wayward souls 的 souls 意指酒吧內的人，而非靈魂，繁中將之譯為較文言的「蒼生」，取「妄為蒼生」四字增加任務名稱的節奏感。簡中將酒吧名稱譯為「黑松林酒吧」，雖然乍看之下與 wayward 一詞毫無關聯，但其實取自小說改編的美國懸疑影集 Wayward Pines，中國譯名為《黑松林》。而 Wayward Souls 則直譯為「黑松林之魂」，「魂」一詞難免看似鬧鬼，與原文有所出入，略為可惜。

例 12 的任務地點位於 Van Lowe Taxidermy，繁中譯為「凡洛動物標本」，簡中則譯為「范·罗威标本」。Lying Lowe 為 lying low 的雙關，意指行事低調。繁

中譯文將地名 Van Lowe 和雙關結合，使用「『凡』事低調」音義兼顧的譯法。簡中譯文則是選擇直譯出「说谎的罗威」。由於此任務系列的下一個任務為 The Lowe Down，可看出此處的 lying 應為 lie low 的 lie，而非說謊的 lie，因此簡中譯文此處應為誤譯。

例 13 為遊戲較後期的成就，達成條件是與遊戲內的陣營 Foundation 結盟。成就名稱與前兩個譯例一樣是一語雙關，一方面指堅固的基礎，另一方面指玩家與 Foundation 的友誼堅定。Foundation 是由一群建築工人合力組成的組織，旨在重建文明，因此繁中將之譯為「創建會」，而簡中則直譯為「基金会」。繁中譯者在翻譯成就名稱時，跳脫原文，將創建會的主旨加入譯名中，譯為「創建未來」。簡中則選擇直譯為「坚实的基础」，雖然語意上沒有錯誤，但卻忽略了 Foundation 的雙關，無法清楚傳達成就的目標。

綜合以上譯例可以看出，繁中譯者在處理成就與任務名稱時，偏好使用意譯，而簡中譯者則偏好使用直譯。此外，在遊戲共 60 項成就中，繁中譯者將其中 33 項譯為四字結構，而簡中譯者僅將 23 項譯為四字，而五字結構方面，繁中僅有 8 項成就名稱為五字結構，簡中則有 19 項為五字。由此可見，繁中譯文明顯偏好四字結構，四字結構的數量過半，而簡中譯文雖然也有超過三分之一的成就名稱為四字結構，比例卻遠低於繁中譯文。另外，簡中譯文使用五字結構的比例超過繁中譯文的兩倍，雖然簡中譯文使用四字結構的比例仍較五字高，但仍可看出簡中譯文明顯較繁中譯文偏好使用五字結構。

小結

與對話腳本和敘事文本相比，專有名詞字數較少，但單位資訊量大，且情境資訊更加不足，再加上字數限制嚴格，因此譯者必須面對與先前兩種文本完全不同的挑戰。《Fallout 76》中許多專有名詞為本系列中常見的內容，因此在前作《Fallout 4》中已有既定的繁中譯文，為了節省成本同時提高效率，簡中版沿用

了許多前作的繁中譯文，也因此遊戲中不少名詞的繁中和簡中譯文完全相同。可見在預備規範的方面，在地化公司允許簡中版直接沿用不同版本的譯文，只做最低限度調整。

專有名詞類型多元，譯者對於不同類型的名詞也會有對應的策略。翻譯地名時，繁中譯者傾向直譯，而簡中譯者則傾向音譯，兩者各有優缺點，直譯的地名較容易與遊戲內的場景產生聯想，但也可能因情境資訊不足而發生誤譯，音譯策略則恰恰相反，屬於相對安全的譯法，卻也失去了原文取名的來由。翻譯道具名稱時，繁中譯者選擇參考台灣現實中同類型的物品，並結合道具功能，若沒有類似的物品可以參考，譯者則會適時增譯物品的類型，讓道具功能一目瞭然，整體而言屬於貼近目標語，較具可接受性的譯文。而簡中譯文則是選擇使用與翻譯地名類似的策略。在處理任務和成就名稱時，繁中譯者會尋找與原文意思相近的中文成語，並大量使用四字結構，譯文精簡，且符合中文用語習慣，屬於較具有可接受性的譯文。簡中譯者則偏好使用直譯策略，盡量保留原文的意象，字數安排上則較偏好使用五字結構，屬於充分性較足夠的譯文。

本節有一處值得拿出來特別討論的部分，就是敏感的政治用詞。《Fallout》的背景設定在中美大戰後的美國，因此遊戲世界中有許多反共的政治宣傳。由於台灣歷史上有一段反共的時期，而當年的政治宣傳手段剛好與遊戲中的內容相仿，因此繁中譯者選擇直接套用台灣過去常見的反共詞彙。簡中譯者在翻譯反共言論時，就受到了非常嚴格的強制性規範限制，一方面因中國有明文規定電玩遊戲中不得有「損害国家荣誉」的內容，另一方面則是因在地化公司為了讓遊戲得以順利通過審查，會進行自我審查。從簡中譯文中可看出，commie 這種反共貶詞不只不會譯為具有貶意的譯文，甚至不會譯為「共產主義份子」等直接指名共產黨的用詞，可見譯文特意將遊戲中的「赤色份子」與現實的共產黨劃清界線，避免將遊戲內共產黨的負面形象與中國共產黨產生連結。從對於政治敏感字眼的處理方式，就可以看出繁中和簡中譯者受到的規範大不相同。

第四節、官方網站

除了遊戲內的文本外，電玩譯者也必須負責遊戲外的副文本，包含了遊戲封面、官方網站貼文、宣傳影片等內容，其中又以官方網站貼文為最大宗，因此本小節將以《Fallout 76》的官方網站貼文為例，分析繁中和簡中電玩網站貼文在地化的規範。

《Fallout 76》並沒有獨立專屬的官方網站，所有相關訊息都張貼在發行商 Bethesda 的官方網站上，與 Bethesda 推出的其他遊戲並列。可能是為了方便統一管理，Bethesda 並未替每個語言區重新設計並架設具有在地化風格的網站，而是所有語言統一使用單一版面，只調整顯示語言。這一點與其他產業的網站十分不同。舉例而言，麥當勞在台灣、香港、中國三個地區的官方網站皆有不同的設計，雖然整體配色和排版大同小異，但網站中所強調的功能和資訊卻差異甚遠，明顯為了因應各地消費者不同的消費型態做出了對應的改變。Bethesda 不只選擇使用統一的版面，連顯示的貼文和排版都完全統一。Bethesda 網站雖然共有 12 個語言可供選擇，但並非所有 Bethesda 遊戲都有 12 種語言的版本。若貼文的相關遊戲沒有對應的語言版本，該貼文就不會經過翻譯，而會以英文原文顯示在其他語言版本的網站頁面上。此外，就算貼文提及的遊戲有在地化版本，也不一定每篇相關貼文都會經過翻譯。舉例而言，雖然《Fallout 76》有繁體中文版，但是繁中官網上的相關貼文卻多數沒有譯文，僅以全英文形式顯示。基於以上原因，Bethesda 網站的整體安排對非英文的使用者十分不友善，時常必須跳過大量英文貼文，才找得到少數翻譯過的貼文。

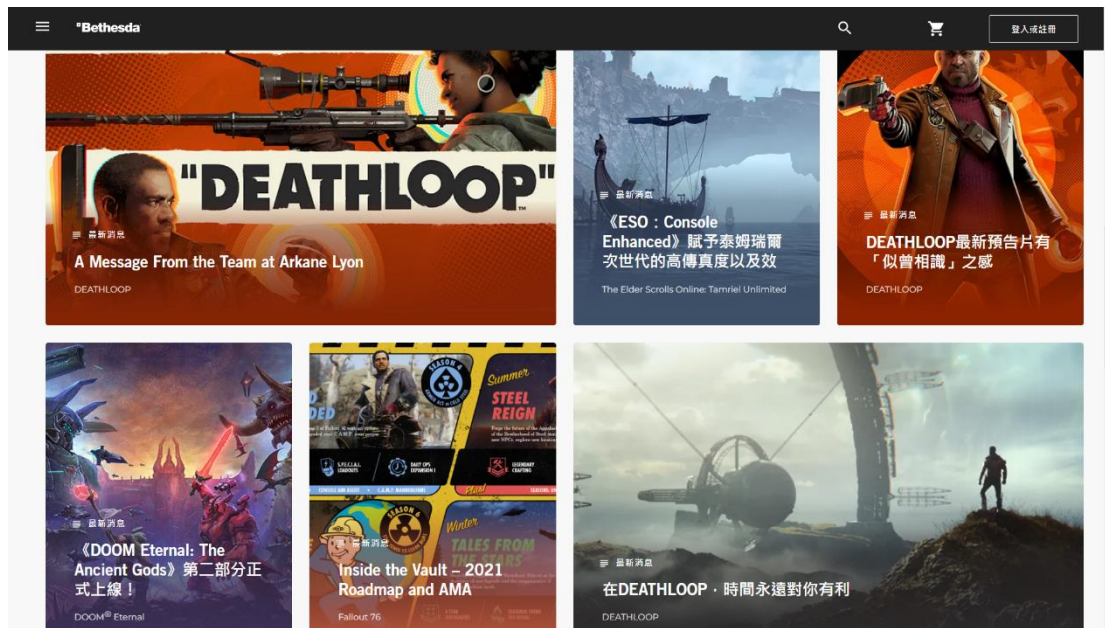


圖 17 Bethesda 的官方網站中英貼文夾雜。2021 年 4 月 22 日截自 Bethesda 官方網站

研究者於 2021 年 4 月 22 日登入 Bethesda 網站查詢《Fallout 76》的相關貼文時發現，前 10 篇貼文皆為全英文，一直到第 11 篇才出現第一篇中文貼文。雖然此類排版不便於一般使用者瀏覽，但可供研究者參考遊戲公司認為哪些類型的貼文值得花成本翻譯。整體而言，《Fallout 76》的貼文只有重大更新檔的公告才會翻譯，其中主要內容分為兩大類，一為宣傳新遊戲內容的廣告，語氣大多輕鬆有趣，旨在鼓勵玩家多多遊玩，或購買新擴充內容；二為故障修正和調整的詳細說明，旨在通知玩家遊戲更新後解決的問題，句型固定，資訊量大，無多餘修辭。

以下譯例出自 Bethesda 官網 2020 年 11 月 24 日的貼文，標題為 Fallout 76: Steel Dawn Update Notes²⁶，內容為主要分為兩個部分，前半部用來介紹更新內容，措辭幽默風趣，可視為《鋼鐵黎明》更新檔的廣告；後半部則是故障修復說明，洋洋灑灑列舉了數十條更新時會修正的錯誤內容，並分門別類詳細說明。根據研究者的經驗，此類貼文大多交由翻譯過遊戲本身的譯者負責，且字數不多（此篇全文僅 3,088 英文字），因此多由單一譯者負責。

表 15 譯例十四：《鋼鐵黎明》更新檔說明

²⁶ 繁中：《FALLOUT 76：鋼鐵黎明》更新檔說明，簡中：《FALLOUT 76》钢铁黎明更新说明

原文	Take on the Steel Dawn questline, meet new characters, explore new locations, and lay claim to some new rewards. This update also introduces the C.A.M.P. Shelters feature, hunger and thirst improvements, and much more.
繁中	快來挑戰「鋼鐵黎明」任務線，全新角色等你一一認識、全新地點供你盡情探索，更別說還有各樣的全新獎勵等著你囊括入袋！本次更新也將向玩家隆重介紹 C.A.M.P.庇護所、改善過後的飢餓和口渴機制等全新內容。
簡中	接受钢铁黎明任务线，遇见全新角色，探索全新地点，并获得一些全新奖励。这次更新还引入了 C.A.M.P.隐蔽所的功能，饥饿和口渴机制的改善，以及更多内容。

本譯例為該篇貼文的開頭引子，作用為吸引注意力，讓讀者願意繼續閱讀後續的內容。原文的措辭和句型簡單，沒有多餘的修飾，只用最直接了當的排比句型列舉本次更新的重點。簡中譯文的風格與原文較接近，語氣平淡，措辭簡單，用詞也與原文幾乎完全相同，並沒有額外增譯或修改。相較之下，繁中譯文的語氣明顯活潑許多，且加入了許多額外修飾語來加強語氣。前半句增譯了「快來」挑戰、「一一」認識、「盡情」探索、「更別說」、「各樣」等修飾詞，並使用較有動感的「囊括入袋」來翻譯 lay claim to，詞句多以四字為一組，律動感十足，句末甚至使用驚嘆號，更進一步增加活潑的語感，整體的語氣十分接近台灣電視廣告常見的風格。

表 16 譯例十五：《鋼鐵黎明》更新檔說明小標

	原文	繁中	簡中
1.	Ad Victorium!	戰無不勝！	为了胜利！
2.	Head Underground	埋首地底	前往地下
3.	Gear Up	武裝升級	做好准备
4.	Don't Just Survive, Thrive!	活下來還不夠， 要活得頭好壯壯！	不仅仅是生存， 更要恣意生活！
5.	Save Those Atoms	開「原」節流	存下原子

譯例十五出自貼文第二段更新重點的小標。例 1 為新陣營「鋼鐵兄弟會」的口號。鋼鐵兄弟會最早出現於系列原作《Fallout》中，此後在每一個《Fallout》作品中都有他們的身影，是一個爭議十足卻十分受玩家歡迎的陣營。鋼鐵兄弟會是一個軍事化組織，軍階分明，在戰場上時常高呼「Ad Victorium!」。該口號原文為拉丁文，直譯為「為了勝利」，期許兄弟會的成員在戰場上戰無不勝。簡中譯者選擇直譯，而繁中譯者則選擇意譯。在前作《Fallout 4》中，鋼鐵兄弟會是主線劇情的四大陣營之一，因此 Ad Victorium 早有了繁中的譯文。一般而言，只要有現成繁中譯文的內容，簡中譯者多選擇沿用，並不會重新翻譯，然而此處簡中譯者卻選擇重譯，屬於少見的例外。雖然無從得知簡中譯者選擇重譯鋼鐵兄弟會著名口號的原因，但研究者推測可能與鋼鐵兄弟會的政治色彩有關。鋼鐵兄弟會的創始人原為戰前美軍的軍官，創會宗旨為重建美國社會，具有十足的美國愛國主義色彩，在前作《Fallout 4》中甚至使用了戰前美軍為了攻打中國而製造的機器人 Liberty Prime（自由至尊號）。自由至尊號啟動後說出的第一句台詞便為：「任務：殲滅所有中國共產主義分子。」由此可見鋼鐵兄弟會的政治理念對於中國而言十分敏感。研究者認為簡中譯者可能為了避免直接沿用鋼鐵兄弟會的現成譯文會造成不必要的問題，因此選擇將鋼鐵兄弟會的譯文全數重譯。

從例 2 至 5 可看出簡中譯文直接了當，與原文語氣十分類似，並沒有增譯額外的意象。繁中譯者則選擇意象更鮮明的譯法，例 2 增加了「埋首」的意象，讓譯文更動感，例 3 則在保留原文 gear 的同時，將 up 的意象擴大為「升級」。該小標後的詳細內容為更新檔新增裝備的介紹，因此「裝備升級」不只符合「帶上裝備」的字面意義，也符合後續的更新內容。例 5 的簡中譯文同樣與原文一樣簡潔易懂，而繁中譯者則加入了巧思，將成語結合「原子」，讓譯文更上一層樓。原子是《Fallout 76》遊戲的商城貨幣，玩家可以花費現實中的金錢購買虛擬的原子，並在原子商店中購買物品造型、表情動作等商品。該小標後的內容為宣傳原子商店新商品，因此才會呼籲玩家節省手上的原子。繁中譯文不只譯出了「節流」的原意，還增譯了「開源」之意，彷彿在有意無意間鼓勵玩家儲值購買更多原子來「開『原』」，可謂妙譯。

整體而言，譯例十四和十五的兩種譯文呈現了截然不同的風格。從起始規範的角度來看，簡中譯文無論用詞和句型都與原文十分貼近，也因此宣傳手法與美國的手法較雷同，而與中國廣告文宣常見、琅琅上口的口號式宣傳相差甚遠，屬於較具有充分性的譯文。對比之下，繁中譯文雖然並無整篇改寫，但卻根據台灣受眾習慣的廣告形式加入了較為活潑的用詞，也使用了中文常見的四字成語，屬於較具可接受性的譯文。然而由於以上兩個譯例皆出自同一貼文，極可能出自同一譯者之手，加上無法確認兩地玩家對譯文的接受度，因此譯文的呈現手法有如此差異，到底是源於受眾喜好所形成的無形規範，亦或單純是因兩個譯者個人喜好不同而造成，實在無從得知。

為了確認簡中和繁中譯文的差異並非單純出於譯者個人喜好，以下將再舉一篇《Fallout 76》的相關貼文為例。該貼文於 2020 年 9 月 15 日張貼於 Bethesda 官方網站，內容為宣傳第 22 更新檔的內容，由於該次更新規模相當大，因此此篇貼文與譯例十四和十五的貼文不同，並沒有將宣傳內容與故障修復公告並在同一篇貼文內，而是分為兩篇不同的貼文發佈，因此以下舉例的貼文通篇著重於推銷更新檔的宣傳文案。

表 17 譯例十六：第 22 更新檔每日行動說明

原文	<p>“Appalachia has a wide variety of interesting dungeon locations, many of which have little reason for return visits after initial exploration,” explains Lead Level Designer Steve Massey. “Daily Ops is a repeatable gameplay system that allows players to hop into one of these dungeons and fight challenging waves of randomized enemies while completing a series of objectives.</p>
繁中	<p>首席關卡設計師 Steve Massey 說：「阿帕拉契有各式各樣有趣的地下城，其中許多在去過一次之後便失去再次探險的價值。每日行動是可重複遊玩的遊戲系統，吸引玩家進入這些地下城奮力對抗一波又一波的隨機敵人，同時完成一系列目標。」</p>
簡中	<p>“阿帕拉契亚拥有五花八门的有趣地牢，但很多在初次探索后就没有什么重返的意义了，” 关卡设计主管史蒂夫·梅西如是说。“日常任务是一项可重复的游玩系统，允许玩家跳进这类地牢中，在完成一系列目标的同时迎战数个波次的随机敌人。”</p>

譯例十六出自本貼文的其中一個更新重點說明，旨在介紹新功能「每日行動」，這個功能與遊戲原有的「每日任務」功能類似，是每天會重置的任務目標，玩家只要在當天登入遊戲，進入地下城完成每日行動，就可以獲得豐厚的獎勵。此功能的目的是在於吸引玩家固定每天進入遊戲，並遊玩地下城，是許多線上遊戲常見的功能。

譯例十六首先值得注意的地方就是行文的順序，在英文的用語習慣中，一般會將形容說話者的敘述插入在對話中，而中文在傳統上則習慣將說話者的資訊放在說話內容前。這個現象在新聞報導中尤其明顯，報導內容會先提及受訪者，再引用受訪者的發言。繁中譯者考量到中文讀者的習慣，便在譯文中調動句型，先

點名受訪的關卡設計師，才引用設計師所言。而簡中譯者則遵循原文的行文順序，並無調整句型。在措辭方面，繁中譯者為了使譯文更流暢，多處跳脫原文字面，用更生動的詞語處理，而簡中譯者則再度選擇扣緊原文，甚至連譬喻用詞都使用直譯策略處理。譯例十六第二個值得注意的地方是前半句的 have little reason for return visits，簡中譯者原則上照著原文的字面翻譯，不過為了使譯文更流暢，譯者也將措辭稍做調整，將 little 譯為「没有什么」，並將 reasons 譯為「意义」而非直譯為「理由」。繁中譯者則是更進一步，使用「失去」這個動詞來增加譯文的動感，並將 return visits 增譯為「再次探險」，使得 return 的動作更清楚，最後將 reasons 轉化為「價值」，更明確點出玩家重返地下城的目的就是追求其中具有遊戲價值的道具和裝備。在後半句中，簡中譯文更加貼近原文，將 allow 直譯為「允许」，hop into 直譯為「跳进」，而繁中譯者則再度透過轉化手法讓譯文更符合中文的用語習慣，將 allow 轉化為「吸引」，將 hop into 意譯為「進入」，並將 fight challenging waves 的現在分詞轉為副詞的「奮力」，用來修飾「對抗」，雖然字面意思略有差異，但卻能呈現與原文類似的畫面。

表 18 譯例十七：第 22 更新檔敵人突變系統說明

原文	They give every enemy you face a superpower that forces you to change play patterns, think creatively and group up to succeed.
繁中	它給予玩家面對的所有敵人一種超能力，迫使玩家改變玩法、發揮創意，並與他人攜手合作以爭取勝利。
簡中	它会给予你面对的每一个敌人一项超能力，迫使你改变游戏模式，更能动地进行创造性思考，通过组队取得胜利。

譯例十七與譯例十六同樣出自每日行動功能的介紹，也同樣為關卡設計師 Massey 的訪談內容。這段介紹的功能在於解釋每日行動中新增的敵人突變系統，而原文中的 they 指的正是敵人的突變。一般而言，中文的用語習慣中較少使用

無生命的第三人稱代名詞「它」，然而此處繁中和簡中譯者不只皆選擇使用中文少見的代名詞，甚至不約而同地將複數的 they 改為單數的「它」，實數少見。

譯例的後半句中，繁中譯者使用了「改變玩法」、「發揮創意」、「攜手合作」、「爭取勝利」，大量的四字結構使得譯文更有律動感，也更符合中文的節奏。而簡中譯文則再度選擇了貼近原文的策略，將 play patterns 直譯為「游戏模式」，然而此譯法容易與電玩遊戲中常見的 game mode（同一遊戲內不同的遊戲模式，如挑戰模式、多人模式等）混淆，建議可轉化為「游玩习惯」或是參考繁中「玩法」的簡潔譯法。簡中譯者在後半句處理 think creatively 時，透過適度地增譯「能动地」，避免過度直譯，使得譯文的語意更清晰，可惜「创造性思考」過於類似學術用詞，稍嫌生硬。

表 19 譯例十八：第 22 更新檔廢土利眾說明

原文	With this new system you can traverse the wasteland however you want, whenever you want and with whomever you want, even if you're a newcomer to the game.
繁中	有了這個新系統，玩家可以利用任何方法、在任何時間，選擇與任何旅伴一起穿越廢土，即使玩家是本遊戲的新手一樣能享受探索廢土的自由。
簡中	有了这个全新系统，你就可以随心所欲，随时随地和任何你想结伴同行的人漫游废土，即便你还只是刚进入游戏的新手。

譯例十八出自本貼文的第一個更新重點 One Wasteland 的介紹。一般而言，RPG 遊戲世界中各個區域的敵人會有固定的等級，因此新手玩家在探索遊戲世界時，容易誤闖高等級區域而死亡，因而失去辛苦收集到的道具。One Wasteland 功能推出後，遊戲內的敵人等級會根據玩家的等級進行調整，如此一來新手玩家可以安心探索遊戲世界，而老手玩家也不會因為角色等級過高而缺乏挑戰。在處

理此重大更新檔的名稱時，簡中譯者選擇較貼近原文的策略，但也並沒有使用直譯策略，而是稍做增譯，譯為「同一廢土上」，白話易懂。繁中譯者則是跳脫原文 one 的概念，將更新的主旨加入譯文中，譯為「廢土利眾」，強調更新檔有利於所有階段的玩家。

譯例十八的前半句中，繁中譯者一反常態地使用了較貼近原文的譯法，將 however、whenever 和 whomever 皆用「任何」處理，使得譯文過於生硬且略嫌冗長。相較之下，簡中譯者透過意譯，使用四字成語「隨心所欲，隨時隨地」，言簡意賅，十分優秀，可惜最後 with whomever you want 譯為了拗口冗長的「和任何你想結伴同行的人」，若譯為「隨心所欲，隨時隨地，隨意結伴」不只能呼應原文重複的措辭，也四字結構也可以使譯文更有律動性。

譯例十八的最後一小句開頭為 even if，可直譯為「即使」，然而與英文句型不同的是，中文使用「即使」時，習慣將「即使」放在句子前方，不像英文可以隨意調動行文順序，而簡中譯者就犯了這個錯誤，將「即便你还只是刚进入游戏的新手」放在本句的最後，導致譯文看起來沒有結尾。一般而言，碰到原文行文順序與譯文不同時，譯者常會選擇直接調動順序，使譯文的行文順序更符合目標語的用語習慣，然而譯例十八的結構卻不適合這麼處理。繁中譯者為了解決這個問題，選擇透過增譯，加入原文沒有的「一樣能享受探索廢土的自由」，如此一來最後一小句就會顯得更完整，而不會有簡中譯文戛然而止的突兀感。

本篇「第 22 更新檔」貼文的兩個譯者與前一篇「鋼鐵黎明」的譯者風格類似，在起始規範的方面，簡中譯文的措辭和句型皆較貼近原文，具有充分性。對比之下，繁中譯文會根據中文用語習慣調動行文順序，較具可接受性。和「鋼鐵黎明」相比，簡中譯文並未一味使用直譯，而會適時使用中文慣用的四字成語，增加譯文的流暢度。本篇的繁中譯文則較「鋼鐵黎明」平淡，雖仍會適度調整譯文，但卻沒有「鋼鐵黎明」的電視廣告式活潑語氣。

小結

Bethesda 官方網站的各語言版本都套用同一套版型，貼文也完全一樣，然而並非所有貼文都會經過在地化，只有遊戲公司認為重要的貼文才會交由譯者翻譯，其餘則保留原文，將未翻譯過的貼文原封不動張貼在各語言版本的網站上。以預備規範的角度來分析，遊戲公司僅選擇和重大更新的相關公告進行翻譯，而每月商店更新等較不重要的貼文則保留原文。

仔細分析經過翻譯過的貼文後可發現，《Fallout 76》的繁中和簡中譯者在處理官方網站的宣傳型文本時有明顯的策略差異。在起始規範和操作規範方面，雖然不同貼文的呈現方式以及不同譯者的風格略有差異，直譯和意譯的程度也不盡相同，但整體而言仍可觀察到簡中和繁中譯文有明顯的偏好。簡中譯者選擇貼近原文的策略，措辭、句型、行文順序等幾乎都比照原文的風格呈現，較具有充分性。相對之下，繁中譯者則參考了台灣宣傳文案和電視廣告的風格，並根據中文的用語習慣調整措辭、語氣、行文順序，屬於較具有可接受性的譯文，兩種譯文的風格差異甚遠。

第四章、結論與檢討

每個領域的譯者在翻譯時，都會受到各類翻譯規範的影響，電玩譯者也不例外。以規範的約束性度來排列，強制性最高的規範為目標發行地的法律明文規定，如譯例 12-8 的簡中譯文為了避免違反中國的《互聯網文化管理暫行規定》，將對中國共產黨具有嚴重貶義的 *commie* 譯為較為中立的「赤色分子」。強制性其次的規範為遊戲公司和在地化公司給譯者的專案指示，如譯例十的兩種譯文不約而同地明顯弱化原文的髒話，就非常有可能是為了使譯文符合專案指示的要求。強制性第三的是電玩譯者為了因應電玩在地化獨特挑戰而形成的普遍策略，例如譯例二中譯者面對情境資訊不足的狀況時，繁中譯者選擇使用模稜兩可的譯法，而簡中譯者則使用直譯，兩種策略都是盡力避免誤譯的方法。最後，由於目前尚無研究數據指出在地化優劣和玩家對譯文的喜好對於遊戲銷量有正相關，因此強制性最低的規範是目標客群玩家所偏好的譯文類型。由於台灣和中國的社會文化背景相差甚大，除了遊戲公司和在地化公司提供的專案指示可能有所雷同以外，兩地的譯者必須面對的翻譯規範勢必有所不同。

本論文在第一章中提出一個主要研究問題，並於第三章中按照 O'Hagan 和 Mangiron 提出的電玩文本類型，將《Fallout 76》的文本分為四大部分，列舉譯例一一分析繁中與簡中譯文的差異。以下將根據第三章的分析結果回答研究問題。

第一節、規範異同

《Fallout 76》的兩種譯文可從圖里提出的三種規範力量來分別探討。從預備規範的角度而言，遊戲公司和在地化公司考量到在地化的成本和效率，允許簡中版直接沿用前作《Fallout 4》的繁中譯文，另外也允許兩版本譯者透過 TM 功能互相參考譯文，甚至允許直接挪用現成譯文，可視為類接棒翻譯。以起始規範的角度來看，無論是哪一種文本類型，兩種譯文相比之下，簡中譯文整體而言皆較貼近原文規範，較具有充分性，而繁中譯文則相反，較具可接受性。最後以操作

規範的角度來觀察，簡中譯文較少使用增譯、減譯、調動行文順序等策略，而繁中譯文則頻繁使用以上策略，翻譯官方網站的宣傳文案時，甚至會調整文本的語氣，使譯文更符合繁中玩家習慣的宣傳語氣。

簡中譯文普遍較具充分性，唯獨在處理敏感的政治用詞時避免原文內含的貶意，選擇使用具有可接受性的譯文。會有這樣的現象是因為中國對於電玩遊戲有嚴格的審查機制，作品內不得出現損害國家名譽的內容，為了使《Fallout 76》能通過審查順利在中國上市，也為了避免中國人民對於遊戲中激烈反共的言論產生反感，譯文才因此較符合目標語的翻譯規範。

《Fallout 76》屬於規模龐大的 AAA 遊戲作品，文字量驚人，再加上《Fallout 76》上市時主打全語言同步推出，因此必須由多名譯者合力翻譯，才能如期完成在地化。本論文的譯例出自遊戲中多個不同的任務和遊戲地點，因此更可能出自不同譯者之手。即使綜合以上因素，仍可觀察出簡中與繁中譯文有明顯的差異性，且同一版本的譯文也有許多共通性，因此可推測本論文觀察到的現象確實源於具有一定約束力的規範影響，而非譯者個人的喜好所致。

研究者推測，簡中和繁中譯文風格會有如此差異，應該是由於譯者考量到受眾的喜好，才因而受到無形的規範影響。電玩遊戲文本並非獨立存在於其他規範力量外，勢必會受到其他領域的規範影響，因此可以透過觀察電玩遊戲以外的領域，旁敲側擊地觀察出目標文化受眾的偏好。台灣影視字幕翻譯中時常融入閩南語、網路用語、時事梗等本土元素，此現象多年來都受到不少專業和業餘譯者討論，顯然是影視翻譯的主流。本研究中的繁中譯文與影視字幕的翻譯策略不謀而合，也將不少本土元素納入譯文中，顯然是受到無形規範的影響。相對而言，中國無論影視字幕還是翻譯文學，都採用較具充分性的譯文，可見不只是電玩翻譯，中國其他娛樂產業的翻譯規範也有類似的傾向。

根據 Dong 和 Mangiron 的觀察，許多遊戲為了打進中國市場，會對遊戲內容和文本進行適度的調整，以獲得最大營收 (2018)，而徐昊也以《俠盜獵車手 5》為例，觀察到在地化譯者會使用本土化的措辭，藉此拉近遊戲與台灣玩家的距離

(2016)，可見在地化公司無論在進入簡中還是繁中市場時，都會透過不同的策略使玩家對遊戲產生親切感。然而在《Fallout 76》的兩種中文譯文中，唯有繁中譯文普遍使用類似的策略，例如藥物譯名參考台灣常見的成藥名，地名使用台灣民謠的歌詞，並在官方網站的貼文中加入台灣電視廣告常見的宣傳語氣。相較之下，簡中譯文則普遍選擇保留原文的原意，幾乎沒有使用本土化措辭的例子。

整體而言，研究者觀察到兩種譯文除了本身風格差異以外，譯文品質也有明顯的優劣之分。在本研究分析的 12 個譯例中，排除用詞不統一和為了譯文流暢性而進行的增、減譯，繁中譯文總共有 6 處誤譯，而簡中譯文則有 27 處誤譯，且幾乎所有類型的文本中，簡中譯文都明顯較繁中譯文更常出現誤譯。電玩在地化過程中，譯者的工作條件限制多，出現誤譯在所難免，然而雖然雙方譯者所面對的挑戰相同，簡中譯文的誤譯次數卻大大高於繁中譯文，可見此現象並非單純源於工作條件的限制。簡中版較低的品質可能是因為負責的在地化公司不同。根據 Esselink 的觀察，多語言供應商接下在地化業務後，可能會再將特定語言的部分轉給單語言供應商負責 (2003)。《Fallout 76》的簡中和繁中版之所以會有如此明顯的品質差異，可能正是因為負責的語言供應商對於譯文品質的控管標準不同。值得一提的是，《Fallout 76》自於 2018 年發行以來一直有定期更新，若玩家向遊戲公司反應在地化出現的問題，更新時也會一併進行調整，然而時至本研究開始的 2020 年，兩種版本中的誤譯卻依舊未經修正。會有如此現象，可能和中文電玩圈常見的「漢化補丁」有關。O'Hagan 和 Mangiron 觀察到，當粉絲對官方提供的正式在地化版本感到不滿時，會組織翻譯組，另外提供粉絲版的在地化更新檔，而此風氣在中文電玩圈十分盛行。可能正因網路上盛行使用「漢化補丁」的風氣，才使得玩家寧願下載粉絲翻譯，也不願意向遊戲公司提出建議，並耐心等待正式更新檔修正譯文。

第二節、研究限制

本研究尚有多項難以克服的限制，分別為：文本量過於龐大、研究者對中國流行文化了解有限、無法得知譯者選擇策略的原因、無法得知玩家喜好、研究範圍過於侷限。以下將列舉說明。

(1) **文本量過於龐大**：《Fallout 76》屬於俗稱的 AAA 大作，遊戲規模大，所需遊玩時數長，文本更是龐雜，且遊戲更會不定期更新內容，新增更多文本。由於研究者並未參與本遊戲的在地化，無從取得所有文本，也無法詳細分析所有內容，因此本研究結論可能過於偏頗，無法代表《Fallout 76》整體的譯文品質，也無法代表本作譯者群的決策。

(2) **研究者對中國流行文化了解有限**：研究者本身在台灣出生長大，對於台灣傳統及流行文化有一定的了解，但是對於中國文化的了解有限，在分析文本時，難免有所偏頗。雖然前述結論中提及繁中譯文較常融入台灣本土文化，而簡中譯者則較少使用相關策略，但實則可能因研究者對於中國文化不夠了解，導致未能辨識出簡中譯文中的中國本土用詞。

(3) **無法得知譯者選擇策略的原因**：電玩在地化業界普遍對於保密協議十分嚴格，一般而言譯者不得對外宣傳自己經手過的作品，也因此研究者無法得知譯者身份，也無法聯絡參與《Fallout 76》在地化過程的譯者。研究者只能參考自身的經驗，並透過譯文推測可能影響譯者的因素及規範，無法向譯者本人確認推測是否屬實。

(4) **無法得知玩家喜好**：研究者推測譯者於在地化過程中，會將目標客群的喜好納入考量，藉此產出市場接受度高的譯文，然而研究者並未透過訪談或問卷研究兩岸玩家對於《76》譯文的接受度，無法確認目標客群的喜好是否真的為影響譯者決策的規範之一。

(5) **研究範圍過於侷限**：本研究僅觀察單一遊戲的案例，雖然參與《76》在地化的譯者不只一人，可以排除譯者個人喜好對研究的影響，然而研究範圍依舊

侷限為少數語言供應商，因此本研究所觀察到的現象和規範可能僅受到供應商本身影響，無法代表兩岸電玩在地化業界普遍的現象。舉例而言，本研究中的簡中譯文誤譯次數頻繁，整體譯文品質不佳，但中國學者分析的其他遊戲作品中，不乏優秀的譯文（代婕，2019）。

雖然電玩在地化在翻譯研究領域中逐漸受到重視，但仍屬於較為新穎的主題，尤在台灣更是少有相關研究。繁體和簡體中文雖同為漢語，許多遊戲公司卻願意投注資金分別進行在地化，其中的差異和相關現象實在值得研究。研究者認為未來研究可拓展研究範圍，針對不同類型的遊戲進行分析，進一步確認繁中和簡中譯文規範的異同。除此之外，也可以透過訪談和問卷深入研究兩岸玩家對於譯文類型的喜好，探討譯者決策是否符合玩家期待。電玩在地化產業日益蓬勃發展，對翻譯領域的影響也逐年增長，實屬值得未來研究者探索的一大領域。



參考文獻

(一) 中文參考文獻：

InsightXplorer 創市際市場研究顧問，創市際雙週刊第一四八期（2020 年 2 月 17 日）。檢自 <https://www.ixresearch.com/reports/創市際雙週刊第一四八期-20200217> (Sep. 4, 2020)

王佩嵐，陳彥夫（譯）（2014）。**電子遊戲產業概論**（原作者：大瀧令嗣）。台北市：翰蘆圖書。

王韵（2015）。浅谈游戏翻译中的文化保留与转换。**海外英语**（15），143-144。

【心得】勇氣默示錄 2 這大概是我生平中第一次對遊戲的翻譯員產生殺意（2021 年 2 月 26 日）。檢自 <https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=31587&snA=20868> (Apr. 20, 2021)

互联网文化管理暂行规定，第 17 條（2003）。
<http://www.mofcom.gov.cn/aarticle/b/f/200307/20030700105607.html>

代婕（2019）。浅析跨文化交际翻译视角下的游戏翻译——以竞技游戏《英雄联盟》为例。**現代交際**（2），100-101。

李中允（2018）。從翻譯規範探討兩岸的翻譯廣告：以蘋果公司為例（未出版之碩士論文）。國立彰化師範大學，彰化縣。

徐昊（2016）。傳遞忠實遊戲體驗的在地化任務—電玩在地化（未出版之碩士論文）。國立臺灣師範大學，台北市。

(二) 外文參考文獻：

- Carlson, R., & Corliss, J. (2011). Imagined commodities: Video game localization and mythologies of cultural difference. *Games and Culture*, 6(1), 61-82.
- Chojnowski, R. (2016). The practical aspects of video game localization. *Styles of Communication*, 8(1), 71-94.
- Costales, A. F. (2012). Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías De Traducción E Interpretación*, 4, 385-408.
- Dietz, F. (2007). “How difficult can that be?” – The work of computer and video game localization. *Revista Tradumàtica*, 5.
- Dong, L., & Mangiron, C. (2018). Journey to the East: Cultural adaptation of video games for the Chinese market. *The Journal of Specialised Translation*. 29, 149-168.
- Entertainment Software Association. (2019). U.S. Video Game Content Generated \$35.4 Billion in Revenue for 2019. Retrieved from <https://www.theesa.com/press-releases/u-s-video-game-content-generated-35-4-billion-in-revenue-for-2019/> (Jun. 29, 2020)
- Esselink, B. (2003, July). The Evolution of Localization. *MultiLingual Computing & Technology*, 57, 4-7.
- González, R. M. (2019). Specialized terminology in the video game industry: Neologisms and their translation. *Vertimo Studijos*, 12, 306-310.
- Merino, M. (2006). On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36.

- Newzoo. (2019). Newzoo Global Mobile Market Report 2019 | Light Version. Retrieved from <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-mobile-market-report-2019-light-version/> (Sep. 4, 2020)
- Niko. (2017). Taiwan Games Market Report. Retrieved from <https://nikopartners.com/taiwan-games-market-report/> (Jun. 29, 2020)
- O'Hagan, M. (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Revista Tradumàtica: Traducció I Tecnologies De La Informació I La Comunicació*, 5.
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry* (Vol. 106). Amsterdam, The Netherlands: John Benjamins.
- Ramière, N. (2006). Reaching a foreign audience: Cultural transfers in audiovisual translation. *The Journal of Specialized Translation*, 6, 152-166.
- Sánchez, P. M., & Sánchez, R. L. (2016). The ins and outs of the video game localization process for mobile devices. *Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 14, 16-35.
- Tech Times. (2017). Grand Theft Auto V Has Now Sold More Copies in The US Than Any Other Game. Retrieved from <https://www.techtimes.com/articles/215406/20171108/grand-theft-auto-v-has-now-sold-more-copies-in-the-us-than-any-other-game.htm> (Jun. 29, 2020)
- Toury, G. (1995). The Nature and Role of Norms in Translation. *Descriptive Translation Studies and Beyond* (pp.53-69). Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins.