

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

College of Liberal Arts

National Taiwan Normal University

Master's Thesis

電玩遊戲中譯英策略分析—以《少女前線》為例

Mobile Game Chinese-into-English Translation

Strategies Analysis: A Case Study of *Girls' Frontline*

郭宇舜

Guo, Yu-shun

指導教授：胡宗文 博士

Advisor: HU, Daniel, Ph.D.

中華民國 113 年 6 月

June 2024

謝辭

本篇論文能夠完成，首先要感謝師大翻譯所胡宗文老師的細心指導，還有鄭永康老師與洪媽益老師兩位口試委員給予建設性的指教，讓這篇論文更加完善。

我也十分感謝大學時期的三位摯友—李同學、馬同學與楊同學。此篇論文撰寫期間，不僅是我在生活與經濟上遭遇最多挑戰的時期，女友也在此時選擇不告而別。即便遭到多重打擊，三位好友仍不離不棄，願意每週末晚上抽空在《Ready or Not》與我組成戰術小組，偶爾還能一同出遊，在最鬱悶的時期度過了一段美好時光，謝謝你們。

同時，還要感謝從高中認識至今的摯友呂同學，以及在工業教育系的朋友們，因為你們我才能免去論文格式的煩惱，課餘時間還能一起聊天、請教機車維修知識，讓我寫論文以外的生活多采多姿。

最重要的是，我想感謝我的家人。2020年錄取研究所時正值父親癌症病重，家中經濟情況也不樂觀，但他們仍克服萬難全力支持我完成研究所學業，因此這篇論文才能誕生，讓我未來生涯規劃有更多選擇，實在感激不盡！

現在已是2024年，總算盼到修畢所有課程並辦理離校的時刻，但父親也在4月21日晚間痊癒並離開了我們，希望他在天上永遠無病無憂，也期許未來我能繼續突破萬難。

最終紀錄於2024年4月
台中

摘要

自從電玩遊戲於 1950 年代問世至今，不僅硬體技術進步迅速，市面上的遊戲類型愈趨繁多的同時，遊戲產品也因為需進入全球不同國家的市場銷售，促成遊戲在地化產業的蓬勃發展，且近年來開發商為追求畫面品質與故事劇情，更是投入巨額資金進行開發，而在地化成也為開發商回收成本不可或缺的一環。此外，行動裝置的普及也使玩遊戲不再是家用主機及電腦的專利，然而卻鮮少有人對手機遊戲文本翻譯進行研究。因此，本研究將以筆者熱愛之手機遊戲《少女前線》中英文本為素材，套用功能學派及多位電玩翻譯研究學者的理論進行歸納，採用文本分析法探討其中譯英翻譯策略並分析背後原因。整體而言，分析發現《少女前線》為了能在螢幕尺寸較小的手機上呈現文本，譯入英文時常運用簡化策略，且影響了遊戲後期原文的撰寫策略，不僅如此，修正策略亦被廣泛應用來修正原文寫作失誤，避免英文版玩家遭遇理解困難，至於其他提及的翻譯決策及現象成因值得後續深入研究。

關鍵字：電玩遊戲、手機遊戲、少女前線、在地化、中譯英翻譯、翻譯策略、功能學派理論

Abstract

Since the first video game was invented in the 1950s, both relevant hardware technologies and game genres have evolved considerably, leading directly to a boom in the localization industry due to the need to sell games on the global market. In recent years, enormous financial investments in pursuit of ultimate graphics quality and sophisticated narratives have become commonplace for game developers. The localization industry therefore plays an indispensable role in helping them recoup initial costs. In addition, thanks to the proliferation of mobile devices, gaming is no longer the domain of game consoles and personal computers. However, translation research regarding mobile game texts is very scarce. This thesis analyzes and categorizes the in-game English texts of *Girls Frontline* by applying both functional and video game translation theories. The analysis shows that a strategy of deduction is frequently used to display texts with limited sentence length on the mobile devices due to the relatively small screen size. In addition, to avoid difficult-to-understand English, a strategy of revision is widely used to correct errors in the source texts. Other findings mentioned in this analysis are considered potential topics for further research.

Keywords: video games, mobile games, Girls Frontline, localization, Chinese-English translation, translation strategies, functional translation theories

目次

第一章、緒論	1
第一節、研究動機與研究問題	1
第二節、電玩遊戲的發展.....	2
第三節、電玩遊戲在地化.....	9
第四節、《少女前線》遊戲介紹	10
第二章、文獻探討.....	13
第一節、手機遊戲的定義.....	13
第二節、一般電玩遊戲在地化翻譯的挑戰	15
第三節、手機遊戲的差異與翻譯《少女前線》的挑戰	22
第三章、應用理論與研究素材.....	26
第一節、文本類型歸納與遊戲世界的關係	26
第二節、紐馬克的語義及溝通翻譯	28
第三節、韋努第的歸化及異化翻譯理論	30
第四節、研究素材歸類.....	31
第五節、擷取方式及挑選準則	32
第四章、文本譯例分析.....	34
第一節、主線劇情文本.....	34
第二節、角色介紹文本.....	57
第三節、成就名稱文本.....	76
第五章、結論.....	92
第一節、研究結果整理及分析	92
第二節、研究限制.....	96
第三節、可能研究方向.....	98

表次

表 3-1 遊戲文本分類及描述	31
表 4-1 劇情文本譯例一	35
表 4-2 劇情文本譯例二	38
表 4-3 劇情文本譯例三	41
表 4-4 劇情文本譯例四	43
表 4-5 劇情文本譯例五	45
表 4-6 劇情文本譯例六	48
表 4-7 劇情文本譯例七	51
表 4-8 劇情文本譯例八	53
表 4-9 譯例九 M16A1 角色介紹	59
表 4-10 譯例十 M4A1 角色介紹	60
表 4-11 譯例十一 M4 SOPMODII 角色介紹	61
表 4-12 譯例十二 ST AR-15 角色介紹	63
表 4-13 譯例十三 RO635 角色介紹	64
表 4-14 譯例十四 HK416 角色介紹	66
表 4-15 譯例十五 G11 角色介紹	67
表 4-16 譯例十六 UMP45 角色介紹	68
表 4-17 譯例十七 UMP9 角色介紹	70
表 4-18 譯例十八 AK-12 角色介紹	71
表 4-19 譯例十九 AK-15 角色介紹	72
表 4-20 譯例二十 AN-94 角色介紹	73
表 4-21 譯例二十一 RPK-16 角色介紹	74
表 4-22 譯例二十二 「晨間劇主角」	77

表 4-23 譯例二十三 「孤獨的觀測者」	78
表 4-24 譯例二十四 「踢貓效應」	79
表 4-25 譯例二十五 「饑荒」	80
表 4-26 譯例二十六 「有問題時找 C4」	82
表 4-27 譯例二十七 「人偶鎮」	82
表 4-28 譯例二十八 「謝謝所有的魚」	84
表 4-29 譯例二十九 「永別了武器」	85
表 4-30 譯例三十 「一隻襪子！」	86
表 4-31 譯例三十一 「三貓成虎」	87
表 4-32 譯例三十二 「串門子」	88
表 4-33 譯例三十三 「不要怕，只是技術性調整」	88
表 5-1 《少女前線》整體文本翻譯策略彙整	92



圖次

圖 1-1 Spacewar!。	2
圖 1-2 貪吃蛇 (Snake)。	4
圖 1-3 賈伯斯與 iPhone。	6
圖 1-4 手機遊戲發展時間軸。	7
圖 1-5 中國手遊發行商收入排行榜。	8
圖 1-6 《少女前線》遊戲畫面。	11
圖 2-1 筆者整理之電子遊戲類別。	15
圖 2-2 在地化翻譯階層圖。	17
圖 2-3 翻譯工作情境示意圖。	20
圖 2-4 直式手機遊戲。	22
圖 2-5 橫式手機遊戲。	23
圖 2-6 《少女前線》介面。	24
圖 2-7 《少女前線》劇情呈現方式。	25
圖 3-1 Peter Newmark 的八種翻譯方法圖。	28
圖 4-1 《少女前線》主線劇情文本示意。	35
圖 4-2 《少女前線》角色介紹文本示意。	58
圖 4-3 《少女前線》成就名稱文本示意。	77

第一章、緒論

第一節、研究動機與研究問題

記得還在讀幼稚園時，從父母那拿到了一台淡藍色的任天堂 Gameboy，那是筆者人生中第一台電玩遊戲機，我興奮地帶去學校和同學分享，瞬間成了班上的風雲人物，因此在我的童年留下了無法忘懷的回憶，我也跟電玩結下不解之緣。時光荏苒，隨著年歲增長，筆者親身經歷了電視遊樂器、電腦線上遊戲（如任天堂 Game Cube 主機、微軟 Xbox 系列主機、跑跑卡丁車等）產業的演進歷程，甚至能夠體驗手機遊戲產業蓬勃發展的現在，相當幸運。

電子遊戲產業從上個世紀發展至今，在國際社會上已發展成相當龐大的市場，台灣則是從 1980 年代全面禁止電子遊戲，到如今全民風靡，成為政府重點扶植產業（周芷仔，2019），並在今日開枝散葉。根據 Newzoo 2021 年全球遊戲市場銷售額報告，近年因受新冠疫情影響，手機遊戲逆勢成長，貢獻了 52% 的營收（Wijman, 2021），顯見其市場潛力。

就讀翻譯所後筆者有幸讀到徐昊學長的論文，因此下定決心投入電玩領域的研究，然而綜觀國內電玩翻譯相關研究可發現，目前研究多以英譯中為主，中譯英相關研究寥寥可數，而手機遊戲相關研究則較少，因此決定貢獻一己之力。此外，筆者也相當好奇中文遊戲文本譯入英文時會採用何種策略，而這對做為接受方遊戲玩家在文本理解的影響為何？因此決定進行探討。筆者計畫使用功能學派理論、國外電玩翻譯研究理論及文本分析法，以自身熱愛之《少女前線》遊戲中的文本為研究標的，分析其中譯英策略並歸納分析，找出研究問題的答案。期許在未來，此篇論文能在國內廠商有意將中文遊戲推廣至英文使用者玩家群體時有所幫助，同時亦希

望能夠拋磚引玉，吸引更多有志人士投入研究。

第二節、電玩遊戲的發展

筆者根據 Newman (2004) 及 DeMaria & Wilson (2002) 所著之兩本書中提供的資料，將世界電子遊戲發展歷程彙整如下，並同時整理了現代手機遊戲發展的時間軸。

美國物理學家威利·希金伯泰 (William Higinbotham) 於 1958 年開發的《雙人網球》(Tennis for Two) 乃為全球電玩遊戲的濫觴，當時只能在示波器上操作，功能十分簡陋。到了 1960 年代，麻省理工學院學生史蒂芬·羅素(Steve Russell)使用 PDP-1 電腦開發出電子遊戲《太空戰爭！》(Spacewar!)，雖然當時的人們認為使用昂貴的電腦玩遊戲太過浪費，但不可否認的是，《太空戰爭！》對於後世電玩遊戲的發展與傳播有著深遠的影響。



圖 1-1 《太空戰爭！》Spacewar!。來源：

<https://zh.m.wikipedia.org/wiki/File:Spacewar!-PDP-1-20070512.jpg>

隨著時間持續推進，電玩遊戲在 1970 年代至 1980 年代發展迅速，著名的美國電子遊戲機公司雅達利 (Atari) 亦是於此期間成立，然而後來因市場上充斥過多劣質遊戲，導致遊戲機銷量下滑，最後黯然退出遊戲市場。1990 年代，因技術逐漸成熟，各家廠商進入 3D 時代，日本遊戲廠商記取了雅達利事件的教訓，SEGA、任天堂 (Nintendo) 等廠商便在此時崛起並推出許多眾人至今仍熟悉的遊戲。在此同時，另一股影響著未來的浪潮也正在醞釀。

1990 年代，手機遊戲問世了，雖然在當時並未造成迴響，但是現在卻已經成為現代人生活的一部分。以下筆者將手機遊戲的發展過程分為三個階段。

一、萌芽階段-摸索嘗試 (1990-2000 年)

1993 年，德國西門子公司在自家 S1 行動電話上搭載名為 Klotz (德文「方塊」) 的小遊戲，據信是另一種版本的俄羅斯方塊 (Tetris)。同樣在 1993 年，美國 IBM 公司在自家 Simon 行動電話上搭載了猜字拼圖遊戲 Scramble。然而第一款真正為人所知的手機遊戲是 Nokia 公司 1997 年於 Nokia 6610 手機上搭載的貪吃蛇 (Snake)，而 Nokia 也在後續的新機種上搭載此遊戲，但並未在市場上造成迴響，顯見手機遊戲在當時對手機製造商並無商業利益可言。



圖 1-2 貪吃蛇 (Snake) 。來源：

<https://www.mobygames.com/game/windows/klotz/screenshots/gameShotId,748282/>

由於 1990 年代無線應用通訊協定 (Wireless Application Protocol, 簡稱 WAP) 尚不普及, 手機遊戲若不是裝置出廠前事先預載, 就必須透過如日本電信公司 NTT DOCOMO 推出的 i-mode 上網服務下載, 而且還必須是指定型號的機種才能下載特定遊戲。軟體方面, 當時問世的 J2ME (Java 2 Micro Edition) 架構雖能提供更強的運算能力, 但硬體卻無法配合, 市場上多數手機設計原始, 且仍在使用單色螢幕, 整體遊戲體驗並不佳, 反倒運算能力不強, 但使用較好螢幕且可透過 WAP 下載遊戲的機種更受歡迎。

二、發展階段-歐美為主 (2000-2010 年)

2000 年代初期, 網路技術在此期間快速進步, 許多歐美公司前仆後繼投入手機遊戲領域, 甚至在 2004 到 2005 年之間還發生過「手機遊戲投資熱潮」(Rozner, 2020), 許多開發手機遊戲的公司、工作室如雨後春筍般成立或倒閉。諸多遊戲玩家耳熟能詳的遊戲公司, 如推出憤怒鳥 (Angry Birds) 的芬蘭 Rovio Entertainment (前身為 Relude), 以及推出模擬市民 (The Sims)

的 EA Mobile 工作室 (隸屬美商藝電 Electronic Arts) 便是在此期間成立且存續下來的。

2007 年蘋果 (Apple) 第一支搭載 iOS 系統的智慧型手機 iPhone 上市，並在 2008 年推出 App Store，任何應用程式、遊戲皆可在 App Store 上架，人人都能輕鬆取得應用程式，讓手機遊戲成為有利可圖的市場。此外，只要繳納小額費用並通過審查，蘋果還會提供開發者必要協助，例如收取該程式訂閱、內購營收 30% 做為佣金，剩餘 70% 歸開發者所有¹(Campbell & Alexander, 2021)，一定程度提高了開發應用程式的誘因。蘋果之所以能如此成功，除了歸功於創新的商業模式，硬體技術的發展，如觸控螢幕、手機設計的進步、網路技術成熟也是原因。



¹ 應用程式營收以一百萬美元為基準，佣金比例可申請降至 15%。詳見 App Store Small Business Program 頁面。<https://developer.apple.com/app-store/small-business-program/>



圖 1-3 賈伯斯與 iPhone。來源：

<https://www.eprice.com.tw/mobile/talk/4544/4893483/1/>

三、高速成長階段-亞洲崛起（2010 年-現今）

不僅商業模式創新，蘋果還於 2009 年推出應用程式內購買機制 (In-App Purchase，簡稱 IAP)，使用者可先免費下載應用程式或遊戲，事後再決定是否購買程式中提供的商品或服務，而這個開端也使免費遊玩 (Free To Play，簡稱 F2P) 經營模式在今日成為主流。當然只要有商機，就會有其他公司投入市場，如 Google 推出的 Android 作業系統與 Android Market (現為 Google Play) 應用程式商店，競相與蘋果分食手機市場的大餅。許多大眾熟悉的手機遊戲也是在此時誕生的，如 Candy Crush、Subway Surfers、Flappy Bird 等。

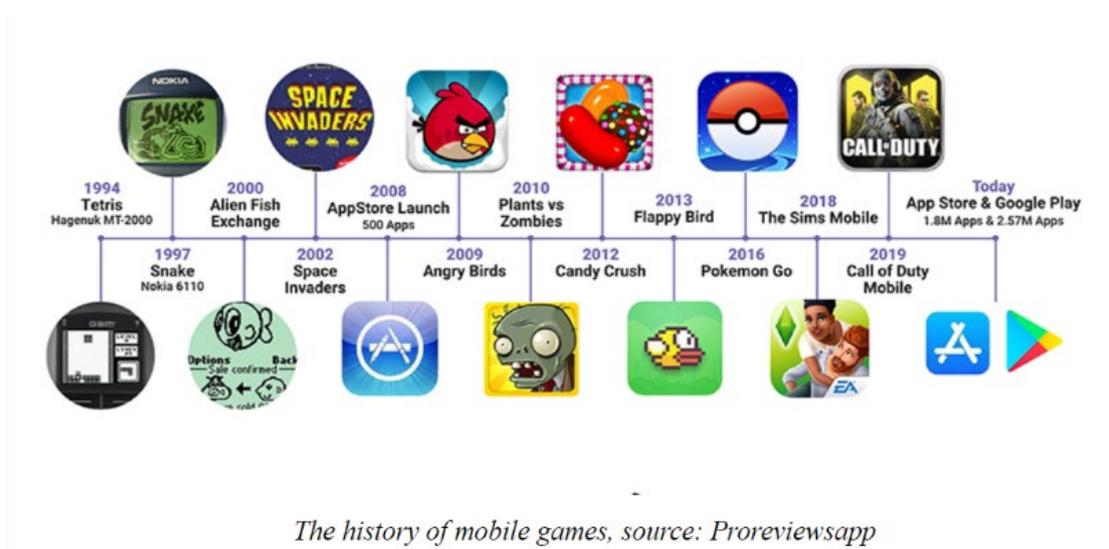


圖 1-4 手機遊戲發展時間軸。來源：<https://proreviewsapp.com/the-history-of-development-and-boom-of-mobile-game>

亞洲國家在手機遊戲的發展上相較歐美晚了許多，但其急起直追的速度卻不容小覷。2015 年起，亞洲手機遊戲產業迅速崛起，許多中、日、韓遊戲公司紛紛透過自行開發或代理的方式向市場推出新遊戲。以市場最龐大的中國為例，2015 年的手機遊戲市場規模為 562.2 億人民幣，近年又因疫情影響，到 2020 年已經大幅成長至 2496.8 億人民幣 (Statista, 2022)，而在手機遊戲公司收入排名前段的亦為中國公司，如騰訊 (Tencent)、網易 (NetEase)、米哈遊 (miHoYo) (Sensor Tower, 2022) 等。

2022年1月中国手游发行商收入TOP30 | 全球 App Store + Google Play

1	 腾讯 Tencent	16	 沐瞳科技 Moonton
2	 网易 NetEase	17	 龙创悦动 Long Tech
3	 米哈游 miHoYo	18	 乐元素 Happy Elements
4	 趣加 FunPlus	19	 江娱互动 Topwar
5	 莉莉丝 Lilith Games	20	 完美世界 Perfect World
6	 三七互娱 37 Games	21	 有爱互娱 C4games
7	 灵犀互娱 Lingxi Games	22	 朝夕光年 Nuverse
8	 4399游戏 4399 Games	23	 游族网络 YOOZOO
9	 博乐科技 Bole Games	24	 智明星通 ELEX
10	 天盟数码 IGG	25	 龙腾简合 ONEMT
11	 雷霆游戏 Leiting	26	 尼毕鲁 Tap4Fun
12	 悠星网络 Yostar	27	 途游游戏 TUYOO
13	 麦吉太文 Magic Tavern	28	 哔哩哔哩 Bilibili
14	 壳木游戏 CamelGames	29	 心动网络 X.D. Global
15	 友塔游戏 Yotta Games	30	 星合互娱 StarUnion

以上榜单来源于Sensor Tower 2022年1月全球App Store及Google Play商店之手游收入估算。



圖 1-5 中國手遊發行商收入排行榜。來源：Sensor Tower

目前市面上受大眾歡迎的遊戲，如哈利波特：魔法覺醒、原神、王者榮耀皆是由中國公司開發或發行，中國已經成為現今手機遊戲界的強權。而根據 Newzoo (2018) 數據統計，臺灣在 2018 年時已經成為全球第十五大電子遊戲市場，一千四百五十萬名臺灣玩家中，手機遊戲玩家占比超過百分之六十，其中願意在遊戲內消費的玩家占比達 78%。另一份 Google (2021) 的報告也指出，臺灣手機遊戲市場規模正以每年 4% 的速度成長，逐漸在全球遊戲市場中佔據一席之地。

第三節、電玩遊戲在地化

電玩遊戲產業與 IT 產業的發展息息相關，而 IT 產業的電腦軟體產品自 1980 年代起雖帶動了在地化產業的發展，但在早期對電玩在地化產業的發展影響不大，因為早期的遊戲大多以街機 (Arcade) 機台形式呈現，遊戲中的文本極少，幾乎無需翻譯，直到日本公司開始打入美國電玩遊戲市場時才開始出現出電玩遊戲在地化的需要。日本萬代南夢宮發行的《Pac-man》可說是遊戲針對美國市場進行在地化的先例 (Bernal-Merino, 2011)，遊戲中的角色名稱翻譯融合了譯者創意與英文的使用習慣，效果相當良好。

1980 年代家用遊戲機興起，雅達利 (Atari)、世嘉 (SEGA)、任天堂 (Nintendo) 的遊戲開始在市場上流行，廠商也意識到若自家產品可藉由在地化開拓海外玩家市場（如任天堂 1985 年發行的《超級瑪利歐兄弟》(Super Mario Bros.) 提供了五種語言，在海外市場大獲成功），將會有可觀獲利，電玩遊戲在地化產業便在此時立下發展的基礎。

1990 年代起，隨著遊戲產業市場規模持續成長，經在地化處理的產品成了遊戲公司的獲利保證，加上在地化產業逐漸成熟，其處理的範圍及語言種類變得更加多元，開始提供經翻譯的字幕、劇情文本與使用者介面，更甚者還將整個遊戲重新配音²。

2000 年代後，伴隨全球化浪潮席捲，遊戲在地化產業配合遊戲公司發展出了「同步發售」(Simultaneous Shipment, 簡稱 Sim-ship) 模式 (O'Hagan & Mangiron, 2013)，遊戲產品會在多國同步發售並提供針對各國市場在地化處理的版本，避免盜版或水貨分食自家產品市場，而此種銷售模式在今日已成為常態。

² 如微軟自 2001 年起發行的《最後一戰》(Halo) 系列遊戲皆有中文配音。

在當今各國緊密相連的現代社會，電玩遊戲在地化的範圍將持續朝加深加廣的方向邁進，除增加玩家滿意度與替品牌形象加分，另一原因是目前市面上「AAA」級遊戲（據安謀 Arm 詞彙庫定義³，3A 級遊戲是指投入高額預算研發，由知名代理商或大廠行銷之系列遊戲，且這些遊戲本身具極高知名度，往往能為遊戲開發商帶來龐大收益。）蔚為潮流，以近年市場上大受好評，由 Rock Star Games 開發，2018 年發售的主機平台遊戲《碧血狂殺 2》(Red Dead Redemption 2)，開發費用介於 3.79 億至 5.5 億美元之間 (Lennox, 2021)，其花費已大幅超越 2013 年同公司自行開發《俠盜列車手 V》(Grand Theft Auto V) 投入的 1.39 億美元，成為近代遊戲史上開發費用最高的遊戲。

近年興起的手機遊戲亦有「3A」化的趨勢，對於畫質、美術設計、地圖規模、角色建模與劇情文本的品質要求越趨嚴苛，例如由中國米哈遊 (miHoYo) 開發，2020 年上市的《原神》(Genshin Impact) 至 2022 年時累計投入的研發與行銷等經費已經超過 5 億美金 (Liang, 2022)，成為了目前市面上研發費用名列前茅的手機遊戲之一。面對此種趨勢，開發商勢必要透過海外市場的獲利才有可能在短時間內回收成本，所以在地化扮演的角色可說是日漸重要。

第四節、《少女前線》遊戲介紹

《少女前線》(Girls Frontline)是由中國上海散爆網絡科技有限公司 (SUNBORN Network Technology) 開發的一款策略角色扮演手機遊戲 (Strategy Role-Playing Mobile Game)，2016 年於中國正式上線，台灣及香

³ Arm 3A 級遊戲定義：<https://www.arm.com/zh-TW/glossary/aaa-games>

港為 2017 年，國際版伺服器則於 2018 年上線。《少女前線》將現實世界中的槍械以日系畫風少女呈現，融合角色扮演遊戲 (Role-Playing Game，簡稱 RPG)、抽卡遊戲 (Gacha Game)、視覺小說 (Visual Novel) 的元素，並聘請知名日本聲優為角色獻聲。玩家在此遊戲中除扮演劇情推動者外，還要投入資源抽選角色與裝備組成梯隊，強化角色技能與裝備數值才能順利通過難度逐漸提高的關卡，而玩家在遊戲開始前與通關後，可觀看由角色立繪、背景圖片及文字結合呈現的遊戲劇情。此遊戲的劇情文本量隨章節推進逐漸加長，此外，製作團隊每年夏季與冬季會藉由兩次大型活動撰寫主線劇情後續，每次文本字數皆以萬字起跳，加上固定節日活動劇情文本，因此該遊戲累積至目前的文本篇幅相當驚人。



圖 1-6《少女前線》遊戲畫面。2022 年 5 月 1 日擷取自 PC 端《少女前線》

《少女前線》為後末日 (Post-apocalyptic fiction) 科幻故事，背景設定在近未來的二十一世紀中期。2030 年，一處位於上海，故事中虛構地點「北蘭島」 (Beilan Island) 的遺跡遭到七名中學生誤闖，導致遺跡內的「坍塌

液」(Collapse Fluid) 向全球擴散，而「坍塌液」為強烈放射性物質，全球大多數地區在極短時間內遭到輻射污染變得不宜人居。為搶奪僅剩不多的生存資源，第三次世界大戰於 2045 年爆發，同時「自律人形」技術在此期間逐漸成熟，「鐵血工造」(Sangvis Ferri) 與「IOP」(Important Operations Prototype Manufacturing Company) 成為市場上主要的戰鬥及自律人形供應商。

戰爭期間以優良軍工產品聞名的「鐵血工造」戰後掌握了特殊人形技術，能夠生產高性能的「戰術人形」(Tactical Dolls，簡稱 T-Dolls) 代替人類作戰。2061 年，其工廠遭到一支特種部隊突襲，試圖搶奪核心 AI「伊萊莎」(Elisa)，鐵血工造創辦人「萊柯」(Lycoris) 中彈臨死之際啟動了防禦系統，伊萊莎控制廠內人形殺死了在場所有人，史稱「蝴蝶事件」。該事件後鐵血工造的人形開始向外擴張領土，同時無差別攻擊其他人類居住地，導致人類生存空間進一步被壓縮，因此，戰後由退伍軍人「克魯格」(Kryuger) 成立的私人軍事組織「格里芬軍事安全承包商」(Griffin & Kryuger) 便帶領 IOP 公司製造的戰術人形，擔起對抗鐵血工造的重任。

蝴蝶事件半年後，格里芬招募了一群人類戰術指揮官協助指揮戰術人形少女作戰，而由玩家扮演的「指揮官」在 2062 年於 794 號基地到任，遊戲劇情從此開始。

第二章、文獻探討

第一節、手機遊戲的定義

電子遊戲從上世紀發展至今，已經衍生出許多不同的形式，使用的載台也愈來愈多元化，從最初的大型電腦到現今市場上各類專為遊戲而生的主機，如 Switch、Xbox、PlayStation，可謂是百花齊放。而本文探討的手機遊戲其定義以及特色為何？據日本電腦娛樂供應商協會 (Computer Entertainment Supplier's Association, CESA) 2012 年發行的遊戲白皮書內容，手機遊戲可分為五種類型，分別為安裝於手機、智慧型手機、平板電腦內的電子遊戲。(見頁 15，圖 2-1)

一、內建型電子遊戲

「內建型電子遊戲」指不需另外下載或付費購買，硬體出廠時已事先安裝於系統內部的遊戲，最著名的例子為早年 Nokia 手機上搭載的《貪食蛇》(Snake) 遊戲。

二、大型多人在線及多人在線的電子遊戲

此種遊戲最大的特色為玩家在虛擬遊戲世界中遊玩或進行任務的同時，可以與許多不同的真人玩家進行互動，共同進行任務甚至是組成團體，如 2021 年發行的《二之國：交錯世界》(Ni No Kuni: Cross Worlds)。

三、競賽型態的網路遊戲

競賽型態的網路遊戲在近年來受到許多玩家喜愛，此種遊戲最大特色為玩家可以在各式各樣的虛擬競賽中相互競爭排名、積分獲得獎勵，同時得到成就感，如 2016 年發行的《傳說對決》(Arena of Valor) 及 2017 年上市的《絕地求生》(PlayerUnknown's Battlegrounds，玩家間以 PUBG 代稱)。

四、網頁遊戲

指的是透過網路瀏覽器進行遊玩的遊戲，大多是以奇幻、武俠故事做為賣點，如臺灣地區已於 2015 年結束營運的《桃園英雄傳》。

五、下載型的電子遊戲

與內建型電子遊戲相反，此種遊戲需玩家取得裝置後透過網際網路進行下載，下載過程可能需要付費，亦有可能是免費下載但遊戲中提供付費選項，如本篇論文探討的遊戲《少女前線》(Girls Frontline)。



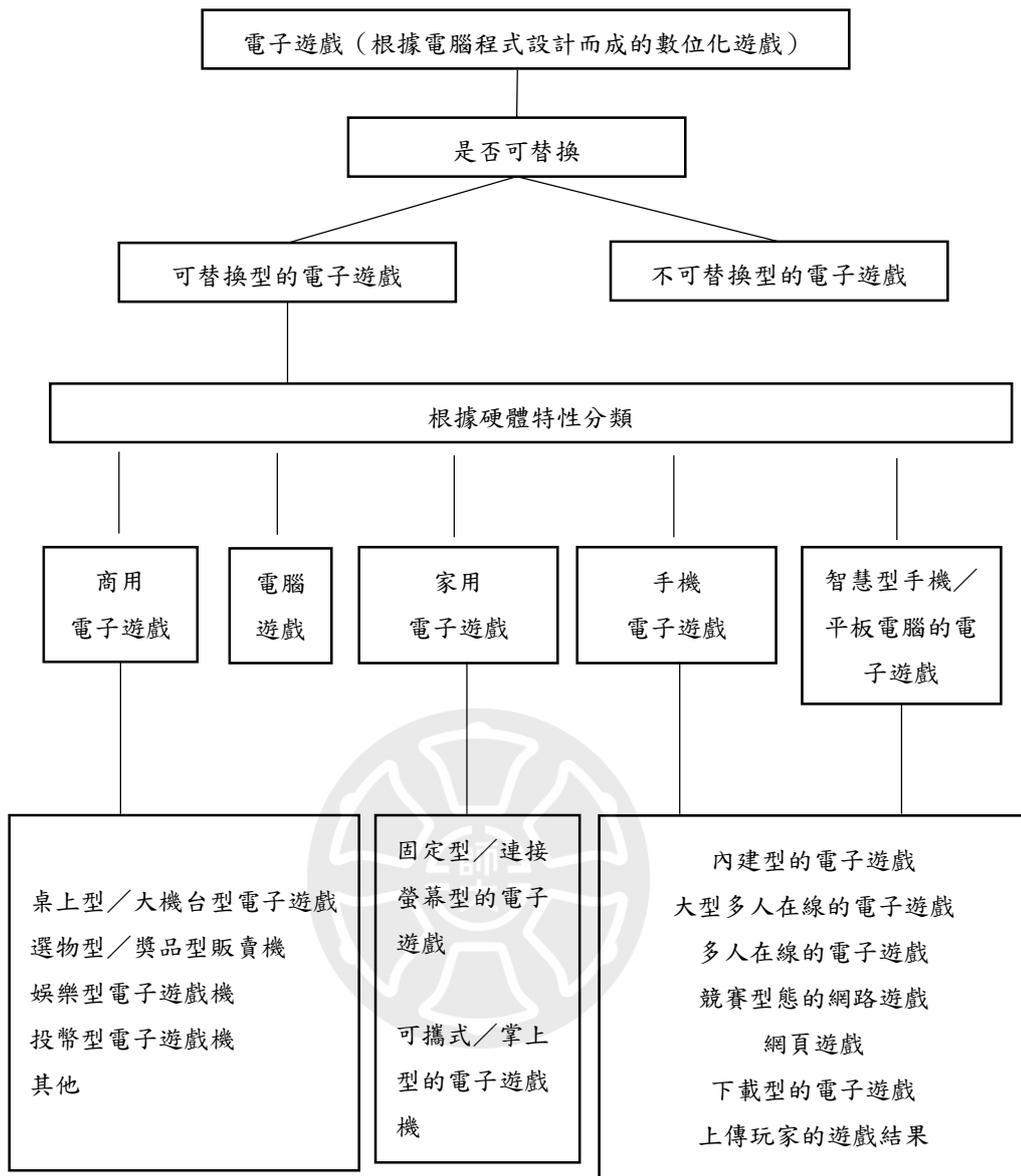


圖 2-1 筆者整理之電子遊戲類別。資料來源：引用自大瀧令嗣、陳彥夫、王嫻嵐 (2014，頁 23)

第二節、一般電玩遊戲在地化翻譯的挑戰

早年一般電玩遊戲（此處指電腦與家用遊戲主機平台）受限於技術，因此呈現的介面簡單，操作簡易，文本內容極少，需進行在地化翻譯的文

本大多為內容單純的說明文件，對於遊戲體驗的影響微乎其微，但隨著時代演進，遊戲的畫面、介面與劇情內容越趨龐雜且精緻化，需要處理的文本規模亦日漸龐大，使在地化翻譯變成相當浩大的工程，為確保全球市場的玩家都能跨越語言隔閡進行遊戲，遊戲公司多透過外包或自組在地化翻譯團隊，將遊戲內容原文轉換成銷售地區之語言。

玩家經常可以在遊戲的在地化翻譯中發現各種誤譯，或是翻譯內容不符合劇情當下的情境，舉例來說，筆者遊玩 2021 年上市的手機遊戲《蔚藍檔案》(Blue Archive)時，就經常觀察到翻譯的內容除了常見的錯字、誤譯，最令人目瞪口呆的是，劇情中有一幕敵人駕駛坦克車登場，其狀聲詞的翻譯居然是「咕咕咕咕咕咕咕咕—」，實在令筆者哭笑不得，而此遊戲的翻譯也讓玩家「夜喵貓貓咪貓」在臺灣知名遊戲論壇「巴哈姆特」發表抱怨討論串⁴，引起眾多玩家相當熱烈的回響。由此可見，在地化翻譯的成果大幅影響了玩家的遊戲體驗。電玩遊戲的在地化翻譯本來就非易事，過程中發生疏漏在所難免，譯者要在短時間內處理相當龐雜的內容，還必須面對諸多挑戰，筆者將從各個層面進行探討。

電玩遊戲在地化翻譯為 GILT 產業的一部份，四個英文字母分別代表全球化 (Globalization)、國際化 (Internationalization)、在地化 (Localization)、翻譯 (Translation)，筆者於本篇論文僅聚焦於「翻譯」本身，因為這是影響玩家遊戲體驗最為直觀的因素。現今的譯者雖然可利用電腦輔助翻譯工具 (computer-assisted translation tool，簡稱 CAT) 提高效率，並透過翻譯記憶 (translation memory，簡稱 TM) 統一用詞，減輕工作負擔，但是電玩遊戲的文本與技術類文件及文學作品相比，複雜性仍高出許多。Chroust (2007) 將在地化翻譯過程中需要顧及的元素分為圖中七個層面。

⁴ 巴哈討論串網址：<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=38898&snA=966>

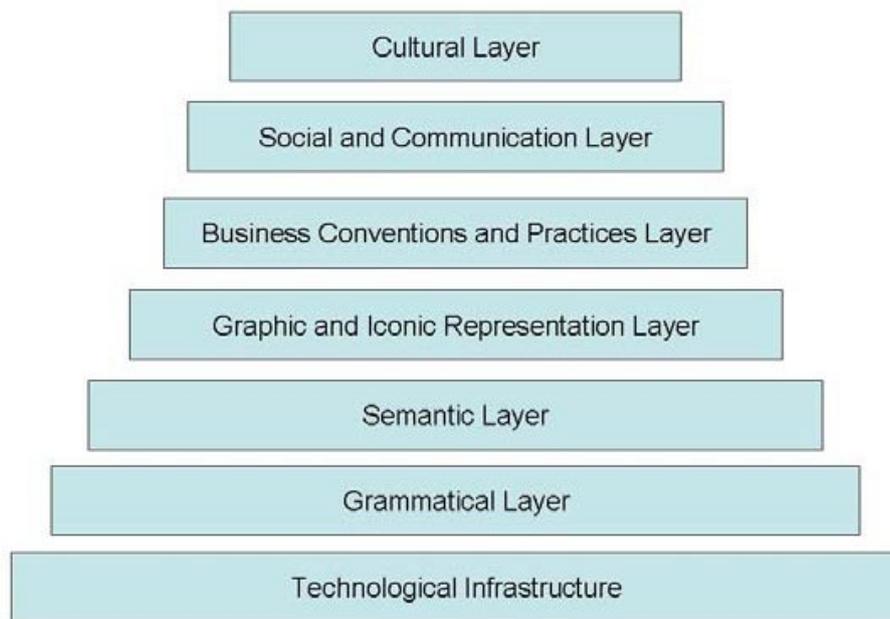


圖 2-2 在地化翻譯階層圖。來源：Chroust (2007, 頁 4)

一、技術架構層面 (Technological Infrastructure)

技術架構是一切的基礎，電玩遊戲開始進行在地化翻譯前便會先開始規劃，且相關工作將於在地化翻譯過程中持續進行。

二、文法層面／語義層面 (Grammatical / Semantic Layer)

文法層面包含文本內容的翻義，語義層面則包含表達方式、用字遣詞，如要選用技術性的語言撰寫，還是選用通俗語言、縮寫呈現。對於文本的處理原則，Chroust 指出了自身看法：「在文學類文本中變換風格是好事，但在系統領域中則偏好標準化文本，避免發生分歧或混淆。」(Chroust, 2007, p.3)

三、圖像與標示呈現層面 (Graphic and Iconic Representation layer)

此處是指遊戲官方網站或遊戲內的圖片、圖表或符號等元素，在地化

翻譯團隊須謹慎處理，並時刻與遊戲開發商溝通，否則相關變更可能會導致遊戲成品與預想的完全不同。

四、商業慣例層面 (Business Conventions and Practices Layer)

玩家對此方面較無直接的感受，但當在地化翻譯工作並非由遊戲公司負責，而是由其他公司向遊戲公司承接時，商業慣例對於遊戲公司及承包業務的團隊便相當重要。

五、社會與傳播層面／文化層面 (Social Communication / Cultural Layer)

社會與傳播層面以及文化層面兩者息息相關，負責在地化翻譯的團隊必須了解不同國家的文化背景與喜好，針對市場需求對遊戲做出調整。

即便在地化翻譯團隊翻譯時能夠釐清並考量到上述互相交錯的各個層面，對於「翻譯」這個核心議題而言，譯者仍然面臨重重挑戰與難題。

首先，譯者要面臨的挑戰是遊戲類型，被歸類在同一類型的遊戲即便性質相當類似，還是會有許多差異。Bernal-Merino (2007) 舉例，光是「射擊遊戲」就可以根據玩家遊玩時人稱視角的不同分成「第一人稱射擊遊戲」(first person shooters)與「第三人稱射擊遊戲」(third person shooters)，也能根據遊戲風格與節奏再分成「戰術射擊遊戲」(tactical shooters)與「純槍戰射擊遊戲」(shoot-em-ups)，亦有可能是如《英雄本色》(Max Payne) 綜合動作、冒險元素的射擊遊戲。

除了上遊戲述類型的區別，譯者還必須清楚面對的遊戲屬於何種領域，才能決定是進行大量研究熟悉該領域的知識並按照慣例翻譯，還是純粹發揮創意靈活翻譯，因為遊戲的故事背景有可能借鑑流行文化、電

影、文學作品、漫畫，甚至是運動項目。Bernal-Merino 談到，假設有一款遊戲是基於知名小說《王者之劍》(Conan the Barbarian) 進行製作，譯者就得先熟悉該小說故事的世界觀與慣例用詞等背景知識再進行翻譯，而非依靠自身的創意，因為該遊戲的玩家客群對於故事認知必定相當透徹，也會對遊戲成品的翻譯有高度期待，翻譯時若處理不當，便可能造成玩家不滿，甚至導致遊戲銷量不佳。相反的，若遊戲內容是基於原創，或是該遊戲內容對於銷售地區玩家是新穎題材，譯者便能夠發揮創意自由翻譯，例如翻譯遊戲《動物森友會》(Animal Crossing) 與 2023 年上市，以哈利波特世界觀為背景的遊戲《霍格華茲的傳承》(Hogwarts Legacy) 相比，前者翻譯時能發揮創意的空間較大。

譯者第二個要面對的挑戰還有電玩遊戲中各類型可翻譯資產，Bernal-Merino (2007) 將其分為八種，分別是手冊 (Manual)、讀我檔案(Readme file)、產品包裝(Packaging)、官方網站 (Official Website)、用於配音之對話 (Dialogue for dubbing)、用於字幕之對話 (Dialogue for subtitling)、使用者介面 (User Interface)、含文字的圖像 (Graphic art with words)。每一項資產功能不同，所需的翻譯策略亦不相同。然而此種分類方式並不完全，筆者在翻閱文獻時發現，O'Hagan & Mangiron (2013) 的分類方式較符合此次研究的目標。作者將遊戲內的文本根據其與遊戲世界的關係分為影音資產 (Audio and cinematic assets)、遊戲內文本資產 (In-game text assets)、美術資產 (Art assets) 四大類，接著再根據文本是否與劇情相關分「diegetic」與「non-diegetic」兩類。關於此次研究遊戲文本的歸類，筆者將於後續章節詳述。由於此次研究標的《少女前線》為手機遊戲，受限於使用平台性能限制與遊戲本身規模，翻譯資產的種類並不如一般的電玩遊戲多樣且複雜，因此探討的翻譯資產主要以遊戲內文本資產為主，例如使用者介面、劇情文本、道具描述等。

譯者第三個要面臨的挑戰為文本情境不足且內容破碎，Bernal-Merino 提到原因是通常遊戲中的故事進行順序是由玩家操作角色所觸發，並未有一定順序，而遊戲開發商為了讓玩家能夠進行此種非線性操作，會將文本內容嵌入遊戲程式的原始碼當中，而進行在地化翻譯時則會透過「表格」呈現遊戲內容，導致文本情境缺乏，另一位來自波蘭的譯者 Chojnowski (2016) 亦根據自身工作經驗提出相似看法，並以射擊遊戲《戰地風雲：惡名昭彰 2》(Battlefield: Bad Company 2)的文本內容舉例。

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 2-3 翻譯工作情境示意圖。來源：Chojnowski (2016，頁 88)

譯者工作時取得的僅有這張圖表，完全無法得知遊戲中的任何情境或說明，Bernal-Merino 則認為，表格很適合呈現資訊，但並不適合敘述故事，若譯者已經習慣在文本情境清楚的情況下工作，便會對電玩遊戲翻譯的方式感到厭惡。

最後，譯者第四個要面臨的挑戰是遊戲程式中的「變數」(variables)，因為並非所有遊戲都是透過線性方式遊玩，而是由玩家觸發才能進行，因此在進行在地化翻譯時此點顯得格外重要。Bernal-Merino 舉例，假設有一款多人策略類遊戲，玩家所屬的國家之間可以互相征戰，當其中一位玩家遭受攻擊時，系統會顯示訊息「/n nameofnation /n is attacking you!」（/n 國家名稱 /n 正在攻擊您！）提示該名玩家，因此有

可能出現以下訊息，如「Rome is attacking you!」（羅馬正在攻擊您！）或「The Vikings is attacking you!」（維京人正在攻擊您！），前者在文法上並無問題，但後者卻出現複數主詞但動詞為單數型態的錯誤，因此譯者轉換該訊息語言時除了需注意句法和句型結構，也需注意目標語言的文法，如單複數與陰陽性，才能正確傳達資訊。

上述提及的是較基礎的變數型態，另一種較複雜的是以字串連接 (concatenated string) 型態呈現，以遊戲《吉他英雄 II》(Guitar Hero II) 為例，玩家通關後，遊戲內報紙的頭條會顯示例如「Incredible performance from the Boyz at the Plaza!」的訊息，而程式碼字串則會是「<ADJ> <NOUN> from <BAND> at <VENUE>!」，括弧中的內容為變數，會根據玩家表現與得分有所變化，因此也可能產生「Poor show from the Boyz at the Plaza!」或「Unique concert from Claxon5 at the Coliseum!」等訊息。Bernal-Merino 提到，此種字串型式適用於中、英等分析型語言 (analytic language)，但應用於合成語言 (synthetic language) 時容易發生錯誤，因為此種語言對代名詞、形容詞、動詞等的一致性要求較高，而且若遊戲的字串型態無法符合目標語言的句型與句法結構，譯者將會相當為難，可採用的策略也相當有限，最終產出不自然的語言。

Bernal-Merino 表示，目前尚未有明確標記這些變數的方式，且各個遊戲包含的變數也有所不同，一切端看各項專案拿到的軟體開發工具套件 (software development kit, 簡稱 SDK) 內容而定，譯者工作時須避免更動遊戲程式碼中的內容，否則會導致遊戲無法順利運行。

總結而言，電玩遊戲譯者進行在地化翻譯前要先對遊戲類型與題材有所認識，並具備相對應的背景知識，接著清楚辨別遊戲中的各項可翻譯資產，並且在以表格呈現，缺乏情境的狀況下進行翻譯，最後還須注意避免更動到遊戲程式碼中的程式碼與字串，因此可謂挑戰重重，並非輕鬆

的工作。

第三節、手機遊戲的差異與翻譯《少女前線》的挑戰

手機遊戲與前一節所述電玩遊戲的第一種差異在於，目前 App Store、Google Play 兩大應用程式商店服務相當完善，任何智慧型手機要取得遊戲的門檻極低，玩家可以先免費下載嘗試，再決定是否購買遊戲中的遊戲內購品項 (In-game Purchase)，而且智慧型手機小巧便於攜帶，隨時皆可遊玩，若能搭配合適的在地化策略，其觸及的受眾人數將再大幅提高。相比之下，家用主機或個人電腦的普及性不及智慧型手機，而且重量與尺寸較大，不可能隨身攜帶，加上此類型的遊戲大多要求玩家先付費買斷才可遊玩，提高了取得門檻。

第二種差異是控制方式與使用介面，一般電玩遊戲通常透過滑鼠、鍵盤操作，更甚者還能連接控制器 (controller) 進行操作，控制方式較為複雜。手機遊戲則簡化許多，透過手指點擊螢幕操作，遊戲可能設計為直式 (portrait) 或橫式 (landscape)，單手或雙手皆可操作。



圖 2-4 直式手機遊戲。來源：<https://gameanalytics.com/blog/mobile->

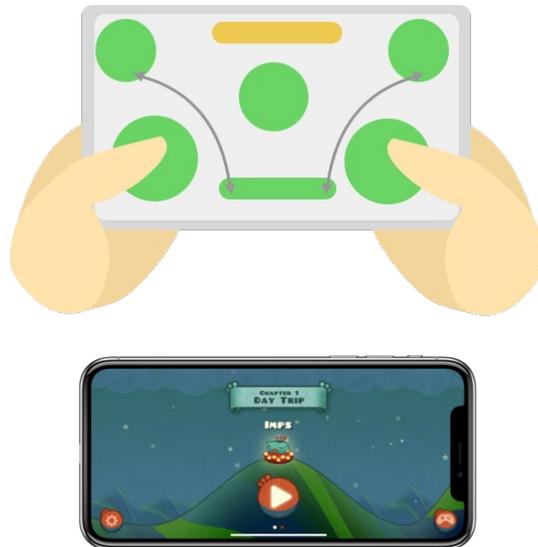


圖 2-5 橫式手機遊戲。來源：<https://gameanalytics.com/blog/mobile-desktop-ui-design/>

電腦與家用遊戲機可透過鍵鼠及控制器的按鈕完成非常精細的操作，介面也可透過螢幕完整呈現，因此複雜的使用介面對玩家的影響甚低。然而，手機遊戲不論直橫式或單雙手進行操作，都僅能透過手指點擊或滑動螢幕，且部份區域的螢幕手指較難觸及，部份介面亦可能遭手遮擋，因此介面中塞入過多選項或按鈕會造成玩家操作困難。

《少女前線》屬橫式手機遊戲，介面主要按鈕採簡潔明瞭的塊狀化設計並集中於右側，左側是可切換的角色立繪⁵，上方橫列顯示玩家擁有的資源，次要按鈕則橫列於下方，玩家可快速識別每個按鈕的位置與功能。此種介面設計代表開發者無法塞入過多文字內容，且字體必須顯眼，若要對其進行在地化翻譯，這會是第一項挑戰。

⁵ 源自日文「立ち絵」，指遊戲中的單一角色人物肖像。



圖 2-6 《少女前線》介面。2022 年 7 月 17 日擷取自 PC 端《少女前線》

第二項翻譯的挑戰則是《少女前線》的劇情文本字數呈現方式，同時也是其獨特之處。由於結合了視覺小說的特色，劇情播放時螢幕下半部會出現對話框並顯示文字，類似影視字幕，因此可顯示字數與句子長度會受到限制。此外，《少女前線》是一款故事相當複雜且世界觀完整的遊戲，主線劇情從序章到第十三章，加上每年寒暑假大型活動的劇情，總計已超過一百萬字，目前還在持續成長中。目前市面上少有此種非常注重劇情敘事且文本字量破百萬的手機遊戲，要如何在字幕字數與長度受到限制的情況下，將故事清楚地告訴玩家，將會是在地化翻譯的一大挑戰。



圖 2-7 《少女前線》劇情呈現方式。2022 年 7 月 17 日擷取自 PC 端《少女前線》



第三章、 應用理論與研究素材

第一節、文本類型歸納與遊戲世界的關係

第二章提到電玩在地化翻譯過程中會因為遊戲平台或類型不同而遭遇各種不同挑戰，因此事前確立目標及辨明各類文本功能就變得至關重要。筆者在此節將以 Vermeer、Reiss、Nord、紐馬克與韋努第等人的理論為基礎，釐清遊戲中文本的目的、類型與策略，套用 Mangiron 與 O'Hagan 的理論說明文本在遊戲世界中的關係，並用於後續研究素材的歸類。

一、Vermeer 目的論 (Skopos Theory)

Reiss & Vermeer (2014) 的書中，Vermeer 提到，任何行動背後是一連串的動機與「目的」，此兩者會受當下所面臨的情況影響，最終導致截然不同的「結果」。Skopos 一詞為希臘文的「目的」，此處專指翻譯的目的，因翻譯本身也是一種行為，譯者行動的當下必須先考量來源語轉換至目標語最終要達成的目的為何，再採取行動。

電玩在地化翻譯也不例外，譯者在事前需先清楚了解譯文的目標受眾（例如遊戲玩家）類型，並決定目的為何，接著根據此目的檢視來源語文本中提到的背景知識是否會阻礙目標語受眾理解，在進行調整和處理之後，達成最初設立的翻譯目標。

二、Reiss 文本類型與功能分類 (Text Types)

根據文本功能與種類不同，Reiss 將其分為三類：

(1) 資訊類文本 (informative text)：主要用於提供資訊，內容以事實、知識為主，翻譯時必需行文通順，邏輯清楚，以簡單明瞭的方式進行呈現。

(2) 表達類文本 (expressive text)：此文本主要用於表達創意與美感，必需要讓讀者能感受到內容的美，翻譯時傳達原文的藝術形式與美是譯者的工作重點。

(3) 操作類文本 (operative text)：此種文本旨在於讓讀者有反應並採取行動，必須影響讀者行為，翻譯時需注意觀點的表達並讓譯文保有原來的效果。

然而在電玩遊戲中，文本的功能和類型會重疊，因此單一文本可能具備多種類型文本的特徵，並不如 Reiss 的理論中各類文本壁壘分明，應用於電玩遊戲的文本分析時需多加注意。以此次研究的遊戲《少女前線》為例，由於遊戲角色是以現實中存在的槍械為背景設計，製作組經常會發揮創意，將該槍械的開發過程或歷史編撰成此角色的經歷，並以此塑造個性，因此「角色介紹」這項翻譯資產即兼備了資訊類文本與表達類文本的特色。

三、Nord 的翻譯綱要 (Translation brief)

以上述 Vermeer 及 Reiss 的論點為基礎，Nord (2005) 提出翻譯綱要的概念，認為翻譯活動開始前必須考量以下幾點：

- 文本的預期功能 (the intended text functions)
- 目標語文本的受眾 (the target-text addressees)
- 接受該文本的時間與地點 (the prospective time and place of text reception)
- 文本的傳播媒介 (the medium over which the text will be transmitted)
- 製作與接受文本的動機 (the motive for the production or reception of the text)

透過以上幾點，譯者便能對文本進行通盤分析，並擬定翻譯策略，同時也將作為筆者分析此次研究材料時的一項根據。

三、文本與遊戲世界的關係

以上述理論作為基礎，接著要釐清電玩遊戲中文本與遊戲世界的關係，而「敘事」(diegesis) 一詞便是用於區別遊戲中文本的重要概念。「敘事」(diegesis) 源自於電影理論術語，指的是影視作品中與劇情相關的敘事本身，後來被電玩研究學者使用，用來指該文本是否與遊戲的劇情有關，例如 Newman (2004) 將遊戲中與遊戲劇情相關的文本歸類為 diegetic，無關的則稱為 non-diegetic。O'Hagan & Mangiron (2013) 沿用此概念，並進一步對電玩中的文本做了更詳盡的分類，例如遊戲中角色之間的對話、主線劇情文本為 diegetic，使用介面、選單、幫助訊息等為 non-diegetic。因此篇研究與電玩在地化翻譯有關，因此參照徐昊 (2016) 的中文翻譯，使用「敘事結構內」(diegetic) 與「敘事結構外」(non-diegetic) 指稱，作為本篇研究所使用文本的分類基礎。

第二節、紐馬克的語義及溝通翻譯

從西元一世紀起，進行翻譯時要使用直譯 (Literal Translation) 或是意譯 (Free Translation) 一直是困擾人們的難題。到了十九世紀初期，只求意義 (message) 不求形式 (form) 的風氣蔚為潮流，到了後期甚至走向極端，人們認為文化差異是一道不可跨越的門檻，因此翻譯必須要完全直譯才行。

彼得·紐馬克 (Peter Newmark) (1988) 認為，不論是直譯還是意譯，兩者皆未考慮翻譯目的、文本類型以及讀者種類，因此他提出八種翻譯方式，製作成以下 V 型圖表：(Newmark, 1988:45)

SL emphasis	TL emphasis
Word-for-word translation	Adaptation
Literal translation	Free translation
Faithful translation	Idiomatic translation
Semantic translation	Communicative translation

圖 3-1 Peter Newmark 的八種翻譯方法圖。來源：Newmark (1988，頁 45)

圖表中愈靠左邊的譯法愈貼近來源語，愈靠右邊的譯法則愈貼近目標語，且方法的相隔距離代表翻譯方法之間的差距。此張表格從上而下來看，字對字翻譯 (Word-for-word translation) 與改編 (Adaption) 之間距離最遠，所以差異最大；接著是直譯 (Literal translation) 與意譯 (Free translation)；再者為忠實翻譯 (Faithful translation) 及 (Idiomatic translation)；最下層的語義翻譯 (Semantic translation) 及溝通翻譯 (Communicative translation) 差異則最小。

Peter Newmark 認為僅有語義翻譯和溝通翻譯可以達成精準 (accuracy)、精簡 (economy) 的翻譯目標。語義翻譯會因為追求目標語的美感而犧牲部分語義，而且翻譯過程中較不重要的文化相關詞彙會被文化中立或功能性詞彙取代，而且可能會為顧及目標語讀者做出部分妥協。溝通翻譯則強調帶給目標與讀者的涵義要與來源語讀者所接收到的一致。此外，紐馬克還將文本分為表達 (expressive) 文本（如文學作品，以表達美感為主）、資訊 (informative) 文本（如工具書，以傳遞訊息為主）、呼籲 (vocative) 文本（如公告，以呼籲功能為主）三類，呼應了 Reiss 的文本分類概念，並認為第一種類型文本適用語義翻譯，而後兩者適用溝通翻譯，將兩者交互使用才能達成最好的翻譯效果。

《少女前線》遊戲中的部份文本帶有表達文本與資訊文本的特色，同

時又強調帶給使用英語的玩家語中文玩家相同的感受，因此將採用語義翻譯與溝通翻譯策略進行探討。

第三節、韋努第的歸化及異化翻譯理論

歸化與異化的相關論述以 Venuti 在其著作《The Translator's Invisibility》中撰寫的內容最具指標性，他引用德國神學家及哲學家 Schleiermacher 的觀點：「翻譯僅有兩種可能，第一種是譯者盡可能保持作者不動，讓讀者朝作者靠攏；第二種是譯者盡可能保持讀者不動，讓作者朝讀者靠攏。(There are only two. Either the translator leaves the author in peace, as much as possible, and moves the reader towards him; or he leaves the reader in peace, as much as possible, and moves the author towards him.)」(Venuti, 1995, p. 19)。第一種是異化翻譯法，在電玩遊戲中呈現的形式為進行在地化翻譯的過程時，盡可能保有遊戲中的外國元素，例如遊戲中的某些物件或名稱直接沿用原文不進行翻譯。第二種指的是歸化翻譯法，採用此種策略時，譯者會盡可能設法將遊戲中原有的外國元素改造，使內容更符合目標語域 (locale) 的文化與使用習慣。

電玩遊戲隨著科技演進的日新月異，遊戲中呈現的文本已經不再侷限於遊戲簡介與遊戲方式說明等簡單內容，而是加入完整的故事劇情，且採用與電影相同的過場動畫 (cut scenes) 手法呈現內容。此外，根據 O'Hagan (2009) 的說法，現今的遊戲打造出一種多模態 (multimodal) 且具備多元符號 (polysemiotic) 的環境，玩家能在遊戲中透過各式不限於文字的溝通管道與各式各樣的媒介進行互動，可見遊戲包含的要素隨時間發展逐漸增加且日益複雜。

對電玩遊戲在地化翻譯的譯者而言，翻譯工作開始前得先分清遊戲種

類，了解文本類型、功能與目的，才能以此為根據規劃合適的翻譯策略。

然而，將遊戲中的來源語文本翻譯至目標語時必定會陷入兩難，那便是翻譯要完全以玩家是否能理解為主的「歸化」策略，還是要適度保留原文的異國特色的「異化」策略，這也是此篇研究要討論的重點之一。

第四節、研究素材歸類

先前章節提到，O'Hagan & Mangiron (2013) 根據文本與遊戲世界的關係，將可翻譯資產進行歸納，以表格分成影音資產、遊戲內文本、美術資產、遊戲外副文本四大類，而徐昊將此表格譯為中文，用於探討 Rockstar Games 發行的《俠盜獵車手 5》(Grand Theft Auto V)。

《少女前線》具有視覺小說的特點，文本字量龐大，因此將專注於探討該遊戲的遊戲內文本資產。以下筆者將選擇遊戲中玩家最常接觸的文本，參考徐昊 (2016) 翻譯製作的表格，套用至本次研究用到的文本進行分類並描述特徵。

表 3-1 遊戲文本分類及描述

與遊戲世界的關係	翻譯資產	文本功能與描述	特徵／翻譯綱要	翻譯重要性與策略
遊戲內文本資產				
敘事結構內	主線劇情文本（前六章）	表達、資訊類文本兼具，描述遊戲主要劇情，製作組撰寫時常加入創意元素。	內容由角色之間的對話組成，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。

敘事結構 外	角色介紹	表達、資訊類文本兼具，內容呈現每個角色的自我介紹及個性。	配合空間限制，清楚且正確提供資訊，並加入創意元素。	除提供正確資訊，亦需發揮創意與遊戲劇情、相關歷史背景結合。
敘事結構 外	成就名稱	表達、資訊類文本兼具，描述取得成就所需的條件，製作組為成就取名時常加入創意元素。	清楚且正確提供資訊，並加入創意元素。	取名時除發揮創意，亦需盡可能與遊戲劇情結合。

第五節、擷取方式及挑選準則

此次研究取得之中文文本是筆者實際遊玩《少女前線》繁體中文版時逐字擷取獲得，英文文本則是擷取自國外網站、英文版遊戲及 YouTube 其他玩家錄製的遊戲文本，將所有中英文本彙整成文字檔後進行對照，並於過程中找出值得分析之處。《少女前線》於 2016 年上市，至筆者撰寫此篇論文的當下已經超過六年，該遊戲最大特色在於世界觀架構龐大且完整，主線劇情每年會透過更新的方式續寫，外加每次逢年過節釋出的限時活動劇情，文本字數已突破百萬，筆者因時間與能力限制，僅擷取部分遊戲內容文本進行研究。

從第二章的論述可得知，電玩遊戲進行在地化翻譯的過程挑戰重重，不但要面對文本情境不足的問題，還需考量數量繁多與各式各樣的翻譯資產，不僅如此，《少女前線》是手機遊戲，介面空間相當狹小，要如何在有限空間中盡可能完整地將原先的中文遊戲體驗與訊息傳遞給使用英語的玩家，相當考驗譯者應用的翻譯策略，這也是筆者注意的焦點。研究中英版本遊戲的過程中，筆者將過濾所選範圍文本，除挑出實例以分析翻譯策略，若發現英文文本與中文文本所傳遞的訊息有落差造成玩家理解不同，

或是有值得探討的策略與現象可分析，便會納入本論文第四章的討論範圍。



第四章、文本譯例分析

第一節、主線劇情文本

《少女前線》的主線劇情文本具表達功能，是該遊戲訴說故事的主要媒介，目的是幫助玩家能有身歷其境的遊戲體驗並於過程中架構世界觀，而劇情敘事由大量角色間對話組成，以較不正式的口語風格撰寫，因此文法正確性並非必要條件。

劇情播放時以背景圖結合人物圖像及字幕的方式向玩家呈現，為配合介面限制，同一角色的說話內容則會被分成多個短句，而筆者為方便分析已視情況將其合併。由於主線劇情中幾乎不見以正式風格撰寫的文學內容，因此筆者所挑選的譯例以角色在故事中的對話為主。

《少女前線》主線故事目前共十三章，此章節的研究譯例擷取自前六章的劇情。故事一開始，格里芬的人形技術提供者，同時也身為 16Lab 首席技術人員的「帕斯卡」，派遣 M4A1、M16A1、M4 SOPMOD II、AR-15 四名戰術人形組成之「AR 小隊」前往位於敵方勢力「鐵血工造」人形佔領區的「3 號安全屋」，希望能取回鐵血人形失控前的重要資料。然而，鐵血也希望取得該筆資料，便待 AR 小隊取出資料準備撤離時派遣頭目級人形追擊。因情況十分危急，AR 小隊決定分頭行動轉移敵方注意，並由隊長 M4A1 趁此機會前往私人軍事公司「格里芬」轄區求援，稍後整支小隊在玩家扮演的格里芬「指揮官」協助下重逢。然而好景不常，AR-15 在先前的行動過程中遭到鐵血植入病毒程式，導致格里芬基地位置曝光並遭受襲擊，為了保護同伴，她決定自行脫離小隊和格里芬隻身面對敵人，於最終時刻引爆炸藥替小隊成員斷後，從此生死未卜，前六章劇情於此告一段落。劇情中段遊戲製作組以特別活動的方式敘述了鐵血是如何讓 AR-15 感染

病毒的過程，以及「404 小隊」在過程中所參與的作戰故事，在此亦有收錄部分內容。

筆者經過濾文本後，將可能影響遊戲體驗或理解的內容分類整理於下方表格呈現，並解釋《少女前線》主線劇情文本使用的翻譯策略。



圖 4-1 《少女前線》主線劇情章節示意。2022 年 8 月 9 日擷取自 PC 端《少女前線》

增譯法

「增譯法」主要是為符合譯文的文法、用語習慣而增加原文中所沒有的字詞，目的是使文句更加流暢自然。增加何種字詞視情況而定，可能為動詞、名詞、形容詞等，此處的譯例則增加了主詞。

表 4-1 劇情文本譯例一

原文	譯文
一個月前，S09 區爭端地帶…	A month ago, in a territory of dispute

	in Area S09...
M4A1: 當前時間 0559，天氣不錯。	M4A1: Current time is 0559, the sky is clear.
M16A1: 開始吧，M4	M16A1: Let's get cracking, M4.
M4A1: 帕斯卡，這裡是 AR 小組。	M4A1: Persica, this is the AR Team.
M4A1: <u>已經成功潛入到鐵血轄區</u> <u>集合點 A，座標 V6J69-HJYRV。無</u> 風，視野良好。	M4A1: <u>We have already reached</u> <u>coordinates V6J69-HJYRV,</u> <u>Rendezvous Point A in Sangvis</u> <u>territory.</u> There is no wind, and the view is clear.
M4A1: 重複任務目標——搜索名為 【萊柯】的履歷和研究資料，並發 送回 16LAB。	M4A1: Repeating mission objective——Search for all histories and research data signed with the name “Lyco” and bring them back to 16LAB.
M4 SOPMOD II: 那…我們從哪開 始呢?	M4 SOPMOD II: Then...where should we start?
STAR-15: <u>先占領一座指揮部，入侵</u>	ST AR-15: <u>We'll take over a</u>

<p><u>鐵血資料庫，獲取情報。</u></p> <p>M4A1:目標是那邊的指揮部。AR 小組，行動開始。</p>	<p><u>command post first and hack into the Sangvis database for the information.</u></p> <p>M4A1: Our target is the command post over there. AR Team, operation commence.</p>
--	--

來源：第一戰役 0-1

此段對話節錄自主線劇情文本序章開頭，AR 小隊按照帕斯卡的指示抵達位於鐵血佔領區的目標地點，在前往 3 號安全屋回收資料前向總部回報並擬定計畫。

此譯例採用的「增譯主詞」是中譯英常用之策略，並與修正策略並列為《少女前線》主線劇情文本中最常見的翻譯策略。在英文的句法結構中，形成句子需要主語 (Subject)、謂語 (Verb)、賓語 (Object) 三項要素，每一項都缺一不可，然而中文句法結構則正好相反，只要上下文語意清晰且連貫，便可在後續段落中省略主語，根據這一語言特性，中文被歸類為「代詞脫落語言」(Pro drop language)，而英文則屬於「非代詞脫落語言」(Non pro drop language)。

分析譯例中底線標記之第一句原文「已經成功潛入到鐵血轄區集合點 A，座標 V6J69-HJYRV。」，可得出此句中執行潛入動作的主語為「AR 小隊」或「我們」，中文字語玩家根據上下文意已經知道整段對話中的主語皆為 AR 小隊，後續句子中便直接將主語省略，但英文在形成句子時，主語是句構中不可或缺的元素，需使用代名詞「We」作為主語填補這一空缺，最終按照文意譯出「We have already reached coordinates V6J69-HJYRV, Rendezvous Point A in Sangvis territory.」。同理可證，「先占領一座指揮部，

入侵鐵血資料庫，獲取情報。」此句中文結構中要執行佔領與入侵動作的主語也是 AR 小隊，因此英譯版亦增譯代名詞「We」填補句構中主詞的空缺。

減譯法

「減譯法」是指依據譯文用語的句法、修辭習慣等刪去某些原文中的字詞不譯，使譯文能更加簡潔。此處的兩個譯例是為配合手機遊戲有限的螢幕空間，譯者在不影響理解的前提下，以簡潔概要的手法將原文文意縮減。

表 4-2 劇情文本譯例二

原文	譯文
<p>UMP45：各位，久等啦。 我回來了，順便帶來一位格里芬的夥伴——</p>	<p>UMP45: Sorry to make you wait ladies. I'm back, and I've brought a friend from Griffin with me.</p>
<p>SPP-1：大…… 大家好，我是 SPP-1……</p>	<p>SPP-1: H-hello...everyone, I'm SPP-1...</p>
<p>HK416：……</p>	<p>HK416: ...</p>
<p>SPP-1：……（害怕）</p>	<p>SPP-1: ...(Scared)</p>
<p>HK416：你什麼時候好心到收留迷路的小朋友了，45。</p>	<p>HK416: Since when did you become kindhearted enough to look after lost</p>

	children,45?
UMP45 ：從我們需要她的時候，對不對，SPP1？	UMP45 : Ever since when we needed her. Isn't that right, SPP-1?
SPP-1 ：嗯，我是..... 駐守在 S06 區的偵察員.....	SPP-1 : Yes, I'm...the scout assigned to Area S06...
UMP9 ：哈哈，之前的隱形運輸機和鐵血頭目的情報，都是你提供的囉？	UMP9 : Haha, so you were the one that provided us with the information on the stealth aircraft and the S.F. Ringleader earlier?
SPP-1 ：是..... 原本有位精英人形在保護我，只是她後來.....	SPP-1 : Yes... I originally had an elite T-Doll escorting me, but she...
HK416 ：她後來犧牲了，或者失蹤了..... <u>又一則拍給公益組織的小故事</u> 。但是你的價值呢？45 為什麼要把你帶過來？	HK416 : Died or went missing, right? <u>Another sob story</u> . And what is your purpose here? Why did 45 bring you back with her?
G11 ：別太兇了，416， <u>難得她肯和我們說話呢</u> 。	G11 : Don't be mean, 416. <u>We're lucky that she's here to help</u> .
HK416 ：(嘆氣) 我是為了她好， <u>如</u>	HK416 : (Sigh) I'm only looking out

果你想起 45 之前是做什麼的.....	for her. If you consider what 45 put us through earlier...
----------------------	--

來源：魔方行動 1-2

此段對話節錄自主線劇情第五章及第六章之間的年度特別活動「魔方行動」劇情，主要講述 404 小隊接受格里芬雇傭執行夜間作戰任務，目標是找尋讓 AR-15 感染惡意程式的干擾裝置，然而任務並不順利，404 小隊因此決定請求格里芬派駐此區的偵查員 SPP-1 協助。

此譯例採用「概要式減譯」翻譯策略，譯者從中文較為冗長的篇幅中提取核心訊息，再按照文意以英文使用者能理解且接受的方式翻譯，如此便可以精簡扼要的方式呈現。

中文以底線標記的句子「又一則拍給公益組織的小故事。」是 SPP-1 告訴 404 小隊她的護衛因不明原因失蹤這件事時，HK-416 用此句話以拐彎抹角的方式嘲諷對方，這是中文的特色之一，而使用中文的玩家看見這段對話幾乎都能夠明白「給公益組織的故事」通常是指溫馨或讓人流淚的事物，因此譯者直接使用這項核心訊息，精簡後譯成「Another sob story.」。

同理可證，第二句「難得她肯和我們說話呢」表面上似乎是指「SPP-1 願意與 404 小隊說話」這件事，但實際上的核心訊息是「SPP-1 願意提供協助」，因此譯為「We're lucky that she's here to help.」。

最後一句「如果你想起 45 之前是做什麼的.....」則較為特殊，由於該句傳達的訊息並不清楚，無法僅從此處的文意推導核心訊息，需結合先前的故事劇情理解。UMP-45 擔任 404 小隊的隊長，帶領成員執行高風險作戰任務，經常會使整個小隊陷於困境之中，這次的任務也不例外，而 HK-416 並不希望讓 SPP-1 面臨此種情況，才会有此段對話。由此得證，此段話的核心訊息是「UMP-45 先前經常讓我們陷入困境」，譯者便譯為「If you

consider what 45 put us through earlier...」，而根據 Macmillan Dictionary 的定義，put someone through something 有讓人陷入困難之意，符合所要表達之核心訊息。

表 4-3 劇情文本譯例三

原文	譯文
<p>獵手：她們和 AR 小組不同，你確定頭目不會拋棄她們？</p>	<p>Hunter: 404 and AR Team are different, though. How do you know their boss won't write them off as a loss?</p>
<p>銜尾蛇：我確定，正因為她們是 404。人會在危難之中背叛朋友，但是很難在有利可圖時亂丟棋子。</p>	<p>Ouroboros: Exactly because they are 404. Humans will betray friends in times of hardship, but they will not abandon pawns while they're still valuable.</p>
<p>獵手：銜尾蛇..... 那我呢？<u>為什麼你不選用更強大的人形，而是重啟了埋在廢墟之下的我呢？</u></p>	<p>Hunter: Ouruboros... Then, what about me? <u>Why not pick up a stronger Doll to work for you? Why did you rescue me?</u></p>
<p>銜尾蛇：因為你經歷過失敗，復仇令你尤為殘酷，而屈辱讓你更加謹慎。對抗格里芬，你就是順手的棋</p>	<p>Ouroboros: Because you have experienced failure. You will be more cruel in vengeance, and you will be</p>

<p>子。那麼你..... 打算讓我失望嗎？</p> <p>獵手：.....</p> <p>不，我不會背叛你，銜尾蛇。我..... 現在就前往哨站。</p>	<p>more cautious after suffering humiliation. It is evident that you are the perfect choice against Griffin. Now, my question to you is... Will you disappoint me?</p> <p>Hunter:</p> <p>No, I will not betray your expectations, Ouroboros.</p> <p>I'll leave for the outpost now...</p>
--	--

來源：魔方行動 1-1

此段對話節錄自主線年度劇情活動「魔方行動」，鐵血頭目級人形「銜尾蛇」找回在先前章節中被 AR 小隊擊殺的鐵血頭目「獵手」，並要求她幫忙對付 404 小隊，但銜尾蛇經常為了達成任務拋棄同伴，因此獵手便提出質疑。此譯例採用「減譯內容」翻譯策略，與上述提及的概要式減譯策略類似，譯者僅提取原文中的核心訊息，並以簡短方式呈現，而差別在於譯者對文意進行部分刪減。

譯例中「為什麼你不選用更強大的人形，而是重啟了埋在廢墟之下的我呢？」此段話譯者若直接按照原文翻譯並不會產生任何問題，而譯者選擇解析「重啟了埋在廢墟之下的我」這段話的核心訊息，並以另一種角度推導出「銜尾蛇救出獵手」的解讀，刪去原文中不必要的片段，最終以減譯方式呈現並譯成「Why not pick up a stronger Doll to work for you? Why did you rescue me?」。

據筆者推測，譯者在此處選擇減譯內容之翻譯策略的可能原因是為了

減輕玩家理解上的負擔。由於「獵手」這名角色在主線劇情第三章時就被 AR 小隊擊殺，並未於後續章節中再度出現，而魔方行動劇情發生的時間點介於主線劇情第五章及第六章之間，外加魔方行動劇情釋出時間點與第三章開放的時間相隔已久，玩家很可能頓時間無法想起該名角色，因此譯者才決定使用減譯內容的翻譯策略讓玩家觀看劇情時更加輕鬆。

修正法

「修正法」指對譯文進行語意或語序的調整、修正，雖結果可能會與原文不一致，但是能使目標語使用者更容易理解內容。以下的譯例即包含修正原文內容、賓語、調換語序等修正法的應用。

表 4-4 劇情文本譯例四

原文	譯文
SOPMOD II ：哈哈，不覺得很有趣嗎?就像是在尋寶一樣!	SOPMOD II : Hehe, isn't that fun? It's like a treasure hunt!
??? ：是啊，多謝你們，寶藏終於得手了。	??? : Indeed. Thanks to you, the treasure is finally ours.
代理人 ：鐵血工造，“代理人”，恭候你們的到來。	Agent : "Agent", Sangvis Ferri Manufacture. I have been waiting for your arrival.
M16A1 ：…代理人?!	M16A1 :Agent?!

<p>M16A1: 鐵血的高層人形... 怎麼會出現在這裡!</p>	<p>M16A1: Why would such a high-ranking Sangvis unit be here?!</p>
<p>代理人: 這個安全屋裡，有 “主人” 想要的東西。</p>	<p>Agent: This safe house holds something "Master" seeks.</p>
<p>代理人: 可惜因為是舊時代的系統，我們也無法破解。</p>	<p>Agent: Unfortunately, the system is from a bygone time so even we were not able to crack it.</p>
<p>SOPMOD II: 所以... 我們正好幫了大忙，是吧?</p>	<p>SOPMOD II: And so... We have done you a huge favor, haven't we?</p>
<p>代理人: <u>主人說你們一定會出現，她說過你們一定會來到這裡。</u></p>	<p>Agent: <u>Master said you would come for sure.</u></p>

來源：第零戰役 0-2

此段對話節錄自主線劇情序章，AR 小隊當時已成功進入 3 號安全屋並取得帕斯卡要求尋找的資料，就在準備撤離時，鐵血的頭目級人形「代理人」突然現身對 AR 小隊展開追擊。

此譯例的重點為中文最後一句對話「主人說你們一定會出現，她說過你們一定會來到這裡。」，原文撰寫的失誤導致相同訊息重複，譯者撰寫英譯版時總結了原文的訊息重點「Master said you would come for sure.」，以「錯誤修正」策略處理此問題。相比其他類型策略，此種修正原文的翻譯策略在主線劇情文本中其實相當普遍，還有另外三種不同的類型，筆者

會於後續譯例中詳述。

如同第二章所述，不論是原文撰寫者或譯者，只要牽涉到在地化翻譯，工作過程中需考慮諸多面向，因此會面臨許多壓力與挑戰，出錯幾乎不可避免，尤其《少女前線》此種仰賴大量敘事文本的遊戲更是如此。經觀察後發現，主線劇情文本中出現文意錯誤頻率較高的是原文撰寫者，而譯者常犯錯誤則為錯字及少數漏譯，反而不見文意錯誤，是較為特別的現象。筆者亦觀察到後期劇情文本規模快速成長後原文出現錯誤的頻率也大幅增加，導致譯者英譯時需頻繁採取修正策略，是主線劇情文本翻譯策略的一大特色。

表 4-5 劇情文本譯例五

原文	譯文
<p>UMP45：我只是稍稍利用了一下..... 人形的感情。</p>	<p>UMP45: I took a little advantage of...Doll's emotions.</p>
<p>劊子手：等待人形的，既不是天堂也不是地獄。</p> <p>404 小隊，你們就和我一起..... 永遠地從世上消失吧.....</p>	<p>Executioner: What awaits Dolls like us is neither heaven nor hell.</p> <p>Squad 404...you will disappear from this world along with me...</p>
<p>UMP45：等等！也許，我們可以談談！如果我告訴你，獵手現在在我們手上呢？</p>	<p>UMP45: Wait! Maybe we can talk? What if I told you we have Hunter in our hands?</p>
<p>劊子手：..... 什麼？！</p>	<p>Executioner: ...What?!</p>

UMP45：銜尾蛇切斷了獵手的意識，但它並沒有死去，我們把它照顧得很好。

劊子手：那..... 和我又有什麼關係。

UMP45：承認吧，你想救它。而且，以你的許可權完全可以做到。

劊子手：你想讓我背叛自己的任務？

UMP45：至少你還有選擇，對吧。

劊子手：..... 看來你真的很了解我們。

.....

UMP45：♪ 就是說..... 可以達

UMP45: Ouroboros cut off Hunter's consciousness, but she is still alive and we are taking good care of her.

Executioner: What...does that have to do with me?

UMP45: Let's be honest, you want to save Hunter, don't you?

Furthermore, you are completely capable of doing so with your authority.

Executioner: You want me to betray my mission?

UMP45: At least you have the choice, right?

Executioner: It seems that you understand us quite well.

.....

UMP45: ♪ So...do we have a deal?

<p>成某種交易，對嗎？</p> <p>劊子手：交出獵手，然後兩分鐘內滾蛋，別妨礙我回收干擾器。</p> <p>銜尾蛇：這算什麼，簡直滑稽透了！為什麼劊子手會為了一個廢掉的人形背叛我！</p> <p>UMP45：它不是背叛你，而是有了更優先的指令。鐵血人形從製造之初，就不是毫無感情的殺戮機器。尤其是劊子手和獵手這樣的先鋒角色，能夠互助就意味著在戰場上存活更久。所以為了保護同僚而放棄一些低級命令，這個許可權具有著相當高的優先順序。</p>	<p>Executioner: Hand over Hunter and get lost within two minutes. Don't get in my way of retrieving the jammer.</p> <p>Ouroboros: Hahaha, what a joke! Why would Executioner betray me for a worthless Doll?!</p> <p>UMP45: Executioner didn't betray you. She received a higher priority directive. Sangvis Dolls have never been emotionless killing machines. <u>Epecially the innovative designs like Hunter and Executioner. Being able to help each other means they can stay alive longer on the battlefield.</u> <u>That's why she saved Hunter instead.</u></p>
---	---

來源：魔方行動 1-4

此篇對話節錄自魔方行動劇情後段，404 小隊逆轉情勢，成功突破銜尾蛇的攻勢同時突破其據點，此時 UMP-45 親口告訴她 404 小隊是如何擊敗另一名鐵血頭目人形劊子手，並透過交換人質達成協議的過程。

此段譯例採用的是「內容修改」為主，並輔以減譯的策略，譯者理解

前段原文文意後先進行修改，在後段透過呈現原文中核心訊息的方式減譯原先內容。

首先將底線標記的中文拆成兩段進行分析，獵手與劊子手最初設計的定位是戰鬥的前鋒，因此深諳此事的 UMP-45 才會說出此段話，呼應原文第一段落「尤其是劊子手和獵手這樣的先鋒角色，能夠互助就意味著在戰場上存活更久。」，但譯者卻將原先訊息中要傳達的「先鋒」修改為「創新設計」，並保留此段對話末段原意，最終譯為「Especially the innovative designs like Hunter and Executioner. Being able to help each other means they can stay alive longer on the battlefield.」。

第二段落「所以為了保護同僚而放棄一些低級命令，這個許可權具有著相當高的優先順序。」，譯者僅從其中擷取核心訊息「保護同僚」，去除其餘細節後以十分精簡的減譯策略譯為「That's why she saved Hunter instead.」。

經分析後可發現，此處譯者即便按照原文進行翻譯，並不會對英文版玩家造成理解困難，但仍然採用「修正為主，減譯為輔」的翻譯策略，極大可能是受到手機介面限制。由於此段對話篇幅較長，無法一次將所有訊息至於有限的字幕空間中呈現給玩家，而對照中文可發現即使將所有段落進行切分處理，仍可能導致螢幕上的字幕過於擁擠，不利於玩家閱讀，這才使譯者為了做出權衡，採用將第一段落訊息修正，第二段減譯的翻譯策略將文字篇幅大幅縮短，達成字幕呈現與介面空間兩者平衡的目標。

表 4-6 劇情文本譯例六

原文	譯文
..... S06 區被鐵血佔領的臨時指揮室。	...At Area S06 Sangvis command center.

銜尾蛇：代理人，很遺憾地向您報告。我們的干擾器，在剛才的爆炸中被破壞了。炸藥是劊子手擅自安放並啟動的，現在她可能已經和404小隊一起在爆炸中覆滅了。

代理人：那個干擾器是【傘計劃】實施的重要工具，結果只換掉了四個雜碎人形的賤命.....

銜尾蛇：抱歉，是我忽視了獵手和劊子手 AI 中不穩定的成分，沒有及時察覺它們的失職。我已經派遣的梯隊前往爆炸地點，確認它們的生還情況。

代理人：這樣的結果還確認什麼，銜尾蛇。現在就立即撤退，我要更為詳細的報告，聽到了嗎。

Ouroboros: Agent...I regret to inform you that our jammer has been destroyed in the explosion just now. Executioner placed the explosives without my authorization and she seems to have destroyed herself along with Squad 404 in the explosion.

Agent: That jammer was instrumental in carrying out Paraplue. To exchange it for only four measly lives of ragtag T-Dolls...

Ouroboros: I apologize for ignoring the instabilities in the AIs of Hunter and Executioner and not being able to detect their dereliction of duty in a timely matter. I have already dispatched teams toward the site of the explosion to confirm their deaths.

Agent: What is even there to confirm, Ouroboros? Withdraw immediately. I want a detailed report, do you

<p>銜尾蛇：是…… 謹遵您的指令，代理人。</p> <p>銜尾蛇：全體位於 S06 區的鐵血梯隊，聽從銜尾蛇的命令……</p> <p>…… 擴大對 404 的搜索範圍，將行動效率提升到最高。</p> <p>一旦發現任何生還的格里芬人形，立刻集中火力將其剿滅！</p> <p>…… <u>光靠這些雜魚還不夠，必須眼見為實。不親眼看到 404 小隊的屍體，這次行動就不能落幕</u></p>	<p>understand?</p> <p>Ouroboros: Yes... Your wish is my command, Agent.</p> <p>Ouroboros: To all Sangvis units in Area S06...</p> <p>...Expand your search area for 404 and pick up the pace. Immediately converge and destroy any Griffin T-Dolls found! ...<u>Do not rely on the mech units, you must verify their deaths with your own eyes.</u> Nobody is leaving until Squad 404's corpses have been confirmed!</p>
--	--

來源：魔方行動 1-3

本段對話節錄自主線劇情活動「魔方行動」，此時銜尾蛇以為獵手已經被 404 小隊擊敗，因此向另一名鐵血頭目人形代理人報告情況，代理人要求她立刻撤退，但銜尾蛇在通訊結束後自作主張決定繼續追擊 404 小隊，最終導致自身慘敗。

此段譯例採用「修正賓語」翻譯策略，由於原文中賓語指稱的對象不清楚，因此英譯時譯者根據文意以明確標的物置換原先賓語，使英文版玩家能明確了解劇情傳達的訊息。

分析譯例中底線標記之原文「光靠這些雜魚還不夠，必須眼見為實。

不親眼看到 404 小隊的屍體，這次行動就不能落幕」，可發現僅靠文字我們無從得知此段話銜尾蛇說的「雜魚」所指為何，而實際上玩家在魔方行動關卡對抗的敵人中機甲、裝甲單位占多數，因此可合理推論這便是文中所指的雜魚。然而英文撰寫時，句中不論主語、賓語皆需要十分明確的指稱對象，因此中文「雜魚」此種模糊不清的說法並不適用，因此譯者便根據遊戲情境與上下文意推敲，將「雜魚」置換為「mech units」（機械化單位，可立刻聯想到劇情提到的裝甲單位）相當合理，最終譯為「Do not rely on the mech units, you must verify their deaths with your own eyes.」。

表 4-7 劇情文本譯例七

原文	譯文
<p>赫麗安：指揮官，我想你也有一種猜測。這次鐵血入侵 S09，絕對不是一場隨便爆發的衝突。事實上，鐵血頭目正在搜尋一名 M4A1 戰術人形。</p>	<p>Helian: Commander, I'm sure you've had your own suspicions. The Sangvis invasion in Area S09 is by no means a random conflict. A Sangvis ringleader is in fact searching for a T-Doll known as M4A1.</p>
<p>赫麗安：她隸屬於格里芬的 AR 戰術小組，之前直接接受 16LAB 的研究員帕斯卡雇傭，進行資料獲取實驗。</p>	<p>Helian: She is part of the AR Tactical Unit under Griffin and has been collecting some research data under the commission of Persica, researcher of 16LAB.</p>
<p>赫麗安：根據情報，她身上的心智雲圖，也就是記憶體，可能攜帶有</p>	<p>Helian: According to our sources, her neural cloud, i.e. memory bank, seems</p>

<p>重要的機密情報。</p>	<p>to be carrying extremely important confidential intelligence.</p>
<p>赫麗安：M4A1 目前在 S09 區走失，我們必須儘快將其安全回收。</p>	<p>Helian: M4A1 is currently lost in S09. We must bring her in safely with all possible haste.</p>
<p>赫麗安：但是由於某些協議，我們不能公開插手這件事。</p>	<p>Helian: But due to certain agreements, we cannot openly interfere with the situation.</p>
<p>赫麗安：經過討論，格里芬總部決定將任務委派給你。</p>	<p>Helian: After some discussion, Griffin HQ has decided to delegate this mission to you.</p>
<p>赫麗安：立即搜索 S09 區的 T6 地帶，趕在鐵血前找到她並將其保管</p> <p>——</p>	<p>Helian: Launch an immediate search in Zone T6, Area S09 and rescue M4A1 before Sangvis forces get to her.</p>
<p>赫麗安：當地的鐵血頭目，已證實產品編號為 SP524 "Executioner"，是通稱為“劊子手”的鐵血高級人形。</p>	<p>Helian: The Ringleader in the area has been confirmed to be model No. SP524, an advanced T-Doll widely known as "Executioner".</p>

<p>赫麗安：<u>她目前的目標是巨蜥，但是貿然接近也會遭到攻擊，請小心。</u></p>	<p>Helian: <u>Though she is currently hellbent on chasing one target, she'll still attack if approached rashly. Please exercise caution.</u></p>
---	---

來源：第二戰役 2-6

本段對話節錄自主線劇情第二章，格里芬總部已經成功確認 AR 小隊隊長 M4A1 的位置及需對付的敵方單位，而營救行動僅能在檯面下進行，因此總部私下委託指揮官執行這項任務。

此譯例採用「修正文意」翻譯策略，由於中文文意不清，譯者透過修改方式於英譯文本中重新呈現原文訊息，使英文版玩家可清楚理解內容。

譯例中「她目前的目標是巨蜥，但是貿然接近也會遭到攻擊，請小心。」這段內容可說是令人一頭霧水，因為找尋上下文內容且反覆推敲後皆未發現任何有關「巨蜥」的解釋，因此能推斷為作者寫作失誤，造成玩家無法理解文意，譯者察覺此一情況後便根據整體劇情修正此處內容。由於主線劇情前段皆在講述指揮官如何從鐵血頭目人形的追擊中救出 AR 小隊成員，此處亦不例外，可合理推測劊子手正在追擊的目標就是 M4A1，譯者便以此為據將原先文意進行修正，最終譯為「Though she is currently hellbent on chasing one target, she'll still attack if approached rashly. Please exercise caution.」，避免英文版玩家遭遇理解困難。

表 4-8 劇情文本譯例八

原文	譯文
<p>之後的不久，格里芬總部的工</p>	<p>A short while later, at the Factory at</p>

<p>廠.....</p> <p>赫麗安：克魯格先生，原來您在這裡。</p> <p>克魯格：下一場戰鬥要開始了，來看看人形們的狀況。</p> <p>克魯格：你的調查報告我看過了，這次辛苦你了，赫麗安。</p> <p>赫麗安：分內之事而已。</p> <p>赫麗安：另外，帕斯卡的報告也傳過來了，她正在核對 M4A1 的資料庫。</p> <p>赫麗安：但目前的資料不夠完整，可能還要擴大搜索範圍。</p> <p>克魯格：讓她做吧，我們目前沒法組織更大的行動了。</p>	<p>Griffin HQ...</p> <p>Helian: Here you are, Mr. Kryuger.</p> <p>Kryuger: Our next battle is about to begin, so I've come to check up on our T-Dolls.</p> <p>Kryuger: I've read your investigation report. Thanks for your hard work, Helian.</p> <p>Helian: It's my duty.</p> <p>Helian: On another note, I just received a report from Persica. She's analyzing M4A1's database.</p> <p>Helian: But data extracted so far is insufficient. We may need to expand our search area.</p> <p>Kryuger: Let her do it herself. We simply aren't capable of organizing</p>
---	---

<p>克魯格：按照契約，我們的工作重點必須放在所謂的.....擁有“戰略價值”的地方。</p>	<p>any bigger operations.</p> <p>Kryuger: Our contract state that we should focus our work on things that are so called... “tactically valuable”.</p>
<p>赫麗安：又是雇主的命令嗎……</p>	<p>Helian: Another order from the client, huh...</p>
<p>赫麗安：<u>主力人形都留在遙遠的富人區，想即時獲得 AR 小隊的情報，真是太困難了……</u></p>	<p>Helian: <u>It’s almost impossible to get information regarding the AR Team on time when our main forces are left in the wealthy area so far away...</u></p>

來源：第二戰役 2-4

本段對話節錄自主線劇情第二章，格里芬的高層主管赫麗安與克魯格正在想辦法追蹤 M4A1 的下落，但礙於其雇主與合約條款限制，僅能暗中要求指揮官與帕斯卡協助調查，整體搜索行動進展緩慢，兩人為此正在苦惱。

此譯例使用「結構調換」翻譯策略進行修改，譯者找出中文句子的中心語 (head) 後，根據英文的使用與句法習慣將訊息順序重組排列，清楚傳遞原文訊息的同時，也使英文版玩家能輕鬆解讀。

分析原文「主力人形都留在遙遠的富人區，想即時獲得 AR 小隊的情報，真是太困難了……」，可得出該句的主要構成中「想即時獲得 AR 小隊的情報」為中心語，而據 Lust(1983) 提出的語言分枝方向概念，中文在

句法上為向左分枝 (left-branching) 語言，任何中心語以外的元素皆往左側延伸，句構排列順序為〔修飾語＋中心語〕，因此子句「主力人形都留在遙遠的富人區」置於左側修飾中心語。

英文則與中文相反，為向右分枝 (right-branching) 語言，中心語之外的修飾元素皆往右側延伸，句構排列順序為〔中心語＋修飾語〕，譯例中「information regarding the AR Team on time」為中心語，子句「when our main forces are left in the wealthy area so far away」用於修飾，因此需置於中心語右側，而這便促成譯者使用結構調換的策略。

小結

主線劇情文本屬於敘事結構內文本，主要功能為向玩家傳達《少女前線》的故事主軸與世界觀，所應用之翻譯策略皆以異化為主，符合 Newmark 的溝通翻譯原則，透過調整中英文之間的差異，使兩種語言文版遊戲的玩家閱讀文本後能得到相同訊息。譯者除應用異化翻譯策略對譯文進行調整，亦能觀察到大部份文本翻譯時皆採貼近口語的「意譯」策略，這是因為《少女前線》以大量角色對話作為主要敘事手法，考量到對話文本的功能及用途，自然無法使用文學書寫風格或策略進行編譯，與其他透過書信、公告等其他翻譯資產作為敘事輔助的電玩遊戲大為不同。

總結而言，筆者還觀察到主線劇情文本翻譯策略有三項特點，首先，使用減譯策略無法避免，由於劇情文本規模龐大，玩家可能早已遺忘部份先前章節提及的內容，加上介面空間大小有限，適時地縮減內容是必要手段，如譯例三中兩位鐵血人形對話之英譯文本僅用「Why did you rescue me?」帶過，並未再給予過多訊息。

第二個增譯主詞策略亦是無法避免的必要手段，由於英文屬於非代詞脫落語言，即便採用占比最高的順譯策略，也必須將中文空缺的主詞補足

才能在英文中構成完整句，如譯例一中的句子主語為 AR 小隊，雖中文並未寫出，但英文則需使用代名詞「we」補足英文結構的空缺。

第三個修正策略則是此處劇情文本翻譯的最大特色，因中文劇情文本時常出現文意不清與寫作失誤等問題，為避免造成玩家理解困難，譯者便擔起修正者的角色，如譯例七不明所以的「巨蜥」，譯例四「主人說你們一定會出現，她說過你們一定會來到這裡。」句中因失誤造成的訊息重複，譯者皆使用策略巧妙地修正。筆者推斷，中文文本出錯率高的原因應該在於後期文本規模成長過快，或是工作期程過短導致品質管理無法盡善盡美，因此後續僅能依靠譯者進行修正，而原文作者的錯誤則會迫使譯者使用特定翻譯策略，最終造成此種耐人尋味的現象。

第二節、角色介紹文本

《少女前線》作為一款手機遊戲，具備視覺小說的特色，相當仰賴由大量文字構建而成的文本，玩家遊玩時也必須透過大量閱讀了解劇情所傳達的內容，劇情中的每一位角色則是推動劇情的關鍵。除觀看遊戲劇情，玩家在遊玩過程中，若想深入了解各個角色的個性與過往經歷，另一種方法是開啟圖鑑閱讀角色介紹文本，因此角色介紹文本在《少女前線》遊戲中，目的為形塑玩家心目中該角色的形象是至關重要，而這也考驗譯者所用的翻譯策略對玩家理解造成的影響，有討論必要。



圖 4-2《少女前線》角色介紹文本示意。2022 年 8 月 9 日擷取自 PC 端《少女前線》

筆者從遊戲角色圖鑑中共挑選了十三位角色的介紹文本進行探討，分別是 AR 小隊、404 小隊與忤逆小隊的十三名成員。AR 與 404 兩支主角小隊的成員們在主線劇情中戲份占比最高，也是推動劇情的關鍵，而忤逆小隊的成員們在主線劇情後續章節也成為了對劇情發展舉足輕重的角色。她們的角色介紹文本不但能讓玩家了解每位主角的資訊，也能輔助玩家深入理解故事，同時筆者亦觀察到其文本的翻譯策略隨時間推進產生了有趣變化，十分值得探討。

AR 小隊 (AR Team)

AR 小隊是一支由 M16A1、M4A1、M4 SOPMODII、AR-15、RO635 五名人形組成的菁英行動小組，雖 AR 小隊成員代表的槍種皆為現實世界中的 AR 槍系，但事實上名稱為 Anti Rain 之縮寫。她們由格里芬的人形技術供應者 16Lab 研製，後因為任務關係被玩家扮演的格里芬指揮官救援，

因此轉調至格里芬轄下執行任務。AR 小隊是《少女前線》遊戲劇情中非常重要的角色，整個遊戲講述的故事內容皆與她們相關。

表 4-9 譯例九 M16A1 角色介紹

原文	譯文
<p>為了取代不擅長叢林作戰的 M14，我踏上了有史以來最為黑暗的戰場。雖然立下了一些戰功，但是也出了很多狀況。好在最後基本都解決了，還隨之衍生出了不少新型號。有幾個妹妹總不是壞事吧，算是因禍得福呢。</p>	<p>Yo. It's me, M16A1. Leave the mission to me.</p>

來源：圖鑑-戰術人形 No.54

M16A1 自動步槍是美國槍械工程師尤金·斯通納 (Eugene M. Stoner) 1950 年代為美國軍方開發的武器，在 1960 年代投入越南戰爭並取代原先裝備的 M14 步槍，後續還發展出許多改進型號，直到 1990 年代才逐漸被 M4A1 自動步槍取代。M16 系列步槍在現代軍用自動步槍中具有指標性地位，在服役期間也參與過不少戰爭，因此在《少女前線》該角色被設定為一名身經百戰的沙場老將，具有相當豪爽的個性，靠著自身豐富的作戰經驗適時輔助 AR 小隊完成任務，是小隊中最受人尊敬的成員。同時也因為小隊中其他成員所代表的槍型皆是 M16 系列的相關型號，所以將其他成員視為如同自己妹妹般的存在。

中文版玩家遊玩時，從劇情文本中可以先體驗到 M16A1 的行事作風，後續透過閱讀角色介紹文本了解該武器在現實中的發展歷程，並將相關背

景知識帶入角色設定，便可清楚知道該角色為何在特定狀況下會採取該行動，但英譯版文本帶給玩家的體驗卻是截然不同的，譯者撰寫英譯版文本時完全省略了武器本身的背景介紹，僅用短短幾句重寫便將該角色介紹完畢，同時試圖透過語氣還原中文文本中角色原先豪爽的個性。

依筆者看來，英譯版文本的翻譯策略是希望在介面有限的空間中著重角色個性的描述，卻又省略過多原先可用於建立角色形象的背景資訊，因此英譯版玩家觀看主線劇情後再來閱讀此文本，並無法與中文版玩家有一致體驗，可深入了解角色的設定，同時也無法從中得知每位隊員之間的關聯，較為可惜。若有機會改進，筆者認為英文部份可以中文文本為基礎進行改寫，並以著重鋪陳 M16A1 與小隊中其他成員的關係作為其撰寫策略的核心，如此便能為英譯版玩家建立較完整的認知。

表 4-10 譯例十 M4A1 角色介紹

原文	譯文
<p>M4A1 是為了安裝模組化裝置，在繼承自 M16A2 的 M4 基礎上改造而成的卡賓槍武器，首先用於裝備特種部隊。雖然在採購時遭遇了波折，但由於重量和近距離火力上的優勢，還是獲得了大量出場機會。戰爭隨時會改變，不是嗎？</p>	<p>Commander, I'll be...in your care.</p>

來源：圖鑑-戰術人形 No.55

M4A1 自動步槍是基於 M16 系列自動步槍改進後發展而成，1990 年代後逐漸取代 M16 成為美軍的制式步槍，雖然在研發和軍方採購的過程中

遭遇了困難，但現代戰爭中訴求中近距離城鎮作戰，較短的槍身反而佔有優勢，因此在克服技術難關後獲得大量採用。在遊戲中，M4A1 裝備有指揮模組，具有優秀指揮能力，是 AR 小隊的隊長，同時也是遊戲的第一女主角，為相當重要的角色。遊戲中該角色參考了 M4A1 自動步槍在服役過程遭遇過波折一事，因此賦予她較為柔弱的性格，在關鍵時刻經常需要詢問 M16A1 的意見才能做出決定，但會在同伴需要協助時展現出堅毅的一面。

由於 M4A1 是遊戲中的重要主角，因此主線劇情中已經相當完整的描繪其柔弱的個性，中文版角色介紹文本對於建立角色形象而言的效益並未像 M16A1 如此顯著，該文本對玩家而言偏向補充資訊，而不是了解該角色的必要資訊，而英譯版文本則是一樣僅著重在角色個性的描寫，透過簡短一句話及較為猶豫的語氣來呈現 M4A1 柔弱的個性。

依筆者看來，英譯版文本可謂完全無資訊可言，若玩家選在觀看主線劇情前先閱讀角色介紹，無法從中獲取任何與角色相關的訊息。若有機會改進，譯者撰寫英譯版文本時，核心策略應改為著重描寫 M4A1 個性方面的柔弱，以及她身為 AR 小隊隊長兩件事，先讓玩家可以獲取較基本的資訊，後期再透過劇情完整為角色建立形象。

表 4-11 譯例十一 M4 SOPMODII 角色介紹

原文	譯文
<p>SOPMODII M4，是以 M4A1 為基準，搭載了 SOPMOD BLOCK 2 模組化戰術附件的突擊步槍。SOPMOD 計劃是之前被正式提出的，而我已經是第二代了。只要是</p>	<p>M4 SOPMOD II. I've finally found you, Commander!</p>

您想要的戰術附件，就通通掛到我身上吧!	
---------------------	--

來源：圖鑑-戰術人形 No.56

M4 SOPMODII 與 M4A1 自動步槍系出同源，差別在於加裝了第二代的特種作戰特殊裝套件 (Special Operations Peculiar MODification，簡稱 SOPMOD)，主要使用者為美國特種作戰司令部 (United States Special Operations Command，簡稱 SOCOM)，該步槍最大特色在於可以加裝瞄準鏡、夜視鏡、槍燈等各式種類繁多的槍枝配件。在遊戲劇情中，M4 SOPMODII 是 AR 小隊中充滿活力的一員，辦事能力優秀，但行事較為莽撞，經常需要其他成員看顧，同時也是一名戰鬥狂熱分子，喜歡從敵對的鐵血人形身上拆卸零件收藏，甚至安裝到自己身上，恰巧符合現實中該型步槍可以加裝許多配件的特點。

中文版的介紹文本描述了此角色能夠加裝配件的特點，閱讀後若再與主線劇情一併觀看，玩家能夠推敲出該角色為何喜歡拆裝敵方人形零件，也能藉此和其活力滿滿的個性做結合。然而英譯版文本僅依然只用一句話便直接帶過，雖配合遊戲情境來看，玩家能夠依稀感受到譯者希望傳達 M4 SOPMODII 是一名充滿活力與幹勁的角色，但文本中省略了過多背景資訊，導致玩家若僅單獨閱讀該文本，就無法對該角色有清楚的認識。

依筆者來看，英譯版文本遺漏了許多可幫助玩家建立角色形象需要的資訊，若能有機會改進，譯者撰寫 M4 SOPMODII 的介紹時應著重在她充滿活力的個性，以及喜歡拆卸敵人零件的這項喜好，同時也能多描寫其和 M4A1 之間的關係，幫助玩家了解該名角色在遊戲中的形象，否則僅僅依靠單獨一句話，很難讓玩家認知到該角色的特點。

表 4-12 譯例十二 ST AR-15 角色介紹

原文	譯文
<p>戰爭結束後成型的小口徑步槍，AR15。經過各種波折後，最終以 M16 的名字被軍方採用。而 AR15 這個名字，則做為民用武器被各大公司仿製。現在的我已經是全新的產品了，別把我當成 M16 那種老傢伙。</p>	<p>ST AR-15. Please allow me to formally join this honorable squad and watch as I bring you victory.</p>

來源：圖鑑-戰術人形 No.57

AR-15 與 M16A1 相同，皆由美國槍械工程師尤金·斯通納設計，差異在於 AR-15 是 M16A1 的民用版本，其專利過期後受到許多槍械廠商仿製，並發展出許多配件，衍生型號更是數不勝數，優異的性能受到民間射擊運動愛好者及警方的青睞，是目前美國最常見的槍械。在遊戲中，AR-15 是 AR 小隊裡個性最沉穩的成員，具有強烈的責任感，對自身要求相當嚴苛，非常重視同伴與任務，但她總是會因為堅持自己的想法而與其他成員唱反調，同時很在意自己是民用槍械出身，所以有極強的好勝心，希望能藉由在戰場獲得榮譽來彰顯自身實力。

中文版介紹文本除了簡述 AR-15 在現實中的發展過往，還強調了自身已經是全新產品，和 M16 系列步槍是完全不同的存在，配合劇情中 AR-15 所展現的個性，玩家一眼就能了解該角色鮮明的性格，而英譯版介紹文本依然有省略過多背景資訊的問題，但是可以看到譯者撰寫的策略依然著重在呈現角色性格，用平穩且正式的語氣突顯 AR-15 穩重的特色，並強調會帶來勝利，與該角色設定中描述的具備好勝心有所結合，因此英譯版玩家

將該文本與主線劇情一併觀看後，仍能夠建立出該角色的形象。

筆者認為，AR-15 的英譯版角色介紹文本已經呈現了角色個性，已經讓玩家能建立起基本的角色形象，若要再改進，則建議增加該名角色與整個 AR 小隊的關係，也能多加描繪與 M16 之間的關係來增添趣味，讓玩家可以對該角色有更深入的認識。

表 4-13 譯例十三 RO635 角色介紹

原文	譯文
以 M16A2 為基礎開發的 9 毫米衝鋒槍，在那個幾乎被 MP5 壟斷的時代，打出了一片新市場。平衡感與性能都很出色，不過更自豪的是，我曾經被執法機構和特種作戰單位使用，參與過各種打擊犯罪的行動，我很榮幸。	Nice to meet you, Commander. RO635 is on standby, awaiting orders.

來源：圖鑑-戰術人形 No.143

RO635 是美國柯爾特 (Colt) 公司以 M16A2 為基礎開發，可發射 9 毫米子彈的衝鋒槍，主要銷售對象為執法單位，在當時市場上基本被德國製 MP5 衝鋒槍壟斷的時期，成功創造出了自身在槍械市場上的定位。在遊戲中，RO635 個性正經，執行任務時總是嚴格遵守命令，是個能力出色的人形，她與 M4A1 皆配備指揮模組，可以於必要時指揮其他單位作戰。她曾經與 AR 小隊共事過一段時間，但經常在訓練期間為達成任務任意犧牲 AR 小隊隊員，導致經常發生衝突，後被調至其他單位。主線劇情第七章後 AR 小隊遭遇的情況愈趨複雜且危險，原先身為隊長的 M4A1 在先前與鐵血的

作戰中失去 AR-15 大受打擊，心智狀況不佳導致無法執行作戰，因此格里芬總部緊急調回 RO635 作為 AR 小隊的臨時隊長繼續執行任務，從此之後便持續活躍於後續劇情中。

遊戲裡的中文版介紹文本僅提及了 RO635 槍型在現實世界中的發展歷程，並未對角色性格相關的資訊加以描述，玩家僅能大略了解 RO635 多為執法單位所使用而已，若想深入認識該角色則必須透過主線劇情以及與該名角色相關的故事。英譯版的介紹文本則與上述其他角色相同，撰寫時皆未依據原文內容進行翻譯，而是直接省略諸多背景資訊，並根據角色性格撰寫介紹詞。總體來說，對中文及英譯版的玩家而言，此處文本中提供的資訊對幫助若要幫助玩家建立角色形象，成效甚微。

筆者認為，中文與英譯版文本在呈現角色形象方面皆有所不足，而譯者撰寫時可以嘗試補充原文不足的資訊，例如對於 RO635 的過去與個性再多加描寫，同時可再描述 AR 小隊成員與 RO635 過往有過的衝突事件，如此一來便能讓閱讀介紹文本的玩家獲得更多資訊。

404 小隊 (Squad 404)

404 小隊由 HK416、G11、UMP45、UMP9 四名人形組成，每位成員都是遭人遺棄的人形，後因緣際會之下組成了這支雇傭兵隊伍。404 小隊的名稱源自於 HTTP 網頁狀態代碼「404 Not Found」，她們不進行正面作戰，專司檯面下無法曝光的隱密行動，任何見過她們的人形相關記憶皆會被刪除，敵人則一律遭到滅口，是幽靈般的存在。在遊戲劇情中，她們接受格里芬的僱傭從事機密特種作戰，到故事後期已經與 AR 小隊相同，都是推動劇情的重要角色。

表 4-14 譯例十四 HK416 角色介紹

原文	譯文
<p>HK416，展出的時候有著 HKM4 這個名字，然後被剝奪了。……為什麼偏偏瞄準了我呢？（冷笑）原因可想而知呢。後來的我，靠著全新名字和大量改進，在那個時代廣受矚目。指揮官，我會讓你忘掉那些人的，只要我……只要我就夠了。</p>	<p>416... Please remember this name, Commander.</p>

來源：圖鑑-戰術人形 No.65

HK416 步槍的誕生源自於美國特種部隊不滿 M4 步槍在惡劣環境中使用時經常發生故障，因此要求德國槍械製造商 H&K 以 M4 步槍原有的基礎重新改進，計畫名稱便叫做 HKM4，但當時美國柯爾特公司擁有 M4 步槍的商標專利，便控告 H&K 侵權，最後改名為 HK416，後經歷多次改進並發展出多種衍生型號，受到民間與軍警單位採用。在遊戲中，HK416 為秘密行動單位 404 小隊的成員，與其他隊員共同接受格里芬的雇傭，執行無法公開的秘密行動。HK416 平常沉默寡言，只有和同伴在一起時才會說話，但是往往並不友善，她深信自身擁有最出色的作戰能力，其他人都比不上自己，而執行任務時也相當可靠。由於 404 小隊是在檯面下行動的單位，因此待遇並不如 AR 小隊優越，加上過去在國安局經與 M16A1 共事的經歷並不愉快，導致 HK416 對其抱有極大不滿。

從中文版介紹文本來看，可以發現 HK416 一角經歷過不少挫折，加上在主線劇情中的種種經歷，因此塑造了她極度自信且喜歡尋求他人認同的

個性，而中文版文本所用的語氣，強化了玩家對該名角色性格的印象。在英譯版文本中，譯者僅汲取了原文文本中 HK416 極力尋求他人認同的部份，以簡短的一句話要與強烈語氣要求玩家牢記她的名字，此種翻譯策略僅能小部分重現原文想表達的訊息，與中文版相比，體驗差距過大。

筆者認為，英譯版文本在刪減資訊時應盡可能保留關於 HK416 一角過去相關的資訊，並以此為根據闡述其性格，如此玩家便能夠將該介紹文本內容與主線劇情連結時，能夠塑造出更加鮮明且立體的角色形象。

表 4-15 譯例十五 G11 角色介紹

原文	譯文
唔……自我介紹？真麻煩啊……我是 G11，那時少見的無殼彈步槍。戰後很多國家都沒搞出來的技術，最後由三方聯手在我身上實現了。折騰了很多年才完成，不過正趕上些事件，又不用我出場了。人類啊，真喜歡疲於奔命……	G11... Commander, you got a bed around here?

來源：圖鑑-戰術人形 No.122

1970 年代，西德國防部提出了對新式步兵武器的需求，其中一項要求是能大幅提高士兵實戰中的命中率，G11 步槍的研發計畫便從此開始。總共有三家公司參與了這項計畫，槍械大廠 H&K 公司負責槍械設計，諾貝爾炸藥公司研製該步槍專用的特殊無殼子彈，光學儀器大廠 Hensoldt Wetzlar 負責設計安裝於步槍上的光學瞄準鏡。1980 年代，G11 步槍使用的無殼子彈技術已經成熟，並採用三連發的設計，達到國防部所要求高命

中率的條件，就在 1990 年準備進行量產並發配部隊時，柏林圍牆倒塌，蘇聯解體，冷戰也隨之結束，當初的國防需求因此不復存在，加上東德需要資金復甦，導致後續的研發與生產計劃全部取消，恰好契合文本中所說「折騰了很多年才完成，不過正趕上些事件，又不用我出場了」。在遊戲中，G11 裝備有高性能火力控制模組，是 404 小隊中射擊命中率最高的成員，然而使用高性能模組伴隨而來的代價是極高的耗電量，因此經常處於怠惰嗜睡狀態，大部分時間都在睡覺，執行任務時甚至要依靠 HK416 背負進行移動，但在必要時還是能夠集中精神完成任務。

從中文介紹文本中，可以得知 G11 步槍在現實中過去的發展史，但是無法得知其嗜睡的角色設定從何而來，必須要靠觀看主線劇情才能理解，而英譯版文本則刪去中原文發展歷史的資訊，並以詢問有無床位的方式，強調描寫該角色貪睡的性格，玩家閱讀後能夠迅速建立關於此角色的細節，並搭配主線劇情建立完整的角色形象。

筆者認為，就 G11 該名角色而言，譯者所採取的策略是成功的，因為原文文本中僅有描述該型步槍在過去的發展史，而角色性格方面則未有任何著墨，而英譯版文本則是去蕪存菁，只針對角色性格進行描寫，雖此種策略依然有刪去過多背景資訊的問題，但以為玩家建立角色形象的目的而言則是成功的。

表 4-16 譯例十六 UMP45 角色介紹

原文	譯文
隨著前線戰爭減少，特種作戰與日俱增，我，UMP45，全稱為 ".45 口徑通用衝鋒槍" 便隨之誕生了。性能出色，連發後坐力小，易於分解，	UMP45 has arrived. Commander, let's get along from now on~

很適合特種部隊和特警隊使用，前提是真的想保住人質的時候，哼哼.....	
-------------------------------------	--

來源：圖鑑-戰術人形 No.103

UMP45 衝鋒槍是德國 H&K 公司按照美國特種部隊需求所設計的武器，UMP 為 Universal Machine Pistol 的縮寫。由於發射 9 毫米子彈的 MP5 衝鋒槍在實戰中制止力不足，因此要求 H&K 公司設計能夠發射制止力較佳的 .45 口徑彈藥，且能勝任人質救援任務之槍械，作為除 MP5 之外的另一種選擇。後續經過一連串測試 UMP45 衝鋒槍符合特種部隊需求，除裝配部對外，也被執法單位大量採用。在遊戲中，UMP45 為 404 小隊的隊長，總是掛著一抹微笑，令人無法猜透真實想法，雖然作戰能力不及其他隊員，但她相當精通電子作戰，理智且足智多謀，性格相當狡詐，總是在最艱困的情況下帶領小隊完成任務並全身而退。

以中文文本而言，玩家閱讀後可以一窺 UMP45 研發的來龍去脈，但是提供的資訊過少，無法看出角色在遊戲中其實相當狡滑的個性，還是需要透過觀看主線劇情後才能了解，而譯者撰寫英譯版的文本不僅省去背景資訊，連性格呈現的部分都稍顯薄弱，玩家無法單靠此處的文本建立該角色的形象，因此 UMP45 的介紹文本僅能讓家知道此角色是存在於遊戲中，但要深入了解則得先觀看完主線劇情。

就該角色文本的翻譯策略而言，筆者認為可以多加描寫角色性格，畢竟以 UMP45 一角而言，她的原型槍械設計歷程與遊戲中呈現的角色性格並無太大關聯，若能夠在此處呈現她劇情中陰險狡猾的個性，補足原來文本未描寫之處，相信一定能讓玩家對此角色留下更深刻的印象。

表 4-17 譯例十七 UMP9 角色介紹

原文	譯文
<p>UMP 衝鋒槍的新款型號，就是我，UMP9 了！和 UMP45、40 一樣，是為了取代 MP5 而研發的新式衝鋒武器。和其他姐妹不同的是，裝備的是 9X19 毫米的手槍彈，無論性能和市場銷量，都是很受好評的哦，指揮官，讓我們好好相處吧！</p>	<p>UMP9 has come home! Everybody, we're family now!</p>

來源：圖鑑-戰術人形 No.101

UMP9 衝鋒槍與 UMP45 都是相同系列的衝鋒槍，皆由德國 H&K 公司研發製造，目的在於提供客戶另一種選擇。由於衝鋒槍在市場上的主流口徑為 9 毫米，雖然制止力不及 .45 毫米彈藥，但流通量大且容易取得，後勤補給較為容易，與 UMP45 皆受到執法單位與特種作戰單位大量採用。在遊戲中，UMP9 與 UMP45 的關係如姊妹一般，對 UMP45 言聽計從，她是 404 小隊裡性格最活潑開朗的成員，作戰能力優秀，喜歡與 HK416 鬥嘴並玩弄睡著的 G11。UMP9 總是能在成員間氣氛緊張時舒緩所有人的情緒，同時對待任何人都相當親切，而且將隊友與指揮官都視為重要的家人，而「家人」一詞更是她的口頭禪。

中文文本描述了 UMP 衝鋒槍家族之間的關係，也展現出 UMP9 總是充滿活力的個性，玩家閱讀文本後可與她在主線劇情中的表現互相連結，建立起鮮明的角色形象。英譯版在刪去角色背景資訊後，僅挑出了 UMP9 喜歡將身邊其他人都是作家人的性格特色重點描述，英譯版玩家僅能依靠

主線劇情得知她與 UMP45 的關係，而非像中文版玩家可單靠介紹文本就能理解，但是此簡短一句話仍然將 UMP9 的角色親和的性格呈現的一覽無遺。

就此角色文本的翻譯策略而言，筆者認為譯者已經成功將角色的個性呈現給玩家，但仍可多加描述她與 UMP45 甚至是整個 404 小隊成員之間的關係，如此一來玩家便能獲得更加完整的資訊，也能獲得更為鮮明的角色形象。

忤逆小隊 (Task Force DEFY)

在《少女前線》世界觀當中的 2060 年代，蘇聯復辟並成立了名為新蘇聯的政府組織統治俄羅斯地區，忤逆小隊則隸屬於新蘇聯政府底下的國家安全局，專門從事秘密任務。忤逆小隊成員為 AK-12、AK-15、AN-94、RPK-16 四名菁英人形，因其作戰方式所以又被稱為「狼群」(Wolf Pack)，而 AR-15 在劇情後續脫離 AR 小隊加入她們，一同聽從隸屬國家安全局的人類特工安潔莉婭 (Angelia) 指揮。主線劇情第十章後 AR 小隊已經分崩離析，404 與忤逆小隊在 AR 小隊成員重新團聚之前便扮演推動劇情的重要角色，直到後續 AR 小隊所有人回歸為止，並成為遊戲中的三大人形主角群之一。

表 4-18 譯例十八 AK-12 角色介紹

原文	譯文
嗯.....新的指揮官嗎？您能讓我保持多久的興趣，就讓我好好期待一下吧。	Hm...a new Commander? Let's just see how long you'll keep me entertained.

來源：圖鑑-戰術人形 No.206

AK-12 步槍由俄羅斯卡拉什尼科夫集團 2011 年開始研製，並於 2016 年最終定型，是專為軍隊與執法單位設計的步兵武器，目的在替換現役的舊型步槍，而根據 AK-12 步槍的基礎，後續又發展出 AK-15 步槍與 RPK-16 輕型機槍，恰巧是忤逆小隊成員所代表的槍械。在遊戲中，AK-12 是忤逆小隊的隊長，個性上特立獨行，帶著完全猜不透的笑容，行事非常神秘且極難捉摸，對周遭事物的興趣不會持續過久，而這也是介紹文本中想呈現的重點。

從中文介紹文本中可以發現，當中並未對 AK-12 步槍的發展歷程有任何著墨，僅用短短一句話介紹角色，但依然不變的是撰寫者仍會透過語氣呈現角色性格，而英譯版介紹文本則是照著原文文本進行翻譯。根據筆者長期遊玩該遊戲的觀察，後續釋出的新角色介紹文本都有簡化趨勢，角色形象的塑造完全仰賴家觀看主線劇情，可視為英譯版的簡化改寫翻譯策略影響了中文文本，詳細觀點筆者將於最後的小結討論。

表 4-19 譯例十九 AK-15 角色介紹

原文	譯文
初次問候，指揮官。我是 AK-15，現役戰術人形，請更加有效率地對我發布指令吧。	Nice to meet you, Commander. I am AK-15, Tactical Doll on active duty. Please issue commands efficiently.

來源：圖鑑-戰術人形 No.293

AK-15 步槍是以 AK-12 為基礎研發的武器，目前由俄羅斯特種部隊使用。在遊戲中，AK-15 是忤逆小隊中戰鬥力最強大的成員，沉默寡言，表情兇惡，發言的內容總是以目的與效率為優先，不擅長與其他人溝通，因

此經常會發生衝突。

此處的中文文本僅讓角色做出簡單的自我介紹，未描述任何該型武器研發過程的歷史，也未以此為基礎建構角色的性格，只透過語氣來展現角色形象，而英譯版則是按照原文文本翻譯，因此兩種文本皆未提供完整角色背景資訊，玩家仍然需透過觀看主線劇情後才能進一步了解該名角色的經歷與過往。

表 4-20 譯例二十 AN-94 角色介紹

原文	譯文
指揮官，您好，AN94，從現在起將聽候您的命令.....請問.....啊不、沒什麼，請不必在意。	Hello, Commander. I'm AN-94, will be your command from now on... Um...I want to ask... No, never mind...

來源：圖鑑-戰術人形 No.205

1970 年代，蘇聯國防部開始了一項步槍研製計畫，希望能研製出射擊精度超越舊有 AK-74 步槍的武器，AN-94 步槍因此誕生。為了提高射擊精度，AN-94 採用較為複雜的結構設計，導致成本較高而且保養不易，僅有小批量生產並裝備少數部隊。在遊戲中，AN-94 是忤逆小隊成員人形的原型機，其他成員都是以她為基礎進行改良研發而來，正好符合現實中 AN-94 的研製年代早於其他槍型。AN-94 自身的作戰能力並未如其他成員那樣突出，擔任小隊中的輔助角色，平時語氣及表情都相當冷淡但內心卻相當細膩。她相信自己是 AK-12 的附屬品，並對其言聽計從，而且她對自身並不自信，但仍然會透過努力展現自身價值。

檢視文本可以發現，中文角色文本以簡化方式撰寫，英譯版則緊貼原

文並採用相同的簡化策略，但皆有描述出角色的性格特點，並透過語氣呈現 AN-94 這名角色因為對自身較缺乏自信，因此與人談話經常欲言又止。玩家能夠從此角色的介紹文本了解她的個性，並配合主線劇情故事的發展逐步建立對此角色的形象，可謂後期採用簡化策略撰寫的文本中能帶來較佳玩家體驗的範例。

表 4-21 譯例二十一 RPK-16 角色介紹

原文	譯文
<p>我們又見面了呢，指揮官。我說過我們很快會再見面的。就像飛蛾追逐螢火的命運..... 比喻很奇怪？是這樣嗎？</p>	<p>We meet again, Commander. I told you we'd run into each other again soon enough. Just as a moth is destined to chase after the light... That's an odd metaphor? You think so?</p>

來源：圖鑑-戰術人形 No.292

RPK-16 是以 AK-12 為基礎研發的輕型機槍，於 2018 年貨俄羅斯軍方正式採用。在遊戲中，RPK-16 是忤逆小隊中最健談的成員，與沉默寡言的 AK-15 形成鮮明對比，喜歡思考並與身旁人們談論有關人類與人形存在的意義，且會在話語中大量使用譬喻法，經常語出驚人，同時也因為想法異於常人，她在主線劇情後期決定背叛原來的隊友加入敵方組織。

RPK-16 乃至整個忤逆小隊的成員皆為遊戲後期才釋出的新角色，因此中文文本省略了背景資訊，只簡單針對角色性格描寫 RPK-16 平常談話時喜歡使用譬喻的特性，英譯版文本的策略則是依照原文意思進行翻譯，玩家依然能從英譯版中得知該角色的性格與形象，與 AN-94 相同，是原文

與譯文皆採用簡化策略撰寫卻依然能讓使用不同語言的玩家獲得相同資訊的範例。

小結

根據先前章節提及的理論，角色介紹文本屬於《少女前線》遊戲中的資訊類文本，作為主線劇情敘事外的輔助之用，目的在於提供玩家角色資訊並補充劇情。整體而言，角色介紹文本的英譯無一例外地都應用了歸化範疇中省時省力的「略譯」策略，並符合 Newmark 的語義翻譯原則，對目標語做出妥協，目的是大幅省略角色所代表槍械在現實中的歷史與發展背景資訊，僅透過最精簡的句子呈現角色的個性供英譯版玩家參考。然而此種方式卻無法讓玩家建立立體的角色形象，例如角色 M4A1 介紹的原文文本提供了相對完整的背景介紹，充足的資訊讓玩家能夠快速了解該角色與人物設定，而英譯版卻僅用語氣微弱的一句自我介紹便簡單帶過，背景資訊皆被刪除，若玩家想再進一步了解該名角色，僅能選擇觀看主線劇情，因此中英文玩家的體驗可謂是截然不同。

同時筆者也觀察到一種現象，遊戲前期釋出的角色（如 AR 小隊、404 小隊等）中文文本會花費相當篇幅簡介所代表武器的相關背景，然而後期釋出的新角色（如忤逆小隊）中文文本則直接省去相關資訊，僅有簡單數句自我介紹詞，英譯文本也按照中文內容進行「意譯」，翻譯方向亦從原先的語義翻譯轉變為中英文玩家皆可有相同體驗的溝通翻譯，與前期大幅刪減並改動內容的策略大相逕庭。但不論如何，筆者經分析後認為此種簡化翻譯策略並不適用於每個角色，畢竟某些主要角色在劇情中戲分占比極高，玩家不一定需要透過介紹文本了解該名角色，其他戲分占比較低的角色則會因為劇情與介紹文本中提供的資訊皆不足，造成玩家無法深入認識這些角色，因此筆者認為該採取何種翻譯策略是可再議的。

此外，就以上譯例而言，不難察覺《少女前線》角色介紹文本的翻譯策略是隨著時間變動的，且變動的方式並非為普遍認知的譯文翻譯策略受原文影響，而是原文撰寫策略因應英譯在地化需求而逐漸改變，是一般電玩遊戲中較少見的現象。筆者推測，由於此遊戲從在上線至今已經超過六年的時間，角色數量隨著持續更新，在撰寫此篇研究的當下已經多達 361 位，加上後期主線劇情文本字量快速成長並突破百萬，可能導致製作組到後期決定不再投入過多心力介紹角色，轉而依靠劇情建立角色形象。筆者另二種可能的推斷是，遊戲營運的六年間譯者不再是同一人，其他團隊接手後導致翻譯策略改變，亦有可能是負責英譯版的在地化譯者認為文本必須考量到手機遊戲本身介面的空間限制，若與中文文本相同，在小型螢幕空間中塞入過多文字並不利玩家閱讀，因此決定使用略譯策略。

第三節、成就名稱文本

成就名稱屬《少女前線》遊戲中的敘事結構外文本，主要功能是傳遞清楚資訊，目的在告知玩家在遊戲過程中已達成的特定目標或已觸發的相關事件。此外，遊戲的文案團隊替成就取名時發揮創意，大量引用文學、影視作品、諺語、電玩與網路迷音等相關典故增添名稱趣味性，而這也為成就名稱的英譯以及英文版遊戲玩家是否能理解其涵義帶來諸多挑戰。

由於《少女前線》的劇情文本規模相當龐大，成就名稱條目的規模也與之呈正比，總數約接近千條，以下將其分為兩類，並隨機挑選十二項筆者認為英譯具有特色或因為經過英譯而造成理解落差的成就條目，分析其翻譯策略與現象。



圖 4-3 《少女前線》成就名稱文本示意。2022 年 9 月 28 日擷取自 PC 端《少女前線》

一、源自外文之條目名稱：

表 4-22 譯例二十二 「晨間劇主角」

	名稱	描述
原文	晨間劇主角	我方梯隊累計戰鬥失敗 50000 次。
譯文	Morning Drama Protagonist	Lose 50000 battles.

來源：圖鑑-成就類別「……只是凋零」

「晨間劇」(朝ドラ) 一詞源自日本，為 NHK 從 1961 年起每週一至週五固定於早晨時段播放的電視劇，故事內容多為主角在艱困環境中奮鬥並最終成功的勵志故事，長年以來深受觀眾喜愛。此條目歸類於「作戰失敗」的成就類別中，借用晨間劇主角的意象勉勵玩家勝敗乃兵家常事，只要身為指揮官的玩家繼續嘗試便有可能成功，同時還給予遊戲內資源作為獎勵。

本譯例的成就名稱直接以日本的晨間劇為發想命名，譯者參照原文並採用直譯策略，但在筆者看來，此處採用的策略會使英文版遊戲玩家可能無法理解該成就名稱所代表涵義，僅能透過事後查詢得知。由於多數遊戲的成就名稱會由製作團隊根據遊戲故事中的情境或玩家知道的笑點命名，較少會有大量標新立異的情況，但《少女前線》卻選擇大量採用典故與網路上流傳的用語，從中選擇符合遊戲情境的用詞作為成就名稱。

選擇此種作法可以理解是希望為中文版遊戲玩家帶來新鮮感，但是某些典故可能是其來源地區或國家獨有的文化專有詞 (Culture-specific Items) 或諺語，無法保證在英文中有相對應的名稱或翻譯，可能導致原先的意義喪失，同時譯者工作時又受限於遊戲介面空間大小，不論原文或譯文皆無法透過任何方式解釋引用典故之內容，最終在此譯例中，譯者僅能按照中文文意進行簡潔的意譯，導致英文版遊戲玩家有極大機率無法與中文版玩家有相同的理解及體驗。

表 4-23 譯例二十三 「孤獨的觀測者」

	名稱	描述
原文	孤獨的觀測者	任意關卡累計作戰失敗 500 次。
譯文	Solitary Observer	Fail any mission 10 times.

來源：圖鑑-成就類別「……只是凋零」

「孤獨的觀測者」出自日本動畫《命運石之門》片頭曲《天空覆層的觀測者》(スカイクラッドの観測者)，並貫穿整部動畫的故事劇情。主角岡部倫太郎在故事中不斷進行時空旅行，試圖將世界導引回正確的時間線以

拯救身旁的朋友，卻不斷失敗並一直目擊朋友們死亡，但倫太郎具有穿越不同時間線後仍可保有先前記憶的能力，因此到了故事尾聲，即使主角歷經千辛萬苦後終於將一切導回正軌，身旁其他人對倫太郎所經歷的事件也完全一無所知，因此片頭曲中便使用「孤獨的觀測者」描述倫太郎。在《少女前線》的世界觀設定中，梯隊中的人形在戰場上陣亡後，總部的工廠會直接將先前備份的記憶資料安裝至新身體中，因此人形將失去上次備份到陣亡期間的記憶，而玩家扮演的指揮官則全看在眼里，符合「孤獨的觀測者」代表之意象。

本譯例引用日本動畫《命運石之門》的典故，譯者根據原文文意採用「異化」策略進行直譯。此則成就條目與先前的譯例遭遇的問題相同，「孤獨的觀測者」屬於文化詞的一種，玩家須先觀看過此部動畫才能理解背後的涵義，即便譯者能透過簡潔明瞭的方式向英文版遊戲玩家傳達該用詞的意義，玩家們仍只能透過事後查詢來理解引用之典故，但對於較容易接觸到日本動畫的中文版遊戲玩家則能較快理解，最終仍會造成中英文版遊戲玩家無法有相同理解與體驗。筆者認為此處譯者選擇直譯雖可能失去原文的脈絡，但從其他角度進行翻譯或解釋未必能夠傳達原先的涵義，因此才選擇此種較為安全的手法。

表 4-24 譯例二十四 「踢貓效應」

	名稱	描述
原文	踢貓效應	任意關卡累計作戰失敗 10 次。
譯文	Kick the cat	Fail any mission 10 times.

來源：圖鑑-成就類別「戰爭，戰爭從未改變」

「踢貓效應」是一種隱喻說法，源自於心理學，描述的是家庭、組織或社會中權位較高者藉由欺侮或對權位較低者施暴來發洩情緒，而權位較低者也會以類似方式向權位更低者宣洩不滿並持續往下傳遞，進而產生的一種負面連鎖效應。此條目歸類於「作戰失敗」的成就類別，由於在遊戲中，玩家扮演的指揮官與人形組成的梯隊恰好為上司對下屬的關係，而玩家失敗造成的損失通常由下屬梯隊承受，符合「踢貓效應」代表之意象。

本譯例的成就名稱原先就來自於外文隱喻用法，譯入中文時「踢貓效應」本便屬於「異化」翻譯的一種，轉換回英文僅需找尋對應詞即可。筆者觀察到，若以是否達成英文版遊戲玩家能理解譯文的目的而言，此譯例可謂成功，但中文版遊戲玩家卻未必能夠了解此處原文的涵義，而這牽涉到作者、譯者、原文受眾與外文受眾之間的關係。通常而言，原文受眾可以理解作者產出的內容，而外文受眾則需譯者幫助才能理解，而此譯例的情況是作者選用外國說法之中文翻譯作為成就名稱，譯者只需找到相對應的英文原文便能讓外文受眾（英文版遊戲玩家）了解原文傳達的訊息，反而是原文受眾（中文版遊戲玩家）可能因為未曾聽聞此隱喻，容易在理解上遭遇困難，導致中英文版遊戲玩家的體驗大不相同，因為譯者僅能幫助外文受眾，無法顧及原文受眾，最終導致此譯例中的有趣現象。

表 4-25 譯例二十五 「饑荒」

	名稱	描述
原文	饑荒	累計完成20000次後勤支援
譯文	Don't Starve	Complete 20000 logistic support

		missions.
--	--	-----------

來源：圖鑑-成就類別「黑旗」

這項成就條目源自同名生存類電玩遊戲《Don't Starve》(中國翻譯名稱為《饑荒》)，遊戲故事描述主角科學家威爾森遭惡魔誘騙被傳送至完全陌生的異世界，玩家將扮演威爾森在這個世界中蒐集資源，想辦法逃出生天。

《少女前線》的玩家在遊戲過程中亦時常須透過執行「後勤支援」任務獲取人力、彈藥、口糧、零件四項資源，如此才能持續推進劇情及任務，與《Don't Starve》有異曲同工之妙。

雖此則譯例源自於外國電玩遊戲名稱，本質上應歸類在「異化」的範疇，然筆者認為其應屬於「創譯改編」策略，因原文「饑荒」與譯文「Don't Starve」(別挨餓)之間文譯相差甚遠，有可能是譯者考量到此項成就條目屬資源收集類別，而且未曾聽聞這款遊戲的玩家並不會對此成就名稱做出此種聯想，或是無法理解譯文的另一層涵義，造成中英文版遊戲玩家理解不一致，因此最終決定對譯文進行調整，避免玩家無法理解。此種對譯文進行調整的手法並不少見，如 Mangiron & O' Hagan (2006) 在其研究中提到，日本史克威爾艾尼克斯 (Square Enix) 發行的角色扮演遊戲《Final Fantasy X》當中，有兩款武器分別名為「風林火山」(furinkazan) 與「花鳥風月」(kachoufugetsu)，前者的名稱含義為「疾如風，徐如林，侵略如火，不動如山」，後者是指「日本的大自然之美」。若將此種帶有詩意的內容直接翻譯成英文，玩家會覺得名稱過於冗長且難以理解，因此美國的在地化翻譯團隊將「風林火山」改名為簡潔有力的「Conqueror」，「花鳥風月」則以較幽默的方式改名為「Painkiller」，使美國玩家更容易理解與接受。

表 4-26 譯例二十六 「有問題時找 C4」

	名稱	描述
原文	有問題時找 C4	累計摧毀 10 個建築。
譯文	When in doubt, C4!	Demolish 10 enemy constructions.

來源：圖鑑-成就類別「拆遷辦事處」

此說法出自於 Discovery 頻道電視節目《流言終結者》(Mythbusters) 第六季《馬蓋先特集》，主持人在此集節目中測試《百戰天龍》(MacGyver) 影集主角馬蓋先利用鈉、鉀金屬元素加水產生的化學反應將牆壁炸毀並逃生的方法是否能實際執行，然而實際測試後發現此方法完全無效，最終主持人只好使用 C4 塑膠炸藥炸毀牆壁，並於引爆前說出了「有疑慮，C4 都能搞定」(When in doubt, C4!)。此一說法在網路流傳甚廣，後續的影視、遊戲、動畫作品中只要出現爆破相關場景時，便會出現類似的台詞，而只要玩家在遊玩《少女前線》時炸毀十個敵方建築物，也會顯示此成就名稱。

本譯例的成就名稱翻譯與上一例相同，皆為外文翻譯之成品，但此項條目最大的不同之處在於，相較其他成就名稱，「有疑慮，C4 都能搞定」一說法對中英文版遊戲玩家而言知名度較高，較不易產生理解困難之問題，譯者也能輕易找到對應的英文原文，不會在翻譯過程中失去原先脈絡，中英文版玩家皆能夠理解製作團隊想傳達的訊息，可視為已經達成讓兩種語言版本的玩家都有相同理解與體驗的翻譯目的。

表 4-27 譯例二十七 「人偶鎮」

	名稱	描述
原文	人偶鎮	累計進行 2000 戰術少

		女製造。
譯文	Ludibrium	Produce 2000 T-dolls.

來源：圖鑑-成就類別「彈跳天國」

「人偶鎮」一詞源於任天堂發行的解謎電玩遊戲《雷頓教授與不可思議的小鎮》（レイトン教授と不思議な町）。故事發生於一處虛構的「謎之小鎮」，雷頓教授與助手路克接受了委託，希望兩人能一同前往小鎮解決神秘事件並解決「金蘋果」之謎，由於小鎮中的居民都非常熱愛解謎遊戲，玩家須與雷頓教授及助手共同解開謎題並進行冒險，玩家通關後會發現小鎮中的所有居民皆為機器人偶，《少女前線》借用了此遊戲中的意象，形容玩家收集的人形以達到特定數量，其規模已可組成一座小鎮。

筆者認為，此處譯者雖明顯使用了「異化」策略，但背後的目的與先前的成就條目並不相同，因為「人偶鎮」一詞即使逕直按原文翻譯或針對涵義進行解釋，並不會對英文版玩家造成理解困難，但譯者卻選擇使用拉丁文單詞，這極可能是譯者為配合成就名稱來源典故所做出的調整，同時亦為文學手法的一種展現。

在遊戲中，機器人偶組成的鎮民實際上是小鎮主人為考驗想取得金蘋果之人的智慧所準備，而「Ludibrium」來自拉丁文「Ludus」，意為玩物或小遊戲，而《雷頓教授與不可思議的小鎮》與《少女前線》皆為遊戲，且前述遊戲中的機器人偶居民實際由鎮主控制，後者遊戲中的人形則由玩家扮演的指揮官操控，不論是鎮民或人形皆如同玩物一般，符合遊戲的形象。此譯文使用文學手法進行異化翻譯，雖符合遊戲的意象且可讓詞藻華美，但是將文意經過如此錯綜複雜的轉換後，是否能夠讓英文版遊戲玩家快速理解原意並達成與中文版玩家有相同理解之翻譯目的，筆者認為是進行翻譯時必須審慎斟酌的。

表 4-28 譯例二十八 「謝謝所有的魚」

	名稱	描述
原文	謝謝所有的魚	累計進行 100000 次戰術少女拆解。
譯文	Thanks for all the Fish	Retire 100000 T-dolls.

來源：圖鑑-成就類別「愛情是狗糧」

「謝謝所有的魚」來自已故英國作家道格拉斯·亞當斯 (Douglas Adams) 極具盛名的《銀河便車指南》(The Hitchhiker's Guide to the Galaxy) 系列小說第四部作品標題「再會，謝謝所有的魚」(So long, and Thanks for All the Fish)，故事主角亞瑟·鄧特 (Arthur Dent) 於地球被外星人毀滅後重返位在英國的老家，並找到了刻有「再會，謝謝所有的魚」文字的碗。在《少女前線》的世界觀中，戰術人形被拆解核心後將被送往環境較惡劣的地區從事高風險工作，這對人形幾乎等同世界末日。雖筆者認為選用此小說標題代表的意象並不清楚，但仍可能是遊戲的文案團隊借用此部科幻小說標題作為名稱的原因。

這項條目名稱本就源自於英國科幻小說，因此屬於「異化」策略，而《銀河便車指南》系列在國外享有極高知名度，英文版遊戲玩家雖不一定能理解這與拆解人形之間的關聯，但依然可迅速理解譯文，可視為成功達成翻譯目的，但就如同先前譯例中的「踢貓效應」，中文版玩家可能未曾聽聞該系列小說而遭遇理解困難，造成英文版玩家可理解譯文，但中文版玩家未必理解原文的有趣現象。若要從根本解決此問題，還是得仰賴原作者選用之詞彙是否經翻譯後能被雙邊所理解，畢竟譯者僅做為原作者與受眾之間溝通的橋樑，能否有相關翻譯策略處理此種原文受眾與外文受眾之

間的理解不對等，值得討論。

表 4-29 譯例二十九 「永別了武器」

	名稱	描述
原文	永別了武器	累計進行 20000 次戰術少女拆解。
譯文	A Farewell to Arms	Retire 20000 T-dolls.

來源：圖鑑-成就類別「愛情是狗糧」

《永別了武器》(A Farewell to Arms) 為厄涅斯特·海明威 (Ernest Miller Hemingway) 1929 年所撰寫的小說，臺灣譯為《戰地春夢》。故事講述第一次世界大戰後期一名美國士兵與英國護士之間的愛情故事，以及戰爭帶來的毀滅與殘酷。由於《少女前線》的故事設定於近未來三次世界大戰後的世界，並以戰術人形為主要作戰兵器，因此將戰術少女拆解的這項成就恰好符合此部小說書名「向武器道別」(A Farewell to Arms) 的意象。

此項成就條目名稱源於海明威的小說，譯者僅按照原文進行翻譯，並未作修改或解釋，屬於「異化」翻譯策略，同時也是一個成功的雙關手法。由於此項成就被歸於拆解戰術少女的類別中，而戰術少女是作為武器的存在，即使中文版玩家因臺灣將該書譯為《戰地春夢》而無法立即聯想到此成就名稱與海明威相關，也能理解其義涵，而英文版玩家除了能理解到拆解武器的意象外，亦能聯想到海明威著作希望傳達給讀者關於自身對戰爭的反思，且正好符合《少女前線》的世界觀。整體而言，此譯例不會對英文版玩家造成理解障礙，不但與中文版遊戲玩家有相同遊戲體驗，甚至還能理解背後另一種涵義，可視為成功的翻譯。

表 4-30 譯例三十 「一隻襪子！」

	名稱	描述
原文	一隻襪子！	累計進行 1 次妖精拆解。
譯文	Dobby is a Free Elf!	Dismantle one fairy.

來源：圖鑑-成就類別「一隻襪子！」

「一隻襪子！」成就名稱源自於作家 J·K·羅琳 (J. K. Rowling) 筆下《哈利波特》系列小說第二集《哈利波特：消失的密室》(Harry Potter and the Chamber of Secrets) 故事中為馬份家工作的家庭小精靈「多比」。家庭小精靈若要重獲自由則必須獲贈一件主人的衣物，哈利得知此事後便想辦法讓馬份家的人送了一隻襪子給多比，多比因此成為自由之身並效忠於哈利。《少女前線》遊戲中指的「妖精」實際上為 16Lab 開發，搭載 AI 並具有全息投影功能的戰術無人機支援系統，且每個 AI 皆有獨自的人格與形象，專門用於輔助人形梯隊作戰，而妖精拆解後它們也不需再繼續作戰，就如同《哈利波特》小說中重獲自由的多比。

這項成就名稱引用自《哈利波特》小說，為「異化」翻譯策略，與成就條目「永別了武器」同樣使用雙關手法。雖遊戲裡的妖精無人機並非如小說中一樣是真正的妖精，但兩者皆聽命於人，筆者認為是非常成功的對比，此外中文版遊戲玩家多數對《哈利波特》系列小說並不陌生，理解上不會遭遇障礙。而譯者英譯時，則並未緊貼中文的「一隻襪子！」翻譯，改將重點聚焦於「因獲贈襪子而重獲自由」的核心訊息，並譯為「Dobby is a Free Elf!」，使英文版玩家能立即理解訊息，聯想到其與哈利波特的雙關並會心一笑。最終，中英文版的玩家皆能了解文本訊息涵義，翻譯目的成功達成。

二、源自中文之條目名稱：

表 4-31 譯例三十一 「三貓成虎」

	名稱	描述
原文	三貓成虎	收養 3 隻不同的寵物。
譯文	The Rule of 3 Cats	Adopt 3 different pets.

來源：圖鑑-成就類別「格里芬公園」

「三貓成虎」源自中文成語，原典為《戰國策·魏策二》中的「三人成虎」，意思為不實的謠言經過多人不斷重複後會使人信以為真，然而成就條目與成語本身意思無關，僅是因玩家需在遊戲中領養三隻寵物才能解鎖此成就，文案團隊則借用成語典故中數字「三」代表數量多的意象，加上遊戲中可收養的多種寵物中包含貓，便藉此透過兩項元素改編成語典故，增添成就名稱的趣味性。

譯者對此成就條目採用「創意改編」翻譯手法，屬於歸化翻譯之範疇，主要著重於讓英文版玩家理解無礙與保留條目名稱文字遊戲的趣味性。中文本身為經改編的成語，無法直接尋找並套用英文中的對應詞，而採取釋義或直譯策略則可能造成英文版玩家無法理解，因此譯者便選擇在確保玩家可理解的情況下保留中文原文數字所營造的趣味性。在此譯例的情況中，雖然很難從譯文的字面意思反推中文原先想表達的涵義，但中英文版遊戲玩家能否有相同的理解並非重點，譯者需考慮的是如何使用策略轉化原文，讓英文版玩家理解文意並得知此處用法其實是文字遊戲，如此才能與中文版玩家有一致的體驗，體現創意改編翻譯策略的精神，並達成翻譯傳達訊息之目的。

表 4-32 譯例三十二 「串門子」

	名稱	描述
原文	串門子	累計從好友處獲得 100 次共用電池。
譯文	Visiting Someone's House	Collecting shared batteries from a friend 100 times.

來源：圖鑑-成就類別「白晝茶會」

「串門子」意思為至鄰居家中走動並閒聊，氣氛相當輕鬆，並非正式登門拜訪他人。玩家使用《少女前線》的「宿舍」系統時，可藉由好友清單前往其他玩家的宿舍獲取「共享電池」資源，並且還可選擇是否要在對方宿舍中留言，就如同現實中的鄰居互相串門子寒暄一般，筆者合理推斷這便是文案團隊選擇此方言為成就條目命名的原因。

譯者在此譯例中採用「意譯」策略，屬於歸化翻譯之範疇，主要著重於消除文化專有詞導致的理解障礙。譯例中如「串門子」此類僅存在特定國家或地區的文化專有詞通常較難被非中文字母語人士理解，且也未必能於目標語中找到對應翻譯，因此譯者須著重於用詞意涵之解釋，讓英文版遊戲玩家能不受文化隔閡影響並理解原文文意。因此筆者認為，最終譯為「Visiting Someone's House」，既保留遊戲中玩家之間在好友宿舍之間來回穿梭的意象，不僅能夠貼近應文版遊戲玩家的語言思維，同時亦能簡明地表達出「串門子」一詞所代表的意思，藉此達成翻譯目的。

表 4-33 譯例三十三 「不要怕，只是技術性調整」

	名稱	描述

原文	不要怕，只是技術性調整	任意關卡累計作戰失敗 50 次
譯文	Don't Worry. It is Just a Technical Retraction	Fail any mission 50 times.

來源：圖鑑-成就類別「戰爭，戰爭從未改變」

「不要怕，只是技術性調整」出自香港電視劇《大時代》(The Greed Of Man) 第三十四集的台詞。鄭少秋飾演的丁蟹在劇中專門依靠股市下跌獲利，剛開始股市呈不斷上漲之勢，達到頂點後便開始往下跌，此時一名股票交易員便喊出「不要怕，只是技術性調整」試圖安撫眾人，而這句台詞的字幕出現時，鏡頭畫面卻是丁蟹震驚的表情，由於字幕與演員表情完美契合，此句台詞搭配該角色震驚表情的圖片便開始在網路上廣為流傳，變成只要事態發展不理想，但又心存一絲希望可能改變時所使用的說法。《少女前線》文案團隊則將此句經典台詞用於玩家遊戲失敗的成就條目中，增添幽默感。

此項條目採用歸化翻譯中的「意譯」策略，並小幅度替換用字，主要翻譯目的為向玩家傳達此句台詞涵義中的幽默感。以原文而言，「Retraction」一詞並無法代表中文「調整」的意思，但該詞語義有收回或撤回的意思，類似於玩家在遊戲中作戰失敗必須撤離梯隊的情景，雖文意上有差異但可看出譯者試圖透過替換用字使文意與遊戲內容融合。筆者認為若該成就名稱後半可改為「Tactical Retreat」或「Tactical Retraction」意思可能會更接近遊戲上戰術性撤退的情境，譯者或許是考量到此項條目名稱的翻譯必須傳達原文中的幽默感，因此盡可能按照原文翻譯，僅做出較小幅度的修改。以筆者的角度而言，此處較不適合運用創譯改編手法，因過度改編可能導致雖意義成功傳遞至受眾，但內容已和原文大相逕庭。反之，若緊貼原文

翻譯，是否又有可能讓譯文的受眾無法理解原文想傳達的幽默感，譯者該如何盡可能在改編及達成翻譯目的間達成平衡，將會是電玩遊戲在地化翻譯時需探討的課題。

小結

成就名稱文本屬敘事結構外文本，較不受遊戲劇情與世界觀的限制，文案團隊能竭盡所能發揮創意替每項成就條目取名並運用與生活中影視、遊戲及文學作品的典故，選詞相當具有靈活性，目的在為了使玩家看到時能會心一笑，但此種文本對譯者而言則有許多挑戰及限制需面對。

經整體分析後可發現，成就條目文本中採用大量文化詞，譯者必須使出全力運用各式策略與創意才能達成目標，對於譯文受眾而言文本中則有許多文化差異造成的情境不足必須克服才能理解文意，而筆者發現譯者透過「語義翻譯」、「溝通翻譯」與「創譯」策略的交替運用盡可能達成翻譯目的並幫助英文版玩家理解。譯例中除「一隻襪子!」、「人偶鎮」、「謝謝所有的魚」、「永別了武器」等條目有典故依循可直接套用翻譯，其他條目如「孤獨的觀測者」、「晨間劇主角」、「不要怕，只是技術性調整」等條目都必須仰賴譯者運用上述提到的兩種翻譯策略進行處理，並且還可能需保留典故的原意。面對「串門子」等地方諺語時則必須以最精簡書寫方式釋義，而且若遭遇如「三貓成虎」此種自創詞時譯者還必須透過創譯化險為夷，確保受眾能夠理解文意，可謂是本研究採用的《少女前線》遊戲文本中複雜程度與豐富性最高的。

此外，筆者在探討成就名稱文本時還發現，探討翻譯策略時理論而言普遍會期望原文受眾與譯文受眾都能得到相同的理解及體驗，但假若發生譯文受眾能理解文意，但原文受眾可能因情境不足等因素遭遇理解困難（如「踢貓效應」、「謝謝所有的魚」等譯例情境），此時的應對方式為

何？畢竟多數時候譯者都以翻譯是為譯文受眾服務的角度看待文本，因此筆者認為這種現象值得在未來一探究竟。



第五章、結論

第一節、研究結果整理及分析

根據第四章譯例分析的內容，筆者將《少女前線》遊戲中文本使用的翻譯策略總結成以下三個項目並逐條說明。

(1) 整體綜合分析

表 5-1 《少女前線》整體文本翻譯策略彙整

文本類型	運用策略	觀察發現
主線劇情文本	增／減譯、修正、調換	修正策略為一大特色
角色介紹文本	略譯	策略隨時間更動
成就名稱文本	創譯、改編	文本中文化詞多，豐富性與複雜度皆高

主線劇情文本篇幅為本篇研究採用之文本中規模最龐大，譯者採用許多策略如增譯、減譯、調換等策略，而原文文本撰寫時因發生多次失誤或某些段落的撰寫手法會妨礙理解，修正策略成為最大特色。就整體觀察的結果而言，其翻譯手法皆可歸於異化策略及溝通翻譯的範疇，盡可能不減損原文意境的情況下以英文版遊戲玩家的語用習慣傳達訊息。

角色介紹文本幾乎以略譯策略呈現，手法可歸類於歸化翻譯及語義翻譯，在介面空間相當受限的情況下盡可能保留重要訊息，以最精簡方式將重點傳達給英文版玩家。

成就名稱文本則因當中使用大量文化詞及典故，複雜性極高，除大量

使用創譯改編法，盡可能避開文化差異造成的理解障礙，過程中譯者將歸化與譯化策略靈活交替使用，同時也能見到語義翻譯及溝通翻譯兩者的特色。

(2) 翻譯策略主軸

在以上文本中，可觀察到譯者不論運用何種翻譯策略時皆不偏離此三大方向：

化繁為簡：

翻譯時刪去原文大部分內容，在受限於介面大小的情況下以最言簡意賅之方式進行重寫，使譯文受眾能大略了解原文訊息全貌。例如角色介紹文本的原文中經常提及該角色代表槍械的發展歷史，而譯者將此部分去除後僅專注呈現角色個性的描述，或是將其改寫為類似在對玩家自我介紹的口吻，讓英文版玩家能更快速讀懂文本。

得「意」忘形：

需翻譯較難解釋或文化詞時，僅提取字詞中的核心文意，並以受眾能接受的用語習慣詮釋，目標在於使受眾能理解訊息而非被文字本身困住。此處的最佳範例為成就名稱文本，由於此文本中含有大量文化詞及影視、文學典故，即便緊貼字詞翻譯也不一定被英文版玩家接受，此時僅選擇最重要的核心文意進行詮釋便成為最佳策略。

勘誤導正：

翻譯時若發現原文撰寫失誤，譯者為避免譯文受眾得到錯誤訊息而在譯文中對內容進行修正，雖能避免錯誤，但可能造成原文受眾與譯文受眾

之間產生一定程度之訊息落差。例如主線劇情文本中因為發生內容失誤，或可能導致理解困難，譯者便對其進行更正，並成為眾多翻譯策略中的一大特色。

(3) 翻譯策略對玩家理解文本之影響

筆者在第一章緒論中提出的研究問題，經過後續章節的分析與探討後可以做出以下回覆。

首先，翻譯策略的運用在於譯者處理後的文本能否讓玩家閱讀時迅速找出訊息重點。由於智慧型手機的普及化，玩遊戲不再侷限於電腦主機或電視遊樂器，人們可以在等車或短暫的休息時間中使用手機隨時隨地遊玩各類型遊戲，這導致遊戲時間碎片化，因此玩家將時間與精力分配給觀看遊戲內文本的時間變得非常有限，因此譯者能否透過特定翻譯策略撰寫譯文或控制篇幅，讓玩家能夠在短時間內的掃視中得到訊息重點。《少女前線》被歸為敘事結構外的「角色介紹」便是良好範例，我們能夠看到較為前期的角色敘述文本經常會詳加描述與該槍械相關的歷史背景造成篇幅過長，但譯文卻始終不改其言簡意賅的撰寫手法，甚至到後期登場的角色中可看到譯文的呈現手法可能已經反過來影響原文，最終原文及譯文都以相當簡潔的內容呈現，不論中英文版的玩家都能於短時間內閱畢角色的自我介紹。

然而此種翻譯策略極有可能影響原文文意的完整性，並非任何種類的文本皆適用，例如屬於敘事結構內的「主線劇情」文本便是一例。玩家能否建立對遊戲的認同感與體驗遊戲世界觀，主線劇情作為遊戲中極關鍵的要素，不能隨意刪減篇幅，必須盡可能以英文版遊戲玩家好理解的形式呈現內容，因此才會以增譯、減譯、修正等策略為主。另外，筆者在第二章第三節中提過，《少女前線》此種橫式手機遊戲最大的翻譯挑戰在於手部

可能遮擋部份螢幕，因此在地化團隊須注意劇情字幕篇幅不可過長，而筆者在研究過程中發現，透過上述提及之翻譯策略並運用段落切分的方式，可將句子長度控制在三行內，顯見在地化團隊已克服此挑戰。

另一項要點為譯者是否已經幫玩家排除任何可能造成理解障礙的因素，並確保玩家可得到完整遊戲體驗，而這主要可從「主線劇情」及「成就名稱」文本切入。《少女前線》屬後末日類型科幻故事，製作團隊不僅為其設計了相當龐大的世界觀，對於歐亞大陸列強諸國間的關係亦多有著墨，甚至還部份參考了史實中冷戰相關的元素。而在成就名稱文本中，製作團隊為增添幽默感與趣味性，參考大量影視、文學典故，使文本複雜性大增。為此，譯者必須發揮創意，盡可能繞開因世界觀或文化差異帶來的阻礙，在主線劇情中此種現象並不明顯，因為主線劇情文本能夠擁有較多的篇幅與時間進行解釋，但成就名稱文本主要功能為提供說明用的資訊類內容，需在極短篇幅中讓玩家能夠理解，便大量應用創譯、改編等翻譯策略抹去文中帶有之文化元素，甚至自創新詞使英文版玩家能輕鬆理解。

總結而論，訊息的傳達是否完整與玩家遊玩時能否有完整體驗，將是影響玩家能否理解文本的關鍵，從以上觀點看來，《少女前線》的譯文雖有損失、刪減部分語意，但皆盡力以玩家能夠理解的方式表達，因此已達成以上條件。同理可證，此兩點要求對於面臨類似條件（如顯示空間受限但文本內容豐富）的手機遊戲亦是不可或缺的關鍵，要達成目標就不能僅追求文本字面意義的對等，更有賴於在地化譯者團隊的苦心與創意，使玩家能藉譯文理解故事內容，遊戲才能在各國市場上暢行無阻。同時筆者亦認為，在地化過程中若能將遊戲內的異國文化元素調和成當地玩家都能理解的形式絕對是一大加分，而更甚者則是透過在地化外銷自家文化。最近幾年打開應用程式商店，可發現市面上的遊戲產品幾乎出自歐、美、中、日、韓等國家，尤其中國手機遊戲是近年成長幅度最快的。而同樣屬於中

文圈的臺灣雖有不少優秀小品遊戲問世，但規模與資金方面尚無法與外國相提並論，因此在透過遊戲行銷在地文化元素這塊仍必須加緊腳步，期望未來能夠看到成功的臺灣製手機遊戲在地化至外國市場的案例。

第二節、研究限制

此篇研究論文目前尚有諸多困難與限制須克服，筆者將其彙整為五項：文本過於龐大且時間受限、遊戲樣本數量不足、筆者對電玩在地化業界現況理解有限、對中國用語習慣理解有限且中國手機遊戲文本情境未必適用其他遊戲、無法得知多數玩家感受及喜好。筆者將逐項詳細說明。

(1) 文本過於龐大且時間受限：

《少女前線》為手機遊戲，雖歸類上並不屬於多數研究中採用的 3A 級電玩遊戲，然而遊戲內容隨時間不斷更新，經過近七年的時間發展，主線、支線、年度活動及個別角色的故事劇情文本規模已經突破百萬字，與 3A 級遊戲文本規模相比絕對是過之而無不及，且此篇論文撰寫的當下文本規模仍在成長中。無奈筆者能力及時間有限，僅能探討龐大劇情中的部份內容，研究觀點可能有所偏頗，無法持續追蹤後續文本翻譯策略的變化，亦無法代表《少女前線》整體譯文的品質。

(2) 遊戲樣本數量不足：

近幾年來與《少女前線》同樣仰賴規模龐大的劇情文本架構世界觀的手機遊戲如雨後春筍般冒出，筆者曾聽聞且親自玩過的，如中國鷹角網絡開發並於 2019 年發行的《明日方舟》(Arknights)，及此篇論文撰寫當下的 2022 年 11 月上線，韓國 SHIFT UP Corporation 開發之《勝利女神：妮

姬》(Goddess of Victory: Nikke) 皆是相當注重故事劇情及世界觀架構的遊戲，且都提供各式語種的譯文，相關文本非常值得於未來進行探討。本篇研究因筆者能力有限，僅侷限於探討《少女前線》一款遊戲，無法探討其他遊戲的狀況，更無從得知其他遊戲在翻譯上遭遇的挑戰與限制為何。

(3) 筆者對電玩在地化業界現況理解有限：

筆者從 2018 年開始從事翻譯工作，主要處理的業務以汽車類技術文件居多，與電玩在地化相關的翻譯專案工作則是 2020 年後應公司要求開始接觸，相關經驗並不如其他已在業界耕耘許久的前輩們，且也因簽訂保密協議因此無法研究第一手資料。雖經驗不足，筆者仍是名電玩遊戲資歷超過 15 年的資深玩家，而考量到上述限制，進行本篇研究時筆者僅能以玩家角度出發，並結合學過之翻譯理論對文本進行探討，期望未來有其他資深業界人士能就業界經驗進行更深入的研究。

(4) 對中國用語習慣理解有限且中國手機遊戲文本情境未必適用其他遊戲：

《少女前線》是中國開發商製作的遊戲，文本以中文撰寫，但中國的中文用語習慣無法與臺灣中文的用語習慣完全相提並論，若是以相同方法分析以臺灣中文撰寫之文本為基礎製作的遊戲，很可能有失公允。此外，筆者是在臺灣出生成長，接觸的多為與本土相關的文化，雖近幾年因工作及求學需要，經常與來自中國的朋友交流而得知中國的用語習慣，但相對而言仍非常有限。筆者在此篇研究僅能以同樣身為中文使用者，並以玩家角度套用翻譯理論對文本進行分析，過程中很可能未發現或疏漏文本中需著重討論的某些重點。

(5) 無法得知多數玩家感受及喜好：

玩家遊玩過程中接收到文本訊息時的感受是電玩遊戲文本最需著墨之處，然而筆者研究過程中僅能透過詢問身邊英文母語人士對《少女前線》譯文的看法，並以理論分析受眾閱讀時可能遭遇的困難，無法代表全體英文版遊戲玩家對譯文的看法與接受度。此外，筆者進行此篇研究時無法得知《少女前線》目標玩家客群的詳細背景，亦無法了解文案團隊在遊戲文本撰寫與翻譯過程中，是否有因考量到目標玩家客群的某些喜好而進行調整或應用特定策略，從而導致某些筆者無法注意到的問題，值得留意。

第三節、可能研究方向

筆者將撰寫此篇研究過程中的發現與想法整合後，整理出四種可能的研究方向，分別為：原文中的錯誤或選詞用字如何影響譯者的策略抉擇、情境因素造成原文與譯文受眾間理解不對等之處理、調查並分析玩家對遊戲文本的接受度與滿意度。筆者將在以下逐條解釋。

(1) 原文中的錯誤或選詞用字如何影響譯者的策略抉擇

在本篇論文探討主線劇情文本的章節裡，可以發現因遊戲後期文本規模成長快速，在品質管控可能疏漏的情況下，原文文本中的錯誤有增加趨勢，導致譯者進行在地化翻譯時為避免英文版玩家無法理解，多次運用了修正策略在譯文中訂正原文的失誤。而在成就名稱的章節中亦能夠發現，遊戲文案團隊因為選用許多具中文特色或各國影視、文學作品中的文化詞作為成就名稱，使譯者必須發揮各種創譯或改編的手法確保譯文的可讀性。

筆者認為，不論是電玩遊戲還是其他領域的文本皆可能發生此種現象，譯者該如何訂正，或是運用何種策略確保受眾能夠理解譯文，這之間的過

程值得探討，而電玩遊戲文本在翻譯研究中屬較新穎之研究領域，後續有志從事相關研究之人或許可考慮此方向來充實電玩翻譯研究的豐富性。

(2) 情境因素造成原文與譯文受眾間理解不對等之處理

在角色介紹文本與成就名稱文本的章節中，可發現若文本使用了需處在特定文化中才能夠理解的字詞，或是因文本內容出於某種需要而以言簡意賅的方式撰寫，導致原文受眾與譯文受眾其中一方無法得知完整情境或資訊，便會造成此種現象，即便譯者可運用策略盡可能保留原文中的核心訊息並轉移至譯文，仍很難消除受眾閱讀時可能遭遇的閱讀障礙。

由於電玩遊戲開發團隊很可能將自身所在地的文化融入電玩中，加上受限於介面篇幅而無法放入過多內容進行解釋，而要如何處理此問題便成為譯者進行在地化時的一大挑戰，因此筆者認為此議題能成為具潛力的研究方向。

(3) 調查並分析玩家對遊戲文本的接受度與滿意度

不論是何種領域的文本，探討譯文翻譯策略時若能夠得知受眾對文本的看法，對研究者而言將會是一大助力，若能得知受眾喜歡的文本類型與期望，研究者便能有更多依據推斷譯者採用特定策略的原因，而非僅透過理論與文本分析法做出大略的分析。

然而此種方式的難度可能較高，以筆者本篇研究的電玩翻譯為例，由於筆者從小便開始接觸電玩，對於該領域具有基礎的認識，也較能夠了解會遊玩某款遊戲的玩家是哪些群體，撰寫論文時還特地選定自身熟悉且已遊玩超過六年的《少女前線》作為研究題材，盡可能為自己排除研究時的阻礙。對於鮮少接觸或玩電玩的研究者而言，必須先花時間遊玩特定遊戲或想辦法了解玩家群體的組成（如年齡、性別等）並進行詢問或訪談，難

度相對而言較高，但並非不可能，期望未來能看到相關研究。

(4) 翻譯策略隨時間演變之觀察分析

雖說以現今市場趨勢而言，手機遊戲在市場上的熱門程度可能無法維持太久，亦有可能廠商在遊戲上市短短數年後見國內市場無利可圖或是其他因素，決定終止營運，然而若耐心等待並尋找，還是能找到如《少女前線》此種已經經營許久的遊戲。此時若發現遊戲內已經積累規模龐大的文本，而且內容有多種語言的版本，便有可能以此為基礎，研究此段過程中文本翻譯策略的變化，雖難度不低，但有開展研究的可能性。



參考文獻

- 大瀧令嗣、陳彥夫、王嫻嵐 (2014)。電子遊戲產業概論。翰蘆。
- 周芷仔 (2019)。從全面禁止到全民娛樂：我國電子遊戲的發展與變遷 (碩士論文)。東海大學。
- 徐昊 (2016)。傳遞忠實遊戲體驗的在地化任務—電玩在地化 (碩士論文) 國立臺灣師範大學。
- Adams, D. (1995). *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Del Rey Books.
- Bernal-Merino, M. Á. (2007). Challenges in the translation of video game. *Tradumàtica traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*, 5.
- Bernal-Merino, M. Á. (2011). A brief history of game localisation. *TRANS: revista de traductologia*(15), 11-17.
- Campbell, I. C. & Alexander, J.(2021). *A Guide to Platform Fees: The Hidden Costs Behind Your Aavorite Apps, Games, and More*. The Verge.
<https://www.theverge.com/21445923/platform-fees-apps-games-business-marketplace-apple-google>
- Chroust, G. (2007). Software like a courteous butler - Issues of Localization

under Cultural Diversity. Proceedings of the 51st Annual Meeting of the ISSS, Tokyo, Japan.

<https://journals.iss.org/index.php/proceedings51st/article/view/569>

Chojnowski, R. (2016). The Practical Aspects of Video Game Localization. *Styles of Communication*, 8(1), 71-94.

DeMaria, R., & Wilson, J. L. (2002). The Illustrated History of Electronic Games. McGraw Hill.

Hemingway, E. (2009). A Farewell to Arms. Vintage Classics UK.

Google for Games & Newzoo. (2021). *Beyond 2021: Where does gaming go next?* Google.

https://services.google.com/fh/files/misc/beyond2021_apac.pdf

Liang, L.H. (2022). Genshin Impact Is Becoming One Of The Most Expensive Games Ever Made. The Gamer. <https://www.thegamer.com/genshin-impact-most-expensive-game-ever-made/>

Lust, B. (1983). On the Notion "Principal Branching Direction:" A Parameter of Universal Grammar. In Y. Otsu et al (Eds.), *Studies in Generative Grammar and Language Acquisition*. Tokyo Gakugei University.

Mangiron, C., & O'Hagan, M. (2006). Game localisation: unleashing

imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6(1), 10-21.

Newzoo. (2018). *Taiwan Games Market 2018*. Newzoo.

<https://newzoo.com/insights/infographics/taiwan-games-market-2018/>

Nord, C. (2005). *Text analysis in translation: Theory, methodology, and didactic application of a model for translation-oriented text analysis*. Rodopi.

Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge.

Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Pearson Education.

O'Hagan, M. (2009). *Towards a Cross Cultural Game Design: an Explorative Study in Understanding the Player Experience of a Localised Japanese Video Game*. *The Journal of Specialised Translation*, 11, 211-233.

O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry* (Vol. 106). John Benjamins.

Reiss, K., & Vermeer, H. J. (2014). *Towards a general theory of translational action: Skopos theory explained*. Routledge.

Rowling, J. K. & Grandpré, Mary (ILT). (2000) *Harry Potter and the Chamber*

of Secrets. Scholastic Paperbacks.

Rozner, S. (2020). A Short Summary of Mobile Game's History. In R. Dillon (Ed.), *The Digital Gaming Handbook* (1st ed.). CRC Press.

Statista. (2022). *Size of the mobile gaming market in China from 2015 to 2019 with estimates until 2023*. Statista.

<https://www.statista.com/statistics/310179/china-mobile-gaming-market-size/>

Sensor Tower. (2022). *2022年1月手游发行商收入TOP30 / App Store + Google Play*. Sensor Tower. <https://sensortower-china.com/zh-CN/blog/highest-earning-cn-game-publishers-for-jan-2022-CN/>

Venuti, L. (1995). *The Translator's Invisibility*. Routledge.

Wijman, T. (2021). *Global Games Market to Generate \$175.8 Billion in 2021; Despite a Slight Decline, the Market Is on Track to Surpass \$200 Billion in 2023*. Newzoo. <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-to-generate-175-8-billion-in-2021-despite-a-slight-decline-the-market-is-on-track-to-surpass-200-billion-in-2023/>