

DOI No: <http://dx.doi.org/10.14225/Joh760>

**WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD OYUNUNUN TÜRKÇE
YERELLEŞTİRİLMİŞ VERSİYONUNDA BENİMSENEN ÇEVİRİ
YAKLAŞIMLARI VE BUNUN OYNANABİLİRLİK DÜZEYİNE
KATKISI**

Cem ODACIOĞLU*
Şaban KÖKTÜRK

Özet

Yerelleştirme endüstrisi, bilindiği gibi 1990'ların başından itibaren popüler hale gelmiştir. Bu popülerlik kendini önce yazılım, sonra da internetin yaygınlaşmasıyla websitesi yerelleştirmesi alanında hissettirmiştir. Ancak bununla beraber, diğer bir üçüncü alan daha ortaya çıkmıştır. Bu alan oyun yerelleştirmesi olarak bilinir. Oyun yerelleştirmesi alanında öne çıkan etmen oyuncunun oyunu kendi dilinde alımlamasını sağlayarak, oyunu daha ilgi çekici hale getirmek ve oynanabilirliği artırmaktır. Ayrıca, oyun yerelleştirmesi alanında, yazılım ve websitesi yerelleştirmesinden farklı olarak eğlendirmek ve böylelikle oyunun diğer dillerde satışını artırmak vardır. Eğlence endüstrisi alanında önemli bir hasılat getiren oyun yerelleştirmesi bazı dillerde/bölgelerde ise profesyonel anlamda nispeten yeni bir alan olduğundan sadece gönüllü kullanıcılar tarafından yapılır. Bu bağlamda, çalışmada Wolfenstein serilerinin en sonucusu olan 5 Mayıs 2015 tarihli *The Old Blood* oyununun İngilizce dil dosyasından Türkçeye gönüllü bir kullanıcı tarafından yerleştirilmiş versiyonunda benimsenen çeviri yaklaşımları incelenmiş ve bunun oyunun ilgi çekiciliğini, oynanabilirliğini, artırıp artırmadığı tartışılmıştır. Bu bağlamda ayrıca yerleştirilmiş versiyonla ilgili erek kullanıcı yorumlarına da yer verilmiştir. Çalışmada, metne dayalı bir yaklaşım izlenmiş ve gerekli görülen noktalarda gönüllü oyun yerelleştirmesi ekibinden ilgili kişiyle mülakat yapılmıştır.

Anahtar Sözcükler: *Oyun yerelleştirmesi, lokalizasyon, yerelleştirme, oynanabilirlik, Wolfenstein The Old Blood, çeviri yaklaşımları.*

* Arş.Gör., Sakarya Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Çeviribilim Bölümü.

The Adopted Translation Approaches in the Turkish Localized Version of *The Wolfenstein: Old Blood* and Its Contribution to the Game Play Level

Abstract

As known, the localization industry has become popular since the early 1990s. The popularity of the industry first come out in the software and then website localization with the widespread use of the internet. However, another third field was also added to the industry, which is the game localization. The striking factor in the game localization is to enable the target gamer to receive the game in his/her own language by making it more attractive and thus increasing the playability. In addition, what makes game localization different from other two fields of localization is to entertain the gamer and thus to increase the sales of the game in various languages. Making a huge profit in the entertainment industry, game localization is however performed by voluntary users in some regions/languages as it still a budding field in the professional setting. In this context, the non-professionally Turkish localized version of the *Wolfenstein The Old Blood* from the English language file, having been released on May 5, 2015 was analyzed in terms of the translational approaches adopted by a voluntary user taking responsibility in its localization and whether these approaches have increased the game play level or not was also discussed. Besides, user comments were included regarding the localized version. In this paper, a text based approach was adopted and an interview was conducted with the responsible person working in the non-professional team of the game localization projects.

Key Words: *Game localization, localization, game play, playability, Wolfenstein The Old Blood, translation approaches.*

GİRİŞ

Yerelleştirme dijital içeriğin bir başka yerel veya hedef ortama, dilsel ve kültürel olarak adapte edilme işlemidir. LISA (Localisation Industry Standard Association, Türkçesi Yerelleştirme Endüstrisi Standartları Birliği¹) yerelleştirmeyi “bir ürüne ait içeriğin ve bileşenlerin kaynak ortamdan alınarak, ürünün satılacağı ve kullanılacağı erek ortama dilsel ve kültürel olarak adapte edilmesi” (akt. Pym, 2014: 119; krş. Odacıođlu ve Köktürk, 2015: 290) şeklinde tanımlar. Bir endüstri olarak, yerelleştirme 1990’ların başlarından itibaren popülerleşmeye başlamıştır. Özellikle, 1980’li yıllarda Amerika kökenli bir şirket olan Microsoft, Kuzey Amerika pazarı için yazılım programları geliştirmeye başlamıştı. Yazılımlar İngilizce’den Almanca, Fransızca ve İspanyolca gibi belli başlı dillere çevrilmekteydi. Çeviri genelde bu dillere

¹ LISA 2011 yılında kapanmıştır.

yapıldığından ve çeviri hacmi büyümediğinden çeviride gecikme sorunu yaşanmamaktaydı. Ancak zamanla yazılımların bu diller dışında başka dillere de çevrilme ihtiyacı doğdu ve pazarlar büyümeye, koşullar değişmeye başladı (Pym, 2014: 118; bkz. Odacıoğlu ve Köktürk, 2015:290). Bilgisayarların popülerleşmesi ve Microsoft gibi, Sun Microsystem vb. şirketlerin uluslararası pazara açılmaları, yerleştirme endüstrisinin büyümesinde önemli girişimlerdir (Esselink, 2006: 22). Bu girişimler ilk aşamada yazılım programlarıyla ortaya çıktı. Ancak 2000’lerde internetin yaygınlaşmasıyla, e-ticaret sitelerinin artması ve sanal ortamda kullanıcıya bilgi akışı ve hizmetlerin sunulması, web sitesi yerleştirmesinin de önemini artırdı.

Söz konusu çalışmada, bu iki yerleştirme alanından farklı olarak, yine önemli bir endüstri olan oyun yerleştirmesi veya diğer bir ismiyle video-oyunu yerleştirmesi üzerinde durulmuştur. Video oyunu yerleştirme; görsel-işitsel çeviri ve yazılım yerleştirmesinin bir karışımıdır. Mangiron ve O’Hagan (akt. Munday, 2006: 11) bu tür çeviriye “oyun yerleştirmesi” adını da verir. Çevirmenden oyun yerleştirmesi boyunca oyunun kullanıcıyı eğlendirmesi için özgünlük ve yaratıcılık beklenmekte, yazılım yerleştirme paradigmasında ise işlevsellik önce gelmektedir. Yaratıcılık boyutunda genelde oyunda geçen eşyaların, karakterlerin isimlerinin yeniden adlandırılması vardır. Bu nedenle çevirmen bazen neologizm ve standart olmayan sözcükler kullanabilir² (krş. Munday, 2008: 190; Munday, 2012: 280). Ancak bununla beraber metinde yapılan her türlü uyarlama da yaratıcılıkla alakalı olabilir.

Çalışmanın birinci bölümünde, oyun yerleştirme hakkında bilgiler verilerek alanın endüstriyel boyutu incelenmiş ve gönüllü kullanıcıların söz konusu endüstrideki yeri tartışılmıştır. Çalışmanın ikinci kısmında çevirisi çözümlenen *Wolfenstein-The Old Blood* oyunu tanıtılmıştır. Çalışmanın üçüncü kısmında oyunun çevirisinde kullanılan çeviri yaklaşımları, kullanıcı yorumları da yer verilerek, çözümlenmiş ve bunun oynanabilirlik düzeyine katkısı incelenmiştir. Çalışmanın son kısmı ise tespit edilen bulguların bir değerlendirmesini ve sonucu içermektedir.

1. OYUN YERELLEŞTİRMESİ

Video oyunlarının tarihçesi, ilk video oyunu *Spacewar*’ın Massachusetts Institute of Technology (MIT) tarafından geliştirildiği 1960’lara dayanmaktadır.

² Bu açıdan oyun yerleştirmesi aslında edebi çeviri ile benzerlikler taşımaktadır. Buradaki fark oyun yerleştirmesinde, dijital içerikle uğraşılmasıdır.

İlk geliştirilen oyunlar sadece noktalar ve çizgilerden oluşurken, günümüzde 3 boyut teknolojisi gerektiren ve gerçek insan seslerinin kullanıldığı görüntülerle donatılmış pek çok yüksek kalitede oyun üretilmektedir. Özellikle Rol yapma oyunları (Role Play Game) (*Final Fantasy*, *World of Warcraft*) gibi oyun türleri karmaşık olay örgülerinden oluşur. Bu oyunların içinde pek çok yazılı ve sözlü metin bulunur. (bkz. O'Hagan ve Mangiron: 2006:11). Bu yazılı ve sözlü metinler günlük konuşmalar, şiirsel ve teknik anlatımlardan oluşabilir. Bunların başka kültürlerde alımlanabilmesi, oynanabilirliđin artırılması için oyunların yerelleştirmesi ihtiyacı doğmuştur. Gerektiđi yerde alt yazı ve dublaj çevirisi de yapılabileceğinden oyun yerelleştirmesi alanında görsel-işitsel çeviriden de faydalanılır. PricewaterhouseCoopers'ın 2010 yılında yaptığı araştırmaya göre, video oyun endüstrisinin küresel gelirinin 2014 yılında yaklaşık olarak 84 milyar dolara ulaşacağı hesaplanmıştır. Bu, 2007 yılındaki 41,9 milyar dolarlık gelirin yüzde yüzüne varan bir artışı ifade eder. Oyun yerelleştirmesi, küresel oyun endüstrisinin yaklaşık yüzde 50'sini oluşturur (Singh; Edwards, 2012: 292). Bu nedenle oyun yerelleştirmesi de tıpkı yazılım ve websitesi gibi önemli bir çeviri/yerelleştirme endüstrisidir.

Böylesine önemli bir endüstrinin önemini gerek oyuncular gerekse de oyun şirketleri nezdinde daha iyi vurgulamak için şunları da belirtilmesi gerekmektedir. Bilgisayar performanslarının arttığı, buna paralel olarak da fiyatların hızla düştüğü bir ortamda, hemen herkesin masaüstü, dizüstü ve hatta artık çok daha küçük olmasına rağmen bilgisayarla aynı işlevleri yerine getiren avuçiçi veya tablet bilgisayarları ve Nintendo, Playstation gibi oyun konsolları bulunmaktadır. Yazılım firmaları arası rekabet (Microsoft ile Apple arasındaki rekabet gibi) oyun şirketleri için de söz konusudur. Bu çerçevede, gerçeğe çok yakın görüntülerle donatılmış ve bir olay örgüsüne sahip çok çeşitli oyun piyasaya sürülmektedir: strateji, simulasyon, aksiyon, macera, rol yapma oyunları, spor, araba yarışı vb (bkz. Bernal Merino, 2006). Bu oyunların erek oyuncu kitlesine uygun olarak aktarımı ve kaliteli bir yerelleştirme projesi oyuna duyulan talebi artırır. Bu da hem şirket için maddi kazanç hem de oyuncu kitlesi için eğlenceli bir oyun süresi anlamına gelir. Bernal Merino'ya göre, video oyunları çoğunlukla Amerika ve Japonya menşeioldüklerinden, önceleri bu ülkeler dışında diđer ülkelere yerelleştirilmeden İngilizce veya Japonca versiyonlarıyla aktarılmaktaydı. Ancak 1990'ların ortasından itibaren, oyun yerelleştirme endüstrisi önemli bir gelişme kaydederek, diđer ülke dilleri için de oyunların yerelleştirilme süreci başladı (bkz. Bernal Merino, 2006,

http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php). Bu bağlamda çoğu Japonya, Amerika ve Birleşik Krallık'taki video oyun firması oyunlarını farklı dillere yerelleştirme yoluna gitmeye başlamıştır ve süreç devam etmektedir. Hatta firmalardan bazıları yüzde 50'lik geliri uluslararası satışlardan elde eder (bkz. Mangiron, 2007: 307).

1.1 Oyun Yerelleştirmesi ile Yazılım Yerelleştirmesi Arasındaki Benzerlikler

Mangiron'a göre, oyun yerelleştirmesinde de yazılım yerelleştirmesinde olduğu gibi bir iş akış sistemi vardır. Yazılım yerelleştirmesinde izlenen her adım oyun yerelleştirmesi için de söz konusu olabilir. Bazı durumlarda yer kısıtlamalarına karşı, oyun yerelleştirmesinde metin kutucukları genişletilebilir bir şekilde tasarlanmalıdır. Böylelikle, daha uzun cümlelerin kullanımı sayesinde, yer darlığı gibi durumlara bağlı kısaltmalara başvurulmak zorunda kalınmaz (2007: 308). Fakat bazı oyun şirketleri oyun yerelleştirmesini tıpkı edebiyat ve sinema gibi sanatsal bir alan olarak gördüklerinden, yazılım yerelleştirmesinde sıkça kullanılan çeviri bellekleri gibi teknolojik araçların kullanımına sıcak bakmayabilir. Günümüzde ise hızlı üretim ve aynı anda piyasaya sürme modelinin benimsenmesinden dolayı çeviri belleği vb. teknolojik araçların kullanımı gerekli olmuştur (bkz. O'Hagan ve Mangiron, 2013:143). Bernal Merino'nun da belirttiği gibi (2006), bugün teknolojinin geldiği noktada, oyun yerelleştirilmesine duyulan ihtiyaç artmıştır. Eskiden atari salonlarında oynanılan (Street Fighter, Mortal Kombat, Computer Space) gibi oyunlar günümüzde emulator (öykünücü)³ yazılımlarıyla bilgisayarlarda açılabilir ve hatta çoğu atari oyunu cep telefonlarına indirilebilmektedir (http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php).

1.2 Gönüllü Çeviri Anlayışı

Oyun yerelleştirmesi her dile profesyoneller tarafından yapılmamaktadır. Zira genelde oyunların yerelleştirildiği diller Fransızca, İtalyanca, Almanca ve İspanyolcadır (bkz. Bernal Merino, 2006; http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php). Bu diller dışında kalan

³ Herhangi bilgisayarlı bir ortamda, başka bilgisayar sistemini taklit etme yoluyla öykünme işini yerine getiren yazılımlara verilen ad. (<http://www.mynet.com/trend/cevaplar/sorular-cevaplar/oykunucu-emulatorherhangi-bir-bilgisayar-ortaminda-baska-bir-bilgisayar-sist/6768211>) Söz gelimi, Playstation 3 için çıkarılmış bir oyunun öykünücü yazılımıyla bilgisayara oynatılabilmesi mümkündür.

bölgelerde/dillerde, oyun yerelleřtirmesi genellikle amatör veya gönüllü çevirmenler tarafından yapılır. Gönüllü çevirmenlerin bu çevirilerden maddi kazanç sağlaması ihtimali düşük olsa da, oyunları yerelleřtirerek farklı dilleri konuşan oyuncu kitlelerinin oyunu daha keyifli oynamasını sağlarlar. Böylelikle, oyun satışları da artar. Burada aslında maddi kazanç sağlayan oyunun üretici firması olur. Austermüehl, gönüllü çeviri kavramı için fan çevirisi, kullanıcı tabanlı çeviri, katılımcı çeviri, topluluk çevirisi, havuz çevirisi, işbirliđi tabanlı çeviri ve sosyal çeviri kavramlarını da eş anlamlı olarak kullanır (2011: 15). Söz konusu çalışmada da, yukarıda belirtildiđi gibi gönüllü bir yerelleřtirme ekibinde yer alan bir kişinin yapmış olduđu *Wolfenstein-The Old Blood*⁴ oyunun Türkçe yerelleřtirilmiş versiyonu incelenmiştir.

2. WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD OYUNUNUN OLAY ÖRGÜSÜ

Oyun 1946 yılında geçmekte ve “The Dark Secrets of Helga Von Schabbs” (Helga Von Schabbs’ın Karanlık Sırları) ve “Rudi Jäger and the Den of Wolves” (Rudi Jäger ve Kurtların İnleri) adlı iki bölümden oluşmaktadır. İkinci dünya savaşının son evrelerinde, OSA (Gizli Faaliyetler Bürosu) B.J. Blazkowicz ve Richard Wesley’i Wolfenstein kalesine sızmaları ve Helga von Schabbs’ın ofisinden Deathshead’s Yerleşkesinin bulunduđu yeri gösteren bir dosyayı almaları için gönderir. Plan ancak umulduđu gibi gitmez çünkü her iki ajan da Helga’nın yardımcısı Rudi Jäger tarafından yakalanır. Sonrasında, ikili kalenin içindeki zindana konur ve sıkı bir şekilde gözetim altında tutulur. Blazkowicz kaçmayı başarır ve Wesley’i kurtarmak için girişimde bulunduđu sırada, Helga’nın Kutsal Roma İmparatoru Kral Otto’ya ait eşyaları içeren bir mahzen mezarını bulmaya çalıştığını keşfeder. Kalenin tıbbi gözlem odasında Wesley’i ciddi derecede işkence edilmiş olarak bulduktan sonra, Jäger ortaya çıkar ve Wesley’i elektrik vererek öldürür, Blazkowicz’in ise elektrik vererek bilincini kaybetmesine yol açar. Jäger tarafından konuşturulmaya çalışılırken işkence gördüđu sırada, Blazkowicz serbest kalmayı başararak, Jäger’in köpeđini öldürür. Naziler sayıca üstün olmasına rağmen Blazkowicz, Wolfenstein kalesinden kaçarak Kessler ile buluşur. Ancak taverna kısa süre içinde Jäger ve Naziler tarafından saldırıya uğrar. Çatışma sürerken, Blazkowicz Jägeri’i öldürür. Sonrasında Anette ve Kessler ile beraber,

⁴ Türkçeye çevrilen oyun dijital bir içerik olduğundan metinler dilimize aktarılrken benimsenen çeviri yaklaşımları yerelleřtirme kavramı altında incelenmektedir.

Helga'nın eski bir kilisenin altında keşfettiği mahzen mezarın bulunduğu Wulfburg'a gider Wulfburg'ta, Blazkowicz hemşire kimliğinde çalışan İki numaralı Ajan Pippa ile buluşur. Blazkowicz, Wulfburg tavernasına giderek, Helga'dan dosyayı çalmayı amaçlar. Garson kılığına girerek, Helga'ya ulaşır ancak kısa süre sonra kimliği deşifre edilir. Ansızın, Helga'nın ekibinin mahzen mezarının girişini açması sonucu büyük bir deprem meydana gelir. Deprem sonrasında, ölüleri canlandıran tuhaf bir kimyasal dökülmeye başlar. Blazkowicz kaçır ve Pippa'nın yanına geri döner. Ancak, Pippa daha önceden öldürdüğü yeniden dirilen bir Nazi tarafından öldürülmüştür. Blaskowicz, zombi olarak canlanan Pippa'yı öldürmek zorunda kalır⁵. Bunun ardından, Blaskowicz Wulfburg'ta Kessler ve Anette'yi arar ve onları ikiliden sadece birini kurtarmak zorunda kaldığı Old Town yakınlarında bulur. Birini ya da diğerini kurtardıktan sonra, (seçim oyuncuya aittir), Blazkowicz Helga'yı bulmak için Nazi kazı alanına doğru ilerler ve Kral Otto'nun mahzen mezarında onu bulur. Kral Otto'nun yüz yıllardır saklı kalan sırrı, türü bilinmeyen bir yaratıktır. Yaratık, kontrolden çıkarak Helga'nın adamını öldürür ve Helga'yı ciddi derecede yaralar. Blazkowicz yaratıkla savaşı ve yaratığı öldürür. Helga da aldığı yaralar sonucu ölür. Blaskowicz, Helga'nın yanındaki dosyayı alırken, bir kaya parçasının altında kalır ancak Fergus Reid tarafından kurtarılır. Oyun Reid ve Blaskowicz'in bir kamyonla İskoçya'nın kuzeyinde bulunan Raf Kinloss'a hareket etmesiyle son bulur. Zira artık Deatshead Yerleşkesinin yeri tespit edilmiştir ve geriye son bir saldırı kalmıştır (http://wolfenstein.wikia.com/wiki/Wolfenstein:_The_Old_Blood).

3. WOLFENSTEIN OLD BLOOD'DA UYGULANAN ÇEVİRİ YAKLAŞIMLARININ ÇÖZÜMLENMESİ

Bu bölümde *Wolfenstein-The Old Blood* oyunundaki metinler orijinal ve çevirisiyle karşılaştırılarak, hangi çeviri yaklaşımlarından faydalandığını incelenmiş ve bunun oynanabilirlik düzeyine katkısı araştırılmıştır. Çözümlemenin sağlam temellere oturtulması açısından çalışmada, çevirmen ile yapılan mülakattan elde edilen çıktılara ve yerelleştirilmiş versiyona karşı Türk oyuncuların tutum ve yorumlarına da yer verilmiştir.

⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein:_The_Old_Blood

Çözümlemeye geçmeden önce bazı noktaların belirtilmesinde fayda bulunmaktadır. Bunlar maddeler halinde sıralanmıştır:

• Çalışmada bu oyunun seçilmesinin nedeni, çevirmenin de mülakatta doğruladığı gibi, Wolfenstein'in oyuncu kitleleri arasında sahip olduğu popülerite ve geniş kitlelere hitap etmesidir. Bu, oyunun yerleştirilmiş versiyonunun oynanabilirlik düzeyine dolaylı da olsa katkı yapabilecek bir etmendir.

• Çevirmen bu işi gönüllü/hobi olarak yapmaktadır. Ancak çevirmen çocukluğundan beri bilgisayar oyunları ile ilgilendiğini belirtip, İngilizce yabancı dilinde kendini oyunlardan faydalanarak geliştirdiğini ve çeşitli araçlarla oyun yerleştirecek aşamaya geldiğini belirtmiştir. Zaten söz konusu çalışmamızda da gönüllü kullanıcıların yaptığı çeviriler üzerinde durulmaktadır.

• Oyunun yerleştirilmesi esnasında, çevirmen birtakım araçlardan faydalanmıştır. Özellikle Türke yerleştirilmiş yama için çevirmen özel oluşturulmuş bir programdan faydalanmıştır. Import ve Export gibi işlemler için ise Resources Editor (Kaynak Düzenleyici) programı kullanılmıştır. Oyun yerleştirmesi bilindiği gibi, dijital oyunların yerleştirilmiş versiyonlarını kapsayan bir endüstridir. Dolayısıyla, bu alanda çevirmen zaten birtakım çeviri araçları kullanmakla yükümlüdür.

• Bu oyunun yerleştirilmesinde çevirmen tek başına çalışmıştır. Ekip temelli bir çeviri yaklaşımının neden benimsenmediği sorusuna ise çevirmen, bu oyunu sevdiği için başka çevirmene gerek duymadığını belirtmiştir. Bu noktada, ekip temelli bir çeviri yaklaşımının benimsenmemesi çeviride tutarsızlıklara yol açabilir mi ve neticede bu durum, yerleştirilmiş versiyonun oynanabilirlik düzeyini azaltabilir mi sorusu akla gelebilir.

• Ayrıca çevirmenle yapılan görüşmede, orijinal oyunda geçen seslendirmelerin dublaj yöntemiyle erek dile çevrilmediği bunun yerine orijinalde metindeki seslendirmelerin, Türkçeye alt yazı şeklinde çevrildiği bilgisi edinilmiştir. Çeviri İngilizce dil dosyasından yapıldığından çeviri İngilizce-Türkçe arası gerçekleştirilmiştir. Dolayısıyla, oyunda geçen Almanca dublajlar çevrilmeden aynen bırakılmıştır. Bunda çevirmenin Almanca bilmemesi etkili olmuş olabilir veya çeviri bir kişi tarafından yapıldığı ve ekip temelli yapılmadığı için bu durum söz konusu olabilir. Zira ekip temelli yapılırsa, Almanca bilen çevirmenlerden faydalanılabilirdi.

Çözümleme Tablosu

Orijinal Versiyon	Yerelleştirilmiş Versiyon
“The Old Blood Master”.	“The Old Blood Ustası”.
“Holy Shit!.	“Allah Kahretsin!”.
“God”, “God’Sake”.	“Tanrı”.
“Come on !”.	“Hadisene!.
“My Boy”.	“Evladım”.
“Little bit”.	“Az biraz”.
“Mumbling something about me not being the same as the one she fell in love”.	“Saçma salak”.
“Führer”.	“Führer”.
“January 12, 1946”.	“12 Ocak 1946”.
“Hey you! Come here and fight!”.	“Hey sen ! Buraya gel ve erkek gibi dövüş!.
“I stood up and looked what I had done”.	“Ayağa kalktım ve halt yediğime baktım”.
“Promotion”	“Promosyon”.
"Hallo? Hört mich jemand? Wachen, bitte! Da muss ein Fehler vorliegen! Bitte, um Himmels willen! Ich weiß nichts von irgendwelchen Terroristen! Ich schwöre es! Lassen Sie mich mit Frau Helga sprechen, sie kennt mich! Sie kommt jeden Sonntag zu mir in den Laden und kauft Käse und Wurst! Sie findet meine Bratwürste die besten, die sie je gegessen hat! Wachen? Reden Sie mit mir! Ich habe wirklich nichts mit Terroristen am Hut! Ich bin ein loyaler deutscher Bürger! Mein Vater hat in den Schützengräben im Ersten Weltkrieg gekämpft! Ich bin sozusagen im	Çevrilmeden aktarılmıştır.

<p>Niemandslanđ geboren! Wachen? Hallo? Wir finden doch sicher eine Losung! Rufen Sie doch einfach Helga an - sagen Sie ihr, ich bin Hirsch vom Delikatessenladen! Dass Sie den Falschen haben und alles ein Missverstandnis war! Ein vollig normaler Fehler, aber ein Fehler! Ich will damit nicht sagen, dass Sie nichts konnen! Jeder hat mal einen schlechten Tag! Helga und ich haben erst neulich in meinem Laden noch daruber gesprochen! Erinnern Sie sie daran! Wie wir uber die Tage gelacht haben, an denen man sich Milch uber die Schuhe kippt oder einem der Kamm ins Klo fallt! Tun Sie das fur mich? Bitte!".</p>	
<p>"Ich sehe, wie sie uber mich reden. Was? Was? Sie reden uber mich. Die ganze Zeit. Ja, ja, ja. Ich wei es. Sie sehen mich und zeigen auf mich, als war ich ein seltenes Tier im Zoo. Wie ein Tier im Kafig. Ja. So viele Augen. Alle auf mir. Sie ruhen alle auf mir. Diese abscheulichen Augen. Sie sehen mir ins Fleisch. Ich spur sie auf der Haut. Weiche und nasse Augen auf der Haut. Ich kann sie sehen.".</p>	<p>evrilmeden aktarılmıtır.</p>

ozumleme

• evirmen, orijinal metindeki "The Old Blood Master" kelimesini "The Old Blood Ustası" Őeklinde aktarmıtır. "Old Blood" kelimesinin Turke birebir karılıđı "Eski/Yalı Kan"dır". Ancak oyunun, (muhtemelen) spesifik bir oyuncu kitlesine hitap etmesinden uturu ve oyundaki orijinal havaya sadık kalmak amacıyla evirmen bu sozcuđu odunleme yontemine bavurarak

Türkçeye aynen aktarmıştır. Zira oyunu oynayacak erek kitlenin oyunun bağlamıyla ilgili önsel bilgiye sahip olma olasılığı bulunmaktadır.

• İngilizce “Holy Shit” sözcüğünün birebir Türkçe karşılığı erek kitlede dini nedenlerden ötürü yanlış anlamalara yol açabilir. Bu nedenle çevirmen bu sözcüğü bir tür uyarlama yöntemine başvurarak, islam dinini daha yakından çağrıştıracak şekilde “Allah Kahretsin” olarak çevirmiştir. Burada “Tanrı” yerine “Allah”ın kullanılması da bağlama uygun düşmektedir. Zira “Tanrı Kahretsin” gibi bir ifade kulağa hoş gelmemektedir. Ancak bununla beraber çevirmen, erek dilde zaman zaman “Tanrı” sözcüğünü de tercih etmiştir. Söz gelimi ”But for God’s Sake” için çevirmen erek dilde “Tanrı aşkına” ifadesini kullanmıştır. Bu seçimin nedeni çevirmene (Mehmet Tandoğan) sorulduğunda, seçim konusunda o anki ruh durumuna uygun gelen karşılığı bulduğunu ve rastgele bu sözcüğü seçtiğini belirtmiştir. Ancak, çevirideki tutarlılığın sürdürülmesi açısından “Allah aşkına” ifadesi kulağa daha hoş gelmektedir. Zira çevirmenin ekipteki tek aktör olması, kararları yönünden kendisine özgürlük vermiş olsa da ekip temelli bir çeviri yaklaşımı benimsenseydi, “God” sözcüğü için ortak karar alınp sadece tek bir karşılık kullanılabilir miydi sorusu akla gelebilir.

• Özellikle yazı dilinde dilbilgisi kurallarına uymak bir zorunluluktur. Ancak oyunun yerelleştirilmesi yapılırken, oyuncunun kendini oyunun içinde hissetmesini sağlamak için çevirmen “Come on” ifadesini “Haydi” şeklinde değil de, (büyük olasılıkla) oyun karakterlerinin karşılıklı konuşma havasını erek dilde de sağlamak üzere “Hadisene” şeklinde çevirmiştir. Bu ifade günlük dilde kullanılsa da yazı dilinde pek tercih edilmemektedir. Ancak daha önce de vurgulandığı gibi, sohbet havasını yansıtmak üzere bu şekilde aktarılmıştır.

• Orijinal metinde geçen “My boy” akla erkek çocuğunu getirir. Ancak çevirmen bunu daha genel olan “evladım” şeklinde aktarmıştır. Evlat sözcüğü Arapçadır ve çocuklar anlamına gelir. Hem erkek hem de kız çocuğunu kapsayan bir ifadedir⁶. Çevirmenin “evladım” sözcüğünü tercih etmesi, savaş konulu bir oyunda erek kitle üzerinde daha duygusal bir çağrışım bırakabilir.

• İngilizce “little bit” sözcüğü çevirmen tarafından dilimize “az biraz” şeklinde aktarılmıştır. Bu sözcüğün dilimizdeki karşılığı azıcık ve birazcık sözcükleridir. Az ifadesi zaten biraz demektir. Çevirmenin iki aynı anlama gelen sözcüğü beraber kullanması ilk bakışta bir anlatım bozukluğu olarak

⁶ <http://www.etimolojiturkce.com/kelime/evlat> 18.8.2015

düşünölmektedir. Ancak çevirmen bunu kasti olarak yapmış olabilir. Zira günlük dilde konuşurken, sürekli anlatım bozuklukları yapılabilmektedir. Çevirmen, günlük konuşma hissini uyandırmak amacıyla bu yöntemle başvurmuş olabilir.

- “Mumbling something about me not being the same as the one she fell in love” şeklindeki İngilizce sözcük dizisi, Türkçeye aktarılırken Mumble sözcüğü için çevirmen “saçma salak” sözcüğünü tercih etmiştir. “Mumble”, Türkçe’de mırıldanmak olarak bilinmektedir. Bunun yerine Türkçe argo bir ifade biçimi olan “saçma salak” sözcüğünün tercih edilmesi yine günlük dildeki konuşma havasını yansıtmak için yapılmış olabilir.

- Almanca bir sözcük olan “Führer”, Adolf Hitler’in lakabıdır ve Türkçe karşılığı “Yol Gösterici”dir. Ancak bu ifade Hitler ile bütünleştiğinden bütün dillere genelde çevrilmeden aktarılır. Bundan dolayı çevirmen de, bu ifadeyi dilimize ödünçleme yöntemine başvurarak aynen aktarmıştır.

- Yerelleştirme projelerinde en sık başvuru olan işlemlerden biri de tarih formatlarının değiştirilmesidir. Nitekim orijinal oyunda “January 12, 1946” olan tarih sıralaması, erek kitlenin kullandığı tarih sistemine uyarlanarak, 12 Ocak 1946 şeklinde aktarılmıştır. O halde çevirmen tarafından, Gün/Ay/Yıl sıralamasına uygun bir yaklaşım sergilenmiş ve çeviride bir çeşit uyarlamaya başvurulmuştur.

- Orijinal oyunda geçen “Hey you! Come here and fight!” sözcükleri çevirmen tarafından Türkçeye yerleştirilirken “Hey sen! Buraya gel ve erkek gibi dövüş!” şeklinde aktarılmıştır. Orijinal metinde ”erkek gibi” ifadesi yoktur. Çevirmen anlamı güçlendirerek, oyuncuyu oyunun içine çekmek amacıyla “erkek gibi” benzetmesini de eklemiş olabilir. Bu da savaş oyunun doğasına uygun bir yaklaşımdır.

- Orijinal oyundaki “I stood up and looked what I had done” ifadesi, Türkçeye “Ayağa kalktım ve ne halt yediğime baktım” şeklinde çevrilmiştir. Çevirmen, “ne yaptığıma baktım” şeklinde çevirebileceği ifadeyi, “ne halt yediğime baktım” şeklinde Türkçeye aktararak bir tür uyarlamaya başvurmuştur.

- Ayrıca çevirmen İngilizce “promotion” sözcüğüne Türkçe karşılık olarak “promosyon” sözcüğünü benimsemiştir. Oysa bu sözcüğün dilimizde tam bir karşılığı vardır ve bu da “terfi” sözcüğüdür. Çevirmen bu sözcüğü transliterasyon yaklaşımıyla aynen aktarmıştır. Bu bağlamda, söz konusu

yerelleştirme projesi, ekip temelli olarak yapılsa, çevirmenler yine “promosyon” sözcüğünü tercih ederler miydi sorusu akla gelebilir.

• Çevirmen, özellikle Almanca ifadeleri tabloda da görüldüğü üzere çevirmeden bırakmıştır. Bunda çevirmenin Almanca bilmemesi ve çevirinin Almanca bilen diğer çevirmenlerden yardım alınmadan yapılması, bir başka ifade dile ekip temelli sürdürülmemesi etkili olmuş olabilir. Bu da oyunun oynanabilirlik düzeyini olumsuz etkileyebilir.

Türkçe Yerelleştirilmiş Versiyon için Kullanıcı Yorumları:

1. “Ps4’ümden soğudum arkadaş oyunların İngilizce olması yüzünden!”⁷
2. “Şimdi asıl sorulması gereken soru şu: adamların seslendirmeleri de Türkçe oldu mu?”⁸
3. “Bu tür oyunları gerekli iletişimi kurdukları vakit mutlaka konsola uygulamaları gerekiyor. Yoksa hiçbir etkisi olmaz. Bir çok kişi torrentten indirip yamayı kurup oynuyor. Gerekli iletişimi kursun bu gönüllü arkadaşlar bizde gerek twitterdan gerek mail olarak yapımcılara yazalım ki duyulsun böyle çalışmalar.”⁹
4. “Öncelikle emeğinize sağlık. Bir oyunu daha sizlerin sayesinde Türkçe oynamak nasip oldu.”¹⁰
5. “Wolfenstein The New Order bitirdim! İndirimde Wolfenstein The Old Blood aldım başlayayım dedim. Türkçe yama¹¹ varmı diye kontrol edeyim dedim. Son safhaya gelmiş. O zaman bekleyeyim. Türkçe yama ile onarım artık. Umarım kısa zamanda çıkar!”¹²

⁷http://www.bolumsonucanavari.com/VideoIncelemelerhh_Pro_Evolution_Soccer_2011_Video_inceleme-1659-html5-html5-html5.htm/Haberler-Wolfenstein_The_Old_Bloodin_100_Turkce_Yamasi_Cikti-79761.htm

⁸http://www.merlininkazani.com/Wolfenstein_The_Old_Bloodin_100_Turkce_Yamasi_Yayinlan-di-haber-82818p1.html

⁹http://www.merlininkazani.com/Wolfenstein_The_Old_Bloodin_100_Turkce_Yamasi_Yayinlan-di-haber-82818p1.html

¹⁰ <http://turkceoyunmerkezi.com/wolfenstein-the-old-blood.html>

¹¹ Yama sözcüğü burada teknik anlamda kullanılmıştır. Bilgisayar programında (oyunda, yazılımda vs) bulunan içeriğin düzeltilmesi anlamına gelir (https://tr.wikipedia.org/wiki/Yaz%C4%B1l%C4%B1m_yamas%C4%B1)

¹² <http://turkceoyunmerkezi.com/wolfenstein-the-old-blood.html>

6.“Mehmet Tandođan ađabey yama tahmini ne kadar sűrer. Bir nceki seriyi Tűrke oynadım. Bunuda Tűrke oynamak istiyorum. Ama kye gideceđim. Tahmini zaman dilimi nedir?”.¹³

7.“Ađabey eviriye bařladımız mı? Birde eviriyi bitirince Middle Earth Shadow of Mordor Goty‘yi evirir misiniz?”¹⁴

SONU

Bu alıřmada, Wolfenstein serilerinin en sonucusu olan *The Old Blood* oyununda evirmen tarafından uygulanan yaklařımlar belli szcűk ve szcűk kalıpları űzerinden arařtırılmıřtır. Ayrıca kullanıcı yorumlarına da yer verilmiřtir. evirmenin oyunun bařlıđını deđiřtirmemesi, yerinde bir karar olmuřtur. Zira, Wolfenstein zaten dűnyaca űnlű bir oyundur ve satıřların artması iin sűrekli olarak Youtube vb. sitelerden orijinal bařlıkla reklam yapılmaktadır. Tűrk oyuncu kitlesi de bu reklamlar aracılıđı ile oyunu orijinal adıyla duymuřtur. Bu nedenle, bařlıđın “Old Blood” yerine “Yařlı/Eski Kan” olarak evrilmesi oyunun Tűrkiye’deki satıřlarında dűřűse yol aabilir veya tepki ekebilir. Ayrıca evirmen oyunun yerelleřtirilmiř versiyonunu Tűrke bir yama řeklinde ıkardıđı iin, bařlık aynen bırakılmıřtır. “Fűhrer” ifadesinin eviride aynen bırakılması da bir diđer rnektir. Zaten bu oyunu oynamayı tercih eden Tűrk oyuncu profili bađlamsal bilgiye az ok sahiptir. Dolayısıyla Hitler’in lakabı “Fűhrer”in “Fűhrer” olarak bırakılması dođru bir karardır. Bunun yerine “Yol Gsterici” demek ciddi tepkilere yol aabilir. Bununla beraber, zaman zaman eviride sz gelimi “God” szcűđű iin “Allah” ve Tanrı” szcűkleri benimsemiřtir. eviride tek bir karřılık kullanılmaması, bazı tutarsızlıklara yol aıp, oynanabilirlik dűzeyini azaltabilir. Aynı řekilde, “promotion” ifadesinin “promosyon” olarak aktarılması da tepki ekip, oynanabilirlik dűzeyini dűřűrebilir. Ayrıca Almanca ifadelerin erek dilde aynen bırakılması da oynanabilirlik dűzeyi űzerinde olumsuz olabilir. Sz gelimi kullanıcılar evirinin yetersiz olduđu izlenime kapılabilirler.

zűmlenme kısmında kullanıcı yorumlarına bakılırsa, seilen 7 yorum arasından bir kullanıcının seslendirme ve dublajların da Tűrke olmasını istediđi anlařılmaktadır. Bir diđer kullanıcı da evirilerin konsollar iin ıkarılması gerektiđini belirtmiřtir. Geriye kalan diđer 5 kullanıcının yorumlarına da bakılırsa bu gnűllű eviri projesini desteklendiđi ve oyunun yerelleřtirilmiř

¹³ <http://turkceoyunmerkezi.com/wolfenstein-the-old-blood.html>

¹⁴ <http://turkceoyunmerkezi.com/wolfenstein-the-old-blood.html>

Wolfenstein: The Old Blood Oyununun Türkçe Yerelleştirilmiş Versiyonunda Benimsenen Çeviri Yaklaşımları

Türkçe yamasının çıkarılmasından memnun olduğu veya olunabileceği görülmektedir. Bu oyunun erek dilde oynanabilirlik düzeyinin tatmin edici olabileceğine işaret etmektedir. Ayrıca çeviride çalışmanın çözümleme kısmında gösterildiği gibi günlük dil kullanımlarına yer verilmesi, karakterler arasında karşılıklı sohbet şeklinde bir ortam oluşturulması, uyarlamalar, duygusal çağrışım oluşturabilecek ifadeler vb. çoğunlukla Türk oyuncu kitlesinin beklentilerine göre yapılmıştır. Bunlar oyunun oynanabilirlik düzeyini artıran olumlu gelişmelerdir. Yabancı dil bilmeyen ve oyunda ilerlerken anlama sıkıntısı çeken oyuncu kitlesi için yerelleştirilmiş versiyonun (Türkçe yama) çıkarılması oyuna duyulan talebi böylelikle kullanıcı yorumlarından da görüldüğü üzere artırabilir.

Sonuç olarak hiç yabancı dil bilmeyen bir oyuncu kitlesi için oyunun doğal yapısını bozmadan yerelleştirme yapılması oynanabilirlik düzeyininin de artmasına katkı yapabilir ve oyun satışlarının artmasını teşvik edebilir. Bu durum oyuncu kitlesinin oyundan keyif almasını sağladığı gibi, oyun şirketlerinin kâr etmesini de sağlamaktadır. Zira oyun şirketleri profesyonel yerelleştirme ekibine yüklü miktarda para ödemek zorunda kalmadan gönüllü kullanıcıların yaptıkları çeviriler sayesinde satışlarını artırabilmektedir.

KAYNAKÇA

AUSTERMUHL, Frank (2011), “On Clouds and Crowds: Current Developments in Translation Technology”, *Translation in Transition*: 09. ss.1-27.

BERNAL MERINO, Miguel A (2006)” On the Translation of Video Games”, *the Journal of Specialized Translation*”, s. 22-36.http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php

ESSELINK, Bert (2006), “The Evolution of Localization”, *Translation Technology and Its Teaching*, İçinde Edt. Anthony Pym, Alexander Perekrestkenko, Bram Starink, Inter Cultural Studies Group, Universitat i Virgili, s. 21-29.

HEVIA MANGIRON CARMEN (2007), “Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator”, *Perspectives: Studies in Translatology*, 4/4, s. 306-321.

MUNDAY, Jeremy (2008), *Introducing Translation Studies Theories and Applications*, Routledge, Londra ve New York.

MUNDAY, Jeremy (2012), *Introducing Translation Studies Theories and Applications*, Routledge, Londra ve New York.

O'HAGAN, Minako ve HEVIA MANGIRON Carmen (2006), "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation", *The Journal of Specialized Translation*, s. 10-21.

O'HAGAN, Minako ve MANGIRON Carmen (2013), *Game Localization*, John Benjamins Publishing Companyi Amsterdam ve Philadelphia.

ODACIOĐLU, Mehmet Cem ve KÖKTÜRK Şaban (2015), "Çeviri Kuramlarını Yeniden Yorumlamak: Yerelleştirme Endüstrisinin Skopos ve Çeviriye İlişkin Eylem Kuramı Üzerindeki Etkisi", *Akademik Bakış*, Sayı:50, s.288-298.

PYM, Anthony (2014), *Exploring Translation Theories, Second Edition*, Routledge, Londra ve New York.

SINGH, Nitish (2012), *Localizing Strategies for Global E-Business*, Cambridge University Press, Cambridge, UK.

http://wolfenstein.wikia.com/wiki/Wolfenstein:_The_Old_Blood
05.08.2015.

https://en.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein:_The_Old_Blood 05.08.2015.

<http://turkceoyunmerkezi.com/> 18.05.2015.

<http://www.etimolojiturkce.com/kelime/evlat> 18.05.2015.

<http://www.mynet.com/trend/cevaplar/sorular-cevaplar/oykunucu-emulatorherhangi-bir-bilgisayar-ortaminda-baska-bir-bilgisayar-sist/6768211>
19.08.2015.

http://www.bolumsonucanavari.com/Haberler-Wolfenstein_The_Old_Bloodin_100_Turkce_Yamasi_Cikti-79761.htm
10.09.2015.

http://www.merlininkazani.com/Wolfenstein_The_Old_Bloodin_100_Turkce_Yamasi_Yayinlandi-haber-82818p1.html 10.09.2015

<http://turkceoyunmerkezi.com/wolfenstein-the-old-blood.html>
10.09.2015.

https://tr.wikipedia.org/wiki/Yaz%C4%B1%C4%B1m_yamas%C4%B1
14.09.2015