



A Study on Game Translation of *Black Myth: Wukong* from the Perspective of Multimodal Discourse Analysis

Lijun Song

School of Humanities, Tiangong University, Tianjin, China

Email: junlesj@qq.com

How to cite this paper: Song, L.J. (2025) A Study on Game Translation of *Black Myth: Wukong* from the Perspective of Multimodal Discourse Analysis. *Open Access Library Journal*, 12: e14050. <https://doi.org/10.4236/oalib.1114050>

Received: July 30, 2025

Accepted: August 23, 2025

Published: August 26, 2025

Copyright © 2025 by author(s) and Scientific Research Publishing Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial International License (CC BY-NC 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Open Access

Abstract

This paper applies Multimodal Discourse Analysis to study the game translation of *Black Myth: Wukong*. It analyzes the game's multimodal features from four aspects: culture, context, content, and expression. By examining specific examples, the paper discusses how the game achieves a global expression while retaining the essential characteristics of Eastern culture. This provides new insights for research on game localization and holds significant implications for promoting Chinese culture internationally.

Subject Areas

Literature

Keywords

Multimodal Discourse Analysis, Game Translation, *Black Myth: Wukong*

1. 引言

随着现代社会生活节奏的加快和压力的增大，电子游戏作为一种重要的休闲娱乐方式日益得到全球用户的青睐。近年来，5G网络的普及和智能设备的低价化趋势使得高质量游戏体验变得更加触手可及，为游戏产业的蓬勃发展创造了有利条件。根据《2024年中国游戏产业报告》显示，中国游戏市场实际销售收入达到3257.83亿元人民币，同比增长7.53%；中国自主研发游戏海外实际销售收入达185.57亿美元，同比增长13.39%，连续五年保持千亿规模并创下历史新高[1]。这一数据充分表明，中国游戏产业已经实现了从量变到质变的跨越式发展，正逐步在全球游戏市场占据重要地位。

在全球游戏市场竞争日益激烈的背景下，中国游戏开发商亟需通过高质

量的本地化工作来提升国际竞争力。游戏本地化不同于传统的文本翻译，它是一个涵盖语言转换、文化适应和市场定位的系统工程。以《黑神话：悟空》为例，这款基于中国古典名著《西游记》改编的 3A 级动作角色扮演游戏，在向海外市场推广时面临着佛教与道教哲学、武术美学等中国传统文化的转译难题。若缺乏恰当的本地化处理，这些文化负载词很容易造成目标玩家的理解障碍，进而影响游戏体验和市场接受度。因此，如何通过多模态协同的翻译策略实现文化内涵的准确传递，成为当前游戏本地化研究的重要课题。

然而，传统翻译研究主要聚焦于文学作品等线性文本或影视字幕翻译，对游戏这种新兴媒介形式的关注相对不足。与常规媒介不同，电子游戏具有独特的交互性和多模态特征，要求语言、视觉、听觉等多种符号系统协调运作。正如 O'Hagan 和 Mangiron [2]所指出的，游戏本地化需要同步处理用户界面文本、角色配音、战斗音效、环境叙事等多元要素，这些要素共同构成了玩家的沉浸式体验。这种复杂性使得游戏翻译研究必须突破传统范式，建立新的理论框架和分析方法。

从国际研究现状来看，游戏本地化已经发展成为一个跨学科研究领域。国外学者如 Bernal-Merino 从视听翻译、软件本地化等多个维度探讨了游戏翻译的特殊性[3]；Mangiron 甚至引入眼动追踪技术来研究玩家对字幕格式的偏好[4]。相比之下，国内相关研究起步较晚，主要呈现三个特点：一是理论研究多借鉴西方范式，创新性不足；二是分析对象集中于文本层面，缺乏对多模态特征的关注；三是以引进游戏的汉化研究为主，对中国游戏出海的本土化探讨较少。这种状况与中国游戏产业快速发展的现实需求存在明显脱节。

在这一背景下，多模态话语分析(Multimodal Discourse Analysis)理论为游戏翻译研究提供了新的视角。该理论强调不同符号系统在意义建构中的协同作用，正好契合游戏文本的多模态特性。通过这一理论框架，本文系统考察《黑神话：悟空》英文版中文字、图像、声音等模态如何相互作用，以及译者如何通过策略性选择来实现文化信息的有效传递。这一研究不仅有助于丰富多模态翻译理论，也能为中国游戏的国际化实践提供理论指导，对提升国家文化软实力具有积极意义。

2. 多模态话语分析

2.1. 理论演进与研究现状

多模态话语分析理论的发展可追溯至 20 世纪中期两大语言学传统。Saussure 的结构主义语言学虽然开创了符号学的“能指 - 所指”二元对立理论，但其语言中心主义倾向使其未能充分关注非语言符号系统。这一局限在 Halliday 的系统功能语言学中得到突破，他提出的三大元功能理论——概念功能(表达经验与逻辑关系)、人际功能(建立社会关系)和语篇功能(组织信息结构)，为多模态研究奠定了理论基础。1996 年，Kress 和 van Leeuwen 的 *Reading Images: The Grammar of Visual Design* 标志着多模态话语分析正式成为独立学科。该著作创新性地将功能语言学原理拓展至视觉领域，系统阐释了图像

构图如何像语言一样实现意义建构。

21 世纪以来,多模态在国外的研究呈现出三个显著的发展趋势:首先是研究对象的多元化,从最初的视觉分析扩展到声音符号、空间组织和身体动作等多个维度;其次是研究方法的革新,O'Halloran 和 Bateman 引入计算分析方法,建立了专门的多模态语料库分析工具(如 ELAN、Gem Framework),实现了对网页、广告等非线性文本的系统标注与量化分析;最后是理论视角的拓展,形成了批判性分析和认知实验研究等新取向,使该理论能够应对数字时代新型传播形式的分析需求。

中国学界对多模态话语分析的研究始于 21 世纪初。李战子率先引入 Kress 和 van Leeuwen 的社会符号学理论[5];朱永生系统评述了多模态分析的方法论体系[6]。2009 年是中国多模态研究的关键节点,张德禄构建了基于系统功能语言学的多模态话语分析综合理论框架[7],韦琴红则出版了国内首部多模态研究专著,对模态系统、媒介平台等核心概念进行了系统界定[8]。近年来,该理论在翻译研究领域取得显著进展,陈曦等提出翻译研究的“多模态转向”[9],王治国从语用学角度提出跨模态转换的认知原则[10]。当前研究主要集中在三个方向:翻译教学应用(如多模态教学模式构建)、语料库建设(如影视字幕多模态标注)和影视翻译分析(如字幕与画面的协同关系),这些成果为游戏翻译研究提供了重要参考。

2.2. 综合理论框架

张德禄提出的多模态话语分析综合理论框架为多模态文本的意义建构与表达分析提供了系统性的理论工具,其包含四个相互关联的层次系统[7](见图 1)。文化层面作为基础层级,包含意识形态(社会价值观、认知模式)和体裁(交际规约)两个维度,决定了特定文化中的意义建构方式。语境层面由话语范围、话语基调和话语方式构成,直接影响模态选择与组合策略。内容层面包括话语意义(概念意义、人际意义、谋篇意义)和形式关系(语法结构),这一层次特别强调非语言模态的语法化问题,如图像中的“视觉语法”、声音中的“韵律模式”等。表达层面则关注具体的物质载体,分为语言媒体(文字、语音)和非语言媒体(图像、动作、空间等)。

该框架的核心贡献在于提出了模态间的两种基本关系:互补关系和非互补关系。前者指不同模态相互配合完成意义传递,各模态之间互为补充,若有缺少,则意义的充分表达就无法实现,如游戏中的角色对话(语言)与表情动作(视觉)共同塑造人物形象;后者指主模态独立承担核心表意功能,其他模态对主模态在意义的表达上没有额外的贡献,如游戏菜单文字与背景音乐的相对独立性。其中,互补关系可以细分为强化关系(突出、主次、扩充)和非强化关系(协调、联合、交叉);非互补关系又可以细分为交叠(冗余、抵消、排斥)、内包(整体与部分、抽象与具体)和语境交互(独立、依赖)。

这种区分对翻译实践具有重要指导意义,译者需要根据模态关系类型采取差异化的处理策略。本研究将以该框架为基础,对《黑神话:悟空》的英文版本进行实证分析,突破了传统翻译研究的文本中心主义,将图像、声音等非语言要素纳入分析范畴。

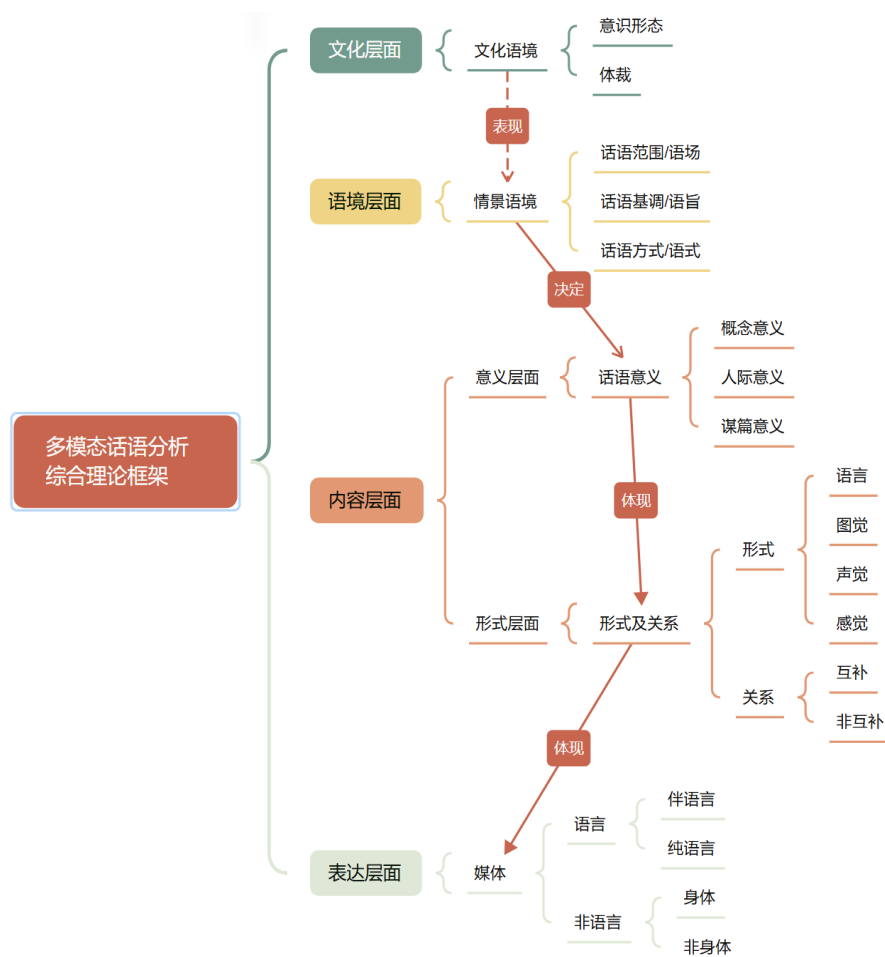


Figure 1. Comprehensive theoretical framework for multimodal discourse analysis

图 1. 多模态话语分析综合理论框架

2.3. 分析方法

在具体操作上, 本文按照文化、语境、内容和表达四个层次进行分析。文化层面聚焦文化负载词的翻译策略, 考察东方文化特质的保留方式; 语境层面分析话语的范围、基调和方式对模态选择的影响; 内容层面标注文字、视觉、听觉等模态的协同关系; 表达层面则评估界面设计、配音等载体对文化信息的传递效果。

但是需要说明的是, 多模态分析不可避免地涉及主观性解释, 某个词或者某句话的翻译好坏, 始终存在多元阐释空间。但本研究的阐释体系具有自洽性, 既符合源语文化符号的语义网络, 又可与目标语接受语境形成互文印证。这种解释路径的建构性特征, 恰恰体现了多模态话语分析作为解释性方法论的本质属性。同时为确保分析的可信度, 本研究除游戏官方英文文本外, 还参考了游戏开发团队的访谈和海外玩家论坛中的讨论, 解读他们对于游戏翻译的评价以及游戏翻译对他们游戏体验过程的影响。这一过程不仅提高了研究的严谨性, 也为后续的多模态翻译研究提供了可借鉴的范例。

3. 《黑神话：悟空》游戏翻译分析

《黑神话：悟空》是由中国游戏科学(Game Science)团队开发，采用黑暗奇幻风格重新解构孙悟空的故事。游戏以高精度画面、硬核战斗系统(如棍术、法术)和丰富的 BOSS 战为核心特色，同时深度融入中国传统美学与道教哲学元素。玩家将扮演“天命人”，在充满神话色彩的冒险中探索命运与反抗的主题。本文根据《黑神话：悟空》游戏分别录制中文版和英文版视频，导入 ELAN 软件提取字幕部分形成中英文对照文本，涵盖游戏主线剧情、角色对话、旁白及背景音乐文本，总字数约有 3 万字。为结合多模态话语分析综合理论框架更好分析文本，下文所选择例子需包含中国传统文化特有概念，并覆盖不同场景(如战斗、对话、叙事)和角色，尤其要体现文字、视觉、听觉等多模态交互。

3.1. 文化层面

作为中国首款 3A 级神话动作游戏，《黑神话：悟空》的翻译面临独特的文化适应挑战。游戏标题“黑神话”的英译采用“Black Myth”而非的“Dark Myth”，体现了深层的文化考量。在中国道教宇宙观中，“black”超出了简单的色彩描述，象征着太极八卦中阴阳二元中的“阴”，代表神秘与潜能；而西方游戏语境中“dark”多与哥特式恐怖或存在性焦虑相关联(如《Dark Souls》)。开发团队通过 Facebook 调研最终选定“Black Myth”，既保留了中文“黑”字的颠覆性内涵(如“黑马”)，又避免了“dark”可能带来的文化误读。

游戏中对“妖怪”的处理同样彰显文化自觉。译者摒弃了西方惯用的“demon”或“monster”，直接采用拼音“yaoguai”。“妖怪”在中国神话中多为动物修炼成精或冤魂所化，与基督教“恶魔”或缺乏文化特异性的通用“怪物”存在本质差异。而且，保留源语词汇符合当代游戏本地化趋势(如《原神》中的“Hilichurls”、《只狼：影逝二度》中的“Oni”)。该游戏翻译在不妥协的前提下有效弥合了文化差异，证明了最成功的本地化策略并非是对外来概念的本土化改造，而是引导玩家以原初的方式去理解和体验异域文化。这样做不仅提升了《黑神话：悟空》的国际接受度，也为未来全球游戏中的神话叙事确立了值得借鉴的范本。

例 1

原文：内炼成丹，外炼成法

妙哉妙哉，世间珍奇不过如此

译文：Seek from within to ascend, seek from without to craft pills.

A wondrous marvel of the universe!

例 2

原文：吃药，吃药，若论出身，更不公平

想走近道的人多了，才有了炼丹术

译文：No shame in taking the pills. More unfair are the innate skills.

Many are bent on seeking shortcuts, hence pill-making came to be.

在中国传统文化中，“丹”是道家通过炼丹术提炼而成的丸状物质，既象征着肉体层面的长生不死，也隐喻精神修为的结晶与宇宙能量的具象化凝聚。但是西方受众对“pill”的认知容易与毒品(如 MDMA 等化学合成物)产生关联，这种文化转译可能导致对道家丹道的本质性误解。而“戌狗”频繁的扇风动作与台词“想走近道”，在缺乏道教文化背景的玩家眼中极易被误解为吸毒者的癫狂状态，而非对其所承载的传统修真逻辑的呈现。

3.2. 语境层面

游戏翻译的语境契合体现在三个维度：语场(主题)、语旨(角色关系)和语式(传播渠道)。

例 3

原文：这里除了我，没人配与他单挑

译文：None other than me can challenge him to a duel.

二郎显圣真君对孙悟空的台词翻译典型地反映了角色关系的语境处理，通过“None other than”的强调结构和“duel”的决斗意象，译文准确传达了二郎神作为天庭战神的傲慢姿态与他对孙悟空的轻视。

例 4

原文：走走走，游游游

甘为铜钱做马牛

做人哪比做妖

不怕阎王命不休

诶，你看

缘到福自有

译文：On the go, bent the toe,

Life of human, all for gold.

Nowhere better than our home,

We cheat death and ever grow.

Here, you see?

What bliss my fate shows!

在语式方面，巡逻小妖的唱词翻译展现了音韵与内容的平衡，译者通过内部押韵(go, toe, gold, home, grow, shows)再现了原文的民谣韵律，同时将“做马牛”转化为“Life of human”，既保持讽刺内核，又确保玩家在游戏的动态过程中即时理解。

例 5

原文：要我说，放屁

译文：I say: nonsense!

例 6

原文：信甚么狗屁如来，不如我自己来

译文：Why bet on the Sutra, when one oneself can be a Buddha?

在电影等叙事艺术中，一些脏话虽然可能引发争议，但作为角色心理状态与情感张力的真实外化手段，具有重要的叙事功能。这类语言不仅是人物

塑造的关键技巧，更是其精神世界动荡的直接呈现。若在翻译过程中刻意回避或净化此类表达，从文本忠实性角度而言背离了原意，从阐释学层面则可能导致对创作意图的根本性误读。黄眉作为曾受戒于弥勒佛的修行者，其长期受佛教清规压抑后的爆发，本质上是对权威体系的情感性颠覆。他的斥责“放屁”被弱化为“nonsense”，仅保留理性层面的分歧意味，却消解了原文中强烈的渎神性。这种翻译策略不仅造成语境逻辑断裂(黄眉前期的戒律坚守与后续言行失控)，更稀释了人物从压抑到爆发的心理，最终削弱了角色塑造真实性与主题表达。

3.3. 内容层面

从内容层面来看，《黑神话：悟空》主要涉及文字、视觉、听觉、触觉四种模态。文字模态在叙事中发挥着核心作用，其质量直接影响玩家对虚拟世界的认知体验。开发团队面临的关键挑战在于既要确保故事情节的准确传达，又要实现语言艺术的审美价值。《黑神话：悟空》通过多重文本载体(包括剧情对话、叙事旁白等)构建了完整的史诗框架，特别是“影神图”中的文字有效填补了主线叙事的背景空白，使游戏世界的文化内涵更加丰富立体。

例 7

原文：让你小子带些虾兵蟹将过来虚张声势

又想唬我回去做神仙，我也懂

译文：And they send you and those knuckleheads...

to threaten me to obey and serve once more. Hmm, I understand that too.

原文中的“虾兵蟹将”作为中国特有的文化意象，直译为“shrimp soldiers and crab generals”会造成理解障碍，译者创造性转化为“knuckleheads”，虽然损失了原比喻的形象性，但准确传达了“incompetent followers”的核心概念。同样，“threaten”也保留了原文的嘲弄与讽刺语气。“做神仙”译为“obey and serve”，将道教概念转化为普世价值命题，保留了被迫服从体制的核心矛盾。

视觉体验在游戏吸引力构建中扮演着决定性角色。高质量的游戏作品往往需要在画面表现层面进行系统性设计。考虑到国际玩家群体对中国传统建筑艺术和宗教造像的认知有限，静态的文字描述难以完整呈现中国历史文化遗产的独特魅力。《黑神话：悟空》的开发团队在场景重构方面投入巨大精力，游戏中的环境设计精准复现了全国三十余处标志性景观，各章节的地域特色都经过精心打造，力求通过视觉符号传递纯正的中国美学精髓。在图 2 中，一尊庄严肃穆的金色千手观音像映入眼帘。这尊造像，来自重庆市大足区的宝顶山石刻，是我国石窟寺艺术中规模最大的一尊。千手观音，全称是“千手千眼观音”，每一只手上，都有一只眼睛，这意味着菩萨可以细致入微地洞察世界上的每一个角落。游戏科学对其实景扫描，细致刻画每个细节，当天命人走进小雷音寺，伴随着禅乐沉浸式享受中华民族传统文物古迹的独特魅力。

听觉模态的运用不仅强化了游戏的沉浸感，更在叙事表达和氛围营造上起到了关键作用。游戏通过精细的声音设计，将环境音效、角色台词与背景音乐有机结合，构建出一个充满东方神话色彩的听觉世界。例如，在“黄风

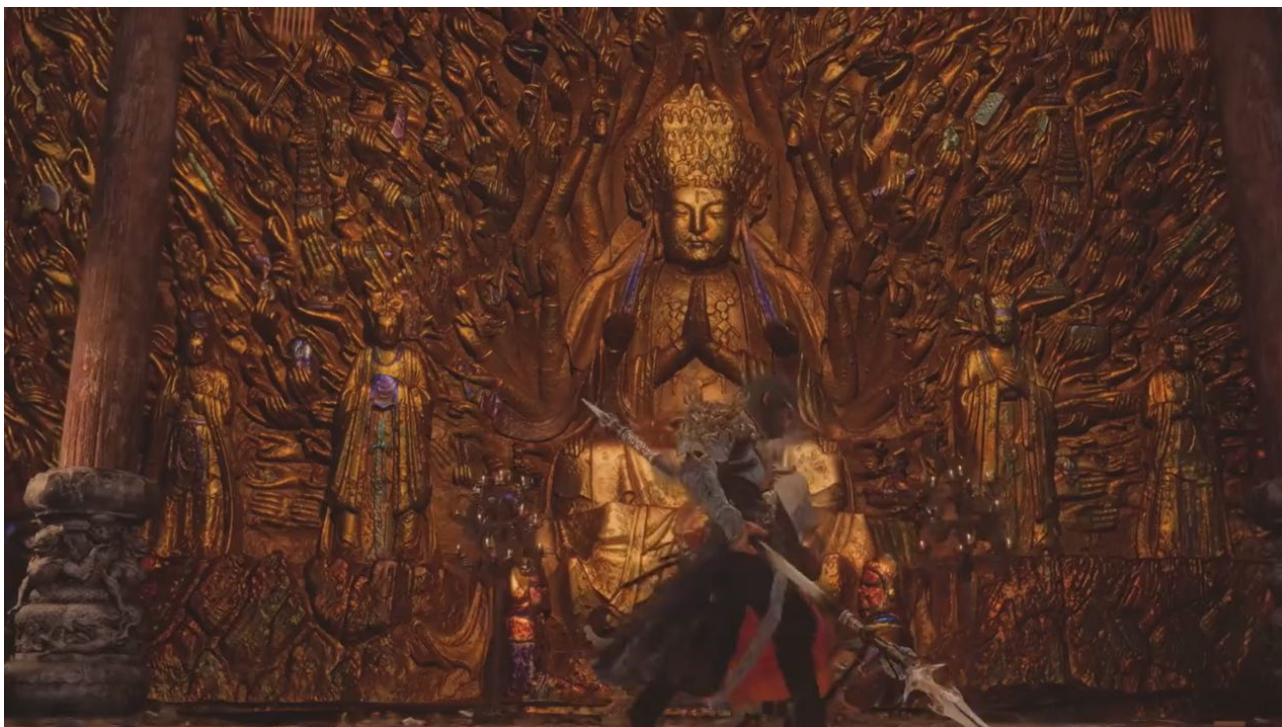


Figure 2. Thousand-Hand Guanyin

图 2. 千手观音

岭”场景中，呼啸的风声与沙尘摩擦的细碎音效交织，配合低沉压抑的背景音乐，营造出荒芜险恶的妖魔之境。这种听觉设计不仅增强了场景的真实感，更通过声音的层次变化暗示潜在的危险，引导玩家的情绪紧张度。在与赤尻马猴战斗时，其咆哮声随着战斗阶段的变化而逐渐扭曲，从最初的野兽嘶吼逐渐混入类似金属摩擦的尖锐音效，暗示其妖化的进程。同时，战斗音乐的节奏与强度会随玩家操作实时调整，在完美闪避或发动神通时触发高亢的乐器(如琵琶)滑音，通过听觉反馈强化战斗的爽快感与戏剧张力。

而触觉模态主要通过精细的手柄震动反馈体现，强化了战斗的真实感与沉浸感。例如，使用金箍棒重击敌人时，手柄会伴随打击节奏产生短促强烈的震动，模拟兵器碰撞的反作用力。不同属性的攻击(如火焰灼烧或雷电贯穿)会通过差异化的震动频率传递伤害特质，使玩家能够不依赖视觉即可感知战斗态势。这种触觉设计不仅完善了游戏的感官闭环，更通过物理反馈深化了“肉身成圣”这一东方修行哲学的体验维度。

3.4. 表达层面

在表达层面，游戏翻译需要同时呈现不同模式的信息，通常包括配音、图片和字幕。在宣传海报中，游戏标题放大突出“WUKONG”而缩小“BLACK MYTH”，利用了孙悟空形象的全球认知度，迅速吸引玩家注意。“BLACK MYTH”是开发商游戏科学创造的原创品牌，需要长期建立认知，缩小处理既保持整体性，又避免喧宾夺主。游戏科学未来可能推出其他角色作品，假如发行 *BLACK MYTH: NEZHA*，那么将“BLACK MYTH”放在次

要位置可以在让每部作品的英雄发光的同时保持灵活性。此外，西方观众可能会误解“BLACK MYTH”的含义，而“WUKONG”显然是一个以传奇英雄为中心的神话动作冒险游戏。从本质上讲，这个设计是跨文化交流、审美诉求和商业头脑的精心融合。

例 8

原文：不杀生，仇恨永无止息

不偷盗，强弱如我何异

不邪淫，一切有情皆孽

不妄语，梦幻泡影空虚

不饮酒，忧怖涨落无常

不耽乐，芳华刹那而已

不贪眠，苦苦不得解脱

不纵欲，诸行了无生趣

译文：Thou shalt kill, lest feuds instill.

Thou shalt snatch, a fair play in a fair match.

Thou shalt lust, before all loves turn into dust.

Thou shalt boast, for prestige and legacy it doth host.

Thou shalt drink, and drenched unease shall sink.

Thou shalt revel, prime year shan't be spent to settle.

Thou shalt dream, to reach in bleak void the sole gleam.

Thou shalt indulge, or life is but a scourge!

黄眉这段“反戒律”台词的英译采用了颠覆性改写策略，包括古英语词汇“thou shalt”与反讽式祈使句结构。译文刻意以反向命令式“Thou shalt kill”等强化角色对佛教教义的亵渎性解构，同时保留“lust, dust”等押韵修辞，在英语诗歌传统中重建了原文的韵律美感。这种处理既还原了黄眉以邪说破正法的叙事定位，又通过“scourge, gleam”等词汇的宗教隐喻以及《摩西十诫》的相关内容，在英语语境中重构了佛教戒律背后的基本道德原则，实现文化意象的创造性表达。

4. 结语

《黑神话：悟空》的游戏翻译展现了多模态话语分析在游戏本地化研究中的重要价值，它采用“重文化 + 高保真”路径，其翻译遵循“能直译则直译，需意译则强化东方性”的原则，引导玩家主动适应中国文化语境。而另一款成功出海的中国游戏《原神》，则采用“文化融合”模式，通过文化元素的柔性植入(如璃月地区的京剧角色云堇)和全球化角色设计，实现低门槛传播。因此，《黑神话：悟空》的本地化策略具有鲜明的独特性，但也部分呼应了中国高端游戏行业的本地化趋势，即从“市场适配”到“文化定义”的升级。

在文化层面，《黑神话：悟空》游戏翻译通过保留关键文化符号在跨文化传播中实现了文化特质的平衡表达；语境层面则体现了角色塑造与叙事逻辑的协调，通过语域适配和修辞策略强化了人物性格与主题深度；内容层面展现了文字、视觉、听觉、触觉等多模态元素的有机协同，共同构建沉浸式游

游戏体验；表达层面则凸显了游戏作为复合媒介的特性，通过界面设计、音画配合等多元手段实现文化信息的立体传递。这些探索不仅拓展了游戏翻译的理论维度，更推动了中国文化符号的全球化表达。

但本研究存在一定局限性。首先，研究范围仅限于《黑神话：悟空》单个案例，虽然能够深入分析其本地化策略特征，但结论的普适性仍需通过比较其他同类国产 3A 游戏来进一步验证。其次，研究方法主要依赖文本分析和理论阐释，缺乏对实际玩家行为的实证考察。为弥补这些局限，未来研究可通过眼动追踪技术记录玩家对关键文化元素的视觉关注模式，结合游戏平台后台数据(如特定术语的查阅频率、剧情节节点的停留时长)进行行为分析，并设计对照实验比较不同本地化版本对玩家文化认知的影响从而为游戏本地化制定更科学的跨文化适配标准。

Conflicts of Interest

The author declares no conflicts of interest.

References

- [1] 项目组. 中国游戏产业年度发展概况——基于《2024 年中国游戏产业报告》的数据[J]. 中国数字出版, 2025, 3(1): 61-66.
- [2] O'Hagan, M. and Mangiron, C. (2013) *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- [3] Bernal-Merino, M.Á. (2011) A Brief History of Game Localisation. *TRANS: Revista de Traductología*, 15, 11-17.
- [4] Mangiron, C. (2016) Reception of Game Subtitles: An Empirical Study. *The Translator*, 22, 72-93. <https://doi.org/10.1080/13556509.2015.1110000>
- [5] 李战子. 多模式话语的社会符号学分析[J]. 外语研究, 2003(5): 1-8.
- [6] 朱永生. 多模态话语分析的理论基础与研究方法[J]. 外语学刊, 2007(5): 82-86.
- [7] 张德禄. 多模态话语分析综合理论框架探索[J]. 中国外语, 2009(1): 24-30.
- [8] 韦琴红. 视觉环境下的多模态化和多模态话语研究[M]. 北京: 科学出版社, 2016.
- [9] 陈曦, 潘韩婷, 潘莉. 翻译研究的多模态转向:现状与展望[J]. 外语学刊, 2020(2): 80-87.
- [10] 王治国. 多模态翻译话语分析与语用认知探赜[J]. 中国翻译, 2023(5): 98-105.

Appendix (Abstract and Keywords in Chinese)

多模态话语分析视域下的《黑神话：悟空》游戏翻译研究

摘要: 本文运用多模态话语分析理论研究《黑神话：悟空》的游戏翻译，从文化、语境、内容和表达四个层面分析游戏的多模态特征，结合具体例子探讨游戏如何在保留东方文化特质的同时实现全球化表达，为游戏本地化研究提供了新思路，对中国文化“走出去”具有重要启示意义。

关键词: 多模态话语分析，《黑神话：悟空》，游戏翻译