

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра китайской филологии

БОРОВИК

Анастасия Вадимовна

**СПЕЦИФИКА ПЕРЕВОДА БЕЗЭКВИВАЛЕНТНОЙ ЛЕКСИКИ ПРИ
ЛОКАЛИЗАЦИИ КИТАЙСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (НА
ПРИМЕРЕ ГАЧА-ИГРЫ КОМПАНИИ HOYOVERSE «GENSHIN
IMPACT»)**

Дипломная работа

Научный руководитель:
старший преподаватель
А.С. Чекулаева

Допущена к защите
«__» _____ 2022 г.
Зав. кафедрой китайской филологии
кандидат филологических наук, доцент
_____ Н. Н. Хмельницкий

Минск, 2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

РЕФЕРАТ	3
РЭФЕРАТ	4
ABSTRACT	5
ВВЕДЕНИЕ	6
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПЕРЕВОДА БЕЗЭКВИВАЛЕТНОЙ ЛЕКСИКИ В СФЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР	9
1.1 Феномен локализации компьютерных игр	9
1.2 Техническая сторона локализации как фактор влияющий на перевод	12
1.3 Понятие и особенности перевода безэквивалентной лексики	16
ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА БЕЗЭКВИВАЛЕТНОЙ ЛЕКСИКИ В «GENSHIN IMPACT»	22
2.1 Анализ трансформаций, лежащих в основе локализации названий местных диковинок	22
2.2 Анализ трансформаций, лежащих в основе локализации названий игрового оружия	30
2.3 Анализ трансформаций, лежащих в основе локализации имен, титулов, навыков и созвездий персонажей	34
2.4 Анализ трансформаций, лежащих в основе локализации названий существ	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	57
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	Ошибка! Закладка не определена. 0
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 Местные диковики	Ошибка! Закладка не определена. 65
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 Игровое оружие	Ошибка! Закладка не определена. 7
ПРИЛОЖЕНИЕ 3 Имена и титулы персонажей	Ошибка! Закладка не определена. 73
ПРИЛОЖЕНИЕ 4 Таланты персонажей ...	Ошибка! Закладка не определена. 5
ПРИЛОЖЕНИЕ 5 Созвездия персонажей	Ошибка! Закладка не определена. 8
ПРИЛОЖЕНИЕ 6 Существа внутриигрового мира	Ошибка! Закладка не определена.

РЕФЕРАТ

Боровик Анастасия Вадимовна

Специфика перевода безэквивалентной лексики при локализации китайских компьютерных игр (на примере гача-игры компании HoYoverse «Genshin Impact»)

Структура и объём работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и шести приложений.

Объём: 80 страниц, основной объём – 55 страниц, список использованных источников – 52 позиции.

Ключевые слова: БЕЗЭКВИВАЛЕНТНАЯ ЛЕКСИКА, ЛОКАЛИЗАЦИЯ, КИТАЙСКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, ГАЧА-ИГРЫ, GENSHIN IMPACT, HOYOVERSE.

Цель дипломной работы: раскрыть специфику функционирования и адаптации игровой безэквивалентной лексики в многопользовательской онлайн-игре «Genshin Impact» (原神).

Объект исследования: безэквивалентные лексические единицы, используемые в качестве наименований содержимого игрового инвентаря (местных диковинок и оружия), имен героев и их титулов, содержимого игрового интерфейса панелей «талантов», «созвездий» (6 персонажей), а также существ мира «Genshin Impact» (原神).

Предмет исследования: перевод игровой безэквивалентной лексики в мобильной онлайн-игре «Genshin Impact» (原神).

Методы исследования: сопоставительный метод.

Полученные результаты и их новизна: в данной работе было раскрыто понятие локализации, выявлен ряд её отличий от перевода; были описаны основные трудности адаптации безэквивалентной лексики; также переводная лексика была сопоставлена с языком оригинала, благодаря чему стало возможным сделать выводы точности и уместности перевода; были выявлены факторы перевода, влияющие на восприятие пользователем игрового контента.

Рекомендации по использованию результатов: материалы и результаты исследования могут быть применены при изучении особенностей локализации безэквивалентных лексических единиц.

Область применения: материалы исследования могут быть использованы для решения прикладных задач локализации; предложенная в

дипломной работе информация может быть полезна при написании рефератов, курсовых и дипломных работ.

РЭФЕРАТ

Баравік Анастасія Вадзімаўна

Спецыфіка перакладу безэквівалентнай лексікі пры лакалізацыі кітайскіх камп'ютарных гульняў (на прыкладзе гача-гульні кампаніі HoYoverse «Genshin Impact»)

Структура і аб'ём працы: праца складаецца з уводзін, дзвюх частак, заключэння, спісу выкарыстанай літаратуры і шасці дадаткаў.

Аб'ём: 80 старонак, асноўны аб'ём – 55 старонак, спіс выкарыстанай літаратуры – 52 пазіцыі.

Ключавыя словы: БЕЗЭКВІВАЛЕНТНАЯ ЛЕКСІКА, ЛАКАЛІЗАЦЫЯ, КІТАЙСКІЯ КАМП'ЮТАРНЫЯ ГУЛЬНІ, ГАЧА-ГУЛЬНІ, GENSHIN IMPACT, HOYOVERSE.

Мэта даследавання: раскрыць спецыфіку функцыянавання і адаптацыі гульнявой безэквівалентнай лексікі ў шматкарыстальніцкай анлайн-гульні «Genshin Impact» (原神).

Аб'ект даследавання: безэквівалентныя лексічныя адзінкі, якія выкарыстоўваюцца ў якасці найменняў змесціва гульнявога інвентара (мясцовых дзівоцтваў і зброі), імён герояў і іх тытулаў, змесціва гульнявога інтэрфейсу панэляў «талентаў», «сузор'яў» (6 персанажаў), а таксама істот свету «Genshin Impact» (原神).

Прадмет даследавання: пераклад гульнявой безэквівалентнай лексікі ў мабільнай анлайн-гульні «Genshin Impact» (原神).

Метады даследавання: метады супастаўлення.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: у дадзенай рабоце было раскрыта паняцце лакалізацыі, выяўлены шэраг яе адрозненняў ад перакладу; былі апісаны асноўныя цяжкасці адаптацыі безэквівалентнай лексікі; таксама перакладная лексіка была супастаўлена з мовай арыгінала, дзякуючы чаму стала магчымым зрабіць высновы дакладнасці і дарэчнасці перакладу; былі выяўлены фактары перакладу, якія ўплываюць на ўспрыманне карыстальнікам гульнявога кантэнту.

Рэкамендацыі па выкарыстанні вынікаў: матэрыялы і вынікі даследавання могуць быць ужытыя пры вывучэнні асаблівасцей лакалізацыі безэквівалентных лексічных адзінак.

Галіна прымянення: матэрыялы даследавання могуць быць скарыстаныя для рашэння прыкладных задач лакалізацыі; прапанаваная ў

дипломнай рабоце інфармацыя можа быць карысная пры напісанні рэфератаў, курсавых і дипломных работ.

ABSTRACT

Borovik Anastasiia Vadimovna

Specifics of the translation of the equivalent-free vocabulary in the localization of Chinese computer games (on the example of the gacha-game of the company HoYoverse "Genshin Impact")

Structure and scope of the work: the work consists of an introduction, two chapters, a conclusion, a list of references and six appendices.

Scope: 80 pages, the main volume – 55 pages, the list of references – 52 items.

Key words: NON-EQUIVALENCE VOCABULARY, LOCALIZATION, CHINESE COMPUTER GAMES, GACHA GAMES, GENSHIN IMPACT, HOYOVERSE.

The purpose of the research is to reveal the specifics of functioning and adaptation of the game's equivalent-free vocabulary in the multiplayer online game "Genshin Impact" (原神).

The object of the research is equivalent-free lexical vocabulary used as the names of the contents of the game inventory (local specialties and weapons), names of heroes and their titles, the contents of the game interface panels "talents", "constellations" (6 characters), as well as creatures of the "Genshin Impact" (原神) world.

The subject of the research is the translation of the in-game equivalent-free vocabulary in the mobile online game "Genshin Impact" (原神).

The methods of the research: comparative method.

The results obtained and their novelty: in this work, the concept of localization was disclosed, a number of its differences from the translation were revealed; the main difficulties of adapting the non-equivalent vocabulary were described; the translated vocabulary was compared with the original language, so it was possible to draw conclusions about the accuracy and relevance of translation; the factors of the translation that are affecting the perception of the user game content were identified.

Recommendations for using the results: the materials and results of the study can be applied in the study of the localization features of the non-equivalence vocabulary.

Application field: the research materials can be used to solve applied localization problems; the information offered in the thesis can be useful when writing essays, term papers and theses.

ВВЕДЕНИЕ

С недавнего времени видеоигры стали частью жизни современного человека. Как мы знаем, игровая индустрия весьма молода. Её активное изучение началось ровно два десятилетия назад, а именно в июле 2001 года, благодаря выходу в свет международного онлайн-журнала «Игровые исследования» («Game Studies»). Так, в дебютном его номере, был опубликован труд профессора Бергенского университета Эспена Аарсета под названием «Исследования компьютерных игр, первый год» («Computer Game Studies, Year One») – в своей статье тот особенным образом подчеркивал важность компьютерных игр как новой сферы культуры, сочетающей в себе социальную, эстетическую и техническую значимость. Помимо прочего он также выдвинул тезис о том, что игры произвели «когнитивно-коммуникативную революцию», благодаря возможности передовых технологий стимулировать новые способности мышления и общения [43].

Стоит также пояснить, что изначально исследования компьютерных игр проводились в русле традиционных дисциплин, основной из которых являлась нарратология (англ. narratology, от лат. narro – «рассказывать») – наука о теории повествования [26], сторонники которой утверждали, что игра представляет собой совершенно новый динамический вид медиатекста, который воспроизводит сам себя. Именно такой текст уже упомянутый выше исследователь Эспен Аарсет приложил называть «кибертекстом». Таким образом, с точки зрения нарратологии, видеоигра является прямым продолжением литературы.

Несколько позже исследования в сфере видеоигр оформились в отдельную науку людологию (от лат. ludus – игра), термин которой выдвинул уругвайский академик Гонсало Фраска. Данное понятие активно используется и по сей день, однако зачастую западные исследователи замещают его смежным понятием «игровые исследования» (англ. game studies). Людология как наука расширила и объединила в себе традиции разных школ, став междисциплинарной и поставив на один по важности уровень понятия нарратива и игрового процесса – так называемого геймплея – также играющего значительную роль в восприятии игры.

На сегодняшний день игровой рынок расширяется, согласно недавней статистике к 2020 он охватил более 2,5 миллиарда пользователей [46]. Из них на китайский рынок приходится 720 миллионов игроков, вследствие чего

можно говорить о развитости данного сегмента в стране и особой вовлеченности в него местной аудитории, которая как играет в видеоигры, так и активно просматривает киберспортивные соревнования. К данному моменту именно Китай начинает производить все больше и больше игрового контента.

В период глобальной пандемии особую популярность на международном рынке завоевала многопользовательская онлайн-игра «Genshin Impact» (кит. 原神, рус. Боги Истоков), выпущенная 28 сентября 2020 года компанией HoYoverse, чей главный офис располагается в Шанхае. Распространению игры поспособствовала её оптимизация под разные носители, что сделало её особенно доступной для мобильных пользователей. В результате огромного спроса появилась потребность в непосредственной адаптации игры на другие языки для продажи за рубежом – всего игра включает в себя 13 языковых текстовых пакетов и еще 4 аудио пакета. Именно благодаря адаптации игры для международного сегмента количество ей предустановок к данному моменту составляет 21 миллион.

Уже на примере «Genshin Impact» мы можем говорить о том, что сфера игрового перевода – это та экономически развивающаяся на данный момент сфера, которую совершенно нельзя игнорировать. Здесь стоит уточнить, что непосредственно адаптацией и оптимизацией игрового перевода занимается такая отрасль как игровая локализация. Локализация – востребованное направление в эпоху глобализации. К данному моменту она является одной из самых перспективных отраслей для работы переводчика: она создаёт огромное число рабочих мест, поскольку число видеоигр, выпускаемых разными нишами, день ото дня увеличивается.

Исследования феномена локализации являются одним из новейших направлений в сфере современного переводоведения. Вопросы локализации в своих работах затрагивали такие русскоязычные исследователи как Александр Семенов и Анна Соловьёва, а зарубежном – Берт Эсселинк и Энтони Пим, которые занимались изучением различных переводческих стратегий.

К сожалению, несмотря на наличие хорошей теоретической базы, современному рынку локализации не хватает специализированных кадров, которые могли бы профессионально справиться с игровым переводом, в результате чего зачастую возникает ряд переводческих коллизий. Особенную трудность даже у профессиональных переводчиков вызывает безэквивалентная лексика, грамотно адаптировать которую стоит весьма больших усилий.

Именно поэтому в данной работе будут проанализированы особенности, достоинства и недостатки перевода безэквивалентной лексики с китайского на английский и русский на примере популярной игры «Genshin Impact».

Объект исследования – безэквивалентные лексические единицы, используемые в качестве наименований содержимого игрового инвентаря (местных диковинок и оружия), имен героев и их титулов, содержимого игрового интерфейса панелей «талантов», «созвездий» (6 персонажей), а также существ мира «Genshin Impact».

Предмет исследования – перевод игровой безэквивалентной лексики в мобильной онлайн-игре «Genshin Impact» (原神).

Цель данной дипломной работы – раскрыть специфику функционирования и адаптации игровой безэквивалентной лексики в многопользовательской онлайн-игре «Genshin Impact» (原神).

Цель исследования обусловила **следующие задачи:**

1. Раскрыть понятие локализации и выявить ее основные сложности.
2. Проанализировать игровую безэквивалентную китайскую лексику в переводе на русский и английский языки.
3. Сопоставить переводную безэквивалентную лексику с языком оригинала, сделав выводы о точности перевода и его уместности.
4. Выявить факторы перевода, влияющие на восприятие пользователем игрового контента.

В данной дипломной работе использовался сопоставительный метод.

Дипломная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и четырех приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПЕРЕВОДА БЕЗЭКВИВАЛЕНТНОЙ ЛЕКСИКИ В СФЕРЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1.1 Феномен локализации компьютерных игр

Согласно А.Ф. Ширяеву, российскому специалисту по теории перевода, в общем смысле под понятием перевода подразумевается «вид специализированной речевой деятельности, опирающейся на использование двух языков в целях воссоздания на одном языке речевых высказываний, эквивалентных по форме и содержанию речевым высказываниям на другом языке» [36, с. 1756]. Таким образом, можно прийти к выводу о том, что непосредственно игровой перевод представляет собой прямое преобразование игровой (компьютерной) лексики с одного языка на другой. При этом понятие игрового перевода тесно связано с понятием локализации, которым его зачастую ошибочно замещают вследствие их схожести или же попросту некорректной трактовки.

Локализация (от англ. «localization») – это процесс адаптации продукта и его документации к языковым соответствиям, культурным и другим требованиям целевого рынка или рынков (так называемых «локалей») [41]. Стоит отметить, что в данном исследовании под выше упомянутым «продуктом» локализации мы будем понимать непосредственно игровое программное обеспечение (игровое ПО), ведь рынок локализации весьма широк и касается разнообразного контента – приложений, фильмов, сериалов, комиксов и т.д. [47, с.4] В зарубежной терминологии понятие локализации также принято сокращать до аббревиатуры «L10n» [41], где заглавные буквы «L» и «n» – начальная и конечная согласная слова «localization», а цифра «10» – непосредственное количество букв между ними.

Как видно из определений, локализация – понятие куда более обширное, нежели уже включенное в него понятие перевода. Однако, помимо этого, существует дополнительный ряд факторов, которые позволяют отличать локализацию от перевода.

В первую очередь стоит прояснить, что благодаря локализации в игре происходят изменения в системе образов, в связи с чем она лучше воспринимается каждым отдельным пользователем и конкретным рынком в целом. Данный феномен возникает вследствие того, что разные культурные базы из-за особенностей среды и менталитета совершенно по-разному воспринимают один и тот же контент. Так, например, локализация предпочитает жертвовать точностью, зачастую не передавая те или иные культурологические компоненты лексики, поскольку те могут быть

непонятны или даже оскорбительны носителю отличного от страны производства игры культурного кода. Тут стоит заметить, что игровой процесс как таковой воспринимается потребителем напрямую и может оказывать влияние на его эмоциональное состояние – ведь именно тот управляет игровым процессом, принимая серию решений, которые так или иначе влияют на игровые события.

В отличие же от локализации, при переводе культурный компонент остается такими, какой он есть, даже если это может каким-то образом задеть игровых пользователей, понизив тем самым рейтинг конкретной игры на платформах. Ключевыми для перевода критериями при любых условиях должны оставаться его эквивалентность и адекватность [9, с. 131]. Двум данным понятиям посвящено большое количество публикаций, например, работы В. С. Виноградова, Л. Л. Латышева, Г. Мирама, Р. К. Миньяр-Белоручева, В. Н. Комиссарова, С. В. Тюленева и других.

Так, на практике можно наблюдать немало случаев того, когда один и тот же перевод соответствует как правилу эквивалентности, так и адекватности. Однако исключениями из правила можно назвать случаи, когда неэквивалентный перевод соответствует требованиям адекватности, а потому эквивалентный перевод не всегда адекватный и адекватный перевод не всегда эквивалентный.

Локализация, в отличие от прямого перевода, вовлекает потребителя в ее создание, вызывая у игрока эффект погружения. Это становится необходимо для того, чтобы тот смог избежать культурного шока, а также ощущения «неправильности» происходящих событий. Исходя из этого, локализации в игровом процессе подвергается практически весь имеющийся контент, в который входят следующие составляющие:

1. Визуальный ряд (изображения, внешность персонажей, знаки, клипы-вставки, надписи, шрифты).
2. Аудио дорожки (реплики персонажей, звуки среды).
3. Текст (интерфейс, игровые достижения, навыки персонажей, названия квестов и квестовых предметов, внутриигровые книги, всплывающие сообщения, а также сообщения, приходящие игроку на внутреннюю почту).

Только сочетание всех перечисленных выше элементов даёт возможность создать идеальную локализацию, которая подчеркивала бы все достоинства игры и была доступна для её потребителя. При том прямой перевод, по утверждению академика А.Л. Семенова, составляет лишь 25% от всех трудозатрат при переработке лингвистического материала для создания финального продукта [35, с. 45].

Однако существует один принципиально важный нюанс, который стоило бы отметить: при локализации особенно важно исходить из логики

игры, поскольку в некоторых ситуациях как перевод, так и локализация бывают неуместны.

Чтобы проиллюстрировать этот аспект, стоит обратить свое внимание на одну из доступных игроку локаций «Genshin Impact», а именно на город-порт Ли Юэ (璃月), который представляет собой традиционную китайскую застройку и наполнен исключительно азиатским колоритом. Проходя мимо местных зданий этой локации, взгляд игрока то и дело встречается со множеством иероглифических табличек, которые стилизованы одним из архаичных китайских стилей письма – чжуаньшу (篆书), возникшим к концу династии Западная Чжоу (около 750-770 год до н. э.). Так, исходя из принципа уместности в сеттинге (от англ. «setting», что в современной игровой терминологии означает уникальную вселенную, в которой происходят действия) игры, – то есть ее среде, в которой происходит действие, – данные надписи не подлежат адаптации, чтобы сохранить присущую месту особую атмосферу, а значит погрузить пользователя в игровую вселенную. Стоит помнить, что у каждого отдельного игрового мира и его локуса есть свои особенности, а потому локализация с включенным в нее грамотным переводом призвана создать иллюзорную их реальность.

Процесс локализации игры как таковой представляет собой ступенчатую систему, включающую перечисленные ниже этапы, при том стоит заметить, что от исследователя к исследователю их число может варьироваться [37]. Основные из них это:

1. Перевод и адаптация;
2. Озвучивание;
3. Перерисовка;
4. Культурная адаптация;
5. Локализационное тестирование.

Исходя и обилия этапов переработки контента и возникающих при том технических осложнений, игровой перевод тяжело отнести к какой-то одной конкретной сфере. Нарративное повествование, обилие диалогов-взаимодействий между персонажами и наличие внутриигровой литературы дают нам возможность говорить о том, что игровая локализация, с одной стороны, представляет собой один из видов художественного перевода.

Однако зачастую, чтобы обладать рядом профессиональных компетенций, игровому переводчику требуется не только художественно грамотно адаптировать текст, но также уметь работать и с фрагментами кода игры, которые могут быть вплетены непосредственно в присланный разработчиком текстовый материал. Именно благодаря этому мы можем судить о том, что в локализации имеют место быть также и фрагменты технического перевода.

Таким образом, можно заключить, что локализация находится на стыке технического и художественного переводов из-за своей тесной связи с IT-отраслью. Переводчику, который занимается локализацией игр, важно уметь управляться как с техническим, так и с литературным переводом (что включает в себя умение работать со стилем текста, умение подстраивать свой словарный запас под эпоху игры и стиль речи персонажа, а иногда и под его разный культурный уровень), быть более пластичным и мультифункциональным, уметь пользоваться так называемые CAT tool (переводческим ПО).

1.2 Техническая сторона локализации как фактор влияющий на перевод

Основные сложности локализации игровой лексики можно подразделить на две основные категории – сугубо технические и те, что непосредственно связаны с переводом. Так, к техническим осложнениям относятся следующие:

1. Формат структуры локкитов

Локкит (от англ. «lockit», «localization kit») – представляет собой пакет данных, в котором содержится оригинальный текстовый материал для дальнейшего перевода. В зависимости от разработчика игры, качество локкита может быть разным: иногда он представлен одним файлом, что значительно облегчает переводчику задачу, а иногда – нет, и разбит на несколько частей. Качество и степень структуризации такого текстового пакета также может быть разной.

Таким образом, один лишь анализ и вычленение игрового текста из локкита может потребовать значительных усилий, поскольку тот включает в себя также символы игрового кода, множество различных переменных, плейсхолдеров (от англ. «placeholder» – то есть своего рода дающих дополнительную информацию о контексте игры «подсказок»), спецсимволов, которые учитывают, к примеру, размер шрифта и его цвет.

Здесь стоит также упомянуть, что некоторые символы программного кода в подобного рода пакетах данных, например, уже упомянутые выше плейсхолдеры, могут также нести для переводчика информативную ценность. Так, разработчик, например, может внести в код теги с информацией о поле персонажа, его персоналии, различных условиях сюжета, чтобы значительно упрощает процесс перевода. Тем не менее, зачастую большинство тегов не приставляют для переводчика никакого особого значения и ценны лишь для IT-специалистов. Также, у локализаторов зачастую нет информации о том, что именно скрывается за тем или иным символом кода – разработчик может

также намеренно не распространять информацию о нем, что может стать источником переводческих ошибок.

2. Ограничение длины строки

Пожалуй, данная проблема является одной из наиболее злободневных при работе над переводом. Средняя длина слов в разных языках, порой даже принадлежащих к одной и той же языковой группе, может подвергаться значительным колебаниям, что создает ряд затруднений при дальнейшем вводе текстового материала в графическую среду игры [35, с.44]. К сожалению, отнюдь не у всех игровых разработчиков имеются средства для того, чтобы «раздвинуть» окна диалогов и заново собрать программные «окна» для их использования лишь на одном узконаправленном рыночном сегменте.

Особенно остро ограничения длины строки проявляют себя при переводе с китайского на русский и с китайского на английский соответственно. В некоторых случаях состоящая из нескольких десятков иероглифов игровая строка при переводе может превратиться в целый абзац текста. Особую трудность в этом смысле представляет перевод внутри игровых головоломок – ребусов, анаграмм, кроссвордов – поскольку их решение зачастую сопряжено с использованием в строгом порядке конкретной игровой механики. Так, например, конкретные буквы могут быть закреплены за определенной серией внутриигровых действий.

Не менее проблематичной является также ситуация, когда изначальная строка на языке оригинала расположена в направлении сверху вниз, тогда как сам текстовый абзац должен быть прочитан пользователем справа налево [35, с.45]. Данная проблема в некоторых случаях также характерна для адаптации с китайского языка при его изначальной стилизации под архаичные стили письма.

В решении вопроса длины строки большинство локализаторов предпочитают использовать три основных метода (далее перечисленные от более предпочтительного к менее): метод синонимической замены сочетаний, прием графического сокращения слов и, – наименее приемлемый метод, – отбрасывание малоинформативной части перевода. Стоит отметить, что в эти годы на современном рынке последние два метода встречают у потребителей волну негативной реакции, поскольку они снижают как уровень понимания контекста игры, так и могут влиять на так называемый «эффект погружения».

В случае «Genshin Impact», как русскоязычные, так и англоязычные локализаторы зачастую используют именно способ отбрасывания смысловых элементов, что вредит игровому повествованию. Для того, чтобы чуть ближе познакомиться с данным явлением, рассмотрим его на примере составных частей задания легенд «Каменное сердце: Истории древности. Глава II»,

недавно появившегося в версии игры 1.5 «В сиянии нефрита». Приведённый квест включает себя четыре части, названия которых сформулированы следующим образом:

1) «世多古怪，横生盗匪» (Shì duō gǔguài, héngshēng dàoěi) – рус. «Странный мир, полный бандитов», англ. «Strange Sights, Stolen Souls».

2) «事出有因，矿山奇石» (Shìchūyǒuyīn, kuàngshān qíshí) – рус. «О чем помнят камни», англ. «Truth in the Stones».

3) «易地则明，失线则弗» (Yì dì zé míng, shī xiàn zé fú) – рус. «По следу забывая», англ. «Shifting Earth and Lost Threads Come to Light».

4) «变乱似流，磐石不转» (Biànlùn sì liú, pánshí bù zhuǎn) – рус. «Похороненный гнев», англ. «Amidst Chaos, the Rock is Unmoved».

Рассматривая исходный вариант на китайском, можно заметить, что первый и последний иероглифы названий при чтении сверху вниз образуют двухстрочное стихотворение в восемь иероглифов «世事易变，匪石弗转» (shìshì yìbiàn, fěishí fúzhuǎn), которое следовало бы адаптировать на русский язык как «времена быстро меняются, но мое сердце все так же непоколебимо». Так, данное выражение сопоставимо английскому варианту перевода «times change easily, but my heart won't». Особенно важно отметить, что помимо прочего, вторая строка «匪石弗转» отсылает своего читателя к одному из стихотворений, помещенных в древнекитайской «Книге песен», также известной как «Шицин» (诗经). Оно носит название «Кипарисовый челнок» (柏舟) и располагается в первой главе книги «Гофэн» (国风), откуда и происходят строки «我心匪石，不可转也» (wǒxīn fěishí, bùkě zhuǎnyě), то есть «мое сердце не камень, и вертеть им нельзя».

3. Нехватка внутри игрового контекста и информации о «лоре»

Лор (англ. «lore» – «знания, предания») – совокупность основной информации о мире того или иного художественного произведения. Главное отличие лора от игрового сюжета в основе своей заключается в том, что лор не имеет строгой хронологической основы и призван фрагментарно воссоздать аутентичную игровую атмосферу, наполнив ту контекстом, который может рассказать о культуре и истории внутри игрового пространства.

Поскольку разработчики с целью максимизации прибыли предпочитают держать процесс производства игры в тайне, то у игровых переводчиков зачастую нет ни времени, ни возможности для того, чтобы ознакомиться с переводимым ими контентом. Лишь крупные компании могут позволить своим локализаторам заблаговременно пройти игру, благодаря чему те могут значительно повысить уровень игрового перевода. Небольшие же компании время от времени прикрепляют к уже имеющимся исходным локкитам изображения, что, однако, мало помогает при адаптации лексики.

Так, к примеру, явление полисемии в китайском языке может спровоцировать при переводе ряд коллизии, что особенно затрагивает перевод названий различных инвентарных предметов. Зачастую изображаемый предмет может внешне не совпадать с употреблённым переводчиком конкретным словарным значением. Наиболее остро этот вопрос стоит в квестах, требующих от игрока нахождения того или иного предмета.

В связи с нехваткой контекста переводчики также могут, например, ненамеренно поменять при переводе пол героя, его имя или адаптировать его речь неподобающим образом. Так, например, произошло в обновлении игры 1.4, когда в разделе «Свиданий» переводчики сменили пол персонажа Чун Юня (重云) на женский, а помимо прочего из «экзорциста» он превратился в «алхимика».

4. Различия в культурном аспекте

Адаптация культурных реалий и исторических отсылок зачастую происходит весьма специфическим образом, поскольку выявляется разница опыта разных рынков-локалей и народов как таковых. В этом смысле переводчикам зачастую приходится рассчитывать на эрудированность той аудитории, для которой делается игра. В культуре одной страны могут отсутствовать реалии, которые свойственны культуре другой – зачастую их заменяют смежными понятиями. Подобного рода национально-специфические элементы культуры, нашедшие соответствующее отражение в языке и речи носителей этой культуры, которые либо полностью не понимаются, либо недопонимаются носителями иной лингвокультуры в процессе коммуникации принято называть лакунами [31].

Так, например, привязка игровых обновлений к праздникам, обуславливается их актуальностью для различных народов. Многие из традиций китайского нового года были отражены во время Праздника Морских фонарей в обновлении 1.3, когда многие жители Ли Юэ писали на фонарях традиционные стихотворения и составляли парные надписи, что было проблематично для дальнейшей адаптации на прочих рынках.

Также, отдельного внимания заслуживает адаптация сленга и игровых достижений, поскольку те часто используют отсылки к массовой культуре и локальному сленгу, а также расхожим сетевым выражениям. В целом популярные отсылки разные для каждой из культур. Так, например, американская культура лучше воспринимает жестокий графический контент и элементы насилия, китайская же наоборот – более милый и визуально эстетичный.

5. Строгие требования к терминологии, соблюдению рейтинга и законодательства

Зачастую перевод лексики может быть ограничен правовыми основами и рейтингом игры на том или ином рынке, площадке продажи. Часто необоснованные ограничения по рейтингу приводят к серьезным искажениям в восприятии истории и персонажей, поскольку не могут в полной мере передать как манеру речи героев, так и общую стилистику нарратива. Бранная речь не может быть адаптирована как бранная, речь героев и их слова могут переделать для того, чтобы те соответствовали текущему законодательству страны. Так, например, в «Квесте Архонтов III» из обновления 1.4 Вестник Бездны достаточно жестко называет одного и персонажей игры, Дайнслейва (戴因斯雷布) «крысой» (老鼠), тогда как в русском переводе тот «вечно сует нос туда, куда не следовало». Зачастую такая проблема может быть решена поднятием игрового рейтинга на платформах.

Таким образом, технические трудности, возникающие в процессе локализации, могут значительно осложнить работу переводчика, повлияв не только на скорость его работы, но и на её непосредственное качество.

1.3 Понятие и особенности перевода безэквивалентной лексики

В процессе локализации особую трудность для переводчика представляет собой безэквивалентная лексика. Известный советский лингвист Л.С. Бархударов определил безэквивалентную лексику как ту, что «не имеет ни полных, ни частичных эквивалентов среди лексических единиц другого языка» [9].

Безэквивалентная лексика появляется в словарном составе языка в тех случаях, когда: в бытовой жизни того или иного этноса отсутствует какой-либо предмет или явление; в языке перевода не имеется непосредственно самого понятия для обозначения конкретного предмета или явления; исходный язык и язык перевода существенно отличаются по своим лексико-стилистическим характеристикам [9, с.94].

Л.С. Бархударов также выделил три основных типа безэквивалентной лексики [9], среди которых нашли свое место:

- 1) Имена собственные (куда входят имена, фамилии, топонимы и т.д.).
- 2) Реалии (то есть такие понятия и ситуации, которые не имеют своего места в обиходе людей, говорящих на иностранном языке).
- 3) Случайные лакуны (то есть такая лексика, которая за отсутствием той или иной реалии не находит своих словарных соответствий – то могут быть слова, которые имеют в своем составе культурный компонент и связаны с наследием конкретной местности).

Еще одним ученым, доктором филологических наук А.О. Ивановым была разработана расширенная классификация безэквивалентной лексики

[18]. Академик посчитал необходимым подразделить ее на три основные группы:

1) Референциально-безэквивалентную лексику: реалии, термины, фразеологизмы, авторские неологизмы, семантические лакуны, слова широкой семантики, сложные слова.

2) Прагматически-безэквивалентную лексику: отклонения от общезыковой нормы (диалекты, жаргоны, аргó, табуированная лексика, архаизмы, диалектизмы, субстандартная лексика, поэтизмы), иноязычные вкрапления, аббревиатуры (чья прагматика не вписывается в соответствие языка, на котором осуществляется перевод), слова с суффиксами субъективной оценки, междометия, звукоподражания, ассоциативные лакуны (слова, имеющие в сознании носителей данного языка дополнительные ассоциации, отсутствующие в сознании носителей другого языка).

3) Альтернативно-безэквивалентную лексику: имена собственные (антропонимы, топонимы, названия и т.д.), реалии и фразеологизмы (безэквивалентность которых в зависимости от избранного способа передачи в языке перевода будет либо референциальной, либо прагматической).

На адекватность перевода безэквивалентной лексики большое влияние оказывают так называемые «переводческие трансформации» – это преобразования, с помощью которых переводчик осуществляет переход от единиц оригинала к коммуникативно-равноценным единицам языка перевода при невозможности использования регулярных соответствий в условиях заданного контекста [25, с.3]. Так, зачастую необходимость использования трансформаций обусловлена отсутствием на переводящем языке уместного понятия на том же уровне обобщения, которое можно было бы использовать вместо исходного, так как лексические и синтаксические системы разных языков (как родственных, так и неродственных) склонны к несовпадению.

Существует различные точки зрения на то, какие переводческие трансформации следует выделять. В данной работе воспользуемся теми классификациями, которые разработали В.Н. Комиссаров и Л.С. Бархударов .

В своем труде «Теория перевода (лингвистические аспекты)» В.Н. Комиссаров подразделяет все типы переводческих трансформаций на три перечисленные ниже группы [21]:

1. Лексические трансформации

К лексическим трансформациям следует относить транскрибирование, транслитерацию, калькирование и лексико-семантические замены.

Основной задачей как *транскрибирования*, так и *транслитерации* является передача звукового комплекса исходного языка с помощью знаковой системы переводящего языка [21]. Тем не менее, транскрибирование основано

на фонетическом принципе, подразумевающим непосредственное воспроизведение звуковой формы языка-оригинала. Транслитерация же полагается на воспроизведение графической оболочки лексических единиц при помощи средств переводящего языка.

Калькирование – это способ перевода, основанный на повторении внутренней формы исходной лексической единицы (то есть, он производится путем замены составных частей слова или словосочетания прямыми аналогами в языке перевода) [21]. Такому способу перевода наиболее часто подвергаются сложные и составные слова, а также устойчивые словосочетания. Стоит особенно отметить факт того, что именно калькирование является одним из наиболее популярных способов передачи безэквивалентной лексики.

К лексико-семантическим же заменам относятся:

1) *Конкретизация (также гипонимическая замена, сужение)* – это замена слова или словосочетания исходного языка с более широким предметно-логическим значением, словом и словосочетанием переводящего языка с более узким значением [21]. Так, единица исходного языка выражает родовое понятие, а единица переводящего языка – входящее в нее видовое. Вынужденная конкретизация имеет место в двух наиболее частотных случаях: во-первых, когда для понятия в исходном тексте на языке перевода нет стилистически соответствующего узуального понятия на том же уровне обобщения; во-вторых, по грамматическим соображениям, когда для понятия, имевшего на языке оригинала лишь одну форму, можно обнаружить еще несколько форм на языке перевода.

Желательная же, уместная конкретизация часто вызвана желанием переводчика обеспечить большую фактическую точность текста и выявить его стилистические нюансы, так называемую «фактуру». Подобным образом конкретизация позволяет избежать чрезмерной «выхолощенности» перевода, наполняя текст деталями и компенсируя те неизбежные переводческие потери, которые так или иначе возникают в процессе адаптации. Такой тип замены наиболее всего применим также и в случае, когда перевод происходит непосредственно на язык страны или культуры, о которой идет речь – зачастую аудитория положительно воспринимает такой подход, поскольку тот ей максимально близок и понятен. Тем не менее, переводчику стоит остерегаться ошибочных конкретизаций, дабы не разрушить изначальный авторский замысел.

2) *Генерализация (также расширение)* – это замена единицы исходного языка, имеющей более узкое значение, единицей переводящего языка с более широким значением [21]. В большинстве своем, применение генерализации безошибочно, но может вести к некоторым огрехам в переводе. Так, например,

при письменном переводе генерализация не уместна в случае, когда в переводящем языке уже есть конкретное понятие, точно соответствующее понятию в тексте оригинала как по своему объёму, так и по стилю (т.е. соотносимое с заданным контекстом). Помимо прочего, чрезмерное употребление переводчиком данного вида лексико-грамматической замены чревато утратой точности, терминологичности и художественного колорита на уровне всего текста. Тем не менее, генерализация наиболее корректна и необходима в случае, когда она вынуждена, то есть когда в переводящем языке нет конкретного понятия, точно соответствующего понятию в тексте оригинала как по своему объёму, так и по стилю.

3) *Модуляция (также метонимическая замена, смысловое развитие)* – это замена слова или словосочетания исходного языка единицей переводящего языка, значение которой логически выводится из значения исходной единицы [21]. Таким образом, между различными единицами двух языков устанавливаются отношения, подобные отношениям единиц в рамках одного языка, как если бы между ними существовали отношения метонимического переноса – перенесения с одного предмета на другой связи, обусловленной ассоциацией по смежности, включённостью обоих понятий в одинаковый контекст.

Также именно метонимией можно назвать перенос, связанный с причинно-следственными связями (когда причина обозначается по следствию или же следствие обозначается по причине). Например, это происходит тогда, когда причинное действие при переводе становится конечным. Помимо этого, при модуляции перевод может происходить в рамках триады «предмет – процесс – признак», когда по средствам перевода предмет можно передать конкретным действием, действие – признаком, а признак – предметом.

Модуляция является вынужденной в том случае, когда языковые системы двух языков расходятся настолько сильно, что переводчик не может сохранить прагматику, не произведя при этом логических перестановок. Часто модуляция используется в целях придания тексту большей естественности, а также во избежание повторов. Многие случаи такой лексико-семантической замены зачастую не воспринимаются самими переводчиками как отдельные трансформации, поскольку работают на уровне не столько речи, сколько языка (ведь именно в языке наиболее активен метонимический перенос, который его носители используют неосознанно).

Одной из разновидностей модуляции является приём *целостного преобразования*, при котором понятие на исходном языке и понятие на переводящем языке могут не пересекаться с точки зрения своего объёма, но входить в общую группу вещей, предметов или явлений. Так, исходный

вариант слова может иметь мало общего со своим переводом, но при том быть функционально подобным ему, выполняя идентичную ему функцию. Зачастую приём целостного преобразования необходим, когда главной задачей переводчика является не фактическая точность перевода, а вопрос сохранения его непосредственных стилистических характеристик в условиях специфического заданного контекста. Именно потому приём целостного преобразования является одним из самых непростых – для его реализации переводчику необходимо обладать достаточным уровнем эрудиции и творческого мышления. Наиболее часто данный прием применяется при переводе художественных текстов.

2. Грамматические трансформации

Грамматические трансформации включают в себя синтаксическое уподобление, членение предложения, объединение предложений и грамматические замены.

1) *Синтаксическое уподобление (дословный перевод)* – способ перевода, при котором синтаксическая структура оригинала преобразуется в аналогичную структуру переводящего языка [21]. Такой тип перевода зачастую используется, когда в тексте оригинала и тексте переводящего языка имеют место быть параллельные синтаксические фигуры.

2) *Членение предложения* – способ перевода, при котором синтаксическая структура предложения в оригинале преобразуется в две или более предикативные структуры переводящего языка [21].

3) *Объединение предложений* – способ перевода, при котором два или несколько простых предложения соединяются в одно сложное [21].

4) *Грамматические замены (замены частей речи, замены членов предложения и замены типа предложений)* – способ перевода, при котором грамматическая единица в оригинале преобразуется в единицу переводящего языка с иным грамматическим значением [21].

3. Лексико-грамматические (комплексные) трансформации

Лексико-грамматические трансформации включает в себя антонимический перевод, экспликацию и компенсацию.

1) *Антонимический перевод* представляет собой замену утвердительной формы понятия в одном языке на отрицательную форму в переводе и наоборот замену отрицательной формы некоего понятия, передаваемой через утвердительную [21]. Наиболее часто об антонимическом переводе можно говорить при употреблении литот – стилистических фигур, состоящих в усилении значения слова путем двойного отрицания. Стоит отметить, что путем преобразования отрицаний антонимический перевод позволяет

экономить как когнитивные усилия читателя, так и непосредственный объём переводимого текста.

2) *Экспликация* – трансформация, при которой лексическая единица исходного языка заменяется словосочетанием, дающим определение или объяснение этого значения на переводящий язык [21]. Экспликация является одним из формальных способов описать значение безэквивалентного слова, при этом не прибегая к так называемому описательному переводу, который задействует развёрнутые описания предметов и явлений.

3) *Компенсация* – способ перевода, при котором часть содержания, утраченная при переводе единицы исходного языка в оригинале, передаются в тексте перевода каким-либо другим средством, причем необязательно в том же самом месте текста, что и в оригинале [21]. Наиболее часто данный вид трансформации применяется в целях передачи характерных языковых особенностей оригинального текста: индивидуальных особенностей произношения, диалектной и безграмотной речи, игры слов.

Несколько иначе подразделяет меж собой переводческие трансформации Л.С. Бархударов [9], чья классификация несколько менее разветвленная. Исследователь выводит четыре основных типа трансформаций:

1. *Перестановки* (то есть изменения порядка слов).
2. *Замены* (то могут быть антонимические замены, замены частей речи, замены слов с общим значением, а также слов с частным значением).
3. *Добавления* (в большинстве своем функционируют благодаря лексическим добавлениям, компенсирующим утрату грамматических средств).
4. *Опущения* (то есть опущение грамматических средств).

Таким образом, применение переводческих трансформаций при переводе безэквивалентной лексики должно обеспечивать адекватность перевода и помогать переводчику избегать использования регулярных словарных соответствий.

В данной главе было раскрыто понятие локализации, а также специфика её отличия от непосредственно перевода. Основываясь на полученной информации, мы можем говорить о том, что процесс игрового перевода многогранен и осложняется как рядом технических, так и сугубо переводческих факторов. Сам игровой перевод при том находится на стыке технического и художественного.

ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА БЕЗЭКВИВАЛЕНТНОЙ ЛЕКСИКИ В «GENSHIN IMPACT»

В данной главе будет рассмотрен ряд безэквивалентных лексических единиц, список которых основан на предметах присутствующих в содержимом игрового инвентаря путешественника. Анализ коснется непосредственно двух его составляющих, а именно наименований местных диковинок и игрового оружия (четырёхзвёздочных и пятизвёздочных одноручных мечей, двуручных мечей, луков, катализаторов и копий). В главе также будет рассмотрен ряд существ и игровых персонажей, имеющих уникальные наборы навыков, характеристик, имен и титулов.

В основе нижеприведённого ниже анализа лежит более двухсот безэквивалентных лексических единиц.

2.1 Анализ трансформаций, лежащих в основе локализации названий местных диковинок

Местные диковинки (区域特产) – особые предметы для сбора на игровой карте, благодаря которым происходит возвышение персонажей (то есть непосредственное поднятие их уровня). В большинстве своем они представлены разнообразной растительностью, минералами, а также различными материалами животного происхождения. Диковинки каждого игрового региона уникальны, и именно по данной причине важно рассматривать их в соответствии с той местностью, к которой они принадлежат. Так, каждый отдельно взятый игровой регион имеет ряд собственных историко-культурных отсылок на реалии конкретных стран. Например, Германия является прообразом игрового региона Мондштадт (ему соответствует стихия ветра или же «анемо-стихия»), Китай – региона Ли Юэ (которому соответствует сила власти на камне или же «гео-стихия»), а Япония – островного государства Инадзума (которое считается родиной молний или же «электро-стихии»). В связи с этим, важно понимать, что представленные безэквивалентной лексикой названия диковинок будут так или иначе пересекаться по способу своего словообразования, будучи порождёнными как на базе собственно китайского языка, так и в некоторых случаях порождёнными на базе заимствований из других языков.

1. Местные диковинки региона Мондштадт (蒙德)

1) Название ягоды «落落莓» (luòluòméi) состоит из двух компонентов, первый из которых, образованный путем иероглифической редупликации «落落» (luòluò) следует перевести как «многочисленный, во множестве», а «莓»

(méi), являющееся как словом-классификатором, как «съедобные дикие ягоды» (путем добавления части «莓» образуются и названия прочих, реально существующих ягод в китайском языке, например: «蛇莓» (shéméi, лесная земляника), «黑莓» (hēiméi, ежевика), «草莓» (cǎoméi, клубника) и так далее). Таким образом, прямой перевод названия упомянутой выше ягоды – «гроздьями (растущая) дикая ягода», то есть «гроздевика». Как уже можно было предположить, её название происходит от внешнего вида как существенной, качественной характеристики – в природе «落落莓» можно встретить на небольших кустарниках, на каждом из которых произрастает по четыре ягоды. К сожалению, в процессе локализации через перевод с английского языка произошла потеря данного семантического компонента, и ягода стала называться «валяшка» (valberry).

2) Цветок «风车菊» (fēngchējú) – один из важных символов Мондштадта, без которого не обходится ни один значимый праздник. Стоит особым образом отметить факт того, что Мондштадт многие называют также «городом свободы» (自由城), которому покровительствует бог ветра или же Анемо Архонт (风神). Самой стихии ветра, то есть «анемо стихии», во вселенной «Genshin Impact» соответствует иероглиф «风», а потому многие предметы инвентаря путешественника, приобретенные в Мондштадте, зачастую будут пересекаться именно с ним, и упомянутый выше цветок не является исключением. Само по себе первая составная часть слова «风车» (fēngchē) – «ветряное колесо» (что при номинации обусловлено формой цветка, напоминающей детскую ветряную вертушку с пятью лопастями), тогда как вторая его часть «菊» происходит от слова «菊花» (júhuā) – «хризантема». То есть «风车菊» буквально «хризантема-вертушка», более упрощенно «ветренница». По неясной причине как в русской, так и в английской локализации цветок стал «ветряной астрой» (windwheel aster), при том английский вариант сохранил за собой номинацию объекта по его характерной форме, тогда как русский вариант не смог того предусмотреть.

3) Начиная говорить о ягоде «钩钩果» (gōugōuguǒ) следует пояснить, что она растет преимущественно в оврагах у мест, где водятся волки. Именно исходя из такого положения, в локализации она фигурирует как «волчий крюк» (wolfhook). Опять же, первый составной элемент слова «钩钩» (gōugōu) – образован по принципу редупликации, его следует перевести как «крючковатый», тогда как второй элемент слова «果» (guǒ) – слово-классификатор «плод». Потому можем говорить о том, что буквально «钩钩果» – «плод с крючками» или же «крючковатый плод». Пусть «钩钩果» и определяют, как ягоду, ее плоды крупные, что объясняет наличие в составе части «果».

4) Гриб «慕风蘑菇» (mùfēngmógū) игроки могут собрать на крышах домов, их стенах и ветках деревьев – иными словами там, где достаточно высоко и дуют теплые ветра, которыми и питаются «慕风蘑菇». Путем членения названия мы можем выделить в нем три значимые части: «慕» (mù) – «тянуться, лхнуть», «风» (fēng) – «ветер» или же внутриигровая стихия «анемо», «蘑菇» (mógū) – слово «гриб», которое в данном случае можно считать своего рода классификатором. Таким образом, «慕风蘑菇» – это «тянущийся к ветрам гриб» или же «гриб, растущий там, где дуют ветра». Так, название непосредственно этой местной диковинки мотивировано местом её произрастания. В процессе локализации данного названия произошли некоторые модификации, благодаря чему он стал называться «гриб филанемо» (philanemo mushroom). Конечно, такое название куда более емкое за счет чего легко вмещается в игровой интерфейс, однако при всем оно не несет за собой смысловых отношений оригинала, упуская и виду изначальный принцип номинации.

5) Еще один цветок 嘟嘟莲 (dūdūlián) произрастает близ кромок озёр. Самое его название происходит от удвоенного корня «嘟嘟» (dūdū) из слова «胖嘟嘟» (pàngdūdū), то есть «толстый, пухлый». Многие жители Мондштадта не жалуют этот цветок в пищу по простой причине того, что его лепестки слишком мясистые и терпкие на вкус, а потому его зачастую более склонны использовать в лекарственных целях. Также название имеет в себе иероглиф «莲» (lián) – «лотос», что указывает на видовую принадлежность цветка. То есть буквально 嘟嘟莲 (dūdūlián) – «мясистая кувшинка» или «пухлая кувшинка» («лотос» несколько более восточная интерпретация с учетом адаптации к реалиям Мондштадта его имеет чуть больший смысл заменить именно на «кувшинку»). При локализации цветок был назван «лилия калла» (calla lily), вслед за чем остается лишь догадываться о причинах подобной мотивировки, поскольку на привычную лилию каллу внутриигровой цветок похож слабо.

6) Название цветка «塞西莉亚花» (sāixīlìyàhuā) образовано при помощи кальки от имени «塞西莉亚» (sāixīlìyà), то есть «Сесилия», и слова-классификатора «花» (huā) – «цветок». Само по себе имя Сесилия происходит от римского родового имени «Caecilius», берущего свои корни от латинского слова «caecus», которое означает «слепой, невидящий». Наиболее значимой носительницей данного имени в христианстве являлась святая Сесилия, римская дева-мученица, жившей в 3 веке. Немаловажно, что Сесилия по сей день считается покровительницей церковной музыки, певцов, поэтов. Подобным образом Мондштадтская церковь Анемо Архонта в «Genshin Impact» считает цветы сесилии символом чистоты и одними из атрибутов своего бога, который, являясь по совместительству местным

бардом, любит в окружении цветов на горных склонах играть на лире. Также зачастую именно цветы сесилии появляются на официальных изображениях вместе с упомянутым выше божеством, что говорит само за себя.

7) Травя «小灯草» (xiǎodēngcǎo) произрастает в темных лесах под кронами деревьев. Её наименование можно разбить на слова «小灯» (xiǎodēng), то есть «лампа, фонарик», и непосредственный классификатор «草» – «травя». Потому название «小灯草» следует переводить как «травя-фонарик». Такой выбор способа номинации мотивирован формой травы и ее светом – она всем своим видом напоминает небольшую светящуюся синюю коробочку. При выведении игры на рынок название было локализовано как русский как «травя-светяшка», что уместно, но убирает акцент с формы объекта. В английской же локализации травя-фонарик фигурирует как «small lamp grass», что полностью эквивалентно изначальному слову.

2. Местные диковинки региона Ли Юэ (璃月)

1) Минерал «石珀» (shípò) отличается особым ярко-желтым цветом, его можно встретить в основном в горах, где обитают местные божества. Само его название образовано от слияния двух составляющих: «石» (shí), то есть «камень» или же стихия «гео» в игре (сила управления землей и почвами), и «珀» – «янтарь», на который так внешне похож минерал. Перевод понятия как «каменный янтарь» являлся бы грубой тавтологией, потому наилучшим вариантом служит именно перевод «гео-янтарь», учитывающий игровую терминологию. Локализация сделала весьма интересный ход, в ней «гео-янтарь» превратился в «кор ляпис» (cor lapis), что с латинского следует адаптировать как «каменное сердце».

2) «琉璃百合» (liúli bǎihé) имеет очень большую ценность и значимость для региона, считаясь очень редким и изящным цветком с долгой историей. Наименования цветка можно изучить благодаря двум его составляющим, первая из которых, «琉璃» (liúli), имеет несколько значений – «глазурь» или же «стекло», а вторая «百合» (bǎihé) – «лилия». Соответственно понятие можно адаптировать или же как «глазурная лилия», или же как «стеклянная лилия». Ориентируясь на внешний вид цветка название «глазурная лилия» приобретает несколько больший смысл – цветок светло-голубого цвета с золотистыми тычинками, что делает его похожим на традиционный китайский глазированный фарфор. Как русская, так и английская локализация предложили для «глазурной лилии» (glaze lily) полностью эквивалентный вариант перевода.

3) Название еще одной диковинки региона Ли Юэ, «绝云椒椒» (juéyún jiāojiāo), имеет трехкомпонентную структуру, где иероглиф «绝» (jué) – означает «особенно, исключительно», «云» (yún) – «облако», а «椒椒» (jiāojiāo) – «перец» (в данном случае иероглиф удвоили для получения более

гармоничной структуры). Собрав составные части воедино можно получить название «заоблачный перчик». Данный вид перца произрастает исключительно высоко на горных тропах, что мотивирует его название. Также жители Ли Юэ часто говорят о перчике «он настолько острый, что с легкостью поднимет тебя к небу» – из того следует вторая мотивировка, которая в большей степени говорит о его заоблачно остром вкусе этого продукта.

4) Минерал «夜泊石» (yèbóshí) является драгоценным камнем, который имеет глубокий синий цвет и может светиться во тьме. Его название берет свое начало от заглавия традиционного китайского стихотворения «夜泊» (yèbó) под авторством Бэй Цюна (贝琼), поэта 14 века. «夜泊» (yèbó) в одном случае можно перевести как «ночной причал», в другом – как «ночное озеро», тогда как элемент «石» (shí) выступает классификатором «камень». То есть буквально название минерала следует перевести как «кристалл ночных озёр» (поскольку слово «камень» несколько грубо для драгоценного камня). При локализации в наименовании диковинки произошли существенные изменения: в русской локализации ее назвали «полуночный нефрит», а в английской – «noctilucous jade» (фосфоресцирующий нефрит).

5) Цветок «清心» (qīngxīn) отличается от всех предшествующих тем, что его принцип номинации сугубо метафоричен, а также в его названии не содержится слов-классификаторов, позволяющих формально причислить цветок к какой-либо категории. В игровом пространстве данный цветок используется в лекарственных целях, имеет белый цвет и уединенно растет в горах. В переводе с китайского «清心» – понятие традиционной китайской медицины «удаление сердечного огня», «очищение сердца». Также слово «清心» часто используется в готовом выражении «清心寡欲» (qīngxīn guǎyù) – «очистить сердце и умерить желания» в значении «сохранять мысли чистыми, очистить помыслы». Есть несколько способов адаптации названия: первым из них, калькой, воспользовались официальные локализаторы – так в интерфейсе цветок имеет название «цинсинь» (qīngxīn), вторым способом также не стоит пренебрегать – можно адаптировать название через корнесложение, благодаря чему цветок получит название «чистоцвет» (тем не менее, при таком способе несколько сотрется важная культурная отсылка).

6) Алые цветы «霓裳花» (níchánghuā) считаются одними из наиболее изысканных, а их ароматная эссенция зачастую используется на церемониях подношения богам жертв. Также из внутриигрового описания цветов путешественник может узнать, что во время своего цветения они напоминают «радужные облака Ли Юэ» («在璃月如霓云般盛放的妖红之花», zài líyuè rú níyún bān chéngfàng de yāohóng zhī huā). Так, в составе наименования этих цветов можно выделить два компонента: «霓裳» (nícháng)

– то есть «разноцветные шелковые одежды», которые по преданиям носили Восемь Бессмертных (八仙, bā xiān) даосского пантеона, и «花» (huā) – «цветок» в качестве слова-классификатора. Как можно было заметить, слово «霓裳花» имеет в своем составе культурный компонент, при том сама мотивировка наименования исходит, как из внешнего вида цветов, так и из их непосредственного отношения к религиозным обрядам. В русской локализации название адаптировано как «шелковица» (по выделению главного признака), в английской – «silk flower» (шелковые цветы). При этом культурный компонент оказался утерян.

7) Ракушку «星螺» (xīngluó) можно часто увидеть, прогуливаясь по берегу моря – она имеет спиралевидную форму и звездчатую отметину на своем панцире. Следует заметить, что её название состоит из двух частей: «星» (xīng) – то есть «звезда», и «螺» (luó) – «спиральная одностворчатая раковина моллюска». То есть буквальный перевод её названия, мотивированного внешним видом – «звёздная ракушка». Именно так она и обозначена в русской локализации, в английской также имеется полный этому наименованию эквивалент «starconch».

8) По внешнему виду похожие на колокольчик фиолетовые цветы «琉璃袋» (liúlídài) растут на горных склонах, чаще всего их используют в лечебных целях и также употребляют в пищу. В структуре наименования «琉璃袋» присутствуют следующие части: «琉璃» (liúli) – «глазурь» или же «стекло» (данное слово уже ранее встречалось в работе, при разборе другого цветка региона Ли Юэ, а именно глазурной лилии), «袋» (dài) – «мешочек» (тут стоит мотивировку внешним видом цветка, похожего на перевёрнутый мешочек). То есть буквально название следует перевести как «глазурные мешочки» или «стеклянные мешочки». При локализации на русский название было адаптировано как «стеклянные колокольчики» по принципу сходства с уже знакомым русскоязычному пользователю растением, а при локализации на английский полностью изменено на «violetgrass» (фиолетовая трава) по принципу выделения цвета растения как главного признака.

3. Местные диковинки региона Инадзума (稻妻)

1) Фантастические плоды «天云草实» (tiānyún cǎoshí) игрок может получить на одном из безлюдных островов Инадзумы. Их название имеет трехкомпонентную структуру, где «天云» (tiānyún) – «облачный», «草» (cǎo) – «трава», а «实» (shí) – «плод растения» как непосредственный классификатор. Сложив имеющиеся компоненты можно выявить, что буквальным переводом диковинки является метафоричное «плод облачной травы» (ровно так в дальнейшем оно и локализовано на русский язык). Плоды названы подобным образом вслед за одной из игровых локаций на которой произрастают, а именно «天云峠» (tiānyún qiǎ) – «Облачный

перевал» (в локализации «пик Амакумо»). Немаловажно отметить, что при этом сочетание «草云实» (cǎoyúnshí) обозначает в ботанике бобовое растение цезальпиния (caesalpinia), вытянутые бутоны которого несколько похожи на соцветия облачной травы. В английской локализации плоды названы по их непосредственному чтению при помощи кандзи на японском «amakumo fruit» («фрукт Амакумо»).

2) Кристаллы «晶化骨髓» (jīnghuà gǔsuǐ) путешественник может обнаружить на останках гигантского божественного дракона. Они образованы в процессе кристаллизации его энергии, что повлияло и на наименование (номинация произошла непосредственно по названию процесса). Так, «晶化» (jīnghuà) – «кристаллизоваться, кристаллизация» как физическое явление, в то время как «骨髓» (gǔsuǐ) – научное название для костного мозга в медицине (лат. medulla ossium). «晶化骨髓» – «кристаллический костный мозг». Непосредственно так данная диковинка и фигурирует в русской локализации, что эквивалентно английскому варианту «crystal marrow».

3) Цветок «血斛» (xuèhú) яркое, алое растение, прозванное поэтами и писателями «багряный бутон» (赤蕊). Однажды он исчезло с островов Инадзумы, но начало появляться вновь на полях сражений – оно цветёт особенно пышно там, где пролилась кровь. В структуре названия цветка следует выделить два основных элемента: «血» (xuè) – «кровь» и 斛 (hú) – «мера, мерка». То есть название цветка «血斛» следует прямо перевести как «кровомер» (поскольку его рост и число цветов буквально «измеряется» количеством пролитой крови, отсюда и мотивировка номинации). В русской локализации цветку присвоили наименование «кровоцвет», тогда как в английской несколько неожиданный вариант – «dendrobium» (дендробиум). Такой выбор неслучаен: в китайском иероглиф «斛» также встречается в названии реального растения «石斛» (shíhú) – «дендробиум благородного».

4) Гриб «幽灯蕈» (yōudēngxùn) растет на призрачном острове Цуруми (鹤观), который населен духами. Он примечателен тем, что светится в темноте тем же синим цветом, что и сами духи. При непосредственном разборе его номинации следует учитывать, что наиболее полно оно раскрывается с опорой на японский язык. Всего в названии три компонента: «幽» от японского «幽霊», то есть «призрак», «灯» от «灯ひ» – «свет», также «фонарь», «蕈» (xùn) – ботаническое слово-классификатор «гриб». Таким образом, «幽灯蕈» в буквальном переводе – «призрачный гриб-фонарик» или «гриб призрачного света». При адаптации русский и английский языки были стерта важная часть значения, гриб стал называться «светящийся гриб» (fluorescent fungus), что в общем и целом является правой, но умаляет связь

диговинки с местом ее произрастания. Куда более приемлемым был бы даже вариант «призрачный гриб».

5) Согласно своему описанию трава «**鳴草**» (míngcǎo) даже «в безветренный день при звуке грома едва заметно дрожит». Она произрастает в громогласных пустошах, где часты грозы. Название травы двухкомпонентное: «**鳴**» (míng) – «гремять, грохотать, трещать», а «**草**» (cǎo) – слово-классификатор «трава». Так, «**鳴草**» – буквально «потрескивающая трава». Как можно заметить, название данной диговинки мотивировано потрескивающим электрическим звуком, который от нее исходит. Как в английской, так и русской локализациях, диговинка носит название «трава наку» (naku weed) – по чтению иероглифа «**鳴**» в японском соответственно.

6) Жук «**鬼兜虫**» (guǐdōuchóng) обитатель деревьев региона Инадзума, который водится в богатых на электричество областях. Сам панцирь оникабуто своим рисунком напоминает злобного демона, пусть сам жук миролюбив и медлителен. Дабы разобраться в структуре его наименования, следует отдельно рассмотреть каждый из иероглифов с опорой на японские кандзи: «**鬼**» (おに) – «демон, они» (они – злобные клыкастые и рогатые человекоподобные демоны с красной, голубой или чёрной кожей, живущие в Дзигоку, японском аналоге ада); «**兜虫**» (かぶとむ) – еще оно название для «**甲虫**» (かぶとむし), то есть японского жука-носорога (*Tyrroxylus dichotomus*). Таким образом, «**鬼兜虫**» – «демонический жук-носорог» (что мотивируется его внешним видом, наличием двух рогов и рисунком на спинке). В русской и английской локализациях название жука было крайне удачно передано калькой с японского «оникабуто» (onikabuto), где часть «кабуто» – «жук» соответственно.

7) Порхающие лепестки «**绯樱绣球**» (fěiyīng xiùqiú) можно встретить особенно часто на острове Наруками (鳴神島). Они разлетаются от одной великой храмовой по всему острову и скапливаются в парящие в воздухе шары. Структура наименования анной диговинки трёхчлена: «**绯**» (fěi) – «тёмно-красный» (часто именно такой цвет ассоциируют с рясами буддистских монахов), «**樱**» (yīng) – «вишня, сакура» как дерево, а «**绣球**» (xiùqiú) – «шарообразное украшение из шелка» (которое в том же Китае часто выступает как атрибут невесты, вслед за чем лексический компонент можно читать культурным). То есть буквально «**绯樱绣球**» – «пурпурный шар из сакуры», названный так буквально по своей форме. В английской и русской локализациях название трансформировано до «цвета сакуры» (sakura bloom).

8) Драгоценный жемчуг «**珊瑚真珠**» (shānhú zhēnzhū) можно найти лишь на одной игровой локации – острове Ватацуми (海祇島). Его название образовано из двух частей при помощи корнесложения двух

существительных: «珊瑚» (shānhú) – то есть «коралл», и «真珠» (zhēnzhū) – «жемчуг, перламутровый». Исходя из того, «珊瑚真珠» можно перевести как «перламутровый коралл» или «коралловый жемчуг», что само по себе является достаточно сильной тавтологией. В процессе локализации, название на русский и английский адаптировали как «жемчужина санго» (sango pearl), поскольку с именно так читается на японском слово коралл «珊瑚» (さんご).

9) Гриб «海灵芝» (hǎilíngzhī) – особый вид гриба, который произрастает только в определённых морских областях и на островах. Хотя по внешнему виду он похож на гриб, на самом деле он состоит из накопления секретов некоторых моллюсков. В составе его названия имеется часть «海» (hǎi) – «морской», которая указывает на непосредственное место его произрастания, и гриба «灵芝» (língzhī) у которого есть несколько значений – он рассматривается или как даосский «гриб долголетия (бессмертия)», или как японский гриб «рейши» (с учетом сеттинга игры тот вариант наиболее предпочтителен). Таким образом «海灵芝» – «морской рейши». В русской локализации гриб носит название «морской гриб», что является несколько более упрощённым вариантом, а в английской – «sea ganoderma», то есть «морская ганодерма» (при этом ганодерма – чуть более знакомое западному игроку название гриба рейши).

Таким образом, большинство названий местных диковинок следует определить, как ряд безэквивалентных фитонимов, которые имеют в своём составе латинские и японские корни. Также ряд слов содержит в себе культурный компонент и отсылает игрока непосредственно к реальным названиям растений и минералов. Одним из наиболее продуктивных типов трансформаций в данном случае является принцип калькирования и прямого перевода.

2.2. Анализ трансформаций, лежащих в основе локализации названий игрового оружия

В «Genshin Impact» к данному моменту присутствует пять классов оружия: одноручное оружие (单手剑), двуручное оружие (双手剑), луки (弓), катализаторы (法器) и копья (长柄武器). Определённым образом меж каждой из категорий сложились свои «серии» оружия, которые связаны общей историей происхождения или же определёнными людьми, которые их изобрели или же непосредственно ими владели – зачастую такие оружия сходны по своему дизайну, так и по названиям, которые им даны. Именно потому такие подгруппы оружия имеет смысл рассматривать отдельными блоками, что и будет сделано при дальнейшем их рассмотрении ниже.

1. Оружия, названные по принадлежности к конкретной персоне или группе лиц

1) Четырехзвёздочная серия оружия «знати». Общим для нее является элемент «宗室» (zōngshì), то есть «члены императорского рода, царский род, знать»: «宗室长剑» (zōngshì dàjiàn) – «Меч знати» (в русской локализации «Меч аристократов», в английской – «Royal Longsword»), «宗室大剑» (zōngshì dàjiàn) – «Клеймор знати» (в русской локализации «Королевский двуручный меч», в английской – «Royal Greatsword»), «宗室长弓» (zōngshì chánggōng) – «Лук знати» (в русской локализации «Королевский лук», в английской – «Royal Bow»), «宗室秘法录» (zōngshì mìfǎlù) – «Сокровенные законы знати» (в русской локализации «Королевский гримуар», в английской – «Royal Grimoire»), «宗室猎枪» (zōngshì lièqiāng) (в русской локализации «Королевский лук», в английской – «Royal Bow»).

2) Пятизвёздочный «Лук Амос», то есть «阿莫斯之弓» (āmòsī zhī gōng). В русской локализации он носит название «Лук Амоса», в английской – «Amos' Bow». Тут стоит особым образом отметить допущенную русской локализацией существенную ошибку при склонении названия лука, ведь на самом деле Амос – девушка, а вовсе не мужчина. В игровой вселенной она – мифологическая охотница, которая во всем починялась своему императору-тирану. Впоследствии она убила его именно из этого лука.

2. Оружия, названные по материалу, из которого сделаны

1) От «铁» (tiě), то есть «железо». Одноручный меч «铁蜂刺» (tiěfēngcì) – «Железное жало» (в русской локализации «Стальное жало», в английской – «Iron Sting»).

2) От «辰砂» (chénshā), то есть «киноварь». Одноручный меч «辰砂之纺锤» (chénshā zhī fǎngchuí) – «Киноварное веретено» (в русской локализации «Веретено из Киновари», в английской – «Cinnabar Spindle»).

3) От «黑岩» (hēiyán), то есть «черная горная порода». На ее основе создана целая серия оружия: «黑岩长剑» (hēiyán chángjiàn) – «Чернокаменный длинный меч» (в русской локализации «Черногорский длинный меч», в английской – «Blackcliff Longsword»), «黑岩斩刀» (hēiyán zhǎndāo) – «Чернокаменное лезвие» (в русской локализации «Черногорская бритва», в английской – «Blackcliff Slasher»), «黑岩战弓» (hēiyán zhàn gōng) – «Чернокаменный боевой лук» (в русской локализации «Черногорский боевой лук», в английской – «Blackcliff Warbow»), «黑岩绯玉» (hēiyán fēi yù) – «Чернокаменная алая яшма» (в русской локализации «Черногорский агат», в английской – «Blackcliff Agate»), «黑岩刺枪» (hēiyán cìqiāng) – «Колющее чернокаменное копье» (в русской локализации «Черногорская пика», в английской – «Blackcliff Pole»).

4) От «腐殖» (fǔzhí), то есть «гумус». Одноручный четырехзвёздочный меч «腐殖之剑» (fǔzhí zhī jiàn) – проще говоря, «Гумусовый меч» (в русской локализации обозначен как «Осквернённое желание», в английской – «Festering Desire»).

5) От 螭骨 (chīgǔ), то есть драконья кость. Меч «螭骨剑» (chīgǔ jiàn) – «Меч драконьей кости» (в русской локализации полное совпадение по прямому переводу, в английской – «Serpent Spine» то есть «Змеиный хребет»).

6) От «星银矿石» (xīng yín kuàngshí), то есть «звёздное серебро». Руда звёздного серебра – редкая и ценная руда, образовавшаяся благодаря географическим условиям Драконьего хребта (龙脊), еще одной игровой локации «Genshin Impact». Двуручный четырехзвёздочный меч «雪葬的星银» (xuězàng de xīngyín) – «Погребенное в снегах звёздное серебро» (в русской локализации «Заснеженное звёздное серебро», в английской – «Snow-Tombed Starsilver»).

3. Оружия, названные непосредственно по цвету

1) От «黑» (hēi), то есть «черный». Одноручный четырехзвёздочный меч «黑剑» (hēi jiàn) – «Черный меч» (в русской локализации полное совпадение с прямым переводом, в английской обозначен как «The Black Sword»).

2) От «赤» (chì), то есть «красный, алый». Двуручный пятизвёздочный меч «赤角石溃杵» (chìjiǎo shíkuìchǔ) – «Краснорогий камнеруб» (в русской локализации полное совпадение с прямым переводом, в английской – «Redhorn Stonethresher»).

3) От «苍翠» (cāngcuì), то есть «сочно-зелёный». «苍翠猎弓» (cāngcuì liè gōng) – «Изумрудный охотничий лук» (в русской локализации «Зелёный лук», в английской – «The Viridescent Hunt»).

4. Оружия, названные по акциональному признаку

1) От «降临» (jiànglín) – «нисходить». Одноручный четырехзвёздочный меч «降临之剑» (jiànglín zhī jiàn) – «Меч нисхождения» (в русской локализации полное совпадение с прямым переводом, в английской – «Sword of Descension»).

2) От «切» (qiē) – «рассекать, резать». Одноручный пятизвёздочный меч «雾切之回光» (wùqiē zhī huíguāng) – «Отраженный свет разрезающий туман» (в русской локализации «Рассекающий туман», в английской – «Mistsplitter Reforged»).

3) От «斫» (zhuó) – «разрубать». Одноручный пятизвёздочный меч «斫峰之刃» (zhuófēng zhī rèn) – «Кромсатель пиков» (в русской локализации полное совпадение по прямому переводу, в английской – «Summit Shaper»).

5. Локализация названий игрового оружия с учетом родовых понятий

При образовании названий четырехзвездочного одноручного и двуручного оружия наиболее продуктивным словом-классификатором следует считать «剑» (jiàn) – «меч». При помощи него образовано 6 названий одноручных оружий из имеющихся 14, а именно: 笛剑 (dí jiàn), 祭礼剑 (jìlǐ jiàn), 降临之剑 (jiànglín zhī jiàn), 西风剑 (xīfēng jiàn), 腐殖之剑 (fǔzhí zhī jiàn), 黑剑 (hēi jiàn). Также для одноручных оружий несколько менее продуктивным является слово «长剑» (chángjiàn) – «длинный меч, эскадрон», от которого было обнаружено 2 производных наименования: 宗室长剑 (zōngshì chángjiàn), 黑岩长剑 (hēiyán chángjiàn).

Для двуручного оружия ситуация является схожей. При помощи элемента «剑» образовано 3 слова из 19: 螭骨剑 (chīgǔ jiàn), 钟剑 (zhōngjiàn), 白影剑 (báiyǐngjiàn). Одной из вариаций его употребления следует считать слово «大剑» (dà jiàn) – «клеймор», его в свой состав также включают 3 слова из 19: 西风大剑 (xīfēng dàjiàn), 宗室大剑 (zōngshì dàjiàn), 祭礼大剑 (jìlǐ dàjiàn).

Что же касается непосредственно луков, ожидаемо частым родовым для них при образовании названий четырехзвездочных и пятизвездочного оружия является иероглиф «弓» (gōng). Он входит в состав 8 из 20 наименований с учетом вариаций «长弓» (chánggōng) – «длинный лук», «猎弓» (liègōng) – «охотничий лук» и «战弓» (zhàn gōng) – «боевой лук»: 破魔之弓 (pò mó zhī gōng), 钢轮弓 (gānglún gōng), 西风猎弓 (xīfēng liègōng), 苍翠猎弓 (cāngcuì liè gōng), 宗室长弓 (zōngshì chánggōng), 祭礼弓 (jìlǐ gōng), 黑岩战弓 (hēiyán zhàngōng), 阿莫斯之弓 (āmòsī zhī gōng).

Названия катализаторов склонны иметь в своем составе родовые слова, соотносимые с семантическим полем слова «книга». То могут быть такие компоненты как: «章» (zhāng) то есть «глава, статья» – например, 祭礼残章 (jìlǐ cán zhāng), 流浪乐章 (liúlàng yuèzhāng); «典» (diǎn) то есть «исторический документ, скрижаль» – например, 西风秘典 (xīfēng mìdiǎn), 四风原典 (sìfēng yuándiǎn); «卷» (juǎn) то есть «свиток» – например, 天空之卷 (tiānkōng zhī juǎn); «故事集» (gùshìjí) то есть «сборник рассказов» – например, 嘟嘟可故事集 (dūdūkě gùshìjí).

Также, большинство названий древкового оружия образованы путем добавления родового классификатора «枪» (qiāng) – «пика, копье», зачастую с учетом вариации «长枪» (chángqiāng) – «длинное копье». Таковых слов в группе было выявлено 5 из 17: 决斗之枪 (juédòu zhī qiāng), 龙脊长枪 (lóngjǐ chángqiāng), 宗室猎枪 (zōngshì lièqiāng), 千岩长枪 (qiānyán chángqiāng), 西风长枪 (xīfēng chángqiāng).

Таким образом, было установлено, что при локализации наименований каждого конкретного оружия (одноручного, двуручного, стрелкового, древкового или оружия из класса катализаторов) переводчику следует

обращать особое внимание на его тип и непосредственную предысторию, дабы избежать ряда потенциальных коллизий, которые могут неожиданно возникнуть в процессе адаптации безэквивалентной лексики.

2.3 Анализ трансформаций, лежащих в основе локализации имен, титулов, навыков и созвездий персонажей

В данном пункте будут рассмотрены легендарные (пятизвёздочные) персонажи пяти различных стихий из игрового региона Ли Юэ, культурные реалии которого максимально приближены к реалиям материкового Китая прошлых столетий, что позволяет провести более глубокий культурологический и лексический анализ имеющегося материала.

Личный интерфейс каждого из персонажей игры имеет в общем счете шесть разделов («характеристики», «оружие», «артефакты», «созвездие», «таланты», «о персонаже»), из которых наиболее интересными для целенаправленного изучения и наиболее информативными представляются последние три, общую суть и механику работы которых следует пояснить ниже.

Созвездие (命之座) – это система дополнительных усилений для развития потенциала персонажа, которую можно собрать путем выпадения его дубликатов. Всего «звёзд» в созвездии шесть, что соответствует шести выпадениям данного персонажа в игре при открытии так называемых «молитв» внутри гача-системы (англ. gacha system) игры. Последняя весьма схожа в своей основе на механику работы капсульных торговых автоматов и подразумевает случайное выпадение виртуальных артефактов или персонажей при наличии на них определённого, уже заранее заложенного системой гаранта.

Таланты (天赋) – непосредственные способности персонажа, понятие которых усиливает его пассивные и активные навыки. Каждый игровой персонаж «Genshin Impact» имеет три активных (боевых) таланта – «обычная и заряженная атака», «элементальный навык», «взрыв стихий», а также три пассивных таланта, которые активируются самостоятельно, без помощи игрока.

Раздел же «о персонаже» представляет собой сборник интерактивных фраз персонажа, содержащих его ответы на те или иные заданные темы.

В основе ниже приведённого анализа лежат имена, созвездия, таланты и информация о следующих персонажах – Чжун Ли, Сяо, Ху Тао, Гань Юй и Кэ Цин.

1. Специфика локализации персонажа Чжун Ли (钟离)

Чжун Ли – персонаж гео стихии (岩元素), который в прошлом являлся древним богом-покровителем региона Ли Юэ, то есть местным «архонтом», который после шести тысяч лет правления решил уйти на покой, чтобы стать простым смертным и работать в ритуальном бюро.

Стоит отметить, что данный персонаж весьма популярен в Китае за счет архетипа, лежащего в основе его образа: можно сказать, что он по всем меркам соответствует традиционным представлениям о цзюнь-цзы (君子), то есть конфуцианском «благородном муже». Во многом как англоязычная, так и русскоязычная фанбаза игры не считает данной особенности его образа в силу того, что не имеет глубоких представлений о китайской культуре.

Чжун Ли занимает высокое положение в обществе, чтит и сохраняет традиции, следует законам, хорошо разбирается как в истории, так и в культуре своей страны. Он обладает рассудительным нравом, в следствии чего многие его реплики имеют форму философских рассуждений или даже вовсе стихов. Также зачастую он выступает как рассказчик историй древности, сопровождающих внутри игровое повествование.

К сожалению, локализация во многом не может отразить элегантности и взвешенности его реплик, а также точности подбора в них слов. Несмотря на то, что большая их часть написана на современном китайском языке, в них также присутствуют вставки из архаичного языка вэньяня (文言), который указывает на уже почтенный возраст героя.

Так, например, при использовании ультимативного навыка, Чжун Ли произносит поэтически сложенную, состоящую из четырех иероглифов фразу: «天动万象» (tiān dòng wàn xiàng), – опираясь на знания стилистических особенностей китайского языка, в ней можно проследить как наличие особого стихотворного ритма (节奏), так и чередование слогов с одинаковыми финалями и рифмами (双声) на «ān», «òng» и «àng». В дальнейшем, на английский язык эта реплика была оптимизирована как «I will have order» («Я наведу порядок»), что с одной стороны, позволило передать ритмику фразы, сохранив при этом её длину, а с другой стороны спровоцировало потерю как общего смысла фразы, так и её мелодической составляющей. В буквальном переводе её можно было бы адаптировать как «Heaven moves everything in existence with it» («Небеса движут всем сущим»). Здесь стоило бы отметить также большую уместность такого перевода в контексте игры, поскольку ультимативным навыком Чжун Ли является сброс с неба кометы, несущей с собой «божественную волю и правосудие».

В игре Чжун Ли носит множество имен и титулов, перевод каждого из которых следует рассмотреть несколько более подробно. Само его смертное имя «钟离» (Чжун Ли) ссылается к одному из восьми бессмертных даосского пантеона «汉钟离» (Хань Чжунли), также известного как «钟离权» (Чжунли

Цюань) – покровительствующего солдатам божеству, которое, как и данный персонаж, обладает способностями к алхимическим преобразованиям и владеет боевыми искусствами. Общей тенденцией русской локализации «Genshin Impact» является деление имен на два слога в качестве имени и фамилии, что не совсем корректно с точки зрения современных нормативных правил адаптации имен, а потому имя на русском следовало бы писать слитно как «Чжунли», что, тем не менее, было сохранено в английском варианте перевода «Zhongli».

В древнем Китае существовало поверье, что некоторые даосские божества также существуют в обликах простых смертных, а потому им часто даровали титулы на основании поступков. Таковых у Чжун Ли имеется два. Часто жители региона называют его «武神» (wǔshén), что при буквальном переводе можно адаптировать на русский как «Воинственный Бог». Однако непосредственно в игровой локализации относительного этого титула произошла небольшая коллизия: имя перевели через английский вариант «War God», в результате чего Чжун Ли стал «Богом Войны», которым по сути своей не является. Второй же его титул «契约之神» (qìyuēzhīshén) – «Бог Контрактов» («God of Contracts») существенных изменений не претерпел и несколько более важен для понимания его образа, поскольку, исходя из игрового сюжета, именно Чжун Ли заключил самый первый в истории мира контракт о защите «подвластных» ему земель, что в дальнейшем стало основой для роста экономики региона.

Также стоит отметить, что некоторые варианты титулов в локализации то пересекаются со своими прямыми вариантами перевода, то нет. Так, например, титул «岩王帝君» (yánwángdìjūn), то есть «Гео архонт» или же «Властелин камня» также могут адаптировать с английского вторым вариантом и как «Рекс Ляпис» (Rex Lapis), где «Рекс» – исконно римский титул правящего монарха, а слово «Ляпис» – «лазурит» при переводе с латыни. При том, в китайском варианте данному титулу не существует прямого аналога. Помимо заимствований из латыни, еще один титул Чжун Ли «尘世闲游» (chénshìxiányóu), в русской локализации «Бренный скиталец», неожиданно получил в английской локализации свой португальский вариант «Vago Mundo» (Пустой мир). Иногда местные жители Ли Юэ также сокращают вариант титула Чжун Ли «岩王帝君» (yánwángdìjūn) до «岩王» (yánwáng), которое созвучно с именем мифологического владыки ада Яньваном – 阎王 (yánwáng), что поражает у носителя китайской культуры ассоциативный ряд, который недоступен неосведомлённому игроку за рубежом.

Истинное же имя Чжун Ли – «摩拉克斯» (Móлакèsī) изначально является калькой с английского языка, а потому не лежит локализации, в

следствии чего как на русском, так и на английском передано как «Моракс» (Morax). Само имя взято из первой части магического гримуара «Малый ключ Соломона». Здесь прослеживается тенденция называть персонажей-богов игры именами из демонологии. Отсылки и подобного рода включения из других языков, в дальнейшем будут прослеживаться как в названиях созвездий Чжун Ли, так и в названиях его талантов.

Рассмотрим таланты данного персонажа (天賦):

1. Обычная атака: Локализация названия обычной атаки как в английском, так и в русском варианте не претерпела больших изменений. Однако сочетание «岩雨» (yányǔ) в контексте игры имеет больший смысл перевести как – «гео-дождь», а не «каменный дождь», исходя и того, что иероглифом «岩» в игре обозначается именно гео-стихия.

2. Элементальный навык: Элементальный навык Чжун Ли заключается в том, что во время боя он может расположить на земле гео-конструкцию, которая от своей пульсации наносит окружающим врагам постоянный урон. На языке оригинала навык носит название «地心» (dìxīn), что можно буквально перевести как «сердце земли», «ядро земли» – название навыка и сама его форма порождают весьма логичный ассоциативный ряд. Тем не менее, в английской локализации навык был назван «Dominus Lapidis», что с латыни можно перевести как «Камень». В русском же варианте локализации название решили адаптировать как «Власть над камнем», что ни коим образом не совпадает с оригиналом.

3. Взрыв стихии: Активируя свою ультимативную способность, Чжун Ли призывает с неба метеорит. При буквальном переводе с китайского название навыка «天星» (tiān xīng) следует прямо перевести как «Комета» или же «Небесная звезда». В русском варианте локализации название было расширено до сочетания «Падение кометы», а в английском и вовсе заменено на «Planet Befall» («Падение планеты»), что, пусть и уместно, но отнюдь не является лучшим вариантом перевода.

4. Пассивный талант 1: «悬岩宸断» (xuányán chénduàn) – сочетание весьма труднопереводимое, поскольку скалывается из таких понятий как «悬岩» (xuányán) – «нависшие скалы» и «宸断» (chénduàn) – «личное решение императора». В русском варианте, локализация смогла наиболее точно передать название навыка, обозначив его как «Каменная воля». В английской же локализации навык назван «Resonant Waves» («Резонансные волны») – вероятно, такое название оправдано описанием таланта, который гласит, что «полученный щитом урон может скалываться до 5 раз».

5. Пассивный талант 2: Буквальный перевод названия этого таланта и его локализации «Господство земли» и «Dominance of Earth» не имеют между собой ничего общего. «炊金馔玉» (chuījīn zhuànyù) – образное выражение

«пища из золота и самоцветов», которым зачастую описывают «роскошные явства». Очевидно, что в данном случае русская локализация напрямую скопировала название из английской, поскольку те в деталях совпадают.

6. Пассивный талант 3: Перевод навыка «晶石命理» (jīngshí mìnglǐ) – «Кристалльная судьба» в русской локализации абсолютно точен. Английская же локализация вновь ввела в название таланта латынь, из-за чего навык стал называться «Arcanum of Crystal», то есть «тайна кристалла».

Рассмотрим локализацию созвездия данного персонажа (命之座).

Созвездие Чжун Ли носит название «岩王帝君座» (Yán wáng dìjūn zuò), то есть «Властелин Камня». В данном случае в английской локализации название было передано через латынь сочетанием «Lapidis Dei» (Бог камня). Здесь следует разобрать каждое из созвездий чуть более подробно:

1) Первое созвездие: «岩者，六合引之为骨» (букв. «Гео, основа мира»). Английская локализация «Rock, the Backbone of Earth» наиболее приближена к точному переводу, в равной мере, как и русская «На чём держится земля», пусть та и потеряла ритмику.

2) Второе созвездие: «石者，八荒韞玉而明» (букв. «Камень, сияющий во все стороны нефрит»). Буквальный перевод как нельзя лучше описывает бонус созвездия, гласящий, что «навык падение кометы накладывает яшмовый щит на окружающих персонажей». Локализация в обоих случаях не смогла того передать, адаптировав название как «Колыбель нефрита» и как «Stone, the Cradle of Jade» (Камень, колыбель нефрита).

3) Третье созвездие: «圭璋，暝仍不移其晖» (букв. «Императорский скипетр, неизменно сияющий во тьме»). «圭璋» (guīzhāng) – нефритовый императорский скипетр в обеих локализациях стал просто «яшмой».

4) Четвертое созвездие: «黄琮，破而不夺其坚» (букв. «Жертвенный скипетр, сломленный, но крепкий и не отдавший своих сил»). «黄琮» (huángcóng) – жёлтый яшмовый скипетр, использовавшийся в Древнем Китае при жертвоприношениях. В обеих локализациях он был заменён на «топаз».

5) Пятое созвездие: «苍璧，驱之长昭天理» (букв. «Яшмовая регалия, приносящая с собой великую небесную справедливость»). «苍璧» (cāngbì) – зеленая яшмовая регалия, которая является атрибутом власти, в обеих локализациях была заменена на «лазурит».

6) Шестое созвездие: «金玉，礼予天地四方» (букв. «Драгоценные камни, учтиво дарованные небом и землей»). Как русская, так и английская локализация с их вариантами «Кризос, награда деспота» (Chrysos, Bounty of Dominator) полностью исказили изначальный смысл фразы при переводе с языка оригинала, тем самым показав Чжун Ли как тирана, что не соответствует его характеру.

Можно заметить, что созвездия с третьего по пятое носят названия никак не причастных к истории героя драгоценных камней, хотя на самом деле имеют под собой названия церемониальных реликвий и атрибутов божественной власти, чего не смогла передать локализация. Так, большая часть названий созвездий как в русской, так и в английской локализации фактически утеряна, что не является критической ошибкой, но значительно влияет на восприятие персонажа как ранее правившего рассудительного и благосклонного к людям бога.

Здесь также стоит заметить, что перевод созвездий Чжун Ли на русский фактически делался исходя из английского перевода, что, опять же, негативно сказалось на передаче смысла и репрезентации характера персонажа. Помимо прочего, в процессе локализации на русском была утеряна ритмика, присущая оригинальным названиям (в их случае, мы можем наблюдать четкую структуру со строкой в шесть иероглифов и в два иероглифа для заголовка в начале).

2. Специфика локализации персонажа Сяо (魍)

Сяо – воин, один из адептов-защитников Ли Юэ, обладающий анемо стихией (风元素), то есть стихией ветра. Также, как и Чжун Ли он занимает важное место в истории региона, и пусть по сравнению с последним он гораздо более молод, но его характер можно описать как холодный и весьма выдержанный. Сяо предпочитает держаться на расстоянии от людей, поскольку он прошел через множество боев с нечистью и обладает «тяжелой кармой», которая может повлиять на состояние окружающих его людей.

Имя данного героя связано с мифологическим злым горным духом Сяомэем (魍魅), а сам образ с птицей Пэн (鵬), широко упоминаемой в ряде даосских трактатов. К сожалению, ряд этих образов, зарубежному пользователю игры считать весьма проблематично. Как мы знаем, птица Пэн является истинной формой этого персонажа и указывает на его божественное происхождение, что, помимо прочего, отражено не только в его дизайне, но и в оригинальном варианте названия его созвездия «金翅鵬王座» (jīnchì péng wángzuò), что можно перевести как «Золотая королевская птица Пэн». К сожалению, русская локализация полностью вычеркнула этот важный образ, так и не дав ему раскрыться – название созвездия было адаптировано как «Златокрылая птица», вероятнее всего по причине того, что среднестатистический русскоязычный пользователь не знаком с китайской мифологией. Английский же вариант, по уже привычной для локализаторов схеме, был преподнесен игрокам через латынь сочетанием «Alatus Nemeseos» (Немезида Алатус), где «Alatus» – имя птицы как божественного существа, а слово «Nemeseos» отражает Сяо как несущего возмездие война.

Его основной титул – «护法夜叉» (Hùfǎ Yècha), то есть «Защитник Якса» (Guardian Yaksha), был буквально переведён как в русском, так и в английском вариантах локализации. Стоит отметить, что слово «夜叉» (Yècha) пришло в китайский из санскрита и обозначает демонов-посланцев из ада в индуизме, буддизме и джайнизме, которые часто были представлены как грозные войны.

Также Сяо имеет несколько титулов, которые при локализации стали иметь несколько похожих друг на друга переводов. Так, например, его титул «降魔大圣» (xiángmó dàshèng) в русской локализации перевели и как «Завоеватель демонов», и как «Охотник на демонов», а в английской как «Conqueror of demons» (Охотник на демонов) и как «Nuo dancer of evil conquering» (Танцующий танец нову завоеватель зла).

Рассмотрим локализацию талантов данного персонажа (天赋):

1. Обычная атака: обычная атака Сяо носит название «卷积微尘» (juǎnjī wēichén), где слово «卷积» обозначает процесс математической «конволюции», а «微尘» – «мельчайшую частицу» материи в буддизме (параманураджа), благодаря чему название навыка можно буквально перевести как «Конволюция частицы». Тем не менее, в русской локализации через перевод с английского языка произошла произошла полная его изменение, и талант стал называться «Вихревой удар» (Whirlwind Thrust), также потеряв отсылку к философии буддизма.

2. Элементальный навык: элементальный навык Сяо, при котором он осуществляет выпад по прямой, с возможностью вернуться на то же место, с которого тот был сделан, носит название «风轮两立» (fēnglún liǎnglì), где «风轮» – «ветряное колесо», а «两立» – «сосуществовать». Таким образом буквальный перевод названия таланта – «Циркуляция ветряных потоков». Локализаторы успешно адаптировали данное название, обозначив его как «Lemniscatic Wind Cycling» (Циркуляция лемнискатического ветра) или же «Лемниската ветра». В том смысле лемниската выступает как плоская алгебраическая кривая, хорошо передающая вектор движения персонажа во время использования навыка.

3. Взрыв стихии: взрыв стихий Сяо носит название «靖妖傩舞» (jìngyāo nuówǔ), где «靖妖» – «усмирение нечистой силы», а «傩舞» – «нову», то есть традиционный китайский танец изгнания злых духов. Таким образом, ультимативный навык Сяо буквально можно перевести как «Танец усмирения нечистой силы», который имеет глубокую связь с обрядами экзорцизма. К сожалению, отсылка к образу танца была потеряна и в русской, и в английской адаптации, где название заменили на фразу «Истребление всего зла» (Bane of All Evil). Стоит отметить, сам Сяо в ходе квестов

упоминал, что хотел бы свободно танцевать для себя, избавившись от тяжелой кармы, а не для того, чтобы изгонять демонов.

4. Пассивный талант 1: В ходе локализации название таланта претерпело некоторое сокращения, фразу «降魔 • 平妖大圣» (Jiàngmó • Píng yāo dà shèng) буквально можно перевести как «Укрощение демонов: умиряющий нечистую силу совершенномудрый». Вариант русской локализации опять же последовал примеру английской, назвав талант «Завоеватель зла: Умиряющий демонов» (Conqueror of Evil: Tamer of Demons).

5. Пассивный талант 2: «坏劫 • 国土碾尘坏劫» следует буквально перевести как «Кальпа разрушения: обрушение пыли на землю», где «坏劫» (huàijié) – «разрушение» или же «самварта», одна из четырёх кальп в буддийской космогонии. Кальпа (санскр. «порядок», «закон») – единица измерения времени в индуизме и буддизме. Локализация «Эра распада: Падение небес» (Dissolution Eon: Heaven Fall) пусть и хороша, но считать отсылку к религиозным воззрениям в ней весьма сложно, поскольку слово «эра» не имеет своего специфического значения.

6. Пассивный талант 3: Талант «神通 • 空中自在法» (Shéntōng • Kōngzhōng zìzài fǎ), буквально переводимый как «Духовное просветление: антигравитация», также имеет в своем составе религиозную лексику, так, «神通» (shéntōng) в буддизме – «сверхъестественное постижение» (духовное зрение). Как в русской, так и в английской локализации данное понятие было заменено на более знакомый западному игроку философский и во многом религиозный термин «трансценденция».

Таким образом, можно заметить, что в ходе локализации названий талантов персонажа, был практически полностью утерян символизм укрощающего демонов танца, как китайской культурной реалии, что сюжетно важно для понимания Сяо как игрового персонажа. Также локализаторы предприняли попытку адаптации религиозной лексики, заменив её на более знакомые игроку названия или же попросту избавившись от нее.

Рассмотрим локализацию созвездий (命之座):

1) Первое созвездие: В названии созвездия «坏劫 • 毁灭三界» (Huài jié • Huǐhuài sānjiè) – «Кальпа разрушения: Уничтожение миров», мы вновь сталкиваемся с религиозной лексикой в виде уже ранее разобранных понятий о «кальпах», которое поверглось идентичной, как и ранее, локализации при помощи слова «эра».

2) Второе созвездие: Буквальный перевод названия второго созвездия «空劫 • 虚空华开敷变» (Kōngjié • Xūkōng huákāi fūbiàn) – «Кальпа пустоты: расцвет пустых иллюзий». В данном случае «空劫» (kōngjié) – «кальпа

пустоты», то есть период небытия всего сущего, последний из четырёх периодов цикла мироздания, самварта-сиддха. Еще одним словом религиозного толка в названии созвездия является «空华» (kōnghuá) – специфический эпитет «цветы в пустыне», который в буддизме обозначает мнимые иллюзии. В процессе локализации название созвездия трансформировалось следующим образом «Эра истребления: Расцвет Калейдоса» (Annihilation Eon: Blossom of Kaleidos), где греческое слово «калейдос» образованное от «kalos» (красивый) и «eidos» (вид, явление) в силу схожести полноценно заменило собой изначальный эпитет «空华», а религиозное понятие о «кальпах» вновь было утеряно.

3) Третье созвездие: На языке оригинала имеет название «降魔・忿怒显相» (Jiàngmó • Fènnù xiǎnxiāng), что следует буквально перевести как «Укрощение демонов: Обрушившееся негодование». Термин «忿怒显相» также упоминается в локализованных квестах персонажа, как один из вариантов его титула, а именно «Бог Гнева». Потому локализаторы сочли логичным адаптировать созвездие как «Завоеватель зла: Бог гнева» (Conqueror of Evil: Wrath Deity).

4) Четвертное созвездие: Четвертное созвездие Сяо, носящее название «神通・诸苦灭尽» (Shéntōng • Zhūkǔ mièjìn), адаптировано буквально как в русском, так и в английском вариантах локализации, а именно как – «Трансценденция: Исчезновение страданий» (Transcension: Extinction of Suffering). Тем не менее, религиозный термин «духовное просветление» (神通) был вновь, как и в случае третьего пассивного таланта Сяо, заменён на более европейское, философское понятие «трансценденция» с целью наилучшего восприятия игроком.

5) Пятое созвездие: «成劫・无明增长» (Chéng jié • Wú míng zēngzhǎng) – при локализации мало поменялось. Его буквальный перевод – «Кальпа зарождения: корень нарастающего омрачения», где «成劫» (chéng jié) – первая из четырех кальп буддистской космогонии, а «无明» (wú míng) – также буддистский термин «омрачение», то есть источник форм бытия. Стоит отметить, что последний термин в буддистской терминологии не воспринимается негативно, тогда как локализация трактует его с отрицательной коннотацией, переводя как «невежество», что не является верным. Таким образом название было локализовано как «Эра эволюции: Истоки невежества» (Evolution Eon: Origin of Ignorance).

6) Шестое созвездие: «降魔・护法夜叉» (Jiàngmó • Hùfǎ yèchā) было локализовано согласно буквальному переводу фразы, то есть как «Укротитель демонов: Защитник Якса» (Conqueror of Evil: Guardian Yaksha), его перевод полностью эквивалентен.

Как можно заметить, в процессе локализации перевод созвездий Сяо на русский происходил не с китайского, который является языком оригинала, а с английского. Вероятнее всего, то было сделано с целью адаптации проблематичной для перевода религиозной буддистской лексики, которую бы просто не восприняла аудитория с европоцентричной культурной базой. При переводе локализаторы также обратили особое внимание на введение новых терминов и прибегли к помощи ряда эквивалентной лексики, которая содержит корни из греческого и латинского языков. Тем не менее, ряд созвездий потерял при этом свою религиозную составляющую, что важно для восприятия образа Сяо как божества и война, изгоняющего демонов.

3. Специфика локализации персонажа Ху Тао (胡桃)

Ху Тао – юная поэтесса и по совместительству хозяйка ритуального бюро «Ваншэн», унаследовавшая необычный семейный бизнес. Она обладает силой пиро элемента (火元素), то есть огненной стихией, а в качестве оружия использует копьё. Персонажи игры зачастую описывают её как плутоватую и попросту странную, с бойким, пробивным характером. В своей речи Ху Тао часто использует различные конечные частицы и междометия, широко используемые в разговорном китайском языке, что делает её речь непринуждённой и милой.

Имя и фамилия Ху Тао на китайском записываются как слово «грецкий орех» – «胡桃» (Hú Táo), где «胡» выступает в качестве фамилии, а «桃» – имени. Стоит отметить, что она – единственный персонаж региона Ли Юэ, чья фамилия нам известна и в целом используется как в игровом интерфейсе, так и в диалогах. В русской локализации Ху Тао также единственный персонаж, чье имя и фамилия правильно локализованы и разделены на два слога, которые пишутся отдельно друг от друга. Тем временем, имена остальных персонажей региона состоящие и двух слогов по правилам транскрипции обязаны писаться слитно, поскольку мы не знаем их фамилий (например, «Синцю» (行秋) вместо «Син Цю», «Чунюнь» (重云) вместо «Чун Юнь» и т.д.).

Стоит отметить, что первый иероглиф ее имени перекликается по чтению и графемам с иероглифом «蝴» (hú) из слова «蝴蝶» (húdié) – «бабочка», чего, к сожалению, не могут передать языковые средства ни русского, ни английского языка. Именно на образе бабочки строятся некоторые из её навыков и созвездий, поскольку та является символом перерождения. Здесь стоит напомнить, что Ху Тао занимается предоставлением ритуальных услуг, а также большая часть ее истории так или иначе связана с темой смерти.

Один и её титулов звучит как «往生堂第七十七代堂主» (Wǎngshēngtáng qīshíqī dài tángzhǔ), то есть «Хозяйка ритуального бюро «Ваншэн» в

семьдесят седьмом поколении» (77th Director of the Wangsheng Funeral Parlor). Число «七十七» (qīshíqī), то есть 77, в её титуле перекликается с именем еще одной важной для её истории героини – девочки-зомби Ци Ци, которую Ху Тао то и дело всем назло хочет похоронить, потому что «все мертвое должно вернуться в землю». В имени Ци Ци на китайском также содержатся две семерки – «七七» (Qīqī). Также само слово «七七» имеет свое особенное отелльное значение – «седьмые седмины» (то есть сорок девятый день со дня смерти) в течение которых каждые семь дней сжигают бумажные деньги и ставят жертвенную еду, что опять же возвращает нас к теме смерти. Однако локализация игры на другие языки не способна отразить данные тонкости.

Также стоит отметить, что непосредственно само название похоронного бюро Ху Тао, «Ваншэн» (往生堂), при прямом переводе можно интерпретировать как «зал, ведущий в загробную жизнь» («hall to the afterlife»). С точки зрения весьма суеверной китайской культуры такое название звучит не лучшим образом, вероятно, именно по той причине Ху Тао сторонятся большинство жителей Ли Юэ. Далее, для того, чтобы наиболее подробно разобраться в прочих нюансах, следует несколько более подробно рассмотреть созвездие Ху Тао и её таланты.

Рассмотрим локализацию талантов данного персонажа (天赋):

1. Обычная атака: Обычная атака Ху Тао носит название «往生秘传枪法» (Wǎngshēng mìchuán qiāngfǎ), что следует прямо перевести как «Тайный прием ритуального бюро «Ваншэн». В локализации же она названа «Скрытое копье «Ваншэн» (Secret Spear of Wangsheng), что эквивалентно буквальному переводу.

2. Элементальный навык: Локализация элементального навыка Ху Тао частично соответствует языку оригинала, но при том не соответствует логике игрового интерфейса. «蝶引来生» (diéyǐn láishēng) с китайского буквально следует перевести как «Призыв бабочки из загробной жизни», где «来生» (láishēng) – слово и религиозной, буддистской лексики обозначающее «потустороннюю жизнь, последующее перерождение». Как в русской, так и в английской локализациях название в целом адаптировали одинаково – «Путеводитель по загробной жизни» (Guide to Afterlife), при этом на иконке навыка изображена бабочка. Возможно, таким образом переводчики хотели обозначить роль бабочки как проводника в загробную жизнь, однако логическая связь при этом прослеживается слабо.

3. Взрыв стихии: Название ультимативного навыка Ху Тао было сокращено, что, вероятно, произошло из-за необходимости экономии пространства интерфейса. «安神秘法» (ān shén mífǎ) с китайского следует буквально перевести как «Тайный способ упокоения духов». При этом в локализации талант фигурирует как «Упокоение духов» (Spirit Soother).

4. Пассивный талант 1: В русском варианте локализации адаптация таланта произошла напрямую с китайского на русский, «蝶隱之時» (diéyǐn zhīshí) действительно переводится как «Фаза куколки». Английская же адаптация изменена на «Flutter By», то есть «Пролетая мимо», однако то, с какой целью было сделано подобное изменение остается неясным.

5. Пассивный талант 2: Название данного пассивного таланта на китайском звучит как «血之灶火» (xuèzhī zàohuǒ), что следует перевести на русский как «Кипящая кровь». Как в русской, так и в английской локализации данное название было полностью изменено на вариант «Кровавая сангина» (Sanguine Rouge). Вероятно, целью локализаторов в данном случае было создать более мягкую метафору, ассоциирующуюся так или иначе с кровью, такую, как например алый цвет сангины, дабы обойти определенные правовые ограничения и рамки игрового рейтинга.

6. Пассивный талант 3: Носит название «多多益善» (duō duō yì shàn), его локализация как на русском, так и на английском в точности совпадает с буквальным переводом – «Чем больше, тем лучше» (The More the Merrier).

Изучив каждый талант, можно говорить о том, что их локализация, как в русском, так и в английском, выполнена в силу возможностей и мало терпит в точности перевода.

Рассмотрим локализацию созвездий (命之座). Ни одно из названий созвездий Ху Тао в китайском варианте не совпадает ни с английским, ни с русским вариантами перевода. На языке оригинала шесть созвездий составляют шесть строк одного целого стихотворения, которое было полностью утеряно при локализации. Как мы знаем, Ху Тао является поэтессой и, вероятнее всего, данное стихотворение является ее собственным сочинением:

1. Первое созвездие: «赤团开时斜飞去» (chituán kāishí xié fēiqù).
2. Второе созвездие: «最不安神晴又复雨» (zuìbù 'ānshén qíng yòufù yǔ).
3. Третье созвездие: «逗留采血色» (dòuliú cǎi xiěsè).
4. Четвертое созвездие: «伴君眠花房» (bànjūn mián huāfáng).
5. Пятое созвездие: «无可奈何燃花作香» (wúkěnnàihé ránhuā zuòxiāng).
6. Шестое созвездие: «幽蝶能留一缕芳» (yōudié néng liú yīlǚfāng).

При подстрочном переводе на русский с китайского стихотворение Ху Тао выглядит следующим образом:

«Когда зацветёт ликорис, (мотылек) улетит (по ветру),
Сильно горя, ясный день вновь (сменится) ливнем,
(Он) задержался, цветом как (только что пущенная) кровь,
Сопроводив господина, спящего в комнате из цветов.
Ничего уж боле не сделать – от сожженных цветов исходит аромат,
(Улетев), мотылек с того света оставил за собой благоухающую нить».

Так, общими как в русской, так и в английской локализации остаются лишь основные символы, используемые в строках. Например, первое созвездие «Алый букет» (Crimson Bouquet) в локализации передаёт собой образ цветов ликориса – красных цветов, которые обычно растут рядом с китайскими кладбищами. В «Лотосовой сутре» (妙法莲华经), они описаны устрашающими цветами, растущими в аду (地狱), именно эти цветы направляют мертвых к их следующей реинкарнации.

Предположительно, от стихотворной формы в переводе избавились по причине того, что названия созвездий не должны занимать много места в интерфейсе и быть примерно равными по длине названиям созвездий прочих персонажей. В китайском благодаря тому, что один знак-иероглиф может быть равен слову – это осуществимо, в русском же и английском – нет, особенно с учетом попыток сохранения оригинальной метрики.

Стоит также отметить, что несмотря на то, что локализаторы попытались передать ключевые образы стихотворения, при переводе был утерян особый символизм каждого созвездия, поскольку каждая из строк стихотворения подразумевает одну из фаз процесса человеческой смерти:

- 1) Первое созвездие: Смерть и вознесение души.
 - 2) Второе созвездие: Оплакивание усопшего.
 - 3) Третье созвездие: Ритуал прощания.
 - 4) Четвертое созвездие: Описание гроба в зале кремации.
 - 5) Пятое созвездие: Процесс кремации.
 - 6) Шестое созвездие: Память о человеке, которую сохраняют люди.
4. Специфика локализации персонажа Гань Юй (甘雨)

Гань Юй – трудолюбивая и ответственная девушка, которая является главным секретарем управляющей регионом Ли Юэ группировки Цисин. Она родилась от союза человека и священного зверя цилиня (麒麟), а потому также является крио-лучницей (冰元素), то есть лучницей, облагающей морозной стихией, и одним из полубожеств-адептов, защищающим Ли Юэ от грозящих ему опасностей.

Само имя Гань Юй означает «благодатный дождь» и происходит от сочетания «甘雨随车» (gānyǔ suíjū), что можно буквально истолковать как «благодатные дожди следуют за экипажем» – эта метафора часто употребляется, когда речь заходит о чиновника, хорошо справляющихся со своими обязанностями. Гань Юй действительно является таковой и стремится сделать все, что в ее силах, оградив людей от лишней работы.

Одной из часто упоминаемых должностей Гань Юй является «月海亭的秘书» (Yuèhǎitíng de mìshū) – звание «Секретаря павильона Лунного моря». Стоит отметить, что при этом в английской локализации, в отличие от русской, наименование Лунного Павильона как топонима перевели через

кальку как «Yuehai Pavilion». Помимо прочего, Гань Юй также является «璃月七星的使者» (Líyuè Qīxīng de shǐzhě) – буквально «Посланцем группировки Цисин в Ли Юэ». Этот титул был с некоторыми изменениями адаптирован в контексте игры, на русском он звучит как «Главный секретарь Цисин», тогда как на английском – «The secretary to the Liyue Qixing» (Секретарь группировки Цисин в Ли Юэ). Стоит отметить, что с точки зрения смысла и роли Гань Юй в сюжете определение её как «посланца» подходит ей куда более лучше, поскольку она является связующим звеном между людьми и божествами.

Иногда персонажи игры также называют Гань Юй таким уменьшительно-ласкательным прозвищем как «甘雨姐姐» (Gānyǔ jiějie), то есть «Сестренка Гань Юй». Однако, поскольку за пределами Китая по-прежнему не принято назвать братом или же сестрой малознакомых людей, то при локализации данное прозвище заменили на еще более ласковое «Маленькая мисс Гань Юй» (Little miss Ganyu). Чуть ниже будут рассмотрены её таланты и созвездия.

Рассмотрим локализацию талантов (天赋) данного персонажа:

1. Обычная атака: Обычная атака Гань Юй носит название «流天射术» (liútiān shèshù), что следует перевести как «Искусство взмывающей в небо стрелы». В русской локализации его немного сократили, назвав «Небесная стрела», тогда как в английской локализации сочетание «流天» (liútiān) решили оставить в названии навыка калькой, благодаря чему получилось выражение «Liutian Archery» (Стрельба из лука в стиле Лютянь).

2. Элементальный навык: Название элементального навыка «山泽麟迹» (shānzé línjī), что в буквальном своем переводе значит «Проложенные среди гор и лесов следы цилиня», было заметно сокращено как в русской, так и в английской локализации до сочетания «След цилиня» (Trail of the Qilin) в целях уменьшения объёма текста, включенного в плашку интерфейса талантов.

3. Взрыв стихии: Ультимативный навык Гань Юй создаёт вокруг героини область, куда падают снег и ледяные кристаллы, и очевидно потому он и называется «降众天华» (jiàngzhòng tiānhuá), что буквально означает «Спускающиеся на людей цветы небес». Важно сказать, что непосредственно в китайском языке слово «天华» (tiānhuá), то есть «небесные цветы» является одной из метафор, которой можно описать снег. Тем не менее, в варианте русской и английской локализации навык решили адаптировать как «Небесный дождь» (Celestial Shower), вероятно, из-за того, как резко о землю при анимации данной атаки бьются ледяные кристаллы.

4. Пассивный талант 1: «唯此一心» (wéi cǐ yīxīn) – первый пассивный талант, в котором часть «唯此一» (wéi cǐ yī) имеет значение «только эта» (dú zhǐ yǒu zhè yī) (dú

zhīyǒu zhèyī), то есть «неделимый». Потому, данный талант следует перевести как «Неделимое сердце», «Единое сердце», с чем по точности успешно справилась как русская, так и английская локализация, переведя название как «Undivided Heart».

5. Пассивный талант 2: Второй пассивный талант в своем названии использует одну из традиционных китайских метафор, а именно «天地交泰» (tiāndì jiāotài) – «и небо, и земля сливаются в единстве». Зачастую это сочетание используют, когда речь заходит о мирных и спокойных временах. Как в русском, так и в английском вариантах локализации выражение уместно адаптировано как «Гармония Земли и Небес» (Harmony between Heaven and Earth).

6. Пассивный талант 3: «藏弓待用» (cánggōng dài yòng) – буквально «Запасной лук, прибереженный для охоты». В русской и английской локализациях его название фигурирует как «Отложено на охоту» (Preserved for the Hunt). Перевод на русский и английский этого пассивного таланта хоть и правилен, но не даёт полного представления о сути навыка, который гласит, что «при ковке стрелкового оружия возвращает 15% затраченной руды». Важно заметить, что при этом в оригинале есть упоминание непосредственно лука, «弓» (gōng).

Рассмотрим локализацию созвездий (命之座).

Само созвездие Гань Юй носит название «仙麟座» (Xiānlínzuò), что в русской локализации было адаптировано как «Священная Лань». Тем не менее, буквальным переводом созвездия является «Священный Цилинь», что отсылает нас непосредственно к происхождению героини, её внешнему виду. Не смотря на то, ассоциация с «ланью» как животным из-за их схожести также уместна и более доступно европейскому игроку, не смотря на потерю мифологической составляющей. Английская локализация окрестила созвездие Гань Юй «Sinae Unicornis» (Китайский единорог), именно «китайским единорогом» зачастую называют цилиня, дабы сложить о нем общее представление. Стоит также вновь отметить, что локализация на английском произошла при помощи языковых средств латыни.

1) Первое созвездие: Название первого созвездия «饮露» (yǐnlù) происходит от выражения 餐风饮露 (cānfēng yǐnlù) – «питаться ветром и пить росу» (обр. о бедной или бродячей жизни), а потому буквально его следует перевести как «Пьющая росу». Варианты как русской локализации – «Жажда росы», так и английской – «Dew-Drinker», эквивалентны этому выражению.

2) Второе созвездие: Второе созвездие использует в своей локализации смысловой перенос. Его название «获麟» (huòlín) буквально означает «поймать цилиня». Из тех сведений, что оставила нам китайская мифология, мы можем утверждать, что поимка императором самки цилиня считалась

удачным и благим делом, часто «линь приносили в жертву Земле», чтобы укрепить плодородие последней. Локализация в целях того, чтобы игрок понял смысл метафоры, предпочла заменить ту на прямое её значение «Благополучие» (The Auspicious).

3) Третье созвездие: Название третьего созвездия «云行» (yúnxíng) – буквально «Плывущие облака», происходит от выражения «云行雨施» (yúnxíngyǔshī) – «облака движутся, дожди выпадают» (обр. осыпать милостями, благодетельствовать подчинённым). В сюжетной составляющей игры Гань Юй часто помогает своим подчиненным справляться с мелкими ежедневными поручениями. Как в русском, так и в английском переводе данная отсылка была утеряна в связи с незнанием полного варианта фразы и адаптирована как «Облачные странствия» (Cloud-Strider).

4) Четвертное созвездие: Еще одно название «西狩» (xīshòu) следует буквально перевести как «Поход на Запад» (Westward Sojourn). Оно эквивалентно языку оригинала как в английском, так и в русском вариантах локализации. Стоит отметить, что так называемый «поход на запад» действительно имел место быть в истории Китая, под ним подразумевалась охота правитель княжества Лу (鲁) в 494–468 годы на цилиня [21], а это важный для репрезентации Гань Юй зверь. Как можно заметить, как русскоязычным, так и англоязычным пользователем данная культурно-историческая отсылка не считается.

5) Пятое и шестое созвездия: Пятое и шестое созвездия Гань Юй вместе составляют части одной целой фразы в которой заключена еще она культурологическая отсылка, «不折草, 不履虫» (bù shécǎo, bù lǚchóng), – следует буквально перевести как «Не навреди ни травинке, ни жучку». В том выражении слово «折草» (shécǎo) – «примять травинку» говорит о милости цилиня как благородного зверя, во многих трактатах зачастую поясняется что, поступь цилиня была очень спокойной, он не мог причинить ничему вреда. Так, фраза в локализации была адаптирована как «Милосердие» (The Merciful). Тем временем, выражение «履虫» (lǚchóng) – «наступить на насекомое», была адаптирована как «Сострадание» (The Clement), что, в целом, синонимично названию предыдущего созвездия.

В завершении разбора созвездий стоит отметить, что локализация весьма сильно ослабила восприятие китайских культурных реалий западным игроком, а в частности роль образа мифического зверя цилиня в восприятии Гань Юй как полу божественного персонажа. Тем не менее, локализация ввела ряд аналогов, которые позволили передать общий смысл каждого из них, не прибегая при этом к прямой дешифровке выражений.

5. Специфика локализации персонажа Кэ Цин (刻晴)

Кэ Цин – одна из членов правящей группировки Цисин в Ли Юэ, владеющая одноручным мечом и силой электро-элемента (雷元素). Кэ Цин, являясь скептиком, отрицает божественную власть, её характер весьма строг и неподкупен, по натуре она, как и Гань Юй, склонна упорно работать.

Имя Кэ Цин (刻晴) образовано из двух иероглифов, в котором «刻» (kè) означает «гравировать», а «晴» (qíng) – «ясный». Иногда элемент «刻» (kè) также может быть использован как часть слова «立刻» (lìkè), то есть «моментально», в том смысле имя Кэ Цин приобретает новый символизм и хорошо характеризует не только её нрав, но и резкий стиль боя.

В игре у Кэ Цин имеется лишь один титул – «七星之玉衡», то есть «Нефритовое Равновесие Цисин» (Yuheng of the Liyue Qixing). В случае английской локализации слово «玉衡» (Yùhéng), то есть «Нефритовое Равновесие», в титуле решили не переводить, а оставить калькой, что, вероятно, не способствует пониманию игроком контента игры. Немногим ниже будут рассмотрены таланты и созвездия Кэ Цин в целях выявления еще большего числа особенностей локализации.

Рассмотрим локализацию талантов (天赋) данного персонажа:

1. Обычная атака: Название обычной атаки Кэ Цин на китайском звучит как «云来剑法» (Yúnlái jiànfǎ) – «Пришедшее с небес искусство фехтования». В русской локализации название данного навыка было усечено до «Грозового фехтования», а в английской адаптировано через кальку как «Yunlai Swordsmanship» (Фехтование в стиле Юньлай).

2. Элементальный навык: Элементальный навык «星斗归位» (xīngdǒu guīwèi) следует буквально перевести как «Возвращение звезды», данным эквивалентом напрямую воспользовалась русская локализация. В английском же варианте перевод был выполнен как «Stellar Restoration» (Звёздное восстановление), что является пусть и равноценным, но достаточно странным вариантом локализации.

3. Взрыв стихии: «天街巡游» (tiānjiē xúnyóu) – название ультимативного навыка Кэ Цин, которое следует перевести как «Путешествие по небесному тракту», где «天街» (tiānjiē), то есть «небесный тракт» – две звезды в созвездии Тельца. В русском варианте локализации, как видно, опиравшемся на английский перевод, навык ошибочно назван «Меч небесного тракта» (Starward Sword). Возможно, то обосновано анимацией атаки Кэ Цин, которая во время применения таланта быстро разрезает мечом воздух.

4. Пассивный талант 1: Название первого пассивного таланта «抵天雷罚» (dǐtiān léifá) – «Откуп перед грозовым небом», в обеих локализациях было ужато до фразы «Небесное покаяние» (Thundering Penance), что обусловлено особенностями игрового интерфейса.

5. Пассивный талант 2: Второй пассивный талант Кэ Цин «玉衡之贵» (Yù héng zhī guì) в буквальном переводе означает «Драгоценное нефритовое равновесие», а, как мы помним, это тесно связанное с её титулом понятие. Тем не менее, остаётся непонятным, по какой причине данный талант при локализации был назван «Благородие аристократа» (Aristocratic Dignity) – тому нет объяснения ни описанием таланта, ни его возможностями.

6. Пассивный талант 3: Название последнего таланта Кэ Цин полностью эквивалентно языку оригинала как в русском, так и в английском вариантах. «总务土地» (zǒngwù tǔdì) – «Управляющий землями» (Land's Overseer).

Рассмотрим локализацию созвездий (命之座).

Название созвездия Кэ Цин звучит как «金紫定垂座» (jīnzǐdìng chuízǐzuò), что буквально следует перевести как «Передающаяся из поколения в поколение твёрдая (власть) высших чинов». Стоит заметить, что такое название представляется слишком длинным, а потому гораздо более уместен его несколько более лаконичный вариант перевода. Исходя из этого, локализаторами и вовсе было принято решение полностью его заменить на «Громовой Стилет», который ассоциируется с анимацией элементарного навыка Кэ Цин (при наложении навыка героиня выпускает громовой стилет, благодаря которому приобретает способность к телепортации). Опять же, английская локализация вновь прибегла к средствам латыни, также обозначив навык равноценным по переводу русскому варианту «Trulla Cementarii».

1) Первое созвездие: Первое созвездие, именуемое «雷厉» (léilì), является частью более полного выражения «雷厉风行» (léilì fēng xíng) – «действовать смело и решительно». Так, мы можем прийти к выводу о том, что «雷厉» можно буквально адаптировать как «неудержимость», где элемент «雷» воспринимается как символ электро-элемента, которым владеет героиня. В данном случае русская локализация последовала примеру английской и перевела навык как «Громовая мощь» (Thundering Might), чтобы представить навык немногим более ассоциативно.

2) Второе созвездие: Переведённое название второго созвездия «Тяжёлые налоги» (Keen Extraction) полностью эквивалентно языку оригинала как в русском, так и в английском вариантах перевода. Такое слово как «苛捐» (kējuān), то есть «жестокие поборы», берет свои истоки от фразы «苛捐杂税» (kējuān záshuì) – «жестокие поборы и обременительные подати».

3) Третье созвездие: «登楼» (dēng lóu) – слово, которое обычно используют, чтобы указать на «высокое положение человека в обществе». Название созвездия в русском варианте перевели эквивалентным китайскому варианту «Верх иерархии», но в английском варианте оно по какой-то причине называется «Foreseen Reformation» (Предвиденная реформация).

4) Четвертное созвездие: Все варианты игрового перевода как на русском, так и на английском, полностью совпадают с китайским вариантом и не имеют подтекста. «调律» (tiáolǜ) – Настройка инструмента (Attunement).

5) Пятое созвездие: «移灯» (yí dēng) – буквально «Блуждание огней». В русской локализации заменено более поэтичным вариантом «Мановение звёзд», пришедшим из английского варианта перевода «Beckoning Stars».

6) Шестое созвездие: Название последнего созвездия «廉贞 (liánzhēn) – это древнее название «玉衡» (yùhéng) – «астрономического инструмента-балансира», также называемого «Нефритовое равновесие». Здесь стоит особенно вспомнить название титула Кэ Цин, к которому и идет интертекстуальная отсылка. Тем не менее, данная отсылка была утеряна в процессе перевода – название заменили на фразу «Упорная звезда» (Tenacious Star), что может легко ассоциироваться с характером героини.

Таким образом, было установлено, что в процессе локализации имени, созвездия, таланты и информация о таких персонажах как Чжун Ли, Сяо, Ху Тао, Гань Юй и Кэ Цин, претерпели ряд существенных изменений. К сожалению, во многом проблемы адаптации культурных компонентов лексики могли существенно повлиять на восприятие образов игроками за рубежом, а также сделать их характер не таким прописанным. Было замечено, что большей своей частью русская локализация упомянутого выше контента была выполнена не с языка оригинала, а непосредственно с английского языка.

2.4 Анализ трансформаций, лежащих в основе локализации названий существ

Игровой мир «Genshin Impact» помимо множества разноплановых персонажей, населен целым рядом существ, которых путешественнику предстоит одолеть на своем пути. Именно поэтому в приведенном пункте будет рассмотрена локализация наименований наиболее крупных и интересных для рассмотрения игровых боссов (врагов) из регионов Ли Юэ, Мондштадт и Инадзума. Некоторые из названий в силу своей смежности будут обобщены в один пункт, дабы несколько упростить процесс анализа и систематизировать имеющуюся лексику.

1) В регионах Монштадт и Ли Юэ существуют два почти идентичных игровых босса, которые различаются лишь своей стихией. Босс «急冻树» (jídòngshù) относится к стихии «крио» (то есть стихии льда), тогда как босс «爆炎树» (bàoyánshù) к стихии «пиро» (то есть стихии огня). Оба из них представляют из себя гигантские цветы на гибком лианоподобном стебле, которые более всего походят на орхидею. Название «急冻树» следует прямо

перевести как «дерево криостазиса» или «вымерзшее дерево», где «急冻» – «быстрая заморозка» или же «криостазис», а «树» – «дерево» (тут также стоит отметить, что само понятие «冻树» обозначает дерево, на ветках которого сконденсировался иней, тем самым заморозив его ветки). Название же «爆炎树» можно адаптировать как «пылающее дерево», от «爆» – «рассыпаться (от жара)» и «炎» – «гореть». Тем не менее, локализация предпочла отступить от прямого перевода, конкретизировав наименование, благодаря чему ассоциация с цветком по внешнему виду была значительно усилена. Так, в русской локализации «вымерзшее дерево» стало «крио орхидеей», а «пылающее дерево» – «пиро орхидеей». Английская же локализация предпочла пойти несколько другим путем, а именно путем адаптации через латинские корни: «急冻树» – «Cryo Regisvine», где слово «regis» – «король», а «vine» – «лоза», то есть «королевская крио лиана» или «король крио лиан»; «爆炎树» – «Pyro Regisvine», то есть «королевская пиро лиана» или «король пиро лиан».

2) Одна из наиболее интересных для анализа групп игровых боссов – это так называемые в русской локализации «гипостазисы». Гипостазисы представляю из себя кубические объекты, наполненные элементарной энергией и способные её контролировать. Когда у гипостазисов остаётся минимальное количество здоровья, то они неожиданно становятся неуязвимыми и входят в фазу своего «воскрешения». Наименование «гипостазис» (английское «hypostasis») в локализации берет свое начало от греческого «ipòstasi» («hypo-stasis»). Так «hypo» – приставка, которая образует существительные и прилагательные со значением недостижения предела нормы, а «stasis» следует буквально перевести как «застой».

Общее для гипостазисов название на китайском языке «无相元素» (wūxiāng yuánsù) – «чистый элементаль», где «无相» – исходя из буддистской терминологии, понятие, которое соотносится с избавлением от мирского существования и познанием истины такой, какая она есть, а «元素» – «элемент».

На данный момент во вселенной «Genshin Impact» существует всего 6 элементалей, по несколько на каждый игровой регион, а потому ниже по порядку с пояснениями будет перечислен каждый из них.

1. «无相之风» (wūxiàng zhī fēng) – «чистый ветер» или же с учетом контекста игры «чистый элементаль анемо». Название в русской локализации было напрямую калькой переведено с английского варианта «Anemo Hypostasis» – «Анемо Гипостазис». Кодовое название элементаля «贝特» (Bèitè). В английской локализации «Beth», в русской – «Бет» от буквы «ב» (ивр. בֵּת). Босс располагается в регионе Мондштадт.

2. «无相之雷» (wūxiàng zhī léi) – «чистый гром» или с учетом контекста игры «чистый элементаль электро». Название в русской локализации было напрямую калькой переведено с английского варианта «Electro Hypostasis» – «Электро Гипостазис». Кодовое название «阿莱夫» (Āláifū). В английской локализации «Aleph», в русской – «Алеф» от буквы «א» (ивр. אֶלֶף). Босс располагается в регионе Мондштадт.

3. «无相之火» (wūxiàng zhī huǒ) – «чистое пламя» или с учетом контекста игры «чистый элементаль пиро». Название в русской локализации было напрямую калькой переведено с английского варианта «Pyro Hypostasis» – «Пиро Гипостазис». Кодовое название «亚因» (Yàiyīn). В английской локализации «Ayin», в русской – «Айин» от буквы «א» (ивр. אֵינ). Располагается в регионе Инадзума.

4. «无相之水» (wūxiàng zhī shuǐ) – «чистая вода» или с учетом контекста игры «чистый элементаль гидро». Название в русской локализации было напрямую калькой переведено с английского варианта «Hydro Hypostasis» – «Гидро Гипостазис». Кодовое название «希伊» (Xīyī). В английской локализации «He», в русской – «Хе». В китайском коде название гипостазиса взято от буквы «ש» (ивр. שֵׁן, שֵׁן), в остальных же локализациях его название происходит от буквы «ה» (ивр. הֵן). Располагается в регионе Инадзума.

5. «无相之岩» (wūxiàng zhī yán) – «чистый кристалл» или с учетом контекста игры «чистый элементаль гео». Название в русской локализации было напрямую калькой переведено с английского варианта «Geo Hypostasis» – «Гео Гипостазис». Кодовое название «基末尔» (Jīmòěr). В английской локализации «Gimel», в русской – «Гимель» от буквы «ג» (ивр. גִּמְלָה). Располагается в регионе Ли Юэ.

6. «无相之冰» (wūxiàng zhī bīng) – «чистый лед» или с учетом контекста игры «чистый элементаль крио». Название в русской локализации было напрямую калькой переведено с английского варианта «Cryo Hypostasis» – «Крио Гипостазис». Кодовое название «塔勒特» (Tǎlèitè). В английской локализации «Daleth», в русской – «Далет» от буквы «ד» (ивр. דָּלֶת). Располагается в регионе Ли Юэ.

Так, каждое из перечисленных ниже кодовых названий следует считать транслитерированными с иврита на китайский первыми из семи букв иврита (за исключением одной пропущенной, шестой, а именно буквы «ו» – «вав» (ивр. וּ)). Таким образом имена элементалей можно выстроить в следующей последовательности: Алеф, Бет, Гимель, Далет, Хе, (Вав,) Айин.

Все перечисленные выше буквы связаны с Древом Жизни (ивр. עֵץ חַיִּים), мифологический образ которого читатель может обнаружить во многих мировых культурах. В иудейской книге «Бытия» (ивр. בְּרֵאשִׁית) под Древом

Жизни подразумевалось дерево, стоящее посреди райского сада, в каббале же Дерево Жизни изображается десятью связанными элементами, которые представляют её центральный символ. Так, своеобразную версию Древа Жизни можно встретить в и подземельях игры «Genshin Impact» – в игровом лоре (то есть истории игры) его называют «белым деревом» (白树) или же, следуя локализации, «Ирминсулем» (银白之树).

В истории такого оружия как катализатор «Плод суровых зим» (忍冬之果) можно найти о нем следующие строки: «Когда дочь служительницы Виндагнира родилась под этим *белым деревом*, получив его благословение, границы королевства Зеленеющих горных вершин наполнила радость. Безусловно, благословение Сал Виндагнира будет вечным, точно, как пронизывающее всю нашу землю, никогда не увядающие дерево *Ирминсуля* – так в те времена считали летописцы, писывавшие историю границ лежащего среди гор государства» («当芬德尼尔的祭司之女诞生在这棵白树之下，接受祝福时，苍翠山岳的国境中充满了欢欣。沙尔·芬德尼尔的幸福一定会永远存续，正如贯通大地、永不凋败的银白之树——为山中国度撰史的人，当时是这么想的»).

3) Еще один игровой босс «纯水精灵» (chún shuǐ jīnglíng) – «родниковая фея» (от «纯水» – «чистая вода» и «精灵» – «дух, душа»), существо, похожее на главка (вид брюхоногих моллюска), созданное из воды. Локализация предпочла несколько конкретизировать данное название и «родниковая фея» стала «океанидом» («oceanid», от древне греч. Ὠκεανίδες) – в древнегреческой мифологии нимфы, дочери титана Океана и Тефиды. Стоит отметить, что русская локализация не учла пола существа, поскольку имя феи, а именно «洛蒂娅» (Luòdià) – «Родия» (в греческой мифологии Родия также спутница Персефоны) подразумевает, что фея скорее женского пола, а не мужского. То есть несколько более корректно ее следует называть «океанида». Стоит также отметить, что в английской локализации фею именуют «Rhodeia of Loch» (слово «loch» в шотландском английском подразумевает озеро с входом в море или океан) – «озерная Родия».

4) Существо «雷音权现» (léiyīn quánxiàn) внешне очень похоже на упомянутую выше родниковую фею, но по своему характеру куда более агрессивно. Данный игровой босс является аномальной формой жизни, созданной из электро элемента (элемента молний). Наименование «雷音权现» состоит из слов «雷音» – «рокот грома», так иногда также говорят в буддизме о голосе Будды, и «权现» – «воплощения» будд и бодхисаттв, которые появляются, чтобы спасти всех существ. Потому буквально «雷音权现» – «воплощение голоса свыше» или «воплощение раскатов грома». В русской локализации игровой босс стал называться «Манифестация Грома», соответственно английскому варианту «Thunder Manifestation». Тут следует

говорить о выпадении культурного компонента лексики в процессе ее локализации – зарубежному игроку так и останется неясной отсылка, если переводчик не решит прибегнуть к сноске.

5) Босс «魔偶劍鬼» (mó'ǒu jiànguǐ) – механический мечник, которого можно встретить в регионе Инадзума. Его название происходит от японского «魔偶劍鬼», то есть при прямом переводе «магический кукольный меч демона». Данный вариант названия представляется слишком длинным, а потому был усечен при локализации до своего прямого чтения транслитерацией «Maguu Kenki» – «Магу Кэнки».

Таким образом, в данной главе переводная безэквивалентная лексика была сопоставлена с языком оригинала, благодаря чему удалось сделать выводы о точности перевода и его уместности в каждом конкретном случае. Также были выявлены факторы перевода, влияющие на восприятие пользователем игрового контента.

Можно заключить, что пути трансформации безэквивалентной игровой лексики в «Genshin Impact» весьма разнообразны и включают в себя калькирование, транслитерацию, лексико-семантические замены, а также сопутствующий им ряд лексико-грамматических трансформаций. Часто официальными переводчиками игры применяется прием замены и опущения, что во многих случаях негативно сказывается на игровом опыте пользователей. Также локализация не может в полной мере отразить всех культурных реалий, представленных на языке оригинала, что вынуждено обедняет контекст игрового мира и смыслы, которые хотели вложить в «Genshin Impact» его создатели.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Процесс перевода игровой безэквивалентной лексики и локализации как таковой сложен и многогранен в своем проявлении. К настоящему времени игровая безэквивалентная лексика по-прежнему остается проблематичной для анализа, поскольку за её переводом стоит множество трудностей.

В данной работе было раскрыто понятие локализации и выявлен ряд её непосредственных отличий от перевода. Так, локализация оказалась понятием куда более широким, чем непосредственно уже включенное в нее узкое понятие перевода. Во многом локализация, внося изменения в системы образов и культурологических компонентов лексики, позволяет более гибко адаптировать контент под нужды потребителя и условия конкретных рынков-локалей каждой отдельной страны, тем самым значительно облегчая восприятие информации и даже поднимая продажи игровых продуктов. Локализация как таковая позволяет пользователю чуть глубже погрузиться в игровую вселенную и зачастую призвана положительно влиять на его эмоциональное состояние, дабы не вызвать ощущение неправомерности происходящих внутриигровых событий или же, что хуже, культурный шок.

Руководствуясь мнением компетентных в вопросе ученых, таких как А.Л. Семенов и Б. Эсселинк, в дипломной работе были подробно освещены основные сложности локализации игровой лексики, которые были подразделены на две категории: технические и те, что непосредственно связаны с переводом. С технической точки зрения, в числе наиболее актуальных затруднений были названы следующие пять категорий, а именно формат структуры локкитов, ограничения длины строки, нехватка внутри игрового контекста и информации о «лоре», различия в культурном аспекте, а также строгие требования к терминологии, соблюдению рейтинга и законодательства.

Что же касается сугубо переводовческого аспекта, в ходе работы были разобраны такие понятия как эквивалентность и адекватность перевода, их особая связь и взаимовлияние. Стоит отметить, что, как оказалось, на адекватность перевода большое влияние оказывают так называемые «переводческие трансформации», которые в данной работе были рассмотрены через концепцию Л.С. Бархударова и В.Н. Комиссарова.

Непосредственно в практической части дипломной работы был произведён анализ игровой китайской безэквивалентной лексики в переводе на русский и английский языки.

Были подробно изучены наименования более чем двухсот безэквивалентных лексических единиц вселенной «Genshin Impact», а именно наименования местных диковинок каждого игрового региона (Мондштадт,

Ли Юэ, Инадзума) и наименования пяти видов игрового оружия (четырёхзвёздочных и пятизвёздочных одноручных мечей, двуручных мечей, луков, катализаторов и копий). Также переводная лексика была сопоставлена с вариантами, которые предлагала английская и русская локализация, благодаря чему стало возможным судить о точности и уместности перевода с точки зрения произведенных переводческих трансформаций.

Большая часть наименования диковинок регионов Мондштадт и Ли Юэ образована за счет собственных средств китайского языка путем корнесложения с разного типа словами-классификаторами (следует также уточнить, что чаще такие модели образовывали двучленную или трехчленную структуру). Наименования же диковинок Инадзумы включают в себя слова, образованные путём калькирования с японского языка, что значительно затрудняет дальнейший процесс их локализации на другие языки. Тем не менее, данную задачу облегчает однородность структуры безэквивалентной внутриигровой лексики в целом.

Говоря же об игровом оружии можно особенно отметить факт того, что принципы его перевода трудно обобщить под одну конкретную модель. Так, лексические единицы были подразделены на те, что образованы непосредственно средствами китайского языка и те, что были образованы путем заимствования из других языков (а именно японского).

Также были подробно изучены имена, созвездия, таланты и информация о следующих персонажах вселенной «Genshin Impact» из региона Ли Юэ – Чжун Ли, Сяо, Ху Тао, Гань Юй и Кэ Цин. Переводная лексика была сопоставлена с языком оригинала, благодаря чему стало возможным судить о точности перевода и его уместности.

Как выяснилось, в большинстве своем в процессе локализации ряд лексики претерпел существенные изменения. Особенным образом стоит отметить множественные упущения, выпадения культурных компонентов лексики и разнообразных отсылок, что в худшую сторону сказалось на восприятии образов персонажей зарубежными игроками и степень «прописанности» характера каждого из них.

Например, локализация в негативную сторону поспособствовала тому, что бывший бог-покровитель региона Ли Юэ Чжун Ли стал восприниматься более военизированным за счет множественных ошибок перевода, при этом, большая часть названий его созвездий, в оригинале имевших по собой атрибуты мирной божественной власти как в русской, так и в английской локализации была фактически утеряна.

Говоря же о таком персонаже как Сяо можно особенно отметить факт того, что его созвездия и таланты на языке оригинала содержат широкий пласт неадаптивной религиозной буддистской лексики, что характеризует его как изгоняющего демонов война. Тем не менее, локализация пожертвовала

точностью перевода данной лексики, чтобы как можно более незамысловато адаптировать связанный с Сяо контент, не шокировав при этом игроков.

Также стоит отметить, то, как в процессе локализации, персонаж Ху Тао во многом потерял свой символизм образа бабочки, связывающей мир живых и мертвых, который так важен для репрезентации её истории. При переводе её созвездий было обнаружено упущение как русской, так и английской локализацией целой стихотворной формой, которая, по причине ограничения длины строки игрового интерфейса, была заменена на ряд центральных образов, использованных в её строках.

Что же касается Гань Юй и Кэ Цин, проанализированная информация о них содержит как ряд трудно адаптируемых традиционных китайских метафор, так и некоторые мифологические отсылки, которые, опять же, были весьма сильно усечены в процессе адаптации или заменены широкими эквивалентными понятиями.

Помимо прочего, в практической части работы были рассмотрены названия существ игровой вселенной, что позволило говорить также и о заимствованиях-кальках из иврита.

В целом, вся выявленная лексика крайне разнообразна по принципам трансформаций, которые наиболее частотно включают в себя калькирование, транслитерацию, лексико-семантические замены, а также сопутствующий им ряд лексико-грамматических трансформаций.

В общем и целом, при переводе контента игры «Genshin Impact» локализаторы обратили особое внимание на введение новых терминов и прибегли к помощи ряда эквивалентной лексики, которая содержит корни из иврита, португальского, греческого, японского и латинского языков, адаптированной непосредственно для аудитории с европоцентричной культурной базой. Здесь стоит оговориться, что зачастую официальная локализация безэквивалентной лексики на русский происходила не с китайского, который является языком оригинала, а с английского.

В заключении стоит отметить, что одним из наиболее приоритетных факторов, влияющем на восприятие пользователем игрового контента, является его принадлежность к той или иной культуре, которая отражается в лексике каждого конкретного языка. Потому творческий подход и соблюдение принципа сохранения семантических компонентов каждой конкретной безэквивалентной лексической единицы может в положительную сторону сказаться на качестве адаптации, а также непосредственно на успешности игрового проекта на рынке. Таким образом, игровая локализация – это одно из приоритетных направлений в сфере перевода, которому по-прежнему предстоит развиваться и многократно оттачивать ряд своих приемов и техник в эпоху глобализации.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алексеева, И.С. Введение в переводоведение: учебн. пособие / И.С. Алексеева. – Москва: Академия, 2004. – 352 с.
2. Алексеева, М.Л. Проблема лексической безэквивалентности в науке о переводе: исторический, теоретический и лексикографический аспекты: дис. ... д. филол. наук: 10.02.20 / М.Л. Алексеева. – Екатеринбург, 2015. – 420 л.
3. Алимов, В.В. Теория перевода: Пособие для лингвистов-переводчиков/ В.В. Алимов. – 2-е изд. – Москва: Ленанд, 2015. – 240 с.
4. Анисимова, А.Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе / Анисимова А.Т. // Научный вестник ЮИМ. – 2018. – №2. – С. 82-86.
5. Антипов, Г.А. Текст как явление культуры / Г.А. Антипов, О.А. Донских, И.Ю. Марковина. – Новосибирск: Наука, Сибирское отделение, 1989. – 196 с.
6. Антонова, Л.А. Типологизация проблем перевода китайского игрового сленга / Антонова Л.А. – Москва: МГПУ, 2020. – С. 1–9.
7. Ачкасов, А.В. Англоязычная терминология локализации / Ачкасов А.В. // Сб. науч. тр. // Известия РГПУ им. А. И. Герцена – Санкт-Петербург, 2019. – № 194. – С. 80–87.
8. Бархударов, Л.С. Курс лекций по теории перевода / Л.С. Бархударов, Я.Л. Рецкер. – Москва: МГПИИЯ им. М. Тореца, 1968. – 155 с.
9. Бархударов, Л.С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода / Л.С. Бархударов. – Москва: Международные отношения, 1975. – 240 с.
10. Большой китайско-русский и русско-китайский словарь. 450000 слов, словосочетаний и значений / сост. Левина О.В. – Москва: ООО «Дом Славянской книги», 2012. – 960 с.
11. Влахов, С.И. Непереводимое в переводе: учебное пособие / С.И. Влахов, С.П. Флорин. – Москва: Международные отношения, 1980. – 342 с.
12. Гак, В.Г. Языковые преобразования / В.Г. Гак. – Москва: Школа «Языки русской культуры», 1977. – 768 с.
13. Галичкина, Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках: на материале жанра компьютерных конференций: автореферат дис. ... канд. фил. наук: 10.02.20 / Е.Н. Галичкина; Волгогр. гос. пед. ун-т. – Волгоград, 2001. – 18 с.
14. Гарбовский, Н.К. Теория перевода / Н.К. Гарбовский. – Москва: Изд-во Моск. ун-та, 2004. – 544 с.

15. Горелов, В.И. Лексикология китайского языка. Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец. № 2103 «Иностр. яз.» / В.И. Горелов. – Москва: Просвещение, 1984. – 216 с.
16. Зеленько, К.Р. Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода / К.Р. Зеленько. – Москва: Наука и образование сегодня. – 2017. – № 5 – С. 98–100.
17. Зилев, В.М. Локализация компьютерных игр и проблема её качества / В. М. Зилев, А. И. Сюткина. – Кзн.: Молодой ученый. – 2015. – № 11 (91). – С. 1881–1884.
18. Иванов, А.О. Безэквивалентная лексика / А.О. Иванов. – СПб.: Типография издательства СПбГУ, 2006. – 200 с.
19. Китайский язык. Теория и практика перевода // Краткая история переводоведения в Китае / сост. В.Ф. Щичко. – Москва, 2004. – С. 5–23.
20. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение: учеб. пособие / В.Н. Комиссаров. – Москва: ЭТС, 2002. – 424 с.
21. Комиссаров, В.Н. Теория перевода / В.Н. Комиссаров. – Москва: Высш. шк., 1990. – 253 с.
22. Латышев, Л.К. Технология перевода / Л.К. Латышев. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва: Издательский центр «Академия», 2005. – 320 с.
23. Мизина, А.Ю. Безэквивалентная лексика: трудности перевода / А.Ю. Мизина // Научная электронная библиотека периодических изданий НАН Украины [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <http://dspace.nbuv.gov.ua/bitstream/handle/123456789/92939/55-Mizina.pdf?sequence=1>. – Дата доступа: 03.04.2022.
24. Мысоченко, И.Ю. Локализация как разновидность переводческой деятельности / Мысоченко И.Ю. // Фундаментальные и прикладные направления модернизации современного общества: экономические, социальные, философские, политические, правовые, общенаучные аспекты
25. Надеждина, Н.Г. Переводческие трансформации и приемы перевода / Н.Г. Надеждина, О.А. Юдина. – Н. Новгород: ННГАСУ, 2015. – 28 с. Материалы международной научно-практической конференции: в 4-х частях / НИТПУ – Тихорецк, 2015. – С. 241–246.
26. Нарратология: энциклопедия по материалам изд-ва «Большая российская энциклопедия» в 22 т. // «Большая российская энциклопедия» [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: <https://bigenc.ru/literature/text/2250109> – Дата доступа: 03.04.2022.
27. Нелюбин, Л.Л. Наука о переводе. История и теория с древнейших времен до наших дней. / Л.Л. Нелюбин. – Москва: Флинта: МПСИ, 2006. – 416 с.

28. Новый большой русско-английский словарь / под общ. ред. П.Н. Макурова, М.С. Мюллера, В.Ю. Петрова. – В 3-х томах. – М.: Лингвистика, 1997. – 606 с.
29. Опарина, Е.О. Безэквивалентная лексика / Е.О. Опарина // Основные понятия переводоведения (отечественный опыт). Терминологический словарь-справочник / под ред. М.Б. Раренко. – М., 2010. – С. 18–20.
30. Потапова, О.С. Компьютерная игра в пространстве культуры / О.С. Потапова. – Н.Новгород: Вестник ННГУ. – №4. – 2010. – С. 349–353.
31. Саяхова, Д.К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе / Д.К. Саяхова. // Казанский лингвистический журнал. – 2020. – Т. 3. № 1 – С. 52–60.
32. Сдобников, В.В. Теория перевода: учебн. пособие / В.В. Сдобников., О.В. Петрова. – Н.Новгород: Изд-во НГЛУ им. Н.А. Добролюбова, 2001. – С. 10–30.
33. Северин, Д.Е. Способы передачи английской безэквивалентной лексики в процессе перевода компьютерно-игрового дискурса / Д.Е. Северин // Молодой ученый. – 2017. – № 28 (162). – С. 109–113.
34. Семенас, А.Л. Лексика китайского языка / А.Л. Семенас. – 2-е изд., стер. – Москва: АСТ: Восток-Запад, 2005. – 310 с.
35. Семенов, А.Л. Современные информационные технологии и перевод / А.Л. Семенов. – Москва: Академия, 2008. – С. 45–48.
36. Сытникова, Ф.Х. Проблемы общей теории перевода / Ф.Х. Сытникова // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2014. – Т. 20. – С. 1756.
37. Уточкин, В. Особенности локализации игр на иностранные рынки / В. Уточкин // Хабр [Электронный ресурс] – 2014. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/324496/>. – Дата доступа: 03.04.2022.
38. Федоров, А.В. Основы общей теории перевода: учебн. пособие / А.В. Федоров. – 5-е изд. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: ООО «Издательский Дом «Филология Три», 2002. – 416 с.
39. Хашимова, Д.У. Лакуны как совокупность слов и словосочетаний, маркированных ... компонента / Д.У. Хашимова // Вопр. филол. наук. – 2004. – № 6. – С. 96–98.
40. Швейцер, А.Д. Теория перевода: статус, проблемы, аспекты / А.Д. Швейцер. – Москва: Наука, 1988. – 215 с.
41. Шурлина, О.В. Трудности «Локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения / О.В. Шурлина // Вестн. ВГУ, Лингвистика и МКК. – 2014. – № 1 – С. 83–86.

42. Якимова, Е. Локализация vs интернационализация: что важно учитывать при тестировании / Е. Якимова // Технологии качества [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <https://www.a1qa.ru/blog/v-chem-otlichie-lokalizacii-ot-internacionalizacii/> – Дата доступа: 03.04.2022.

43. Aarseth, E.J. Computer Game Studies, Year One / E.J. Aarseth // Computer Games Studies [Electronic resource]. – 2018. – Mode of access: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>. – Date of access: 03.04.2022. (Аарсет, Э.Дж. Исследования компьютерных игр, год первый / Э.Дж. Аарсет // Исследования компьютерных игр [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>. – Дата обращения: 03.04.2022.)

44. Bernal-Merino, M.A. On the Translation of Video Games / M.A. Bernal-Merino // The Journal of Specialized Translation [Electronic resource]. – 2017. – Mode of access: https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php. – Date of access: 03.04.2022. (Берналь-Мерино, М.А. О переводе видеоигр / М.А. Берналь-Мерино // Журнал специализированного перевода [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php. – Дата обращения: 03.04.2022.)

45. Costales, A.F. Exploring translation strategies in video game localisation: MonTI. / A.F. Costales // Monografías de Traducción e Interpretación. – № 4 – 2012. – P. 385. (Косталес, А.Ф. Изучение стратегий перевода в локализации видеоигр: МонТи. / А. Ф. Косталес // Монографии письменного и устного перевода. – № 4 – 2012. – С. 385.)

46. Dautovic, G.V. The Rise of the Virtual Empire: Video Game Industry Statistics for 2021 / G.V. Dautovic // Fortunly [Electronic resource]. – 2015. – Mode of access: <https://fortunly.com/statistics/video-game-industry-statistics/#gref>. – Date of access: 03.04.2022. (Даутович Г.В. Расцвет виртуальной империи: статистика индустрии видеоигр за 2021 год / Г.В. Даутович // Fortunly [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <https://fortunly.com/statistics/video-game-industry-statistics/#gref>. – Дата обращения: 03.04.2022.)

47. Esselink, B.A. Practical guide to localization / B.A. Esselink. – Amsterdam: Philadelphia John Benjamins publishing company, 2007. – P. 4. (Эсселинк, Б.А. Практическое руководство по локализации / Б.А. Эсселинк. – Амстердам: издательство Филадельфия Джон Бенджаминс, 2007. – С. 4.)

48. Genshin Impact Вики // Fandom [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://genshin-impact.fandom.com/ru/wiki>. – Дата доступа: 03.04.2022.

49. HoYoverse [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.hoyoverse.com/ru-ru>. – Дата доступа: 03.04.2022.

50. 原神 Wiki // Biligame [电子的来源]. - 访问 : <https://wiki.biligame.com/ys/首页>. - 接近的日子: 03.04.2022. (Genshin Impact Wiki // Biligame [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://wiki.biligame.com/ys/首页>. - Дата доступа: 03.04.2022.

51. 大 БКРС // Большой китайско-русский словарь [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://bkrs.info/>. - Дата доступа: 03.04.2022.

52. 西狩 // 百度百科 [电子的来源]. - 2021 - 访问 : <https://baike.baidu.com/item/西狩/6640059?fr=aladdin>. - 接近的日子: 03.04.2022. (Западная охота // Энциклопедия Baidu [Электронный ресурс]. - 2021 - Режим доступа: <https://baike.baidu.com/item/西狩/6640059?fr=aladdin> - Дата доступа: 03.04.2022.)

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

МЕСТНЫЕ ДИКОВИКИ

Таблица 1.1 – Наименования местных диковинок Мондштадта

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1.	落落莓	luòluòméi	Valberry	валяшка
2.	风车菊	fēngchējú	Windwheel Aster	ветряная астра
3.	钩钩果	gōugōuguǒ	Wolfhook	волчий крюк
4.	慕风蘑菇	mùfēngmógu	Philanemo Mushroom	гриб филанемо
5.	嘟嘟莲	dūdūlián	Calla Lily	лилия калла
6.	塞西莉亚花	sāixīlìyàhuā	Cecilia	сесилия
7.	小灯草	xiǎo dēngcǎo	Small Lamp Grass	травя-светяшка

Таблица 1.2 – Наименования местных диковинок Ли Юэ

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1.	石珀	shípò	Cor Lapis	кор ляпис
2.	琉璃百合	liúli bǎihé	Glaze Lily	глазурная лилия
3.	绝云椒椒	juéyún jiāojiāo	Jueyun Chili	заоблачный перчик
4.	夜泊石	yèbóshí	Noctilucous Jade	полуночный нефрит
5.	清心	qīngxīn	Qingxin	цветок цинсинь
6.	霓裳花	níchánghuā	Silk Flower	шелковица
7.	星螺	xīngluó	Starconch	звёздная ракушка

8.	琉璃袋	liúlídài	Violetgrass	стеклянные колокольчики
----	-----	----------	-------------	----------------------------

Таблица 1.3 – Наименования местных диковинок Инадзумы

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1.	天云草实	tiānyún cǎoshí	Amakumo Fruit	плод облачной травы
2.	晶化骨髓	jīnghuà gǔsuǐ	Crystal Marrow	кристальный костный мозг
3.	血斛	xuèhú	Dendrobium	кровоцвет
4.	幽灯蕈	yōudēngxùn	Fluorescent Fungus	светящийся гриб
5.	鸣草	míngcǎo	Naku Weed	травы наку
6.	鬼兜虫	guǐdōuchóng	Onikabuto	оникабуто
7.	绯樱绣球	fěiyīng xiùqiú	Sakura Bloom	цвет сакуры
8.	珊瑚真珠	shānhú zhēnzhū	Sango Pearl	жемчужина санго
9.	海灵芝	hǎilíngzhī	Sea Ganoderma	морской гриб

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ИГРОВОЕ ОРУЖИЕ

Таблица 2.1 – Наименования одноручного оружия (单手剑)

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1.	宗室长剑	zōngshì chángjiàn	Royal Longsword	Меч аристократов
2.	铁蜂刺	tiěfēngcì	Iron Sting	Стальное жало
3.	笛剑	dí jiàn	The Flute	Меч-флейта
4.	辰砂之纺锤	chénshā zhī fǎngchuí	Cinnabar Spindle	Веретено из Киновари
5.	天目影打刀	tiānmù yǐng dǎ dāo	Amenoma Kageuchi	Амэнома Кагэути
6.	祭礼剑	jìlǐjiàn	Sacrificial Sword	Церемониальный меч
7.	匣里龙吟	xiá lǐ lóngyín	Lion's Roar	Драконий рык
8.	降临之剑	jiànglín zhī jiàn	Sword of Descension	Меч нисхождения
9.	西风剑	xīfēng jiàn	Favonius Sword	Меч Фавония
10.	黑岩长剑	hēiyán chángjiàn	Blackcliff Longsword	Черногорский длинный меч
11.	腐殖之剑	fǔzhí zhījiàn	Festering Desire	Осквернённое желание
12.	黑剑	hēi jiàn	The Black Sword	Чёрный меч
13.	试作斩岩	shìzuò zhǎnyán	Prototype Rancour	Прототип: Злоба
14.	暗巷闪光	ànxiàng shǎnguāng	The Alley Flash	Вспышка во тьме
15.	风鹰剑	fēngyīng jiàn	Aquila Favonia	Меч Сокола
16.	斫峰之刃	zhuófēng zhīrèn	Summit Shaper	Кромсатель пиков
17.	雾切之回光	wùqiè zhī huíguāng	Mistsplitter Reforged	Рассекающий туман
18.	苍古自由之誓	cānggǔ zìyóu zhīshì	Freedom-Sworn	Клятва свободы

Продолжение таблицы № 2.1

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
19.	天空之刃	tiānkōng zhīrèn	Skyward Blade	Небесный меч
20.	磐岩结绿	pányán jiélǜ	Primordial Jade Cutter	Драгоценный омут

Таблица 2.2 – Наименования двуручного оружия (双手剑)

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1.	雪葬の星银	xuězàng de xīngyín	Snow-Tombed Starsilver	Заснеженное звёздное серебро
2.	螭骨剑	chīgǔjiàn	Serpent Spine	Меч драконьей кости
3.	试作古华	shìzuò gǔhuá	Prototype Archaic	Прототип: Архаичный
4.	西风大剑	xīfēng dàjiàn	Favonius Greatsword	Двуручный меч Фавония
5.	桂木斩长正	guìmùzhǎn zhǎngzhèng	Katsuragikiri Nagamasa	Кацурагикири Нагамаса
6.	钟剑	zhōngjiàn	The Bell	Меч-колокол
7.	千岩古剑	qiānyán gǔjiàn	Lithic Blade	Каменный меч
8.	恶王丸	èwángwán	Akuoumaru	Акуомару
9.	衔珠海皇	xiánzhū hǎihuáng	Luxurious Sea-Lord	Благодатный владыка вод
10.	雨裁	yǔcái	Rainslasher	Дождерез
11.	白影剑	báiyǐngjiàn	Whiteblind	Белая тень
12.	黑岩斩刀	hēiyán zhǎndāo	Blackcliff Slasher	Черногорская бритва
13.	宗室大剑	zōngshì dàjiàn	Royal Greatsword	Королевский двуручный меч
14.	祭礼大剑	jìlǐ dàjiàn	Sacrificial Greatsword	Церемониальный меч
15.	天空之傲	tiānkōng zhī ào	Skyward Pride	Небесное величие

Продолжение таблицы № 2.2

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
16.	松籁响起之时	sōnglǎi xiǎngqǐ zhī shí	Song of Broken Pines	Песнь разбитых сосен
17.	无工之剑	wúgōng zhī jiàn	The Unforged	Некованный
18.	狼的末路	láng de mòlù	Wolf's Gravestone	Волчья погибель
19.	赤角石溃杵	chìjiǎo shíkuìchǔ	Redhorn Stonethresher	Краснорогий камнеруб

Таблица 2.3 – Наименования луков (弓)

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1.	破魔之弓	pò mó zhī gōng	Hamayumi	Хамаюми
2.	钢轮弓	gānglún gōng	Compound Bow	Составной лук
3.	西风猎弓	xīfēngliè gōng	Favonius Warbow	Боевой лук Фавония
4.	掠食者	lüèshízhě	Predator	Хищник
5.	苍翠猎弓	cāngcuì liè gōng	The Viridescent Hunt	Зелёный лук
6.	绝弦	juéxián	The Stringless	Бесструнный
7.	风花之颂	fēnghuā zhī sòng	Windblume Ode	Ода Анемонии
8.	幽夜华尔兹	yōuyè huá'ěrzī	Mitternachts Waltz	Вальс Нирваны Ночи
9.	弓藏	gōngcáng	Rust	Ржавый лук
10.	试作澹月	shìzuò dàn yuè	Prototype Crescent	Прототип: Полумесяц
11.	宗室长弓	zōngshì chánggōng	Royal Bow	Королевский лук
12.	暗巷猎手	àn xiàng lièshǒu	Alley Hunter	Охотник во тьме
13.	祭礼弓	jìlǐ gōng	Sacrificial Bow	Церемониальный лук

Продолжение таблицы № 2.3

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
14.	黑岩战弓	hēiyán zhàn gōng	Blackcliff Warbow	Черногорский боевой лук
15.	矇云之月	méngyún zhī yuè	Mouun's Moon	Луна Моун
16.	飞雷之弦振	fēiléi zhī xiánzhèn	Thundering Pulse	Громовой пульс
17.	冬极白星	dōng jí báixīng	Polar Star	Полярная звезда
18.	阿莫斯之弓	āmòsī zhī gōng	Amos' Bow	Лук Амоса
19.	终末嗟叹之诗	zhōngmò jiētàn zhī shī	Elegy for the End	Элегия гибели
20.	天空之翼	tiānkōng zhī yì	Skyward Harp	Небесное крыло

Таблица 2.4 – Наименования катализаторов (法器)

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1.	试作金珀	shìzuò jīnpò	Prototype Amber	Прототип: Янтарь
2.	祭礼残章	jìlǐ cán zhāng	Sacrificial Fragments	Церемониальные мемуары
3.	黑岩绯玉	hēiyán fēi yù	Blackcliff Agate	Черногорский агат
4.	白辰之环	báichén zhī huán	Hakushin Ring	Кольцо Хакусин
5.	昭心	zhāoxīn	Eye of Perception	Око сознания
6.	万国诸海图谱	wànguó zhū hǎitúpǔ	Mappa Mare	Морской атлас
7.	嘟嘟可故事集	dūdūkě gùshìjí	Dodoco Tales	Истории Додоко
8.	暗巷的酒与诗	ànxiàng de jiǔ yǔ shī	Wine and Song	Вино и песни
9.	宗室秘法录	zōngshì mìfǎlù	Royal Grimoire	Королевский гримуар
10.	流浪乐章	liúlàng yuèzhāng	The Widsith	Песнь странника

Продолжение таблицы № 2.4

11.	匣里日月	xiálǐ rìyuè	Solar Pearl	Солнечная жемчужина
12.	西风秘典	xīfēng mìdiǎn	Favonius Codex	Кодекс Фавония
13.	忍冬之果	rěndōng zhī guǒ	Frostbearer	Плод вечной мерзлоты
14.	不灭月华	bù miè yuèhuá	Everlasting Moonglow	Вечное лунное сияние
15.	四风原典	sìfēng yuándiǎn	Lost Prayer to the Sacred Winds	Молитва святым ветрам
16.	天空之卷	tiānkōng zhī juǎn	Skyward Atlas	Небесный атлас
17.	尘世之锁	chénshì zhī suǒ	Memory of Dust	Память о пыли

Таблица 2.5 – Наименования копий (长柄武器)

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1.	喜多院十文字	xǐduōyuàn shíwénzì	Kitain Cross Spear	Крест-копье Китаин
2.	决斗之枪	juédòu zhī qiāng	Deathmatch	Смертельный бой
3.	龙脊长枪	lóngjǐ chángqiāng	Dragonspine Spear	Копье Драконьего хребта
4.	断浪长鳍	duànlàng zhǎngqí	Wavebreaker's Fin	Режущий волны плавник
5.	宗室猎枪	zōngshì lièqiāng	Royal Spear	Королевское копье
6.	流月针	liúyuèzhēn	Crescent Pike	Пика полумесяца
7.	匣里灭辰	xiálǐ mièchén	Dragon's Bane	Гроза драконов
8.	渔获	yúhuò	The Catch	Улов
9.	千岩长枪	qiānyán chángqiāng	Lithic Spear	Каменное копье
10.	试作星镰	shìzuò xīnglián	Prototype Starglitter	Прототип: Звёздный блеск
11.	西风长枪	xīfēng chángqiāng	Favonius Lance	Копье Фавония

Продолжение таблицы № 2.5

12.	黑岩刺枪	hēiyán cìqiāng	Blackcliff Pole	Черногорская пика
13.	薙草之稻光	tìcǎo zhī dàoguāng	Engulfing Lightning	Сияющая жатва
14.	护摩之杖	hù mó zhī zhàng	Staff of Homa	Посох Хомы
15.	和璞鸢	hé pú yuān	Primordial Jade Winged-Spear	Нефритовый коршун
16.	天空之脊	tiānkōng zhī jǐ	Skyward Spine	Небесная ось
17.	贯虹之槊	guàn hóng zhī shuò	Vortex Vanquisher	Покоритель вихря

ИМЕНА И ТИТУЛЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Таблица 3.1 – Имена и титулы Чжун Ли (钟离)

Вариант имени/титула	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
钟离	Zhōnglí	Zhongli	Чжун Ли
摩拉克斯	Móлакèsī	Morax	Моракс
武神	Wǔshén	War God	Бог Войны
契约之神	Qìyuēzhīshén	God of Contracts	Бог Контрактов
岩王帝君	Yánwáng dìjūn	Rex Lapis	Рекс Ляпис, Властелин камня
尘世闲游	Chénshì xiányóu	Vago mundo	Бренный скиталец

Таблица 3.2 – Имена и титулы Сяо (魈)

Вариант имени/титула	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
魈	Xiāo	Xiao	Сяо
护法夜叉	Hùfǎ Yècha	Guardian Yaksha	Защитник Якса
降魔大圣	Xiángmó dàshèng	Conqueror of demons, Nuo dancer of evil conquering	Завоеватель демонов, Охотник на демонов
忿怒显相	Fènnù xiǎn xiāng	Wrath Deity	Бог Гнева
金翅鹏王	Jīnchì péng wáng	Alatus, the golden-winged king	Златокрылый король

Таблица 3.3 – Имена и титулы Ху Тао (胡桃)

Вариант имени/титула	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
胡桃	Hú táo	Hu Tao	Ху Тао
胡堂主	Hú tángzhǔ	Director	Госпожа Ху
往生堂第七十七代堂主	Wǎngshēngtáng qīshíqī dài tángzhǔ	77th director of the Wangsheng funeral parlor	Хозяйка бюро «Ваншэн» в 77 поколении

Таблица 3.4 – Имена и титулы Гань Юй (甘雨)

Вариант имени/титула	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
甘雨	Gānyǔ	Ganyu	Гань Юй
璃月七星的使者	Líyuè qīxīng de shǐzhě	The secretary to the Liyue Qixing	Главный секретарь Цисин
月海亭的秘书	Yuèhǎitíng de mìshū	The secretary at Yuehai pavilion	Секретарь павильона лунного моря
甘雨姐姐	Gānyǔ jiějie	Little miss Ganyu	Маленькая мисс Гань Юй

Таблица 3.5 – Имена и титулы Кэ Цин (刻晴)

Вариант имени/титула	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
刻晴	Kèqíng	Keqing	Кэ Цин
七星之玉衡	Qīxīng zhī yùhéng	Yuheng of the liyue Qixing	Нефритовое равновесие Цисин

ТАЛАНТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Таблица 4.1 – Соответствия талантов Чжун Ли (钟离)

Тип таланта	Название на китайском	Английская локализация	Русская локализация
Обычная атака	普通攻击 • 岩雨	Rain of Stone	Каменный дождь
Элементальный навык	地心	Dominus Lapidis	Власть над камнем
Взрыв стихии	天星	Planet Befall	Падение кометы
Пассивный талант 1	悬岩宸断	Resonant Waves	Каменная воля
Пассивный талант 2	炊金馔玉	Dominance of Earth	Господство земли
Пассивный талант 3	晶石命理	Arcanum of Crystal	Кристалльная судьба

Таблица 4.2 – Соответствия талантов Сяо (魈)

Тип таланта	Название на китайском	Английская локализация	Русская локализация
Обычная атака	普通攻击 • 卷积微尘	Whirlwind Thrust	Обычная атака: Вихревой удар
Элементальный навык	风轮两立	Lemniscatic Wind Cycling	Лемниската ветра
Взрыв стихии	靖妖傩舞	Bane of All Evil	Истребление всего зла
Пассивный талант 1	降魔 • 平妖大圣	Conqueror of Evil: Tamer of Demons	Завоеватель зла: Усмиряющий демонов
Пассивный талант 2	坏劫 • 国土碾尘	Dissolution Eon: Heaven Fall	Эра распада: Падение небес
Пассивный талант 3	神通 • 空中自在法	Transcension: Gravity Defier	Трансценденция: Отрицание гравитации

Таблица 4.3 – Соответствия талантов Ху Тао (胡桃)

Тип таланта	Название на китайском	Английская локализация	Русская локализация
Обычная атака	普通攻击 • 往生秘传枪法	Secret Spear of Wangsheng	Скрытое копьё «Ваншэн»
Элементальный навык	蝶引来生	Guide to Afterlife	Путеводитель по загробной жизни
Взрыв стихии	安神秘法	Spirit Soother	Упокоение духов
Пассивный талант 1	蝶隐之时	Flutter By	Фаза куколки
Пассивный талант 2	血之灶火	Sanguine Rouge	Кровавая сангина
Пассивный талант 3	多多益善	The More the Merrier	Чем больше, тем лучше

Таблица 4.4 – Соответствия талантов Гань Юй (甘雨)

Тип таланта	Название на китайском	Английская локализация	Русская локализация
Обычная атака	普通攻击 • 流天射术	Liutian Archery	Небесная стрела
Элементальный навык	山泽麟迹	Trail of the Qilin	След цилиня
Взрыв стихии	降众天华	Celestial Shower	Небесный дождь
Пассивный талант 1	唯此一心	Undivided Heart	Неразделённое сердце
Пассивный талант 2	天地交泰	Harmony between Heaven and Earth	Гармония Земли и Небес
Пассивный талант 3	藏弓待用	Preserved for the Hunt	Отложено на охоту

Таблица 4.5 – Соответствия талантов Кэ Цин (刻晴)

Тип таланта	Название на китайском	Английская локализация	Русская локализация
Обычная атака	普通攻击 • 云来剑法	Yunlai Swordsmanship	Грозовое фехтование

Продолжение таблицы № 4.5

Элементальный навык	星斗归位	Stellar Restoration	Возвращение звезды
Взрыв стихии	天街巡游	Starward Sword	Меч небесного тракта
Пассивный талант 1	抵天雷罚	Thundering Penance	Небесное покаяние
Пассивный талант 2	玉衡之贵	Aristocratic Dignity	Благородие аристократа
Пассивный талант 3	总务土地	Land's Overseer	Управляющий землями

СОЗВЕЗДИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Таблица 5.1 – Созвездие Чжун Ли (钟离)

Номер созвездия	Название на китайском	Английская локализация	Русская локализация
1	岩者， 六合引之为骨	Rock, the Backbone of Earth	На чём держится земля
2	石者， 八荒韞玉而明	Stone, the Cradle of Jade	Колыбель нефрита
3	圭璋， 睟仍不移其晖	Jade, Shimmering through Darkness	Яшмовый блеск
4	黄琮， 破而不夺其坚	Topaz, Unbreakable and Fearless	Топаз, несломленный и бесстрашный
5	苍璧， 驱之长昭天理	Lazuli, Herald of the Order	Лазурит, вестник порядка
6	金玉， 礼予天地四方	Chrysos, Bounty of Dominator	Кризос, награда деспота

Таблица 5.2 – Созвездие Сяо (魍)

Номер созвездия	Название на китайском	Английская локализация	Русская локализация
1	坏劫・ 毁坏三界	Dissolution Eon: Destroyer of Worlds	Эра распада: Сокрушитель миров
2	空劫・ 虚空华开敷变	Annihilation Eon: Blossom of Kaleidos	Эра истребления: Расцвет Калейдоса
3	降魔・ 忿怒显相	Conqueror of Evil: Wrath Deity	Завоеватель зла: Бог гнева
4	神通・ 诸苦灭尽	Transcension: Extinction of Suffering	Трансценденция: Исчезновение страданий
5	成劫・ 无明增长	Evolution Eon: Origin of Ignorance	Эра эволюции: Истоки невежества
6	降魔・ 护法夜叉	Conqueror of Evil: Guardian Yaksha	Завоеватель зла: Защитник Якса

Таблица 5.3 – Созвездие Ху Тао (胡桃)

Номер созвездия	Название на китайском	Английская локализация	Русская локализация
1	赤团开时斜飞去	Crimson Bouquet	Алый букет
2	最不安神晴又复雨	Ominous Rainfall	Плохой знак
3	逗留采血色	Lingering Carmine	Ритуал кровопускания
4	伴君眠花房	Garden of Eternal Rest	Сады вечного покоя
5	无可奈何燃花作香	Floral Incense	Цветочные благовония
6	幽蝶能留一缕芳	Butterfly's Embrace	Объятья бабочки

Таблица 5.4 – Созвездие Гань Юй (甘雨)

Номер созвездия	Название на китайском	Английская локализация	Русская локализация
1	饮露	Dew-Drinker	Жажда росы
2	获麟	The Auspicious	Благополучие
3	云行	Cloud-Strider	Облачные странствия
4	西狩	Westward Sojourn	Поход на Запад
5	折草	The Merciful	Милосердие
6	履虫	The Clement	Сострадание

Таблица 5.5 – Созвездие Кэ Цин (刻晴)

Номер созвездия	Название на китайском	Английская локализация	Русская локализация
1	雷厉	Thundering Might	Громовая мощь
2	苛捐	Keen Extraction	Тяжёлые налоги
3	登楼	Foreseen Reformation	Верх иерархии
4	调律	Attunement	Настройка инструмента
5	移灯	Beckoning Stars	Мановение звёзд
6	廉贞	Tenacious Star	Упорная звезда

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

СУЩЕСТВА ВНУТРИИГРОВОГО МИРА

Таблица 6.1 – Наименования игровых боссов

№	Наименование	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1.	急冻树	jídòngshù	Cryo Regisvine	Крио Орхидея
2.	爆炎树	bàoyánshù	Pyro Regisvine	Пиро Орхидея
3.	无相之风	wúxiàng zhī fēng	Anemo Hypostasis	Анемо Гипостазис
4.	无相之雷	wúxiàng zhī léi	Electro Hypostasis	Электро Гипостазис
5.	无相之火	wúxiàng zhī huǒ	Pyro Hypostasis	Пиро Гипостазис
6.	无相之水	wúxiàng zhī shuǐ	Hydro Hypostasis	Гидро Гипостазис
7.	无相之岩	wúxiàng zhī yán	Geo Hypostasis	Гео Гипостазис
8.	无相之冰	wúxiàng zhī bīng	Cryo Hypostasis	Крио Гипостазис
9.	纯水精灵	chún shuǐ jīnglíng	Oceanid	Океанид
10.	雷音权现	léiyīn quánxiàn	Thunder Manifestation	Манифестация Грома
11.	魔偶剑鬼	mó'ou jiànguǐ	Maguu Kenki	Магу Кэнки