

ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ СИМУЛЯТОРА)

А. А. Клавович

Научный руководитель В. Г. Минина, кандидат филологических наук, доцент

Минский государственный лингвистический университет

Минск, Беларусь

e-mail: myhorselikesyoulol@gmail.com

В статье рассматриваются особенности локализации компьютерных игр жанра симулятор с английского языка на русский и выявляются переводческие стратегии и трансформации, используемые для преодоления трудностей при локализации компьютерных игр.

Ключевые слова: локализация; компьютерные игры; симулятор; локализация компьютерных игр; перевод.

Введение. Индустрия компьютерных игр является одной из крупнейших и быстро развивающихся сфер развлечения, в аудиторию которой входят представители всех возрастов, полов и национальностей. Важную роль в распространении этой индустрии по всему миру играет качественная и своевременная локализация и перевод игр.

Основная часть. Понятия локализации и перевода не равнозначны. Берт Эсселинк описывает локализацию как процесс, который включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности, где данный продукт будет использоваться и продаваться. Перевод же в его понимании – это процесс преобразования письменного или устного текста одного языка в другой [1, с. 2]. Согласно Минако О'Хаган, локализация – это преемник перевода, но с большим упором на технологизацию [2, с. 4]. Из вышеприведенного можно сделать вывод, что перевод является частным случаем локализации либо лишь одним из ее компонентов. Однако локализация невозможна без перевода, поскольку именно перевод является главным инструментом передачи содержимого компьютерной игры.

В процессе локализации компьютерных игр у переводчика могут возникнуть особые трудности, так как внутриигровой текст одной и той же игры может требовать выполнение как художественного, так и технического перевода. Далее будут приведены способы преодоления трудностей при локализации игры жанра симулятор PowerWash Simulator.

Важную проблему представляет перевод имен собственных, поскольку они зачастую включают «говорящие» имена, а также помогают в создании атмосферы игры. В игре не упоминается имя главного персонажа, однако у клиентов к нему есть несколько обращений. При их переводе

использовался прием генерализации (*The Extraordinary Dr Power Wash, the Grime Bandits* ‘мойка’; *Doc* ‘дружище’) и контекстуальный перевод (*Dirtfinder, Dirtfinder General* ‘Охотник за грязью’).

Наиболее частотным способом перевода имен персонажей является транскрипция (*Sue Berry* ‘Сью Берри’), за ней следует комбинация приемов транскрипции и транслитерации либо калькирования (*Bri Strobe* ‘Бри Строуб’). Наиболее редко используется прием транслитерации (*Leonard Miller* ‘Леонард Миллер’) и калькирования (*Ulysses* ‘Улисс’).

В оригинальной версии в нескольких именах присутствует игра слов (*Joe Averidge* ‘Джо Эверидж’ – фамилия в оригинале созвучна с ‘average’ обычный, посредственный; *Annie Mall* ‘Энни Молл’ – имя созвучно с *animal* ‘животное’, и проживает она по адресу *Annie Mall Farm* ‘Ферма Энни Молл’, что в оригинале созвучно с *animal farm* ‘животноводческая ферма’), однако при переводе с использованием приема транскрипции этот элемент юмора был утерян.

При переводе топонимов в большинстве случаев использовалась комбинация калькирования и транслитерации (*Great River County National Park* ‘Национальный парк округа Грейт-Ривер’), реже использовалась транскрипция (*213, Walnut Street, Muckingham* ‘213, улица Уолнат-стрит, Макингем’).

В игре *PowerWash Simulator* присутствует значительное количество технической терминологии, связанной со строением различных средств передвижения и зданий. Наиболее частотными способами перевода автомобильной терминологии являются калькирование (*Transmission* ‘Трансмиссия’, *Oil Cooler* ‘Масляный радиатор’) и использование прямых соответствий (*Engine* ‘Двигатель’). Реже встречается описательный перевод (*Fog Lights* ‘Противотуманные фары’), а также транскрипция и транслитерация (*Radiator* ‘Радиатор’, *Chassis* ‘Шасси’). Архитектурные термины также наиболее часто переводятся с помощью калькирования (*Dormer Walls* ‘Слуховые стены’) и прямых соответствий (*Pediment* ‘Фронтон’). Гораздо реже используется прием комплексной трансформации калькирования и описательного перевода (*Lower Deck Rim Joists* ‘Балки обрешетки края нижней площадки’), а также описательный перевод (*Vents* ‘Вентиляционные отверстия’) и транслитерация (*Patio* ‘Патио’, *Veranda* ‘Веранда’).

Отдельную проблему при переводе игр представляет безэквивалентная лексика. В игре *PowerWash Simulator* такая лексика используется с целью создания атмосферы жизни в небольшом американском городе, а также для отображения того факта, что общение происходит в формате СМС. Наиболее распространенным способом перевода БЭЛ является

нахождение функционального аналога (*Grouting Thomas* ‘Крыша больше не уедет’, *X ox ho X* ‘Целую’). Следующий по частотности прием – это транскрипция (*bigfoot* ‘бигфут’). В редких случаях используются калькирование, генерализация, описательный перевод, комбинация описательного перевода и транскрипции или калькирования, смысловое развитие, создание нового слова и комбинация транскрипции и транслитерации.

Последняя проблема представляет перевод так называемых «пасхальных яиц», которые представляют собой разновидность секрета, оставляемого в игре разработчиками, и нередко являются аллюзиями на какое-либо произведение, личность или событие. В оригинале топоним *Mount Rushless* ‘гора Рашлес’ является аллюзией на гору Рашмор (*Mount Rushmore*), однако оба названия переводятся комбинацией калькирования и транскрипции, и в русском языке не удастся отобразить эту игру слов. В имени клиентов *H and G Hexenjager* находится еще одна отсылка – к немецкой народной сказке «Гензель и Гретель». Однако в русской локализации их имена переведены способом транскрипции – Эйч и Дж. Хексенягер, из-за чего аллюзия также утрачивается.

Заключение. В процессе локализации переводчик может сталкиваться с различными трудностями (перевод имен собственных, топонимов, терминологии, игры слов), которые могут быть обусловлены тем фактом, что игры зачастую включают в себя тексты различных жанров, что обуславливает их стилистические и лексические особенности.

Библиографические ссылки

1. Esselink B. A Practical Guide to Localization. John Benjamins Publishing, 2000.
2. O'Hagan M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience [Electronic resource]. Mode of access: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a9.pdf> (date of access: 08.10.2022).