

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

ЧАРОЧКИНА Виктория Юрьевна

**СПЕЦИФИКА ЛОКАЛИЗАЦИИ КИТАЙСКИХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (НА ПРИМЕРЕ ИГРЫ «HONKAI:
STAR RAIL»)**

Дипломная работа

Научный руководитель:
кандидат филологических наук,
доцент В.В. Жуковец

Допущена к защите

«___» _____ 2025 г. _____

Заведующий кафедрой китайской филологии
доктор филологических наук, профессор Н.Н. Хмельницкий

Минск, 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

АННОТАЦИЯ.....	3
АНАТАЦЫЯ.....	4
ANNOTATION	5
ВВЕДЕНИЕ.....	6
ГЛАВА 1. ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ	8
1.1 Локализация компьютерных игр как отдельный вид перевода	8
1.2 Подходы к определению адекватности и эквивалентности при локализации компьютерных игр	12
1.3 Типы стратегий и трансформаций при переводе внутриигровой терминологии и внутриигровой литературы.....	16
ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВНУТРИИГРОВОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ КИТАЙСКОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «HONKAI: STAR RAIL» НА РУССКИЙ ЯЗЫК: ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ..	24
2.1 Специфика перевода внутриигровой терминологии игры «Honkai: Star Rail»: локации, «пути», типы урона и имена собственные.....	25
2.2 Специфика перевода внутриигрового термина «эйдолон»	35
ГЛАВА 3. ВНУТРИИГРОВАЯ ЛИТЕРАТУРА КИТАЙСКОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «HONKAI: STAR RAIL»: СПЕЦИФИКА ПЕРЕВОДА НА РУССКИЙ ЯЗЫК.....	41
3.1 «Комментарии к поэме “Ода о небесной дуге”»: специфика перевода внутриигровой литературы на русский язык	41
3.2 Особенности перевода сборника прозаических миниатюр «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирлец» на русский язык.....	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	61
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	66
ПРИЛОЖЕНИЕ А	70
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	72
ПРИЛОЖЕНИЕ В	73
ПРИЛОЖЕНИЕ Г.....	75
ПРИЛОЖЕНИЕ Д	83

АННОТАЦИЯ

Чарочкина Виктория Юрьевна

Специфика локализации китайских компьютерных игр

(на примере игры «Honkai: star rail»)

Структура и объем дипломной работы: работа состоит из введения, трёх глав, заключения, списка использованных источников и пяти приложений. Объем — 60 страниц; список использованных источников — 40 позиций.

Ключевые слова: китайский язык; художественный перевод; локализация; компьютерные игры; переводческие трансформации; внутриигровая литература; внутриигровая терминология; «Honkai: Star Rail».

Объект исследования: оригинальные и переводные языковые материалы компьютерной игры «Honkai: Star Rail», а именно внутриигровая терминология и внутриигровая литература («Комментарии к поэме “Ода о небесной дуге”» («“帝弓迹躔歌”注疏»), «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирец» («化外民也能学会的地道仙舟俗语 100 句»)).

Предмет исследования: специфика локализации внутриигровой лексики и особенности перевода художественных текстов компьютерной игры «Honkai: Star Rail» с китайского языка на русский.

Цель исследования: выявление особенностей локализации китайской компьютерной игры «Honkai: Star Rail» на русский язык.

Методы исследования: компаративный метод с целостным, контекстуальным и лингвокультурологическим анализом художественного текста, метод контролируемой и сплошной выборки.

Полученные результаты и их новизна: впервые в белорусском научном дискурсе был проведен подробный структурный анализ специфики локализации внутриигровой лексики (72 лексические единицы) и перевода художественных текстов проекта «Honkai: Star Rail» с китайского языка на русский язык с точки зрения лингвокультурологических особенностей, применяемых переводческих трансформаций, а также оценки адекватности и эквивалентности с последующим выявлением доминирующей стратегии перевода.

Достоверность материалов и результатов дипломной работы: научные положения обоснованы и аргументированы. Методологическая база имеет комплексный характер. Исследование проведено с учетом достижений переводоведения, что обеспечивает обоснованность выводов, сформулированных в дипломной работе.

Область возможного практического применения: результаты исследования могут быть использованы при написании рефератов и курсовых работ по теории перевода и локализации с китайского языка на русский язык в частности. Материалы могут быть рекомендованы для использования в преподавании китайского языка и культуры, а также в работе переводчиков и лингвистов.

АНАТАЦЫЯ

Чарачкіна Вікторыя Юр'еўна

Спецыфіка лакалізацыі кітайскіх камп'ютарных гульні (на прыкладзе гульні «Honkai: Star Rail»)

Структура і аб'ём дыпломнай работы: работа складаецца з уводзінаў, трох раздзелаў, заключэння, спіса выкарыстаных крыніц і пяці дадаткаў. Аб'ём асноўнай часткі — 60 старонак; спіс выкарыстаных крыніц — 40 найменняў.

Ключавыя словы: кітайская мова; мастацкі пераклад; лакалізацыя; камп'ютарныя гульні; перакладчыцкія трансфармацыі; унутрыгульнявая літаратура; унутрыгульнявая тэрміналогія; Honkai: Star Rail.

Аб'ект даследавання: арыгінальныя і перакладныя моўныя матэрыялы камп'ютарнай гульні Honkai: Star Rail, а менавіта ўнутрыгульнявая тэрміналогія і літаратура («Каментары да паэмы “Ода пра нябесную дугу”» («“帝弓迹躔歌”注疏»), «Сто прыказак Сьеньджоў, якія зразумее нават чужынец» («化外民也能学会的地道仙舟俗语 100 句»)).

Прадмет даследавання: спецыфіка лакалізацыі ўнутрыгульнявой лексікі і асаблівасці перакладу мастацкіх тэкстаў камп'ютарнай гульні «Honkai: Star Rail» з кітайскай мовы на рускую.

Мэта даследавання: выяўленне асаблівасцей лакалізацыі кітайскай камп'ютарнай гульні «Honkai: Star Rail» на рускую мову.

Метады даследавання: кампаратыўны метады з цэласным, кантэкстуальным і лінгвакультуралагічным аналізам мастацкага тэксту, а таксама метады кантралюемага і суцэльнага выбару.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: упершыню ў беларускім навуковым дыскурсе быў праведзены падрабязны структурны аналіз спецыфікі лакалізацыі ўнутрыгульнявой лексікі (72 лексічныя адзінкі) і перакладу мастацкіх тэкстаў праекта «Honkai: Star Rail» з кітайскай мовы на рускую з пункту гледжання лінгвакультуралагічных асаблівасцей, ужываных перакладчыцкіх трансфармацый, а таксама ацэнкі адэкватнасці і эквівалентнасці з наступным выяўленнем дамінуючай стратэгіі перакладу.

Дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай работы: навуковыя палажэнні абгрунтаваныя і аргументаваныя. Метадалагічная база мае комплексны характар. Даследаванне праведзена з улікам дасягненняў перакладазнаўства, што забяспечвае абгрунтаванасць высноў, сфармуляваных у дыпломнай рабоце.

Вобласць магчымага практычнага прымянення: вынікі даследавання могуць быць выкарыстаны пры падрыхтоўцы рэфератаў і курсавых работ па тэорыі перакладу і лакалізацыі з кітайскай мовы на рускую ў прыватнасці. Матэрыялы могуць быць рэкамендаваны для выкарыстання ў выкладанні кітайскай мовы і культуры, а таксама ў працы перакладчыкаў і лінгвістаў.

ANNOTATION

Charochkina Viktoriya Yuryevna

Specifics of localizing chinese video games (on the example of «Honkai: Star Rail»)

Structure and scope of the diploma work: the thesis consists of an introduction, three chapters, a conclusion, a list of references, and five appendices. The total length is 60 pages; the list of references includes 40 sources.

Keywords: chinese language; literary translation; localization; video games; translation transformations; in-game literature; in-game terminology; Honkai: Star Rail.

The object of the research: the original and translated linguistic materials of the video game «Honkai: Star Rail», specifically its in-game terminology and literature («Annotations from “Ode to Reignbow Path”» (« “帝弓迹躔歌” 注疏»), « 100 Common Xianzhou Proverbs for Outworlders» («化外民也能学会的地道仙舟俗语 100 句»)).

The subject of the research: the specifics of localizing in-game vocabulary and the features of translating the literary texts of «Honkai: Star Rail» from Chinese into Russian.

The purpose of the research: to identify the distinctive features of localizing the Chinese video game Honkai: Star Rail into Russian.

Methods of research: comparative methods, combined with holistic, contextual, and linguocultural analysis of literary texts, as well as methods of controlled and continuous sampling.

The results of the work and their novelty: for the first time within the belarusian cultural context, a detailed structural analysis was conducted on the localization of in-game vocabulary (72 lexical units) and the translation of literary texts from the «Honkai: Star Rail» project from chinese into russian. The analysis focuses on linguocultural characteristics of the source text, applied translation transformations, and the evaluation of adequacy and equivalence, leading to the identification of the dominant translation strategy.

Authenticity of the materials and results of the diploma work: the scientific propositions presented in the thesis are well-reasoned and supported by evidence. The methodological framework is comprehensive. The research was carried out with consideration of achievements in translation studies, which ensures the validity of the conclusions drawn.

Recommendations on the usage: the research results can be used for writing essays and term papers on translation theory and localization, particularly from chinese into russian. The materials may also be recommended for use in teaching chinese language and culture, as well as in the professional practice of translators and linguists.

ВВЕДЕНИЕ

В последние годы локализация компьютерных игр становится все более значимой частью глобальной индустрии развлечений. С ростом популярности китайских видеоигр на международном рынке, важность качественного перевода и адаптации этих продуктов для различных культурных и языковых аудиторий становится критическим фактором успеха. Локализация компьютерных игр выходит за рамки простого перевода текста; это сложный процесс, включающий культурные, лингвистические и технические аспекты, направленный на создание игры, которая будет понятна и приемлема для игроков разных регионов.

Китайская компания «HoYoverse», известная своими проектами «Honkai Impact 3rd» и «Genshin Impact», в 2023 году выпустила новую ролевою игру «Honkai: Star Rail». Игра быстро завоевала популярность по всему миру, в том числе и среди русскоязычных игроков. Однако, несмотря на успех, процесс перевода «Honkai: Star Rail» с китайского языка на русский язык столкнулся с множеством вызовов и проблем, связанных с переводом культурно-специфичных элементов, имен персонажей и их способностей, а также внутриигровых текстов.

Проблема перевода и локализации компьютерных игр рассмотрена в работах М. О'хаган «Локализация игр: перевод для глобальной индустрии цифровых развлечений» (Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry, 2013) [34], Х. М. Чандлер «Руководство по локализации игр» (The Game Localization Handbook, 2011) [30] на английском языке, а также в работах А.А. Ачкасова «Англоязычная терминология локализации» (2019) [3], М.А. Болотиной «Лексические проблемы перевода компьютерных игр» [7] на русском языке. В белорусском культурном присутствует исследование А.В. Боровик «Специфика перевода безэквивалентной лексики при локализации китайских компьютерных игр (на примере гача-игры компании «HoYoverse» «Genshin Impact»))» [8]. Тем не менее, отметим, что научно-исследовательский базис в отношении особенностей локализации и перевода компьютерных игр с китайского языка на русский изучен в недостаточной степени.

Таким образом, в связи с процессом глобализации и растущим интересом к китайским компьютерным играм в русскоязычном культурном пространстве, **актуальным является** подробное изучение переводческих стратегий и трансформаций, а также способов достижения адекватности и эквивалентности при локализации внутриигровой терминологии и литературы современных компьютерных игр с китайского языка на русский язык.

Новизна исследования заключается в том, что впервые в белорусском культурном пространстве был проведен подробный структурный анализ специфики локализации внутриигровой лексики и текстов проекта «Honkai: Star Rail» с китайского языка на русский язык на уровне лингвокультурологических особенностей оригинального текста.

Целью дипломной работы является выявление особенностей переводческой локализации китайской компьютерной игры «Honkai: Star Rail» на русский язык.

Объект исследования: оригинальные и переводные языковые материалы компьютерной игры «Honkai: Star Rail», а именно внутриигровая терминология и внутриигровая литература («Комментарии к поэме “Ода о небесной дуге”», «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирлец»).

Предмет исследования: специфика локализации и особенности перевода внутриигровой лексики и текстов компьютерной игры Honkai: Star Rail» с китайского языка на русский язык.

Для достижения заявленной цели решаются следующие **задачи**:

1) Выявить общие особенности локализации компьютерных игры, а также изучить виды переводческих стратегий и трансформаций (приемов), рассмотреть понимание адекватности и эквивалентности при локализации языкового текста компьютерных игр с китайского языка на русский язык

2) Исследовать и выявить специфику локализации внутриигровой терминологии компьютерной игры «Honkai: Star Rail» с китайского языка на русский язык;

3) Выявить и проанализировать переводческие трансформации (приемы) и стратегии при переводе литературы из игры «Honkai: Star Rail» в ракурсе лингвокультурологического подхода.

При составлении теоретической части и изучении теории перевода, стратегий и трансформаций, были изучены следующие работы: В.Н. Комиссарова «Теория перевода» [12], Л.С. Бархударова «Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода» [5]. Следует отметить, что на русском языке присутствует также ряд работ, где исследуются особенности перевода с китайского языка на русский язык, а именно: В.Ф. Щичко «Китайский язык. Теория и практика перевода» [28], Б.В. Дамдиновы «Трудности перевода лексических лакунов с китайского языка на русский» [9].

Комплексный подход к изучению заявленной проблемы обусловил **методологию исследования**, основой которого являются компаративный методы с целостным, контекстуальным и лингвокультурологическим анализом художественного текста, а также метод контролируемой и сплошной выборки.

Структура работы: работа состоит из введения, трёх глав, заключения, списка используемых источников и пяти приложений.

ГЛАВА 1. ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

1.1 Локализация компьютерных игр как отдельный вид перевода

Сегодня игровая индустрия является одной из наиболее динамично развивающихся и прибыльных отраслей развлечений, привлекая миллионы игроков по всему миру. Вследствие растущей популярности компьютерных игр возникла необходимость в их доступности для глобальной аудитории. Именно локализация видеоигр играет важную роль в обеспечении доступности игрового контента для различных регионов и культур, так как локализация учитывает не только языковые, но и культурные различия [14, с. 18].

В последние годы термин «локализация» (от лат. *locus* — «место») стал все чаще использоваться в контексте перевода и адаптации видеоигр и других мультимедийных продуктов, которые тесно связаны с программным обеспечением. Локализация видеоигры стала необходимостью для выхода на новые рынки и охвата глобальной аудитории.

Необходимо разобраться, в чем конкретные различия перевода и локализации. В.Н. Комиссаров — известный специалист в области теории перевода и методики обучения переводчиков — в своем труде «Теория перевода (лингвистические аспекты)» дает определение термина «перевод». «Перевод — вид языкового посредничества, при котором содержание иноязычного текста оригинала передается на другой язык путем создания на этом языке коммуникативно равноценного текста» [12, с. 248].

А.В. Ачкасов отмечает, что единственным по-настоящему теоретическим подходом, дающим основу для изучения локализации и перевода как сущностно связанных явлений, являются концепции распространения Э. Пим и «парадигма локализации» [4, с. 569]. Последняя касается интернационализации, которая подготавливает «продукт до момента перевода», устраняет все культурно-специфические элементы и модифицирует продукты/тексты, обеспечивая тем самым, что «локализация может работать непосредственно с интернационализированной версией, без необходимости обращения к источнику» [35, с. 124]. Акцент на этом дополнительном шаге позволяет подойти к локализации как к практике, которая предполагает «полное переосмысление способа производства продуктов и текстов» [35, с. 125].

Рассмотрим несколько вариантов определений «локализации»:

1. М. Берналь-Мерино, переводчик компьютерных игр, даёт понятие «**локализации**» в коммерческом переводе, как «процесс создания продукции

лингвистически, культурно, а также технически и юридически приемлемой для целевого языка и страны» [29, с. 31].

2. Х.М. Чандлер описывает **локализацию** видеоигр как «процесс перевода игры на другие языки». В то же время автор говорит о том, что локализация игр включает в себя множество аспектов, помимо перевода текста, аудио и видеофайлов [30, с. 12].

Исходя из данного описания, может возникнуть путаница. Ведь существует схожее с «локализацией» понятие «доместикация» (от лат. *domesticus* — «домашний»). Термин «доместикация» впервые употребил Л. Венути. По его мнению, доместикация основывается на этноцентрическом подходе. Стратегия доместикации предполагает легкий для понимания стиль текста, благодаря чему он кажется читателю близким и понятным [16, с. 128].

Тем не менее, локализация и доместикация — это два взаимосвязанных, но различных процесса в контексте перевода и адаптации мультимедийных продуктов. Локализация — это процесс адаптации контента к местным условиям, культуре и традициям для выхода на мировой рынок или конкретный регион. Доместикация же включает в себя изменения в контенте, которые не столько связаны с языком или языковым переводом, сколько с культурными и социальными аспектами конкретного региона или конкретной культуры. Например, американская компания выпустила видеоигру, которая была популярна на международном рынке. Для выхода на закрытый китайский рынок компания решила доместицировать игру, адаптируя ее к китайским вкусам и предпочтениям. Компания изменила дизайн главного героя, чтобы он соответствовал китайским стандартам красоты, изменила музыкальное сопровождение в игре, чтобы оно больше соответствовало музыкальным предпочтениям жителей Китая, изменила игровую валюту с американского доллара на китайский юань. В этом примере компания не просто перевела игру на китайский язык, а адаптировала ее к местным условиям и предпочтениям. Это является примером доместикации, когда компания стремится привлечь внимание местной, при этом не сохраняя прежний культурный фон игрового мира.

Локализация видеоигры — это комплексный процесс, который включает в себя адаптацию культурных и лингвистических аспектов для каждого региона. Это означает, что компаниям нужно не только перевести тексты и звук из оригинальной версии на местный язык, но и адаптировать игру к местным стандартам, нормам и предпочтениям.

Д. К. Саяхова также подчеркивает, что видеоигры являются продуктом как глобальной массовой культуры, так и конкретной лингвокультуры, в них воспроизводятся культурные и исторические реалии разных стран и эпох. В

видеоигровом дискурсе используются разговорная, эмоционально-экспрессивная лексика, видеоигровой сленг, сокращения и англоязычные заимствования [20, с. 189].

В книге «Локализация игр: Перевод для глобальной индустрии цифровых развлечений» переводчицы М. О'хаган рассматриваются основные принципы и методы локализации игр, включая адаптацию культурных элементов и технические аспекты перевода. Автор как раз подчеркивает важность понимания культурных различий и контекста, чтобы обеспечить успешную локализацию [34].

Локализация тесно связана с глобализацией и интернационализацией, и их взаимодействие играет ключевую роль в мировых экономических, технологических и культурных процессах [7, с. 43].

Глобализация подразумевает под собой развитие мировых связей и распространение культурных, экономических и технологических факторов. Интернационализация является стратегией адаптации продуктов к международным рынкам. В то время как локализация, по мнению Б. Эсселинка, представляет собой процесс, который «включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности (страны, региона и т. д.), где данный продукт будет использоваться и продаваться», перевод же — «процесс преобразования письменного или устного текста с одного языка на другой» [26, с. 3]. Таким образом, перевод — это частный случай локализации, а локализация — это более комплексный процесс, который включает в себя адаптацию не только языковых, но и культурных различий для полного погружения пользователя в игровой мир.

Основные аспекты локализации, которые выделяет М. О'хаган [34]:

1. Перевод текста: Локализация начинается с перевода всех текстовых элементов игры, включая диалоги, инструкции, меню, интерфейсы и субтитры.

2. Культурная адаптация: Важным элементом локализации является адаптация игры к культурным нормам и предпочтениям целевой аудитории.

3. Техническая адаптация: Локализация также включает техническую адаптацию игры для различных платформ и устройств, а также учет местных языковых особенностей, таких как кодировка символов и шрифты.

4. Юридические и нормативные требования: В процессе локализации необходимо учитывать местные законы и нормативные акты, включая возрастные рейтинги, правила контента и требования к защите данных.

5. Маркетинг и продвижение: Локализация затрагивает также аспекты маркетинга и продвижения игры на новом рынке, включая создание локализованных рекламных материалов, упаковки и описаний продукта.

К основным вызовам, с которыми сталкиваются локализаторы можно отнести адаптацию графики. Адаптация графики может потребовать изменения дизайна и стиля для соответствия местным предпочтениям, а так же замене текстур, для чего нужны определенные навыки по работе с соответствующим программным обеспечением. Культурные сенсорики тоже являются одной из главных проблем: локализация игры может потребовать понимания местных культурных сенситивностей во избежание оскорбительных элементов. И региональные параметры: локализация игры может потребовать изменения региональных параметров, таких как даты, меры измерения и валюта.

Обратим внимание на то, что перевод компьютерных игр отличается от, например, перевода сериалов, книг и другого контента из-за ряда уникальных характеристик: формат файлов (PO, JSON, XLM и т.д.), техническое содержание (теги, переменные, ограничения по символам), объем и культурологические адаптации в зависимости от страны [26, с. 4].

Одной из сложных задач, с которыми сталкиваются переводчики при локализации игр, является перевод формул — фраз, в которых предусмотрены места для слов-переменных. Такие фразы часто встречаются в играх, где игрок взаимодействует с различными предметами и персонажами. Примером может служить конструкция типа: «把 X 从 Y 带来» («Принеси X из Y»), где X — это название предмета, а Y — название локации или зоны. В русском языке это вызывает сложности из-за падежей, требующих изменения формы слов-переменных, чтобы фраза была грамматически правильной и звучала естественно.

В этом моменте и могут возникнуть проблемы при переводе с китайского языка на русский язык. Ведь технически такие формулы могут быть не предназначены для многократных изменений в падежах, данную проблему необходимо решать уже на уровне кода игры. Стоит отметить, что перевод с китайского языка на русский язык сам по себе является сложным процессом из-за языковых и культурных барьеров. Для решения данных проблем необходимо соблюдать нормы перевода «совокупность требований, предъявляемых к качеству перевода» [14].

Проблемы перевода хорошо разобрал В.Ф. Щичко в своем труде «Китайский язык. Теория и практика перевода». В нем автор кратко описывает переводоведение в Китае, поднимает вопрос о связи культуры и перевода и рассматривает различные приемы, которые широко используются в переводе с китайского на русский язык [28].

Перевод с китайского на русский язык представляет собой сложную задачу, требующую глубоких знаний обеих культур и языковых систем. Литература по данной теме, включающая работы таких авторов, как А.Л.

Семенов «Теория перевода» [22], Ю.Н. Марчук «Компьютерная лингвистика» [18], З.Д. Львовская «Современные проблемы перевода» [17] и другие, а также статьи в специализированных журналах, предоставляет всестороннее понимание теоретических и практических аспектов перевода.

Основные направления исследований включают лексические и синтаксические особенности китайского языка, методы перевода идиом, адаптацию культурных и философских концептов, а также специфику перевода художественных текстов. Таким образом, современные исследования и литература по переводу с китайского на русский язык предоставляют переводчикам необходимые инструменты и знания для успешного выполнения их работы. Они способствуют улучшению качества перевода, способствуя лучшему взаимопониманию и культурному обмену между китайской и русской культурами.

Исходя из вышеизложенного, локализация компьютерных игр как отдельный вид перевода требует комплексного подхода, выходящего за рамки традиционного перевода текстов. Она включает в себя не только адаптацию языковых элементов, но и культурную адаптацию, изменение визуальных и аудиальных аспектов, а также корректировку геймплейных и функциональных элементов. Эти особенности делают процесс локализации уникальным, требующим интеграции лексических, грамматических и культурных трансформаций. Понимание специфики локализации игр позволяет обеспечить, чтобы финальный продукт был не только лексически точен, но и культурно адекватен, что в конечном итоге способствует успешному восприятию игры в новых языковых и культурных контекстах.

1.2 Подходы к определению адекватности и эквивалентности при локализации компьютерных игр

В переводоведении понятия «адекватность» и «эквивалентность» играют ключевую роль в оценке качества перевода. При переводе данные понятия помогают определить, насколько перевод соответствует оригиналу и насколько эффективно передает смысл, стиль и культурные особенности исходного текста.

В современном переводоведении существует множество подходов к определению эквивалентности. Наиболее распространенной в настоящее время является теория уровней эквивалентности В.Н. Комиссарова. Согласно этой теории, перевод включает установление эквивалентности между соответствующими уровнями оригинала и перевода. Единицы оригинала и перевода могут быть эквивалентны на всех уровнях или только на некоторых из

них. По мнению В.Н. Комиссарова, конечная цель перевода — достижение максимальной степени эквивалентности на каждом уровне [11, с. 76].

В.Н. Комиссаров в своем труде «Теория перевода (лингвистические аспекты)» писал, что «адекватным переводом называется перевод, который обеспечивает прагматические задачи переводческого акта на максимально возможном для достижения этой цели уровне эквивалентности, не допуская нарушения норм или узуса языка перевода, соблюдая жанрово-стилистические требования к текстам данного типа и соответствуя общественно-признанной конвенциональной норме перевода» [12, с. 233].

Можно сказать, что под адекватностью понимается степень соответствия перевода целям и задачам оригинала, включая культурные и функциональные аспекты, а эквивалентность подразумевает сохранение семантической, стилистической и функциональной идентичности между исходным текстом и его переводом. То есть адекватный перевод не обязательно является дословным, но он должен передавать содержание и цель оригинала в соответствии с требованиями целевой аудитории. Эквивалентность как раз акцентирует внимание на сохранении соответствия между элементами оригинала и переведенного текста на различных уровнях, таких как лексический, грамматический и текстуальный. Это включает точную передачу значения, структуры и стиля оригинала.

Проведенное исследование понятий эквивалентности и адекватности в переводоведении показывает, что оба термина имеют право на существование и активно используются, но в их отношении сформировались несколько подходов.

Первый подход. Эквивалентность рассматривается как ретроспективная и статичная категория, ориентированная на конечный результат перевода. В то время как адекватность понимается как динамичная и перспективная категория, ориентированная на сам процесс перевода.

Второй подход. Эквивалентность является центральным понятием и основным объектом исследования в теории перевода, представляя собой равноценность между исходным и переводным текстом. Адекватность, в свою очередь, рассматривается как оценочный термин, который используется для определения степени эквивалентности в переводе.

Третий подход. Выбор термина зависит от типа переводимого текста. Оба термина связаны с высоким качеством перевода, но «эквивалентный» обычно используется для оценки художественных переводов, тогда как «адекватный» — для нехудожественных текстов [27, с. 179].

Эквивалентность в переводе является обязательным фактором, так как важность точной передачи текстовых элементов оригинала является

бесспорной. Можно утверждать, что эквивалентность является одним из основных условий перевода, то есть ввиду необходимости определения задачи перевода вытекает потребность в определении понятия эквивалентность.

В современном переводоведении существует три основных подхода к определению эквивалентности:

Первый подход можно обозначить как **формальная эквивалентность**. В течение долгого времени в переводоведении основное внимание уделялось лингвистическим теориям перевода, где акцент делался на роли языков в процессе перевода. В рамках данного подхода считалось, что главная задача переводчика заключается в максимально точной передаче текста оригинала на язык перевода, сохраняя его в полном объеме. Некоторые определения перевода фактически заменяют понятие эквивалентности понятием тождественности, утверждая, что перевод должен полностью воспроизводить содержание оригинала. Так, например, А.В. Федоров, использует вместо «эквивалентности» термин «полноценность», утверждает, что эта «полноценность» охватывает «исчерпывающую передачу смыслового содержания подлинника» [24, с. 125].

Вместе с тем лингвист Л.С. Бархударов внес некоторые оговорки, которые прямо противоречат определению А.В. Федорова. Л.С. Бархударов подчеркивает, что «задача переводчика заключается в том, чтобы сделать эту эквивалентность как можно более полной», признавая, что абсолютное соответствие недостижимо: «При межъязыковом преобразовании неизбежны потери, то есть имеет место неполная передача значений, выражаемых текстом подлинника. Стало быть, текст перевода никогда не может быть полным и абсолютным эквивалентом текста подлинника» [5, с. 6].

Так как цель данного подхода заключается в сохранении точности в структуре текста оригинала, это позволяет создать перевод близкий к исходному тексту по форме и содержанию. Что может быть применимо в дословном переводе научных и технических текстов, где имеется важность сохранить точность терминологии и структуры.

Второй подход к решению проблемы переводческой эквивалентности заключается в выявлении некой неизменной части содержания оригинала, чье сохранение считается необходимым и достаточным для достижения эквивалентности перевода. Этот подход можно обозначить как **смысловая эквивалентность**. Этот подход сосредоточен на передаче смысла и функциональной нагрузки оригинала. Перевод должен вызывать те же реакции у целевой аудитории, что и оригинал у исходной аудитории, выполнял ту же функцию и достигал тех же целей, что и оригинал, несмотря на возможные изменения в структуре и языке. Может применяться в переводе

художественной литературы или рекламных материалов, где сохранить эффект и намерение оригинала представляет большую важность, чем дословно следовать его форме.

Однако, независимо от того, какая часть содержания оригинала выбрана в качестве основы для достижения эквивалентности, всегда можно найти множество реальных переводов, в которых эта часть информации не сохранена, но которые все же обеспечивают эффективную межкультурную коммуникацию. В то же время существуют переводы, где эта информация сохранена, но они не выполняют свою функцию как эквивалент оригиналу.

Третий подход к определению переводческой эквивалентности можно назвать **эмпирическим**, он представлен в работах В.Н. Комиссарова. Он проанализировал и сопоставил множество реально выполненных переводов с их оригиналами и выяснил, на чем основывается их эквивалентность. Данный эксперимент показал, что степень смысловой близости к оригиналу у разных переводов неодинакова, и их эквивалентность основывается на сохранении различных частей содержания оригинала [12, с. 51].

Стоит отметить, что Комиссаров подчеркивает важность сохранения основной информации и намерения оригинала, даже если это требует изменений на уровне формы или структуры. Имеет большое значение и адаптация перевода для целевой аудитории, сохраняя при этом основную цель и функцию оригинального текста. По Комиссарову эквивалентность не всегда значит дословное соответствие, а скорее функциональную и смысловую гармонию, которая может быть достигнута различными способами [12, с. 51].

В переводоведении существует несколько основных типов классификации эквивалентности перевода, а именно классификация по уровням эквивалентности и классификация по типам адаптаций. Классификация по уровням эквивалентности позволяет анализировать текст с точки зрения лексических, грамматических, стилистических и семантических соответствий, что особенно важно при переводе диалогов, названий и интерфейсов в играх. В то же время классификация по типам адаптации — культурной, функциональной и технической — подчеркивает необходимость учитывать культурные и технические особенности целевой аудитории для создания успешного и адекватного перевода.

Остановимся на классификации по уровням эквивалентности и разберем модель уровней эквивалентности, разработанную В.Н. Комиссаровым. Классификация уровней эквивалентности по В.Н. Комиссарову включает пять уровней, каждый из которых описывает разные аспекты перевода: 1) уровень цели коммуникации; 2) уровень описания ситуации; 3) уровень способа

описания ситуации; 4) уровень структуры высказывания; 5) уровень лексико-семантического соответствия [12, с. 22].

Данная классификация на первых четырёх уровнях соответствует модели уровней эквивалентности А.Д. Швейцера. Тем не менее, В.Н. Комиссаров расширяет свою модель эквивалентности, добавляя еще один важный уровень — уровень лексико-семантического соответствия. Это дополнение имеет особое значение по двум причинам. Во-первых, оно завершает иерархию уровней эквивалентности, начиная с уровня цели коммуникации, где перевод может быть максимально свободным, и, переходя к уровню пословной эквивалентности, иными словами буквального перевода, который может быть применим в некоторых случаях. Во-вторых, этот уровень подчеркивает важность слова как ключевой единицы эквивалентности в переводе. Многие трансформационные операции, известные в теории перевода, связаны именно с изменением слов, что делает лексико-семантическое соответствие важным аспектом для достижения точности и адекватности перевода [6].

Классификация уровней эквивалентности, предложенная В.Н. Комиссаровым, предоставляет переводчику гибкий инструмент для анализа и выполнения перевода. Она подчеркивает, что эквивалентность — это многослойное понятие, которое может быть достигнуто на различных уровнях в зависимости от целей и задач перевода. Этот подход позволяет учитывать как семантические, так и стилистические, структурные и функциональные аспекты текста, что особенно важно при переводе сложных и многоуровневых текстов, таких как литературные произведения, юридические документы и компьютерные игры.

Подводя итог, определение адекватности и эквивалентности в локализации компьютерных игр требует учета множества факторов. Различные подходы к этим понятиям помогают переводчикам создавать качественные локализованные продукты, которые удовлетворяют потребности и ожидания целевой аудитории. Важно, чтобы переводчики и локализаторы обладали не только лингвистическими знаниями, но и глубоким пониманием культурного контекста и особенностей игрового процесса, что способствует успешной адаптации игр для международных рынков.

1.3 Типы стратегий и трансформаций при переводе внутриигровой терминологии и внутриигровой литературы

При локализации компьютерных игр, как и в любом другом виде перевода, используются различные стратегии и трансформации, которые

помогают адаптировать текст к культурным и языковым особенностям целевой аудитории.

В современном переводоведении до сих пор существует вопрос о научной обоснованности термина «переводческая стратегия». Этот вопрос был широко рассмотрен О.В. Кафискиной в ее статье «Стратегия перевода как термин переводоведения». Автор статьи по итогу исследования пришла к выводу, что стратегия перевода всё-таки является важным элементом как теории, так и практики перевода. Стратегия определяет качество перевода, так как на этапе анализа и планирования переводчик закладывает основу для успешного результата [10, с. 15].

В.Н. Комиссаров в своём труде «Теория перевода» определяет стратегию как «своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика» и выделяет пять групп принципов, составляющих основу переводческой стратегии: 1) осмысление текста оригинала; 2) «перевод смысла, а не буквы»; 3) уметь выделять наиболее важные элементы смысла, быть готовым к переводческим потерям и приёмам компенсации; 4) «значение целого важнее значения отдельных частей»; 5) текст должен соответствовать нормам, необходимо избегать «переводящего языка» [12, с. 23].

Стоит упомянуть, что отечественный лингвист и переводовед И.С. Алексеева так же разработала свое видение состава и содержания действий переводчика в рамках выбранной переводческой стратегии. Алексеева определяет стратегию перевода как «порядок и суть действий переводчика при переводе конкретного текста». Это определение отражает оптимальный и максимально наполненный подход к процессу перевода. И.С. Алексеева в свою очередь подразделяет переводческую стратегию на три основных этапа: предпереводческий анализ текста, аналитический вариативный поиск, анализ результатов перевода [1, с. 321].

Итого, стратегию перевода можно рассматривать как многокомпонентное понятие, включающее когнитивные действия переводчика, набор методов и техник, а также последовательность этапов, необходимых для достижения качественного перевода. Вопреки мнению некоторых ученых, которые сомневаются в обоснованности этого понятия, оно обладает необходимыми качествами для полноценного научного термина и играет важную роль в процессе перевода.

Переводческие трансформации так же играют ключевую роль в реализации стратегии перевода, обеспечивая адаптацию текста с учётом специфики целевого языка и культуры. Понятие стратегии перевода охватывает общий подход и план действий переводчика, определяя, как он будет подходить к преобразованию исходного текста в целом. В свою очередь, переводческие

трансформации представляют собой конкретные методы и техники, которые переводчик использует для достижения целей, заданных стратегией.

Эти трансформации можно классифицировать на три основные категории: лексические, грамматические и лексикограмматические. Каждая из них играет свою роль в процессе адаптации и помогает достичь нужного уровня эквивалентности и адекватности перевода [12, с. 174].

Лексические трансформации — это переводческие приёмы, направленные на изменение или адаптацию отдельных слов и выражений оригинального текста для достижения эквивалентности и адекватности перевода. Основные виды **лексических трансформаций** включают: 1) транскрибирование; 2) транслитерация; 3) калькирование; 4) лексико-семантические замены (конкретизация, генерализация, модуляция) [12, с. 172].

Транскрибирование — это метод передачи звучания слов одного языка средствами алфавита другого языка [12, с. 173]. Она фокусируется на фонетическом аспекте, стремясь воспроизвести произношение оригинального слова в целевом языке. Например, «上海» [shànghǎi] — «Шанхай», «景元» [jǐngyuán] — «Цзин Юань». Общепринятой системой транскрипции китайского языка на русский является система Палладия.

Транслитерация — это метод передачи букв оригинального алфавита средствами другого алфавита, независимо от того, как слово произносится. Транслитерация сохраняет буквенные символы исходного языка, даже если результат не будет легко произносим [12, с. 173]. Например, столица Китая — Пекин — «北京» [běijīng] транслитерируется на латиницу как «Beijing»; «仙舟罗浮» [xiānzhōu luófú] — «The Xianzhou Luofu».

Калькирование — это метод перевода, при котором составные части лексической единицы оригинала, такие как морфемы или слова в устойчивых словосочетаниях, заменяются их лексическими эквивалентами в переводном языке [12, с. 173]. Например, «红包» — красный конверт (денежный подарок).

Конкретизация — это процесс замены слова или выражения оригинала, имеющего более широкое значение, на более узкое, конкретное слово в языке перевода [12, с. 174]. Этот метод используется, когда в языке перевода отсутствует прямой эквивалент для широкого понятия, или когда контекст требует большей детализации. Например, лексема «吃饭» буквально переводится как «есть еду», но на русском может быть конкретизировано до «завтракать», «обедать» или «ужинать», в зависимости от контекста.

Генерализация — противоположный процесс, при котором конкретное слово или выражение оригинала заменяется на более общее, абстрактное в языке перевода [12, с. 176]. Этот метод используется, когда в языке перевода отсутствует эквивалент для конкретного понятия или когда требуется обобщить

информацию. Например, «雀儿» означает «воробей», но может переводиться как «птица». Или китайское слово «饺子» обозначает конкретное блюдо — «китайские пельмени». При генерализации это слово может быть переведено на русский как «пельмени» или просто «еду», если конкретика не важна для смысла.

Модуляция в свою очередь предполагает изменение точки зрения при переводе. Это изменение происходит, когда в языке перевода более естественно или приемлемо выражать ту же идею иначе, чем в языке оригинала [12, с. 177]. Чаще всего значение оригинального текста и перевода оказываются при этом связанными причинно-следственными отношениями «这件事对我来说很难» — «мне это дается с трудом» (причина заменена следствием: «мне это дается с трудом», так как «это дело для меня очень трудное»).

Грамматические трансформации — это методы изменения грамматической структуры предложения при переводе, для адаптации его к нормам и правилам языка перевода, сохраняя при этом исходный смысл текста. **Грамматические трансформации** делятся на: 1) синтаксическое уподобление (дословный перевод); 2) членение предложения; 3) объединение предложений; 4) грамматические замены (формы слова, части речи или члена предложения) [12, с. 178].

Синтаксическое уподобление — это техника, при которой сохраняется исходная синтаксическая структура предложения и порядок слов. Этот метод используется, когда языковые структуры оригинала и перевода достаточно близки [12, с. 178]. Например, предложение «我喜欢苹果» переводится как «я люблю яблоки» с сохранением синтаксической структуры и порядка слов.

Членение предложения — это способ, при котором сложное предложение оригинала приходится разбивать на несколько более простых предложений в переводящем языке (ПЯ), чтобы улучшить его читаемость и восприятие [12, с. 179]. Например, «由于天气不好, 他取消了旅行计划» может быть переведено как два предложения: «Погода была плохой. Он отменил свои планы на путешествие».

Объединение предложений — обратный процесс, когда несколько коротких предложений оригинала объединяются в одно более сложное предложение в ПЯ [12, с. 180]. Пример: Китайские предложения «他很聪明. 他学习很好» могут быть переведены как «он умный и хорошо учится».

Грамматические замены — это способ, при котором производится замена грамматических форм, частей речи или членов предложения для соответствия нормам ПЯ [12, с. 180]. Эта трансформация особенно важна, когда структуры исходного и целевого языков значительно различаются. Например, в

предложении «他被邀请参加会议» используется пассивный залог, который может быть переведен как активная форма «его пригласили на конференцию».

Лексико-грамматические трансформации представляют собой изменения, которые одновременно затрагивают как лексический, так и грамматический уровень перевода. Эти трансформации применяются, когда простые лексические или грамматические изменения недостаточны для достижения эквивалентности между оригиналом и переводом. В.Н. Комиссаров выделяет несколько основных типов таких трансформаций: 1) антонимический перевод; 2) экспликация (описательный перевод); 3) компенсация [12, с.182].

Антонимический перевод — это лексико-грамматическая трансформация, при которой используется замена противоположных по значению слов и измененной грамматической конструкции для передачи смысла оригинала [12, с. 183]. Например, «这个问题并不容易解决» дословно переводится как «этот вопрос не так просто решить», но более естественно и точно для русского языка будет «этот вопрос сложно решить».

Экспликация — это способ передачи смысла исходного слова или выражения с помощью более подробного описания, когда в языке перевода отсутствует точный эквивалент [12, с. 185]. Этот метод часто используется при переводе терминов, культурных реалий или специфических понятий, которые сложно передать одним словом. Например, «寿面» («лапша долголетия», традиционное блюдо в день рождения, символ долголетия).

Компенсация — это метод перевода, используемый для восполнения утраченного смысла, который не удалось передать при переводе с оригинала на язык перевода [12, с. 185]. В этом подходе элементы смысла, которые теряются в процессе перевода, передаются в тексте перевода другими средствами, иногда в другой части текста, не обязательно на том же месте, что и в оригинале. Так, «科举» («кэцзюй», система государственных экзаменов в Китае) требует отдельного пояснения, например, в сносках.

Подводя итог, переводческие трансформации представляют собой методы, применяемые переводчиками для адаптации текста с одного языка на другой. Все типы трансформаций могут быть использованы при локализации игры. Транслитерация и транскрибирование могут использоваться для перевода названий локаций или имен персонажей. Экспликация может быть использована для пояснения культурно специфичных элементов и терминов, которые могут быть незнакомы игрокам. Грамматические трансформации помогают сохранить структуру и смысл игровых диалогов, внутриигровой литературы, а так же адаптируют сложные игровые описания и инструкции для лучшего восприятия.

Стоит заметить, что конкретно для перевода слов-реалий Щичко В.Ф. в своей книге «Китайский язык. Теория и практика перевода» выделяет шесть способов трансформаций: 1) транскрибирование и транслитерация; 2) калькирование; 3) лексико-семантические замены (приблизительный перевод); 4) экспликация (описательный перевод); 5) функциональный аналог; 6) совмещенный способ (транскрипция и калька, транскрипция и пояснение, калька и пояснение) [28, с. 79].

В русском языке для передачи значений безэквивалентной лексики используются различные методы перевода, включая транслитерацию, калькирование, описание, генерализацию и конкретизацию. При необходимости применяются развернутые комментарии [9].

Далее рассмотрим две переводческие стратегии: доместикация и форенизация. Ранее мы уже затрагивали понятие доместикация и рассмотрели отличия доместикации от локализации. Необходимо также рассмотреть противоположное доместикации понятие форенизация.

Термины доместикация и форенизация (в оригинале — *domestication* и *foreignization*) впервые ввёл американский теоретик перевода Л. Венути. В своей книге «Невидимость переводчика» (1995) Венути описал эти две стратегии перевода как противоположные подходы к передаче текста с одной культуры на другую. У Л. Венути доместикация — это процесс, при котором текст адаптируется под целевую культуру, делая его максимально понятным и знакомым для читателей. А форенизация — это сохранение культурных особенностей оригинала, что может сделать текст менее привычным для целевой аудитории, но сохранить культурную идентичность.

Л. Венути считал, что доместикация слишком часто используется в западной культуре, что ведет к потере культурной идентичности текста, и призывал переводчиков к форенизации, чтобы сохранить культурные элементы оригинала [16].

Можно таким образом, форенизация (от англ. *foreign* — «иностранный») — противоположный подход, при котором переводчик сохраняет элементы оригинальной культуры и языка, даже если они могут быть менее понятны или непривычны для целевой аудитории. Форенизация предполагает, что читатель должен погрузиться в иностранную культуру и принять её особенности [16].

При выборе форенизации как переводческой стратегии делается упор на сохранение оригинальных имен, названий мест, культурных терминов и понятий, даже если они не имеют точного эквивалента в целевом языке. А также использование транслитерации или транскрипции для передачи культурных реалий, что позволяет сохранить оригинальный колорит.

В русскоязычном переводоведении изучением стратегии форенизации и доместикации занимался В.Н. Комиссаров. Он рассматривал доместикацию и форенизацию как два важных, но противоположных подхода в переводе. Он подчеркивал, что доместикация важна, когда требуется сделать текст максимально понятным и приемлемым для целевой аудитории, сглаживая культурные различия. Форенизация же оправдана, когда важно сохранить аутентичность текста, передать атмосферу и дух оригинальной культуры, что особенно актуально для художественной литературы или текстов, насыщенных культурными реалиями. Комиссаров полагал, что выбор между этими стратегиями зависит от конкретной ситуации и характера перевода. Переводчик должен учитывать как культурные различия, так и восприятие целевой аудитории, балансируя между сохранением оригинальности текста и его адаптацией [12, с. 15].

Выводы по Первой Главе

1) В ходе исследования локализации компьютерных игр как отдельного вида перевода было установлено, что этот процесс значительно отличается от традиционного перевода текстов. Локализация требует не только перевода языковых единиц, но и глубокой адаптации культурных, визуальных и аудиальных аспектов игры для обеспечения максимальной адекватности и эквивалентности в новом языковом и культурном контексте. Под локализацией в данной дипломной работе мы будем понимать термин разработанный Х.М. Чандлер, исследовательницей в области компьютерных игр. Таким образом, локализация видеоигры — это сложный процесс, включающий не только перевод текста, аудио и видеофайлов, но и адаптацию культурных и лингвистических аспектов для каждого региона [30, с. 12].

2) Понятия адекватности и эквивалентности в локализации игр приобретают особую важность, так как они помогают оценить, насколько успешно перевод передает оригинальные смыслы и культурные особенности. Разнообразие подходов к этим понятиям позволяет более точно учитывать специфику игровых текстов и их восприятие целевой аудиторией. Таким образом, под адекватностью перевода мы понимаем соответствие перевода цели и задачам оригинала, с учетом культурных и функциональных особенностей, в том числе адаптация под целевую аудиторию. В данной работе под эквивалентностью по В.Н. Комиссарову мы понимаем сохранение основных семантических, стилистических и функциональных элементов оригинала в переводе [12, с. 67].

3) Применение стратегий и трансформаций в процессе локализации также играет ключевую роль, обеспечивая гибкость и точность перевода. По В.Н. Комиссарову существует три уровня переводческих трансформаций:

лексический, грамматический и лексико-грамматический. В данной дипломной работе мы будем придерживаться классификации В.Ф. Щичко. Тогда для перевода слов-реалий с китайского на русский язык используются такие лексические трансформации как, транскрибирование и транслитерация, калькирование, лексико-семантические замены, экспликация использование функционального аналога, и совмещенный способ. Подводя итог, лексические трансформации помогают адаптировать слова-реалии при переводе, заменяя их эквивалентами или описательными фразами, чтобы сохранить смысл и культурный контекст [12, с. 174].

Доместикация и форенизация — это два ключевых подхода в переводе, которые касаются адаптации текста к целевой культуре. Эти термины широко используются в теории перевода. В данной работе мы берем за основу понимание этих терминов В.Н. Комиссаровым, а именно, доместикация — это стратегия перевода, при которой происходит адаптация под культуру и язык аудитории переводящего языка, а форенизация — перевод с сохранением оригинальной культуры [12].

Проведенный анализ позволил установить ключевые особенности локализации видеоигр как особого вида переводческой деятельности. При этом важно подчеркнуть методологическое различие в подходе к разным типам игрового контента. При работе с игровой терминологией и интерфейсом мы руководствуемся прежде всего критериями локализации — функциональностью, культурной адаптивностью и единством терминологической системы. В то же время внутриигровая литература требует применения принципов художественного перевода, так как предполагает сохранение стилистических особенностей, образной системы и литературной выразительности оригинала.

Следует отметить, что на практике эти подходы часто пересекаются. Переводчик-локализатор должен в равной степени владеть как техническими приемами адаптации игрового контента, так и методами художественного перевода, гибко применяя их в зависимости от характера переводимого материала. Это сочетание делает локализацию видеоигр особо сложным и многогранным видом переводческой деятельности, требующим от специалиста широкого спектра профессиональных компетенций.

Полученные выводы создают теоретическую основу для последующего анализа практических аспектов локализации на примере конкретного игрового продукта, который будет рассмотрен в следующих главах исследования. Таким образом, локализация компьютерных игр представляет собой сложный и многогранный процесс, который требует особого подхода и использования различных переводческих стратегий для достижения успешного результата.

ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ВНУТРИИГРОВОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ КИТАЙСКОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «HONKAI: STAR RAIL» НА РУССКИЙ ЯЗЫК: ЛИНГВОКУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

«Honkai: Star Rail» (崩坏: 星穹铁道) — это ролевая игра в жанре JRPG (японская ролевая игра), разработанная китайской компанией «HoYoverse», которая также известна благодаря популярным проектам «Honkai Impact 3rd» и «Genshin Impact». Игра была официально выпущена в 2023 году и быстро завоевала признание среди игроков по всему миру.

Особенностью этого жанра является пошаговая боевая система. В «Honkai: Star Rail» нас переносит из мира игры в отдельный экран, где и происходит бой. В зависимости от значений характеристик персонажей или типа начала боя делается первый ход. Если игрок не заметил противника в открытом мире, то моб — подвижный объект игрового мира, обычно монстр — наносит первый удар, это называется засада, тогда первый удар наносит враг или группа врагов. Если же первый удар наносит игрок, то бой ведется с очевидным преимуществом на стороне игрового персонажа. Во время боя можно использовать базовую атаку, специальный навык и ультимейт, за некоторые действия будут тратиться очки навыков.

«Honkai: Star Rail» рассказывает о приключениях главного героя и его команды, которые путешествуют на звездном экспрессе через различные миры. Главный герой пробуждается на космической станции после того, как в его теле оказывается загадочный артефакт, несущий разрушение и хаос. Вместе с союзниками герой исследует разные планеты, сражается с врагами и раскрывает тайны вселенной, связанные с могущественными существами, известными как Эоны, которые управляют судьбами миров. Главная задача команды защитить вселенную от угрозы Хонкай.

Обратим внимание на термин «Хонкай». В оригинале «崩坏» [bēnghuài] означает «крах», «разрушение». Английский же вариант перевода «Honkai» является транскрибированием с японского «崩壊» [hōkai] (букв. «коллапс», «распад»). Таким образом, в русскоязычной версии игры термин «Хонкай» является опосредованным переводом с японского и английского языков.

Одним из главных факторов успеха «Honkai: Star Rail» является уникальное сочетание элементов научной фантастики и мифологии, что делает игру привлекательной для широкой аудитории. Глубокий сюжет, в котором переплетаются судьбы различных персонажей, впечатляющий визуальный стиль, а также высокое качество анимации и графики — все это способствует погружению игроков в мир игры.

Статистика популярности «Honkai: Star Rail» также впечатляет. Игра имеет миллионы активных пользователей по всему миру и регулярно занимает высокие позиции в рейтингах мобильных и ПК-игр. Количество загрузок игры превышает 100 миллионов, а количество активных игроков ежедневно составляет несколько миллионов. Этот феномен подтверждает успешность проекта «HoYoverse» и высокий уровень интереса к игре со стороны игроков из разных стран, включая Беларусь [15].

Производителем «Honkai: Star Rail», как уже говорилось выше, является компания «HoYoverse», которая известна своей преданностью качеству и вниманием к деталям. «HoYoverse» создала целый ряд успешных межплатформенных игр, таких как «Honkai Impact 3rd», «Genshin Impact», «Zenless Zone Zero» и другие. Каждая игра выделяется продуманным геймплеем и высокой степенью взаимодействия с пользователями. В процессе создания и локализации «Honkai: Star Rail» участвовали внутренние команды разработчиков и переводчиков. Локализация «Honkai: Star Rail» с китайского языка на русский во многих моментах была осуществлена с использованием английской версии игры в качестве промежуточного этапа. Данная стратегия обусловлена тем, что английский язык часто используется как «лингва франка» в международных проектах, что упрощает процесс перевода и адаптации, что можно отследить при адаптации имен персонажей.

Тем не менее, очевидно, что большая часть переводов была выполнена внутренней командой переводчиков «HoYoverse» с китайского на русский язык, но с применением машинного перевода, что привело к некоторым проблемам. Основные проблемы машинного перевода включают семантические ошибки из-за сложности с правильной интерпретацией контекста, грамматические и синтаксические ошибки, и неспособность учесть культурные особенности, что приводит к неестественным переводам. Также возникают сложности с передачей стиля текста и тона повествования, переводом новых и специализированных терминов, а качество перевода зависит от данных, на которых обучена модель. Для решения всех этих проблем необходима основательная вычитка машинного перевода человеком, однако даже у такой успешной компании не хватает ресурсов для качественной редактуры текста локализации.

2.1 Специфика перевода внутриигровой терминологии игры «Honkai: Star Rail»: локации, «пути», типы урона и имена собственные

В контексте исследуемой компьютерной игры у каждого персонажа присутствует свой собственный «Путь» («命途») и свой тип урона («战斗属性

»). Внутри игры термин «Путь» («命途») персонажей представляет собой философскую концепцию, определяющую их роль и боевую специализацию. Перевод данного термина как «Путь» адекватен, так как сохраняет философский оттенок, присущий оригинальному термину. В русском языке общее значение слова «путь» используется в контексте следования определенному жизненному или боевому пути, что соответствует значению оригинала. Термин «战斗属性» в свою очередь дословно переводится как «боевые атрибуты» или «боевые характеристики», что в игре связано с типами урона, которые персонажи могут наносить врагам. Перевод термина как «тип урона» является корректным и эквивалентным, так как в контексте игры именно этот термин более точно отражает суть механики, связанной с различными видами атак.

В игре присутствует семь типов урона. Отметим, что первые пять уронов являются калькой с китайского языка и адекватно переведены на русский язык: 1) «физический» — «物理»; 2) «огненный» — «火», 3) «ледяной» — «冰», 4) «ветряной» — «风», 5) «электрический» — «雷».

Подробнее рассмотрим шестой вид урона — «мнимый урон» («虚数»). Отметим, что «虚数» дословно переводится как «мнимое число», что является математическим термином. Перевод «мнимое число» является неоднозначным выбором, так как термин «мнимый» может вызывать у русскоязычного игрока ассоциации с чем-то «несуществующим или абстрактным». В игровом контексте этот перевод не эквивалентен, но тем не менее адекватен, так как подчеркивает фантастическую природу урона. Седьмой тип урона — «квантовый» («量子») — сохранена идея о высокотехнологичном или научно-фантастическом аспекте данного типа урона, что соответствует оригиналу.

Таким образом, перевод терминов, связанных с типами урона и путями персонажей, выполнен *через прямой перевод (калькирование)* и в целом является адекватным и в большей степени эквивалентным оригиналу. Локализаторы успешно сохранили смысловую нагрузку оригинала передавая основные концепции игры так, чтобы они были понятны русскоязычной аудитории.

У противников в свою очередь есть уязвимости к определенным типам урона. То есть, если у противника есть огненная уязвимость, то огненный персонаж своими атаками будет понижать шкалу уязвимости врага, тем самым увеличивая урон. Далее более подробно рассмотрим термин «Путь», так как перевод путей, по которым идут персонажи, требует большего внимания.

По словам Химеко (姬子), одной из главных героинь, которая починила центральную реалию игры — звездный экспресс: «Рождение Эона порождает Путь. Природа Путей остаётся загадкой, и мы можем лишь провести аналогию,

понятную смертным: это своего рода философская концепция» [31]. Можно сказать, что во внутриигровом мире «Honkai: Star Rail» — Путь — представляет собой философскую концепцию, которая тесно связана с космическими силами и высшими сущностями, известными как Эоны. Эоны (星神) — это могучие и загадочные существа, обладающие невероятными силами, которые направляют и формируют судьбы миров и персонажей во вселенной игры. Каждый Путь отражает идеологию и сущность одного из Эонов, а персонажи, следующие определённому Пути, разделяют философию и миссию этого Эона.

Подробнее рассмотрим перевод данного термина. Оригинальный термин «星神» можно дословно перевести как «Звездный бог» или «Божественная звезда». Данный термин указывает на могущественное космическое существо, наделенное божественной силой, способное управлять звездами и судьбами миров.

Эон (от греческого αἰών, что означает «вечность» или «эпоха») — это философское и метафизическое понятие, которое в западной культуре ассоциируется с сущностями, находящимися вне времени. В некоторых философских школах Эоны также рассматривались как высшие силы, управляющие определенными аспектами реальности. Перевод «Эон» может быть более знаком западной или русскоязычной аудитории, чем «Звездный бог», что делает его адекватным выбором с точки зрения культурной адаптации. Тем не менее, перевод «Эон» не передает оригинальной связи со звездами. Использование термина «Эон» также можно рассматривать как пример конкретизации, если учитывать, что переводчики сузили значение оригинального термина «星神» («Звездный бог» или «Звездное божество») до более специфического философского понятия «Эон». Перевод является адекватным, но не соответствует понятию эквивалентности.

В данный момент в игре представлены восемнадцать Путей, но игровые персонажи следуют всего семи: «Путь разрушения» («毁灭»), «Путь охоты» («巡猎»), «Путь эрудиции» («智识»), «Путь гармонии» («同谐»), «Путь небытия» («虚无»), «Путь сохранения» («存护») и «Путь изобилия» («丰饶»). Каждый «Путь» представляет собой архетип, который игроки могут использовать для создания эффективных боевых стратегий. Выбор правильного Пути для каждого персонажа позволяет оптимально распределить роли в команде и увеличить шансы на победу в различных игровых ситуациях. Например, персонажи Пути сохранения и изобилия обеспечивают выживаемость игрового отряда, персонажи Пути разрушения и пути охоты направлены на нанесения большого урона группе противников или одному большому противнику соответственно.

Рассмотрим русскую локализацию игровых путей:

1. Путь «毁灭» дословно переводится как «стереть с лица земли», «разрушить до основания», «разрушение» или «уничтожение». Перевод «Путь разрушения» — корректен, так как адекватно передает агрессивный и деструктивный характер этого пути. В данном случае используется прямой перевод. Термин «разрушение» полностью соответствует оригиналу, передавая идею силы и уничтожения, что подходит для персонажей, сосредоточенных на нанесении максимального урона. Перевод адекватен и эквивалентен.

2. Китайский термин «巡猎» дословно означает «охота», с акцентом на преследование и выслеживание цели. Русскоязычный вариант перевода «путь охоты» — довольно точно передает смысл оригинала. «Охота» в контексте игры подразумевает уничтожение конкретных целей, что соответствует роли персонажей этого пути, направленных на быстрые и мощные атаки. Перевод адекватен и эквивалентен. Использован прямой перевод, без трансформаций.

3. Термин «智识» переводится на русский язык как «знание», «познание», «эрудиция» или «мудрость». Выбранный перевод «путь эрудиции» передает идею глубоких знаний, интеллекта и мудрости. Перевод адекватен и эквивалентен. Использован прямой перевод т.е. калькирование.

4. Оригинальный термин «同谐» переводится как «гармония», «согласие». Следовательно перевод «Путь гармонии» — полностью соответствует оригиналу. Персонажи этого пути играют поддерживающую роль, обеспечивая гармонию в команде. Перевод адекватен и эквивалентен. Использован прямой перевод.

5. Китайский термин «虚无» дословно переводится как «пустота» или «небытие», также есть вариант перевод «небо», «небеса». Перевод «Путь небытия» — адекватен, однако термин «пустота» мог бы быть более точным. Выбор термина «небытие» подчеркивает философский смысл, связанный с разрушением, пустотой и хаосом. Перевод полностью адекватен, и соответствует понятию эквивалентности. Использован прямой перевод.

6. Оригинальный термин «存护» дословно переводится как «сохранение», «защита». Перевод «путь сохранения» — адекватен и полностью соответствует оригинальному смыслу, передавая суть пути персонажей, которые защищают и поддерживают жизнь команды. Перевод адекватен и эквивалентен. Использована прямой перевод.

7. Оригинальный термин «丰饶» переводится как «изобилие», «процветание», «плодородие». Русский вариант перевода «путь изобилия» корректен, так как передает идею процветания и жизненной силы. Персонажи этого пути играют роль целителей, что соответствует оригинальной концепции. Перевод адекватен и эквивалентен, использован прямой перевод.

Перевод названий путей персонажей выполнен качественно, все игровые термины переданы адекватно и эквивалентно оригиналу. Для всех перечисленных путей был использован прямой перевод (калькирование), так как каждый из переводов максимально точно передает смысл оригинального китайского термина, не изменяя его структуру или значение.

В игре представлено пять основных локаций: звездный экспресс (星穹列车), космическая станция «Герта» (黑塔), планета «Ярило-VI» (雅利洛-VI), Лофу Сяньчжоу (仙舟罗浮), Пенакония (匹诺康尼) и Амфореус (翁法罗斯), каждая из которых предлагает игрокам уникальные задания и сюжетные линии.

Рассмотрим русскоязычную локализацию основных локаций игры:

1. Звездный экспресс («星穹列车»). Оригинальное название локации «星穹列车» дословно переводится как «звездный свод» («星穹») и «поезд» или «экспресс» («列车»). Перевод «звездный экспресс» полностью соответствует оригинальному смыслу. Переводчик сохранил идею космического поезда, который путешествует через звезды. Перевод адекватен и эквивалентен. Использован прямой перевод через кальку, так как переводчики сохранили основную структуру и смысл оригинального термина.

2. Космическая станция «Герта» («黑塔»). Оригинальное название «黑塔» дословно переводится как «черная башня». Космическая станция «Герта» — это интерпретация, в которой вместо буквального перевода «черная башня» использована транскрипция имени персонажа Герта (黑塔). Герта — является персонажем в игре, член общества гениев, и в честь неё названа космическая станция. Перевод выполнен с применением транслитерации. Переводчики решили отойти от буквального перевода и использовать имя персонажа, так как оно имеет большее значение для сюжета. Перевод адекватен, так как сохраняет смысловое наполнение, и соответствует понятию эквивалентности.

3. Планета «Ярило-VI» (雅利洛-VI). Языковая единица «雅利洛» является фонетической транскрипцией слова «Ярило» (славянский бог солнца в мифологии). Перевод «Планета “Ярило-VI”» — представляет собой транслитерацию имени, что является стандартным методом перевода названий планет и географических объектов. «Ярило» было адаптировано для русского языка с сохранением оригинального звучания. Перевод адекватен и эквивалентен, использована транскрипция, так как имя планеты передано фонетически, сохраняя связь с оригиналом.

4. Лофу Сяньчжоу (仙舟罗浮). Оригинальное название «仙舟» переводится как «божественный корабль» или «корабль бессмертных» («仙» — «бессмертный», «舟» — «корабль»), «罗浮» — это название горы в Китае, связанной с даосизмом, которая символизирует божественные земли. Перевод «Лофу Сяньчжоу» выполнен с использованием транслитерации. Название

«Лофу» и «Сяньчжоу» передано фонетически, без попыток перевести их буквальный смысл. Альтернативным вариантом перевода является использование нескольких переводческих трансформаций, а именно калькирования и транслитерации, тогда «仙舟罗浮» можно было перевести как «Бессмертный корабль “Лофу”», чтобы сохранить оригинальный смысл. Можно сказать, что перевод лишь частично соответствует понятиям эквивалентности и адекватности.

5. Пенакония (匹诺康尼). Название планеты является вымышленным, не несет в себе культурного аспекта, заключенного в иероглифах. Соответственно, перевод «Пенакония» — выполнен с помощью транслитерации, как и большинство названий планет или вымышленных мест в играх. Перевод адекватен и эквивалентен.

6. Оригинальное название «翁法罗斯» транскрибируется как «wēng fǎ luósī» и представляет собой фонетическую адаптацию термина «Omphalos» («ὀμφαλός») из древнегреческого языка, который означает «пуп» или «центр». В греческой мифологии Омфалос — это камень в Дельфах, считавшийся центром мира. В русском переводе используется название «Амфореус», что является интерпретацией английского варианта «Amphoreus», возможно, с отсылкой к слову «амфора». Перевод выполнен с помощью транслитерации, однако произошла значительная адаптация названия, которая могла быть связана с желанием сохранить благозвучность и эстетичность для русскоязычных игроков.

В большинстве случаев для перевода локаций в игре использовались такие переводческие трансформации, как прямой перевод, транскрибирование и транслитерация. Переводы выполнены адекватно и эквивалентно, учитывая цель локализации — сохранение оригинальной атмосферы и мифологического контекста игры. Следовательно, основной переводческой стратегией при локализации названий локаций была выбрана форенизация.

На момент написания дипломной работы, «Honkai: Star Rail» включает в себя 67 уникальных персонажей, каждый из которых обладает своими способностями и индивидуальной историей. Получить одного из персонажей можно в специальных «прыжках» («群星跃迁»). В игре присутствует так называемая система гача — игровая механика, основанная на концепции капсульных игрушечных автоматов, популярной в Японии. В играх с системой гача игроки тратят внутриигровую или реальную валюту, чтобы случайным образом получить персонажей обычной или повышенной редкости, предметы или другие награды из специальных «прыжков».

Рассмотрим перевод имен некоторых персонажей повышенной редкости из региона Лофу Сяньчжоу, а именно, Цзин Юань (景元), Байлу (白露), Жуань

Мей (阮梅), Дань Хэн: Пожиратель Луны (丹恒饮月), Лоча (罗刹), Фу Сюань (符玄), Цзяоцю (椒丘) и Фэйсяо (飞霄):

1) Цзин Юань (景元) — опытный военачальник, известный своей мудростью, стратегическим умом и хладнокровием. Он возглавляет корабль Лофу Сяньчжоу и несет ответственность за безопасность этой огромной космической крепости. Цзин Юань воплощает идеал военачальника, описанный в «Искусстве войны» Сунь-цзы, благодаря своим стратегическим качествам, мудрости, способности управлять войсками и адаптироваться к обстоятельствам. Он проявляет глубокое понимание сил и слабостей, гибкость в принятии решений и моральную ответственность перед своим народом, что делает его примером успешного лидера и тактика. Хотя он и не славится своим боевым мастерством, но обладает мудростью и дальновидностью. Так первое появление Цзин Юаня происходит во время его игры в го против верховной провидицы Фу Сюань (符玄). Глава Комиссии по предсказаниям заявляет, что способна предвидеть 48 ходов генерала и его вопросы не смогут её отвлечь. Тем не менее, в итоге Цзин Юань всё же находит способ обмануть её и выиграть игру.

Имя героя имеет сходство с именем монарха из эпохи Цао периода Троецарствия, императора Вэй Юанди (元帝), также его внешность содержит отсылки к культуре Китая: золотой наплечник в форме Цзяоту, восточная блуза, изображение мифологического существа Няня. В бою Цзин Юань орудует китайским холодным оружием Гуань Дао. Гуань Дао — мощное военное оружие, созданное таким образом, чтобы совместить в себе преимущества меча, копья и боевого топора, требуя от воинов крепкого тела и продолжительной подготовки.

2) Разберем следующего героя из альянса Сяньчжоу. Байлу (白露, букв. Белая роса) персонаж пути изобилия, наносит электрический урон. Байлу — молодой и талантливый целитель, несмотря на её юный возраст, она обладает обширными знаниями в медицине и искусстве исцеления, известна как «Целительница-дракон» («衔药龙女», букв. Драконья дева с целебными травами). Байлу отличается своим жизнерадостным характером, энергией и оптимизмом, которые она передаёт окружающим. Героиня представляет собой воплощение традиционной китайской медицины, например, всем своим больным советует пить больше горячей воды («喝热水»).

3) Рассмотрим следующего уроженца Лофу Сяньчжоу — Жуань Мэй (阮梅). Героиня обращает внимание на то, что её имя нужно произносить с паузой. Скорее всего это связано с тем, что «阮梅» [ruǎnméi] созвучно с «软美» [ruǎnměi], что означает «мягкий», «обходительный». А героиня не хочет

казаться таковой, и всем старательно демонстрирует твердость своего характера.

Первая лексема ее имени «阮» обозначает жуань — традиционный струнный китайский инструмент. На этом инструменте играет Жуань Мэй во время анимации ультимативной способности. Иероглиф «梅» имеет несколько значений: дикая слива в китайской культуре символизирует стойкость, выносливость и чистоту, поскольку цветет в зимний холод, когда большинство других цветов не могут выжить. Отметим, что Жуань Мэй как раз использует ледяной урон как основную атаку. Так же «梅» обозначает «дождливый сезон», возможно, поэтому при помощи игры на жуань героиня призывает дождь.

4)Дань Хэн (丹恒饮月) — один из ключевых персонажей игры «Honkai: Star Rail», который является членом команды Звездного Экспресса. Он играет важную роль в сюжете игры и отличается сдержанным, уравновешенным характером, который скрывает глубину его прошлого и его истинную природу. Как оказывается по ходу сюжета, Дань Хэн — это воплощение древнего существа, известного как Пожиратель Луны (饮月). Его прошлое связано с расой видьядхаров (持明) — могущественных мифических существ, обладающих огромной силой и знанием. Приняв свою силу, Дань Хэн возвращает себе часть своего бывшего величия, но при этом осознает бремя и ответственность, связанные с его прошлым.

Имя «Дань Хэн» («丹恒») и титул «Пожиратель Луны» («饮月») требуют детального анализа с точки зрения их значения, символизма и выбора переводческих решений. Иероглиф «丹» традиционно означает «красный», «киноварь» и часто ассоциируется с философией даосизма, где «丹» также может означать «эликсир» (в частности, «эликсир бессмертия»). В даосизме это слово может символизировать бессмертие и вечную жизнь. 恒 переводится как «постоянный», «вечный», «неизменный». 恒 также часто используется в философии и поэзии для выражения идеи стойкости, неизменности, вечного существования. Имя персонажа «丹恒» (Дань Хэн) может быть интерпретировано как символ стойкости и постоянства. Сочетание «丹» и «恒» также может подразумевать мифологический или философский смысл, связанный с вечностью, устойчивостью или бессмертием.

Рассмотрим титул Дань Хэна — «饮月». В русской локализации «饮月» перевели как «Пожиратель луны» используя прямой перевод. Лексема «饮» переводится как «пить», «глотать». В контексте титула персонажа это слово может быть метафорой, указывающей на поглощение или обладание чем-то могущественным, символическим или мистическим. Титул «饮月» можно перевести как «Пьющий Луну». Перевод выполнен с использованием модуляции, так как вместо дословного «Пьющий Луну» был выбран более

мощный термин «Пожиратель Луны». Это делает титул более динамичным и усиливает впечатление силы и магической природы персонажа. Имя «丹恒» и прозвище «饮月» обладают глубоким символическим значением, связанным с идеями вечности, силы и магии. Перевод «Дань Хэн: Пожиратель Луны» адекватен и передает оригинальный смысл через модуляцию и транскрибирование, усиливая характер персонажа и его мифологический образ.

5) Лоча (罗刹), вероятно, связан с древними мифическими силами, что отражено как в его имени, так и в его действиях в игре. Гроб, который он носит с собой, может намекать на связь с потусторонним миром или смертью, что делает его образ еще более загадочным и пугающим. Несмотря на свой загадочный вид, Лоча демонстрирует спокойствие и уверенность, взаимодействуя с окружающими, но его истинные мотивы и намерения могут оставаться скрытыми.

Оригинальное имя «罗刹» — это отсылка к «ракшаса» (санскр. «rākṣasa») — мифологическим существам из индийской мифологии. Ракшасы — это демоны или злобные духи, пожирающие людей. Часто ракшасы изображаются как жестокие и могучие существа, наделенные магической силой и связанные с миром мертвых. В китайском языке «罗刹» является адаптацией этого термина, который также обозначает демонических существ или духов. Имя «罗刹» было транскрибировано на русский язык как «Лоча». Хотя имя Лоча не напрямую объясняет мифологические корни персонажа (ракшасов), выбранная транскрипция помогает сохранить оригинальное звучание, что делает перевод частично эквивалентным.

6) Фу Сюань (符玄) — провидица и советница, обладающая способностью предвидеть будущее. Она всегда действует рационально и на основе логики, что делает её роль важной для команды и мира игры. Благодаря своим способностям она стремится поддерживать порядок и защищать людей, предсказывая и предотвращая угрозы.

Первый иероглиф ее имени «符» переводится как «символ», «знак», «талисман» или «заклинание». В китайской культуре и мифологии «符» может означать магические символы, использующиеся для защиты или предсказаний, что соответствует способности Фу Сюань предвидеть будущее. Лексема «玄» переводится как «тайный», «мистический», «глубокий». Этот иероглиф также может указывать на духовные или философские понятия, связанные с даосизмом и мудростью, что подчеркивает её глубокие знания и способность видеть будущее.

Имя Фу Сюань (符玄) [fú xuán] созвучно с именем китайского философа эпохи Шести Династий, периода Троецарствия Фу Сюанем (傅玄) [fù xuán]. Возможно, это не случайное совпадение, а дань уважения исторической фигуре.

Фу Сюань был не только чиновником, но и выдающимся поэтом и философом своего времени. Биографы описывают его как человека с незаурядными способностями и литературным талантом, проявившимися еще в детстве. Работы Фу Сюаня содержали философские размышления о жизни, судьбе и природе вещей, а имя ученого мужа стало символом мудрости и глубокой философской мысли. Таким образом, созвучие имени персонажа Фу Сюань с исторической персоналией добавляет глубины данному образу [24].

Транскрипция имени является адекватной: перевод сохраняет оригинальное звучание имени и соответствует практике передачи китайских имен на русский язык.

7) Цзяоцю (椒丘) — это персонаж из лисьего народа с корабля Яоцин Сяньчжоу, который является целителем и алхимиком, обладающим как глубокими знаниями медицины, так и уникальным характером. В какой-то момент Цзяоцю перестал заниматься медициной из-за разбитого сердца, что подчеркивает его эмоциональную уязвимость и личные переживания. Однако позже он вернулся к науке ради благородной цели — вылечить генерала Фэйсяо (飞霄), известную как Соколиная Мощь (天击将军). Цзяоцю, помимо того, что является выдающимся целителем, также обладает большой страстью к кулинарии. Цзяоцю видит в приготовлении пищи не просто искусство, а форму медицины. Данный подход к исцелению болезней уникален — герой использует еду в качестве лечебного средства, связывая алхимию с кулинарией.

Иероглиф «椒» означает «перец» или «специи». Перец ассоциируется с острой пищей и специями, которые играют важную роль в его кулинарии и алхимии. В китайской медицине специи, особенно острые, часто используются для согревания организма и улучшения обмена веществ. А второй иероглиф «丘» переводится как «холм» или «возвышенность». Холм символизирует стабильность и устойчивость. В контексте Цзяоцю это может указывать на его глубокие знания и опыт в области кулинарии и медицины. Имя может переводиться как «Перцовый холм» или «Холм специй». Выбранный вариант перевода имени «Цзяоцю» («椒丘»), если речь идет о переводе для русскоязычной аудитории, передан через транскрипцию, сохраняя оригинальный фонетический рисунок.

8) Фэйсяо (飞霄), известная как Соколиная Мощь с планеты Яоцин Сяньчжоу, является одной из семи генералов-арбитров Небесной Дуги (天击将军) — элитных воинов, которые защищают свой мир и поддерживают порядок. Фэйсяо владеет множеством боевых искусств, а её тело стало превосходным оружием. Героиня известна своей прямолинейностью, независимостью и готовностью сражаться за правду: среди воинов и жителей генерала считают непревзойденным бойцом.

Проанализируем перевод имени героини. Первая часть имени «飞» означает «летать», «полет», что символизирует свободу, скорость и возвышенность. Вторая часть имени «霄» — «небо» или «небеса» добавляет идею возвышенности и значимости, подчеркивая её связь с небесными силами и её высокое положение как генерала. Имя «Фэйсяо» («飞霄») также можно перевести как «Летящая в небеса» или «Парящая в небесах», что подчеркивает её возвышенную природу, боевые навыки и статус генерала. Имя в данном случае передано через транскрипцию, что сохраняет оригинальное звучание, но его смысл может остаться неочевидным для тех, кто не знаком с китайским языком.

Перевод имен персонажей в игре «Honkai: Star Rail» использует сочетание различных переводческих трансформаций, среди которых доминируют транскрипция при переводе имен и калькирование при переводе титулов. Основная стратегия перевода — форенизации, то есть сохранение культурных элементов через транскрипцию.

Игра регулярно обновляется, и на данный момент в ней проведено уже более 30 крупных событий (как временных, так и постоянных), каждый из которых добавляет новые элементы в сюжет и расширяет игровой мир.

В заключение можно отметить, что «Honkai: Star Rail» является ярким примером успешного сочетания жанровой традиции JRPG и уникальных элементов научной фантастики и мифологии. Игра не только завоевала популярность благодаря продуманному геймплею и глубокому сюжету, но и продемонстрировала важность качественной локализации, которая учитывает особенности культурного контекста и целевой аудитории. Использование технологий машинного перевода и участие профессиональных переводчиков обеспечили доступность игры для русскоязычной аудитории.

2.2 Специфика перевода внутриигрового термина «эйдолон»

«Эйдолоны» («星魂») в «Honkai: Star Rail» представляют собой особые усиления для игровых персонажей, которые можно получить в ходе игры, чаще всего через систему гача. Каждый персонаж имеет шесть уровней «эйдолонов», и каждый уровень предоставляет дополнительную способность или улучшение уже существующих навыков.

В данном случае, для термина «эйдолон» («星魂») применена стратегия доместикации с использованием переводческой трансформации конкретизации. Вместо буквальной транскрипции «синхунь» или кальки «звездная душа», был выбран функциональный аналог из древнегреческой культуры — «эйдолон», что лучше воспринимается западной аудиторией. Эйдолон (от др.-греч. εἶδωλον,

«образ», «призрак») в греческой мифологии обозначает образ или дух, что перекликается с идеей усиления души персонажа. Такой подход делает термин понятным и близким западным игрокам, сохраняя при этом глубину оригинального смысла.

Световой конус («光锥») — это экипируемый предмет, усиливающий боевые характеристики персонажа. Эти конусы выполняют функцию, аналогичную оружию в других RPG-играх. В мире игры же световые конусы представляют собой овеществлённые воспоминания, которые сохранились в мире после определённых событий или действий. Они заключают в себе фрагменты опыта или силы персонажа.

Термин «Световой конус» («光锥») в игре «Honkai: Star Rail» является примером кальки, то есть дословного перевода, когда сохраняется структура и смысл оригинала. «Световой конус» — это прямой перевод китайского термина, где «光» означает «свет», а 锥 — «конус». Световой конус — это научный термин, который используется в физике для описания области в пространстве-времени, в которой свет распространяется от определённой точки. Световой конус определяет границы того, что может быть причинно связано с данным событием в будущем или прошлом [31]. Этот термин считается удачным переводом, поскольку он точно передает концепцию овеществления воспоминаний и опыта в игровом мире и соответствует игровому контексту. Более того, «световой конус» используется в технических и научных словарях. Это добавляет глубины и делает термин устойчивым и понятным для широкой аудитории.

Рассмотрим локализацию эйдолонов Цзин Юаня (景元):

1. Первый эйдолон: «星流霆击碎昆冈» (букв. «Звездные потоки грома сокрушают Куньлунь») перевели на русский как «Взмах крушит скалы». Эйдолон имеет поэтический и символический характер, который можно интерпретировать следующим образом: «звездные потоки грома» (星流霆击) изображают мощное, разрушительное природное явление, ассоциирующееся с силой и внезапностью, что может символизировать неизбежность и мощь судьбы или какого-то великого события. Куньлунь (昆冈) — мифическая гора в китайской культуре, представляющая собой центр мира и обитель бессмертных. Гора олицетворяет незыблемость, древнюю силу и устойчивость. Эйдолон может означать разрушение чего-то древнего и могущественного под воздействием непреодолимой силы, как символ победы новой мощи над старой, разрушение преграды или крушение того, что казалось несокрушимым. В русской локализации этот смысл был утерян. Английская локализация «Slash, Seas Split» («разящий удар, раскалывающий моря») передает мощь и

решительность действия, но перевод практически полностью потерял оригинальный смысл.

2. Второй эйдолон: «戎戈动地开天阵» перевели на русский язык как «фаланга заслоняет солнце», а на английский «Swing, Skies Squashed» («Замах, и небеса сокрушены»). Более точным и корректным будет перевести «戎戈动地开天阵» как «Военные клинки сотрясают землю, разворачивая небесный порядок». Перевод подчеркивает военную мощь, создавая образ грандиозного боевого действия, способного повлиять на землю и небо, возможно, символизируя начало великой битвы или формирование мощной армии, а так же сокрушение старого и возвышение нового.

3. Третий эйдолон: «移锋惊电冲霄汉» (букв. «смена клинка, как молния, прорывающая небеса») в русском варианте звучит как «удар рассекает свет». Цзин Юань по сюжету игры может призывать могущественного духа, Повелителя молний, который и наносит этот сокрушительный удар. При переводе теряется связь с молниями. Стоит также отметить, что английский перевод, который зачастую был взят за основу при локализации, «Strike, Suns Subdued» («удар, подчиняющий солнце») не соответствует требованиям адекватности и эквивалентности.

4. Четвертый эйдолон: китайское выражение «刃卷横云落玉沙» предлагаем перевести как «лезвие скользит, рассеивая облака, из которых падает снег». В этом переводе «玉沙» указывает на снег, который может быть описан как «нефритовый песок» в метафорическом смысле, подчеркивая его чистоту и изысканность. В самой игре был представлен перевод «Клинок роняет звёзды», что очевидно, переводилось с английской версии «Spin, Stars Sieged» («Вихрь, звезды осажжены»). В обоих вариантах перевода был утерян тонкий смысл и поэтичность оригинала.

5. Пятый эйдолон: фраза «百战弃躯轻死生» может быть переведена как: «после сотни битв жертвенное тело (тело, принесенное в жертву во имя цели), презирает и жизнь, и смерть». Фраза выражает идею воина или человека, который, пройдя через многочисленные сражения, больше не боится смерти и готов пожертвовать своей жизнью ради великого дела или цели. Эйдолон передает дух самоотверженности и стойкости Цзин Юаня. В русском варианте перевода — «опыт побеждает смерть», применена модуляция — переводческая стратегия, при которой происходит изменение перспективы или точки зрения, но при этом сохраняется общий смысл. Сам перевод вполне соответствует понятиям адекватности и эквивалентности. Отметим, что англоязычные локализаторы предложили перевод — «Stride, Spoils Seized» («шагай, трофеи взяты»), данный перевод не эквивалентен и тем более, неадекватен.

6. Шестой эйдолон: перевод китайской фразы «威灵有应破敌讎» (букв. «могущество духа откликнется и сокрушит врагов») «Слава поражает врагов» в достаточной степени передает смысл оригинала. Английский же вариант «Sweep, Souls Slain» («взмах — души повержены») полностью искажает оригинальный смысл.

В процессе локализации эйдолонов из китайского оригинала на русский и английский языки были допущены значительные отклонения от изначального смысла и поэтичности текста. Русский перевод эйдолонов понес значительные потери смысла, утратил поэтичность и символизм оригинальных китайских фраз. В ряде случаев переводчики сместили акценты, упростив или изменив исходный образ, как, например, в случае с «Взмах крушит скалы» или «Клинок роняет звёзды», что лишило переводы тонкости и глубины, характерных для оригинала. Тем не менее, стоит отметить, что русский перевод с китайского языка на русский произведен без использования английского как промежуточного, поэтому в русской локализации стало возможным сохранить смыслы оригинала, утраченные в англоязычной локализации игры.

Так же во всех строках английской локализации сохраняется аллитерация — повторение начальных согласных звуков (S), что создает ритмическую и поэтическую структуру. Это позволяет передать динамику и мощь, которая характерна для атак Цзин Юаня.

Сигнатурный (персональный) «световой конус» Цзин Юаня — «拂晓之前» (букв. «перед рассветом»), а конкретно его перевод является примером того, что разработчики исправляют ошибки, допущенные при локализации игры. Изначально световой конус перевели, как «До заката», что в корне меняет значение выражения. В версии игры 1.2 перевод изменили на корректный «До рассвета», выполненный при помощи прямого перевода.

Отрывок воспоминания данного конуса описывает диалог между генералом Цзин Юанем и его подчиненным, который просит генерала быть осторожным в своих действиях, ссылаясь на то, как история может оценить его поступки в будущем. Генерал Цзин Юань, однако, не слишком обеспокоен мнением истории: «历史自然会有判断，但我对历史的结论无甚兴趣。」 (перевод. «У истории своё собственное суждение о моём наследии, и оно меня не волнует»). Герой демонстрирует безразличие к будущим оценкам его поступков, полагаясь на собственные решения, осознает, что исход его действий может привести либо к триумфу, либо к провалу, но принимает это с философским спокойствием, понимая, что жизнь продолжается независимо от результатов. Это отсылает нас к даосизму и принципу невмешательства (无为). Птица, в оригинале (雀) воробей, который спрыгнул с его плеча, символизирует мудрость принятого генералом решения. Воробьи всегда сопровождают

генерала, прячась в его волосах. В данном случае применена переводческая трансформация генерализация, так как воробей был обобщен до птицы, что привело к потере некоторых смыслов.

В локализации «Honkai: Star Rail» есть ошибки, которые влияют на игровой процесс и игровой опыт пользователей. Так, например, игроки на официальном форуме разработчиков упоминают проблему с переводом достижения «Четвертая фаза». Из-за неправильного перевода условий для получения достижения множество игроков столкнулись с невозможностью выполнения этого задания. Игроки отмечают, что достаточно часто им приходится переключаться на китайскую или английскую версию игры, чтобы окончательно разобраться в игровом описании [33].

Переводческие ошибки, вызванные использованием машинного перевода и ИИ, могут негативно сказаться на восприятии игры и её популярности на русскоязычном рынке. Однако, при правильном подходе к локализации, включающем тщательную пост-редактуру, тестирование, сотрудничество с разработчиками и погружение переводчиков в игровой «лор», этих ошибок можно избежать, что обеспечит высокое качество перевода и позитивный игровой опыт.

Выводы по Второй главе:

1) В ходе рассмотрения перевода имен собственных, локаций, путей и типов урона в игре «Honkai: Star rail» было выявлено, что у команды локализаторов нет четкой переводческой стратегии. Тем не менее, в ходе анализа перевода внутриигровой терминологии, таких как пути, типы урона и локации, установлено, что основным подходом был выбран прямой перевод (калькирование) и транскрибирование. Данные стратегии позволили сохранить философские и научные аспекты оригинальных китайских терминов. Перевод путей персонажей, например, полностью соответствует оригиналу и передаёт смысловые и функциональные элементы, что делает его адекватным и эквивалентным. В локализации локаций были использованы как транслитерация (например, планета Ярило-VI), так и калькирование, что обеспечило баланс между сохранением оригинального культурного контекста и удобством для русскоязычных игроков.

2) Перевод собственных имён персонажей также базировался на стратегии форенизации с использованием транскрибирования и калькирования. В переводе имён собственных персонажей из региона Лофу Сяньчжоу, таких как Цзин Юань (景元), Байлу (白露), Жуань Мэй (阮梅) и других, основным методом была использована транскрипция. Это позволило сохранить оригинальное звучание имён и их культурную аутентичность. Транскрипция

обеспечивает точность в передаче имен, но, в ряде случаев, она не передаёт культурный и символический контекст, заложенный в китайских иероглифах.

3) Специфика перевода терминов, таких как «Эйдолон» (星魂) и «Световой конус» (光锥), демонстрирует применение как доместикации, так и форенизации. «Эйдолон» — пример доместикации через функциональный аналог, взятый из древнегреческой культуры, что облегчает восприятие для западной аудитории. В то время как «Световой конус» был переведён методом кальки, что сохранило точность термина и его научный контекст, делая перевод устойчивым и адекватным в игровом мире.

В локализации эйдолонов и сигнатурных световых конусов были выявлены различные трансформации, такие как модуляция, опущение, двойная трансформация, конкретизация и опосредованный перевод (через английский). При локализации эйдолонов и сигнатурных световых конусов применялись различные переводческие трансформации, такие как: Модуляция: Изменение угла восприятия фразы. Например, китайская фраза «星流霆击碎昆冈» (букв. «Звездные потоки грома сокрушают Куньлунь») была упрощена до «Взмах крушит скалы» (перевод изменил смысл). Опущение: Пример — перевод фразы «掌间乾坤便通玄» (букв. «Между ладонями раскроются тайны вселенной») как «Загадочное чудо», что лишило фразу философской глубины (пропуск сложных понятий 乾 и 坤). Конкретизация: Перевод «饮月» как «Пожиратель луны» вместо буквального «Пьющий Луну» усиливает образ персонажа, делая его более устрашающим. Двойная трансформация: Пример — перевод фразы «肘后备急除外障» (букв. «Наготове средство для устранения внешних преград») через английский как «Изгнание зла», что значительно упрощает оригинальный смысл и философскую суть. Опосредованный перевод: Перевод через английский язык, как в случае с термином «Evil Excision» (английская версия), который в русском варианте стал «Изгнание зла», что отличается от оригинала как по содержанию, так и по смыслу.

Эквивалентность при локализации эйдолонов сохраняется на высоком уровне, но при передаче поэтических и культурных элементов оригинального текста не всегда соответствует понятию эквивалентности. Русская локализация стремится к адекватности, несмотря на потери в нюансах, связанных с мифологией и культурными отсылками. Общая оценка локализации эйдолонов показывает, что, хотя переводчики использовали стратегию доместикации, упрощая китайские реалии для русскоязычных игроков, в некоторых случаях применялась форенизация для сохранения оригинальных терминов и структуры.

ГЛАВА 3. ВНУТРИИГРОВАЯ ЛИТЕРАТУРА КИТАЙСКОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «HONKAI: STAR RAIL»: СПЕЦИФИКА ПЕРЕВОДА НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Внутриигровая литература включает книги, записи и другие тексты, созданные в рамках игровой вселенной. Данные материалы, хотя и не обязательные для прохождения, значительно обогащают игровой мир, раскрывая его историю, культуру и философию через альтернативные повествовательные формы.

Художественная ценность таких текстов многогранна: они углубляют историю игровой вселенной, создают атмосферу через уникальную стилистику (например, архаичный язык хроник или поэтические метафоры), раскрывают персонажей через их письма.

В «Honkai: Star Rail» внутриигровая литература особенно разнообразна — от научных отчетов до эпических поэм. На данный момент в игре представлено 298 книг, которые можно найти на различных локациях. Подобное разнообразие превращает игру в сложную нарративную систему, где каждый текст становится важной частью общего художественного полотна, а перевод — профессиональным вызовом для команды локализаторов.

3.1 «Комментарии к поэме “Ода о небесной дуге”»: специфика перевода внутриигровой литературы на русский язык

Книга «Ода Небесной Дуге» представляет собой эпическое произведение, воспевающее историю, мифологию и героизм жителей Сяньчжоу. Книга охватывает масштабный временной период, начиная с мифологических эпох, когда были созданы первые цивилизации, и заканчивая событиями космической эпохи. Упоминаются древние империи, объединение планет и войны с иноземными расами.

Поэма совмещает элементы фантастики, мифологии и поэтики, создавая богатую картину прошлого и настоящего Сяньчжоу, переплетённого с космическими войнами, взаимодействиями с другими расами и внутренними конфликтами.

Центральное место занимает фигура Небесной Дуги (帝弓), героя, чьи подвиги против иноземных захватчиков и монстров возвели его в ранг легенды.

Текст представляет собой эпическую поэму, выполненную в жанре оды, а именно «гэсин» («歌行体»). Гэсин — лирический жанр «юэфу», популярный в дотанскую эпоху. Данный стиль отличался свободной мелодичностью тонов и разнообразной длиной строк, став предшественником пяти- и семисловных

стихотворных форм [2]. Этот жанр сочетает свободный ритм, элементы дидактики и патетические обращения. Кроме того, в книге имеются редакторские заметки, объясняющие исторические, культурные и мифологические аспекты для более глубокого понимания текста.

Анализ перевода произведения «Комментарии к поэме “Ода о Небесной Дуге”» с китайского на русский язык показывает интересный пример перевода историко-мифологического текста, насыщенного символикой и культурными реалиями (полный вариант перевода поэмы см. Приложение А). Рассмотрим несколько наиболее примечательных моментов и переводческие трансформации, которые были использованы в первом разделе данной книги.

1) «君不见昔时苍城皆琅玕，凶星啗噬蚀不销。 / 君不见昔时圆峤满碧瑰，经星锈涩路迢迢。 / 君不见昔时岱舆具沙棠，坠若流火似焚膏。」 [37].

«Не видели вы Цанчэн, полный Ланганя, планетой разумного зла поглощённый, до скончания времён твёрдо стоявший. / Не видели вы Юаньцяо, Бигуем покрытый, плывущий путём невозврата к гибнущим звёздам, алым цветом горящим. / Не видели вы Дайюй, Шатаном зеленеющий, нисходящий стремительным пламенем, масляной лампой палящий» [13].

«Разве ты не видел, что в древние времена Цанчэн весь был из Ланганя, но зловещая звезда грызла и разъедала его, пока не уничтожила?»¹ / Разве ты не видел, что некогда Юаньцяо был полон Бигуя, и проходил по звёздной дороге, длинной, как вечность, ржавой и трудной? / Разве ты не видел, что в прошлом Дайюй был покрыт Шатаном, но пал, как огненная река, подобная горящему маслу?»

Стоит отметить, что в перевод на русский язык присутствуют некоторые смысловые неточности. Так, например, оригинальная строчка «君不见昔时苍城皆琅玕，凶星啗噬蚀不销» [37] (букв. «Разве ты не видел, что в древние времена Цанчэн весь был из Ланганя, но зловещая звезда грызла и разъедала его, пока не уничтожила?») была переведена, как «Не видели вы Цанчэн, полный Ланганя, планетой разумного зла поглощённый, до скончания времён твёрдо стоявший» [13]. Оригинал описывает гибель Цанчэна под воздействием зловещей звезды. В переводе же представлено значение — «планета разумного зла», что представляет собой семантическое опущение через прием модуляции.

Продолжим рассмотрение перевода безэквивалентной лексики. Локализатор использовал транслитерацию для передачи названий мифических деревьев («琅玕» — «Лангань», «碧瑰» — «Бигуй», «沙棠» — «Шатан»), сохранив китайскую символику. При этом были добавлены описательные

¹ Здесь и далее перевод выполнен автором дипломной работы — Чарочкиной В.Ю.

элементы, такие как «полный Ланганя» и «Бигуем покрытый», которые помогают сохранению поэтичности в тексте перевода.

Смысл отдельных строк был расширен и интерпретирован для придания тексту большей поэтичности. Например, строка «墜若流火似焚膏» (букв. «падал, словно огненная река, подобная горящему маслу») в переводе был предложен вариант «нисходящий стремительным пламенем, масляной лампой палящий». Такое решение делает текст более выразительным, но при этом отходит от буквального значения оригинала. Это пример лексической трансформации, основанной на модуляции, когда точное значение заменяется более художественным, что способствует восприятию текста русскоязычной аудиторией.

2) «时茫茫鸿蒙初启曙，渺渺大荒见滥觞。 / 四塞龙虎相吞剥，中固万乘举戈肇。 / 帝尊明断纳诸侯，金人收兵灭帷灯。」 [37].

«В начале, когда был ещё молод мир, наши предки явились в пустошь звенящую. / Там бились народы среди крепостей, там высились армий знамёна, гордо висящие. / Мудрый правитель господ усмирил, войском ауруматов заглушил ложь кричащую» [13].

«Когда в бескрайнем хаосе впервые появился рассвет, из необъятной пустоши забил источник всего сущего. / Со всех сторон драконы и тигры рвали друг друга, а в центральных горах тысячи колесниц подняли боевые знамена. / Великий владыка мудро принял вассалов, он собрал оружие с помощью золотых людей (ауруматов) и погасил шатровые огни».

Следует отметить, что перевод в некоторых моментах искажает оригинальный смысл и значительно упрощает поэтический стиль оригинала. Например, «时茫茫鸿蒙初启曙，渺渺大荒见滥觞» (букв. «Когда в бескрайнем хаосе впервые появился рассвет, из необъятной пустоши забил источник всего сущего») перевели, как «В начале, когда был ещё молод мир, наши предки явились в пустошь звенящую». Это пример лексической трансформации, прием опущения, конкретно в этом отрывке отсутствуют космогонические образы хаоса и зарождения мироздания. К приему добавления мы отнесем присутствие лексемы «предок», которая отсутствует в оригинале.

Оригинальная китайская строка «帝尊明断纳诸侯，金人收兵灭帷灯» (букв. «Великий владыка мудро принял вассалов, он собрал оружие с помощью золотых людей (ауруматов) и погасил шатровые огни») была переведена на русский, как «Мудрый правитель господ усмирил, войском ауруматов заглушил ложь кричащую». В оригинале «纳诸侯» (букв. «принял вассалов») подчёркивает дипломатический акт — подчинение вассалов «мудрому правлению» владыки. В переводе акцент смещён на агрессивный подтекст: «господ усмирил» при помощи приёма модуляции, который является не вполне

удачным. Далее, оригинал ограничивается описанием действий: «灭帷灯» (букв. «погасил шатровые огни»), что является символом окончания войны или подавления конфликтов. В переводе же через прием дополнения переводчики вносят не адекватный перевод как «заглушил ложь кричащую», который отсутствует в исходном тексте.

Данный перевод нельзя назвать ни адекватным, ни эквивалентным. Очевидно использование опосредованного перевода с английского языка, что и ведет к потере адекватности и эквивалентности.

Оригинальная лексема «金人» (букв. «золотой человек») в русском варианте перевели как «ауруматон». Это явный пример опосредованного перевода с английской версии «Aurumaton». Во вселенной «Honkai: Star Rail» цивилизация Сяньчжоу демонстрирует высокий уровень технологий. «金人» — это автоматизированные роботы, использовавшиеся альянсом Сяньчжоу в военных целях. Можно сказать, что слово ауруматон создано переводчиками или локализаторами как квазинаучный термин. Оно состоит из: «ауру» — намёк на золото (от лат. *aurum*). «-матон» — от греч. *automatons*, означающего «самодвижущийся»). Введение термина «ауруматон» является лексико-семантической заменой, а именно конкретизацией, направленной на добавление научно-фантастического оттенка. Более близкий к оригиналу перевод мог бы звучать как: «золотые люди» или «золотые стражи».

3) «仙使接翼青天蔽，更击复更思穹桑。 / 但得楼船渡深空，贯星翱翔谒药王。» [37].

«Вдруг раса богов закрыла собой небеса, хлынули из Мулдрасиля чудовища страшные. / Двинулись в глуби дредноуты, крейсера. Отправлены в Санктус Медикус были посланники, зоны пересекавшие. » [13].

«Божественные посланники распростёрли крылья, закрыв собой небеса. Они сражались и затем снова вспоминали о Небесном древе. / Когда корабли пересекали глубокий космос, они летели среди звёзд, чтобы предстать перед Повелителем Лекарств».

В данном случае китайское «楼船» (букв. «башенные корабли» или корабли с многоуровневыми палубами) в переводе передано как «дредноуты, крейсера». В данном контексте переводчиками представлена замена оригинальной лексемы на термин из западного военно-морского флота, что не отражает архитектурные особенности оригинала. В данном случае применен прием конкретизации, то есть замены более широкого понятия на более узкое.

В оригинале речь идет лишь о полёте кораблей и их прибытии к Повелителю Лекарств. Перевод через прием добавления указывает на вспомогательное, добавочное значение: «посланники» и «зоны пересекавшие».

Эти элементы отсутствуют в оригинале и вводят новый слой интерпретации, делая текст более отвлечённым и символическим.

Оригинальное «药王» (букв. «Повелитель Лекарств») в русском варианте переведено как «Санктус Медикус», очевидна аналогия с английского языка — «Sanctus medicus». Sanctus Medicus — это латинское выражение, которое дословно переводится как «Святой Врач» или «Святой Целитель». Эта замена значительно меняет контекст, придавая тексту иную культурную окраску и опираясь на опосредованный перевод через западные концепции.

Оригинальная реалия «穹桑» буквально переводится как «Небесный Тутовник». Замена «穹桑» на «Мулдрасиль» в переводе явно указывает на опосредованное заимствование из англоязычного текста, где китайский мифологический образ был адаптирован через призму западной мифологии.

Включение в текст «Мулдрасиль» является явной отсылкой к скандинавскому мировому древу «Иггдрасиль». Данный прием конкретизации при переводе переносит мифологический контекст в европейскую традицию, что серьёзно искажает культурное происхождение образа. Такое решение можно рассматривать как попытку сделать текст более понятным для западной или глобальной аудитории, знакомой со скандинавской мифологией, что является показателем доместикации как стратегии перевода. Однако данная стратегия способствует утрате оригиналом его аутентичности и культурной специфики. Предложим более точный перевод, который сохраняет китайский контекст: «Из небесного древа хлынули чудовища...». Или при помощи транскрибирования, как «Из Цюнсана хлынули чудовища...». В данном контексте становится очевидным, что опосредованный перевод приводит к искажению оригинальной семантики.

Так же интересным элементом русскоязычного варианта перевода поэмы является перевод термина «раса богов» («仙使» — буквально. «Божественные Посланники»). «Божественные Посланники» подразумевает конкретную группу высокоразвитых существ, выполняющих волю богов или бессмертных, и не указывает на целую «расу».

В переводе термин заменён на «раса богов», что значительно меняет смысл: переводческая трансформация генерализация расширяет контекст, но уводит текст от исходной концепции, что снижает эквивалентность перевода. Данный термин следовало бы перевести как: «Божественные посланники распростёрли крылья, заслонив небо...». Такой вариант сохраняет значение термина и подчеркивает действие конкретных существ, а не целой «расы».

1) «君子磊磊驾玄兔，君子落落驭金乌。/ 缘见无根飘零火，未知岁阳是流毒。」 [37].

«В великом числе сяньчжоуцы Угрюмого зайца вели, в одиночестве полном на Вране златом они двигались вдаль. / По воле судьбы они встретили блудное пламя, но подлость, подстроенную хелиоби, в том свете никто не узнал» [13].

«Благородный муж горделиво запряг Чёрного Кролика (обр. луна), благородный муж откровенно держит в упряжках Золотого Ворона (обр. солнце). / Внезапно появляется бескорневой рассеивающийся огонь, неизвестно, является ли этот свет разрушающим ядом».

Рассмотрим оригинальное предложение «君子磊磊驾玄兔，君子落落驭金乌» (букв. *Благородный муж горделиво запряг Чёрного Кролика (обр. луна), благородный муж откровенно держит в упряжках Золотого Ворона (обр. солнце)*). В переводе данная строка была переведена следующим образом «В великом числе сяньчжоуцы Угрюмого зайца вели, в одиночестве полном на Вране златом они двигались вдаль».

В оригинале упоминается «君子», что переводится как «благородный муж» — индивидуальный образ, подчёркивающий добродетель и величие. В переводе вместо индивидуального героя вводится коллективный субъект — «сяньчжоуцы». Данная трансформация смещает акцент с личностного масштаба на общий, коллективный. Нельзя сказать, что данный перевод является примером какой-либо переводческой трансформации. Была попытка конкретизации или модуляции, но в итоге произошло лишь искажение семантики оригинала. Таким образом, можно говорить о некачественном переводе.

Обратим внимание на перевод некоторых лексем в данном отрывке: «玄兔» (букв. «Чёрный Кролик») — китайский символ Луны, в переводе превращён в «Угрюмого зайца», а «金乌» (букв. «Золотой Ворон») — китайский символ Солнца, был переведен следующим образом «Врана златого». В данном отрывке применено калькирование, из-за чего было упущено символическое значение данных выражений. Перевод вводит новые образы: «в великом числе», «в одиночестве полном», которые не отражены в оригинале. Эти добавления изменяют восприятие текста, добавляя элементы драматизма и социального контекста.

Китайская оригинальная строка «缘见无根飘零火，未知岁阳是流毒» (букв. «Внезапно появляется бескорневой рассеивающийся огонь, неизвестно, является ли этот свет разрушающим ядом») переведена как «По воле судьбы они встретили блудное пламя, но подлость, подстроенную хелиоби, в том свете никто не узнал». В переводе появляется сюжетный элемент: «подлость, подстроенная хелиоби», который отсутствует в оригинале. Хелиоби (англ. Heliobi) — это термин, относящийся к одному из элементов истории игры

Honkai: Star Rail, связанному с цивилизацией Сяньчжоу. Хелиоби — это энергетические формы жизни, связанные с видом Heliobus из семейства Духовных Сущностей. Они принадлежат к категории Космических Духов и отличаются аморфной природой [32].

Рассмотрим пример модуляции. Оригинал сосредоточен на вопросе природы огня: «未知岁阳是流毒» («является ли этот свет ядом»). В переводе этот момент интерпретируется как неспособность обнаружить обман («в том свете никто не узнал»), что меняет направление мысли автора. Перевод усиливает поэтический стиль через использование словосочетаний вроде «по воле судьбы» и «подлость подстроенную», которые отсутствуют в оригинале. Это делает текст более художественным, но менее точным.

2) «一鼓而擒精灵火, 封妖緘异养舟车。」 [37].

«Хватая руками фазовое пламя, мы запечатали демона. Путём своего становленья идти сяньчжоуский народ продолжал.» [13].

«С одного удара захватывает дух огня, запечатывает нечистую силу, чтобы питать корабли».

Заключительные оригинальные строки «一鼓而擒精灵火, 封妖緘异养舟车» (букв. «С одного удара захватывает дух огня, запечатывает нечистую силу, чтобы питать корабли») переведены как «Хватая руками фазовое пламя, мы запечатали демона. Путём своего становленья идти сяньчжоуский народ продолжал».

В оригинале подчёркивается мистическая природа огня «精灵火» (букв. «огненный дух», «дух огня»), ассоциируемого с духами. Перевод же использует термин «фазовое пламя», добавляя научно-фантастический оттенок, который, конечно, подходит к сеттингу (общее описание мира, в котором разворачиваются события произведения) игры, но уводит от магического контекста оригинала. Фазовый переход — это физическое явление, при котором система из большого числа частиц изменяет своё состояние (или фазу) при определённых условиях, таких как температура, давление или плотность [19].

В оригинале речь идёт о питании кораблей («养舟车»), подчёркивающим технический или утилитарный аспект использования захваченной энергии. В переводе добавляется философский подтекст о развитии народа Сяньчжоу, который имеет место быть. Тогда более точно можно перевести как «Поддерживать корабль Чжоу».

Далее рассмотрим переводческие трансформации, применённые в третьей части внутриигрового произведения «Комментарии к поэме “Ода Небесной Дуге”». Это произведение представляет собой дополнение к поэтическому тексту, содержащее разъяснения и уточнения, необходимые для глубокого понимания культурных, мифологических и исторических отсылок. Особое

внимание будет уделено наиболее примечательным моментам перевода, связанным с адаптацией сложных терминов, метафор и символов, которые требуют от переводчика не только языковой гибкости, но и знания контекста.

1) «君子乾乾驱冰蟾，君子惕惕策六龙。 / 衔舳迢迢几斗转，魁元惶恐领天槿。» [37].

«Сяньчжоуцы вели Ледяную жабу в большом окрылении, Шестёрку драконов двигали вдаль с великим усердием. / Сквозь пространство и время флот проплывал могучий и скромно корабль до Мачты Небес принимал вознесение» [13].

«Благородный муж без устали погонял ледяную жабу (обр. луна), благородный муж томится в тревоге, погоняя кнутом шестерку драконов (обр. солнце). / До нескорой отправки кораблей почти время пролетело незаметно, лучший из них (корабль) в трепете получил небесное древко».

Перевод строки «君子乾乾驱冰蟾，君子惕惕策六龙» (букв. Благородный муж без устали погонял ледяную жабу (обр. луна), благородный муж томится в тревоге, погоняя кнутом шестерку драконов (обр. солнце)) на русский язык демонстрирует несколько переводческих трансформаций, которые изменяют как форму, так и содержание оригинального текста. Так, в русском переводе был предложен вариант «Сяньчжоуцы вели Ледяную жабу в большом окрылении, Шестёрку драконов двигали вдаль с великим усердием».

В представлениях жителей Древней империи Сяньчжоу луна ассоциировалась с ледяной жабой («冰蟾»), а солнце — с шестью драконами («六龙»). Эти метафоры имеют важное значение в контексте путешествия Небесной Дуги через галактику, что также упущено в русской адаптации. Использование калькирования при переводе этих образов без дополнительных пояснений лишает читателя ключевой символики, которая придаёт глубину оригинальному тексту.

Перевод лексемы «惕惕» (букв. «в тревоге» или «с настороженностью») как «с великим усердием» представляет собой пример модуляции, так как акцент в переводе смещается с тревоги и настороженности на активное усердие и стремление. Это изменяет эмоциональный оттенок оригинала, но сохраняет общий смысл. Оригинальное выражение «乾乾驱» (букв. без устали погонять) перевели как, «вели в большом окрылении». Данный перевод также демонстрирует применение переводческой трансформации модуляции. В оригинале акцент делается на упорстве и физическом усилии, в переводе же он заменён на образ вдохновения и воодушевления. Данная трансформация делает перевод более образным, но менее конкретным и точным.

Перевод является адекватным в том смысле, что передаёт общий смысл текста, но не эквивалентным в точности передачи культурных образов и

эмоциональных оттенков. Символика Луны и Солнца, важная для китайской мифологии, теряется, а эмоциональные акценты, такие как тревога и усталость, преобразуются в более позитивные и образы. Таким образом, в переводе утрачены некоторые важные культурные и эмоциональные нюансы оригинала.

Рассмотрим следующие строки «衔舳迢邈几斗转，魁元惶恐领天樯» (букв. «До нескорой отправки кораблей почти время пролетело незаметно, лучший из них (корабль) в трепете получил небесное древко») на русский язык («Сквозь пространство и время флот проплывал могучий и скромно корабль до Мачты Небес принимал вознесение») применяется несколько переводческих трансформаций, которые меняют как форму, так и содержание оригинала, а также существенно изменяют акценты, которые вносят в восприятие текста. Рассмотрим эти изменения.

Перевод «衔舳迢邈几斗转» (букв. «До нескорой отправки кораблей почти время пролетело незаметно») как «Сквозь пространство и время флот проплывал могучий» является примером модуляции, где акцент на «отправку кораблей» (что предполагает определённый временной контекст) трансформируется в более поэтичный и обобщённый образ «плавания флота». Это делает выражение менее точным с точки зрения временного аспекта, но добавляет некоторый философский оттенок.

Оригинальное слово «魁元» (букв. «лучший» или «основной» из них) заменено на «могучий». Это представляет собой генерализацию, так как переводчик не передаёт точного значения «лучший из них» (относительно корабля), а вместо этого выбирает более общее слово «могучий», что усиливает образ величия, но теряет особую характеристику.

В оригинале лексема «天樯» (букв. небесное древко) относится к Древу амброзии, которое на борту корабля Сяньчжоу символизирует божественную силу. В переводе это трактуется как «Мачта Небес», что представляет собой аналогию с «древком», но без точной связи с первоначальной символикой. Это также поддаётся трансформации калькирования. Перевод «Мачта Небес» делает акцент на форму (мачта как физическая часть корабля), но теряет оригинальное мифологическое значение Древа амброзии.

Таким образом, мы можем говорить об изменении хронологии. В оригинале корабль только готовится к отправке и должен пройти путь, связанный с изменениями, происходящими на борту. Переводчик, вероятно, использует художественную вольность, объединяя эти действия в одно мгновение, предполагая, что флот уже достиг своего пика в «принимающем вознесение» состоянии. Перевод является адекватным с точки зрения передачи основного смысла и атмосферы оригинала, но теряет точность в передаче отдельных культурных символов и хронологического порядка. Перевод также

адаптирует специфическую мифологическую символику под более универсальные образы, что делает его не совсем эквивалентным.

2) «不见识海恒昌盛, 惟见血肉筑泥犁。 / 残伤垢染何其苦, 嗔恚他化空无记。» [37].

«Всё ж бесконечные мудрость и цвет Небесная Дуга не узрел. Близилась павших поля, напитаны кровью, исход сражения. / Порча, увечье, нескончаемая агония, искажение, безумие, с ними - забвение полное, но только не пробуждение» [13].

«Не увидел постоянное море знаний, лишь узрел, что плоть и кровь возводит ад. / До чего же мучительно это уродство и грязь, разгневался он, растворился в небытии».

Оригинальные строки «不见识海恒昌盛, 惟见血肉筑泥犁» (букв. «Не увидел постоянное море знаний, лишь узрел, что плоть и кровь возводит ад») в переводе на русский язык представлены как «Всё ж бесконечные мудрость и цвет Небесная Дуга не узрел. Близилась павших поля, напитаны кровью, исход сражения». Оригинальная фраза «不见识海恒昌盛» (букв. «Не увидел постоянное море знаний») в переводе превращается в «бесконечные мудрость и цвет Небесная Дуга не узрел». Данный перевод является примером генерализации, где исходная метафора «море знаний» (ориг. «识海») заменяется на более абстрактное «бесконечные мудрость и цвет». Данная переводческая трансформация делает образ более символичным, но теряет точность первоначального контекста.

В оригинале выражение «血肉筑泥犁» дословно переводится как «плоть и кровь возводят ад», что указывает на абстрактную жестокость и кровавые действия, символизируя страдания и разрушение. В переводе данная концепция становится более конкретным образом: «Близилась павших поля, напитаны кровью, исход сражения». Здесь используется конкретизация. Данный прием перевода не только сужает интерпретацию, но также ослабляет связь с оригинальным смыслом, в котором фраза акцентирует внимание на ужасных последствиях каких-то действий.

Таким образом, перевод этих строк адекватен с точки зрения передачи общего смысла, но не эквивалентен в точности и глубине оригинала.

Перевод строки «残伤垢染何其苦, 嗔恚他化空无记» (букв. «До чего же мучительно это уродство и грязь, разгневался он, растворился в небытии») на русский язык («Порча, увечье, нескончаемая агония, искажение, безумие, с ними — забвение полное, но только не пробуждение.») является примером нескольких переводческих трансформаций, которые изменяют как содержание, так и эмоциональное восприятие оригинала. В строке «嗔恚他化空无记» (букв. «Разгневался он, растворился в небытии») русский перевод «искажение,

безумие, с ними — забвение полное, но только не пробуждение» все же отражает более точную трактовку состояния, описываемого как симптомы мары (губительные последствия влияния Древа Амброзии на народ Сяньчжоу). Этот перевод скорее является пояснением или добавлением, которое уточняет, что именно имеется в виду под терминами «гнев», «растворение в небытии» и «поглощение пустотой» симптомы проявления мары.

Таким образом, можно сказать, что перевод данных строк на русский язык довольно удачный. Данный вариант перевода полностью соответствует понятию адекватности, но не до конца соответствует понятию эквивалентности.

3) *«帝弓勃然斥贵胄，贪生何如彼昏侯。 / 玉露不过横轘轳，但教急鏃试神莠。»* [37].

«В гневе Небесная Дуга знатный род поругал, жажду бессмертия их называл столь же глупой, что правителя древнего рвение. / Деревя ветви - лишь оси колёс боевой колесницы. Стрелу Небесная Дуга испустил, настигла она то, что было богами посеяно» [13].

«Небесный Лук сразу изменился в лице и осудил потомков знатных чинов, чем их жажда жизни лучше помутневшего разума Хоу (древний правитель). / Нефритовая роса не более чем разнузданный юаньэ (поводья), однако стремительная стрела просвещения испытала недостойное божество».

Перевод строки «帝弓勃然斥贵胄，贪生何如彼昏侯» (букв. «Небесный Лук сразу изменился в лице и осудил потомков знатных чинов, чем их жажда жизни лучше помутневшего разума Хоу (древний правитель) на русский язык переведено как «В гневе Небесная Дуга знатный род поругал, жажду бессмертия их называл столь же глупой, что правителя древнего рвение» демонстрирует несколько интересных переводческих трансформаций.

Фраза «贪生何如彼昏侯» (букв. «Чем их жажда жизни лучше помутневшего разума Хоу») была переведена как «Жажду бессмертия их называл столь же глупой», где упоминается бессмертие, а не просто стремление к жизни. Это пример конкретизации, так как в оригинале мифический герой не «называл глупой жажду бессмертия», а скорее задавался риторическим вопросом.

Переводчик использует адаптацию китайских культурных образов, таких как «贵胄» (потомки знатных чинов), превращая их в более общее «знатный род», что является примером приема упрощения. Это помогает сделать текст более понятным для русскоязычного читателя, что характерно для стратегии доместикации при переводе, но теряется точность и глубина, присущая оригинальному образу.

Перевод данных строк так же демонстрирует адекватность, сохраняя общий смысл и эмоциональную окраску оригинала, но не эквивалентен в точности.

В оригинале «玉露不过横轅軛» (букв. «Нефритовая роса не более чем разнузданный юаньэ») описывается образ, где «белая роса» используется как поводья, накинута на запряженных лошадей, в нашем случае людей, прикоснувшихся к бессмертию. В свою очередь «横轅軛» (букв. «разнузданные поводья»), с другой стороны, также может метафорически указывать на неуправляемость или хаос. В переводе «Дерева ветви — лишь оси колёс боевой колесницы» также используется образ колесницы, который делает текст более визуально понятным, но упрощает оригинальную метафору, теряя её философскую глубину. Это пример модуляции, где культурные и визуальные образы изменены для лучшего восприятия, но теряется связь с изначальным значением.

В китайском оригинале фраза «但教急鏃试神菰» (букв. «однако стремительная стрела просвещения испытала недостойное божество») включает в себя образ «стрелы просвещения» (быстрая и точная стрела как метафора мудрости или силы), которая направлена на «недостойное божество» (Древо Амброзии). В переводе «Стрелу Небесная Дуга испустил, настигла она то, что было богами посеяно» используется более общий образ обычной стрелы Небесной Дуги. А также используется более общее понятие «богами посеяно» вместо конкретного указания на «недостойное божество», что является примером генерализации. Перевод этих строк можно считать адекватным, но не эквивалентным.

Подводя итог, перевод «Оды о Небесной Дуге» переполнен избыточной интерпретацией, добавления элементов, отсутствующих в оригинале, и упрощения ключевых образов при попытке адекватной локализации. Данная тенденция снижает эквивалентность и искажает оригинальный смысл.

В разделе были рассмотрены особенности перевода текста «Комментарии к поэме “Ода о небесной дуге”». Анализ показал, что в переводе чаще всего применялись лексико-семантические замены, такие как модуляция, генерализация, и конкретизация. Это связано с необходимостью адаптации сложных метафор и мифологических образов для русскоязычной аудитории. Тенденция перевода направлена на упрощение и доместикацию текста, что позволяет сделать его более понятным, но снижает эквивалентность и искажает оригинальный смысл. Примером является использование термина «дредноут» вместо «боевого корабля» (ориг. «艦»), что сужает оригинальную семантику.

3.2 Особенности перевода сборника прозаических миниатюр «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирец» на русский язык

Далее будет проведён анализ перевода отрывков из сборника прозаических миниатюр «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирец», а именно первой главы под названием «Путешествие: Впервые на Сяньчжоу». Будут рассмотрены репрезентативные фрагменты текста, выявлены переводческие трансформации и дана оценка их адекватности и эквивалентности.

«Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирец» — это сборник очерков, созданный как часть игрового мира Honkai: Star Rail. Он служит своеобразным путеводителем по культуре, традициям и повседневной жизни народа Сяньчжоу, одной из ключевых фракций игры. Каждый очерк — это короткий диалог, иллюстрирующий практическое применение пословицы.

В данном тексте рассказывается о пословице «百闻不如一见» («Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать»). Идиома «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать» на Лофу (один из шести флагманов альянса Сяньчжоу) подчёркивает важность личного опыта, который воспринимается как наиболее достоверный источник знаний. Данная идиома используется, чтобы показать, что собственные наблюдения оставляют более глубокое впечатление и помогают сформировать независимое мнение, чего не могут дать чужие рассказы или слухи.

1) *Отметим, что из-за ограниченности формата дипломной работы, оригинальный текст фрагмента, а также его официальный перевод и перевод автора дипломной работы принесён в приложение — смотрите Приложение Д, таблица 5.1.*

Рассмотрим перевод отдельных реалий. В отрывке «情境。格林是一名刚来到仙舟的化外民族客她，对仙舟生活早已心向往之。通过玉界门，格林首先到达了「罗浮」仙舟的星槎海，在这里她遇见了网络认识的朋友寒梅梅 [40]» (перев. «Ситуация. Гленн — иномирка-путешественница, недавно прибывшая на Сяньчжоу, и ей уже не терпится поселиться здесь. Пройдя через Нефритовые врата, она прибывает в Приют звёздных яликов на Лофу Сяньчжоу, чтобы встретиться со своей подругой Хан Мэймэй, с которой она познакомилась в сети. [23]») локализаторами был допущена ошибка в написании имени собственного на русский язык — Хан Мэймэй (寒梅梅) без мягкого знака (верное написание согласно системе Палладия — Хань Мэймэй). Данная ошибка связана с некорректной транслитерацией китайского иероглифа «寒» (hán). В системе транслитерации пиньинь финаль -n в словах с китайской

фонетикой передаётся на русский как «-нь». Таким образом, «寒» (hán) верно транслитерировать как Хань.

Далее рассмотрим культурная реалия «玉界门» («Нефритовые врата») в контексте произведения представляет собой особые космические врата прибытия, пройдя через которые, путешественники с других планет прибывают на Лофу Сяньчжоу. Само наименование врат переведено адекватно через использование калькирования.

К неточностям можно отнести перевод названия «星槎海» дословно «Звездный плот моря», в значении «зона звёздных кораблей» или «порт звёздных лодок»). Здесь переводчик использует прием опущения, заменяя слово «海» («море») на «приют». Это лексическая замена преобразует исходный смысл, но передаёт семантику оригинала.

Далее рассмотрим перевод китайского выражения «化外民旅客» (букв. «турист-варвар»), которое было переведено как «иномирка-путешественница». Здесь использована лексико-семантическая замена, а именно модуляции, поскольку оригинальное слово «化外民» (букв. «варвар») имеет в китайской культуре более широкий смысл (чужестранец, выходец из иной цивилизации). Выбор термина «иномирка» подчеркивает некоторый фантастический аспект, но теряет оттенок «варварства». Тем не менее, переводчик сумел сохранить основной смысл оригинала.

Обратим внимание на другие неточности перевода в тексте. Так при описании чувств Гленн используется следующая фраза «保持着新鲜感» — «сохраняет чувство свежести», в значении «новые впечатления», однако лаколизаторы по средствам приема генерализации заменили данное значение подложением «её ждёт много сюрпризов». Данный пример демонстрирует адекватность, но не эквивалентность.

Помимо лексических трансформаций, в данном отрывке присутствует и грамматическая трансформация, а именно грамматическая замена: «她对仙舟生活早已心向往之» (букв. «давно тянулась к жизни на Сяньчжоу») переведено как «ей уже не терпится поселиться здесь». Эмоциональное ожидание передано как действие в будущем, а не в прошлом.

2) *Полный фрагмент текста смотрите в Приложении Д, таблица 5.1.* Рассмотрим предложение «我先帶你去滬尘客栈里休息吧。[40]» (перев. «Сначала я отвезу тебя в гостиницу «Петрикор», чтобы ты отдохнула» [23]). В данном отрывке также присутствуют некоторые переводческие трансформации. Так, например, перевод названия гостиницы «滬尘客栈» как «Петрикор» выполнен с использованием лексико-семантической замены, а именно при помощи конкретизации. Для начала разберём семантику оригинала.

Первый иероглиф «滄» означает «промытый» или «увлажнённый», а «尘» переводится как «пыль». Вместе «滄尘» можно интерпретировать как «промытая пыль» или «очищенная пыль», что символизирует обновление или очищение. Слово «客棧» означает «гостиница» или «трактир». Соответственно, название «滄尘客棧» можно перевести как «Гостиница „Очищенная пыль“».

Однако в русской локализации название переведено как «Петрикор», что является калькой с английского слова *petrichor*, обозначающего приятный запах земли после дождя. Это слово имеет литературный и научный оттенок, но не передаёт точный смысл оригинального названия.

Такой подход указывает на использование опосредованного перевода, при котором локализаторы вместо анализа оригинала использовали его адаптацию через английский язык. В результате теряется изначальная семантика, связанная с символикой очищения, а название получает иной ассоциативный ряд.

Таким образом, «Петрикор» как перевод вызывает вопросы с точки зрения точности и соответствия. Более адекватным вариантом перевода было бы «Гостиница „Очищенная пыль“» или «Трактир “Промытая пыль”», что сохраняет оригинальную символику.

Далее проанализируем фрагмент «这就叫百闻不如一见! [40]» (перев. «И это то, что мы называем “лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать”! [23]»). В данном фрагменте примером использования функционального аналога является перевод китайской идиомы «百闻不如一见» (букв. «Сто услышанных не равны одному увиденному»), которая была заменена на её русский эквивалент «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать». Смысл сохранён, но культурный контекст утрачивается.

Рассмотрим перевод предложения «这一路上辛苦了! [40]» (букв. «Эта дорога была тяжёлой! [23]»). Эту фразу адаптировали как «Должно быть, это была долгая поездка!». Это пример лексической трансформации, а именно прием опущения. Данная переводческая адаптация служит для смягчения тона в неформальном общении между героями. На основе этого можно сделать вывод, что перевод соответствует целям оригинального текста, хотя эквивалентность снижается из-за значительных адаптаций. Реплики звучат естественно, но теряют формальность и символику оригинала.

Интересным является и то, что иномирца, изучающего культуру Лофу Сяньчжоу можно сравнить с иностранцем, изучающим культуру Китая в реальном мире.

1) Полный фрагмент текста смотрите в Приложении Д, таблица 5.2. Рассмотрим отрывок «格林在司辰宫里完成了贸易申请的申报, 在顺利签订完贸易协定后... [40]» (перев. «После того, как Гленн заполнила торговые заявки

в *Звёздном дворце* и успешно подписала торговые соглашения... [23]»). К лексическим трансформациям в данном фрагменте относится название здания правительства на Лофу Сяньчжоу — «司辰宫» (букв. «дворец управления звёздами и временем»), которое перевели как «Звёздный дворец» при помощи калькирования. Оригинальное «司辰» (букв. «управление звёздами и временем») заменено на более простой и понятный русский вариант «Звёздный», при этом смысл оригинала значительно упрощён.

Рассмотрим оригинальную фразу «完成了贸易申请的申报[40]», которая дословно переводится как «завершила подачу заявки на торговлю», а «顺利签订完贸易协定[23]» — как «успешно подписала торговое соглашение». Переводчик объединил два глагола в одну фразу — «заполнила торговые заявки и успешно подписала торговые соглашения». Это является примером грамматической трансформации объединения предложений. Объединение позволяет упростить структуру текста и сделать его более компактным, сохранив ключевую информацию. Это особенно полезно в случаях, когда смысловые элементы оригинала логически связаны и могут быть переданы единым выражением без потери значений.

Далее, китайское выражение «零食小吃» (букв. «лакомства и лёгкие закуски») переведено как «деликатесы». Здесь применена генерализация: слово с широким значением заменено на более узкое. Данная трансформация помогает сделать текст более лаконичным, но теряется оттенок повседневности оригинала. К тому же деликатесы и простые закуски имеют разное семантическое значение, что так же мешает восприятию текста. Выражение «她从家乡带来了一些零食小吃 [40]» (букв. «она привезла с собой лакомства и лёгкие закуски с родины... [23]») перевели как «она привезла деликатесы со своей родины...» в русской версии, а в английской — «I've got some *snacks* from my homeland here...». Можно предположить, что при переводе на русский язык был использован опосредованный перевод с английского, а при переводе с английского «*snacks*» (букв. лакомства) трансформировались в деликатесы. В данном случае можно говорить о двух переводческих трансформациях, а именно опущении и генерализации.

2) *Полный фрагмент текста смотрите в Приложении Д, таблица 5.2.* Рассмотрим фрагмент «我约了尚滋味今晚的雅间... [40]» (перев. «Я забронировала отдельную комнату в “Величайших специях”» ... [23]). Перевод названия «尚滋味» как «Величайшие специи» представляет интересный случай адаптации, который заслуживает анализа с точки зрения точности и передачи культурного смысла. Название «Величайшие специи» создаёт образ места, где основной акцент на специях или приправах, то есть на компонентах, улучшающих вкус. Однако китайское «滋味» подразумевает более общее

понятие вкуса, а не ограничивается только специями. Перевод «Величайшие специи», выполненный при помощи конкретизации, сужает оригинальную идею до конкретной группы продуктов и может вызвать у читателя ошибочное представление. «Величайшие» (в значении высшей оценки) в русском языке имеет оттенок важности и авторитетности, что частично отражает идею «尚» как почитания вкуса.

Чтобы передать смысл «尚滋味» более точно и близко к оригинальному, можно рассмотреть следующие варианты с использованием калькирования, например, «Вкус совершенства» или «Высокий вкус». Также можно применить такую переводческую трансформацию как транскрибирование, тогда перевод будет «Шан Цзывэй». Подводя итог, перевод «尚滋味» как «Величайшие специи» не вполне точно передаёт смысл и атмосферу оригинального названия, поэтому не до конца соответствует понятиям адекватности и эквивалентности.

Реплика «真是太感谢你了，那我就大方收下了！ [40]» (букв. «Спасибо огромное, я приму их с большим удовольствием!») переведена как «Большое тебе спасибо. Я с удовольствием их возьму! [23]». Это пример членения предложения, где более длинная фраза оригинала разделена на две короткие для улучшения восприятия.

Важным является момент, что при переводе предложения «格林：礼轻情意重，还敬请笑纳。/寒梅梅：别客气！ [40]» (букв. «дорог не подарок, а внимание, прошу принять с улыбкой») часть «还敬请笑纳» опущена в русском варианте перевода («Здесь совсем немного, но ведь дорог не подарок, а внимание [23]»), что является примером семантической трансформации, а именно опущением. При этом оригинальное «别客气！» (букв. «Не надо церемониться!») в русском варианте было трансформировано в «Спасибо. Это так мило с твоей стороны!». Это пример переводческой трансформации компенсации, когда смысл, утраченный при переводе единиц языка оригинала, компенсируется в тексте перевода при помощи других средств. В то же время идиома «礼轻情意重» (букв. «Подарок лёгок, но чувства глубоки») переведена как «дорог не подарок, а внимание». Это пример использования функционального аналога: китайское выражение заменено на русское эквивалентное по смыслу.

1) *Полный фрагмент текста смотрите в Приложении Д, таблица 5.3.* В оригинальном тексте «最近他在格林的手下找到了一份外贸商品仓储管理的职位 [40]» чётко указано, что Клод устроился на работу *под руководством Гленн* («在格林的手下», буквально «под началом Гленн»). Однако в переводе «Недавно был нанят Гленн в качестве менеджера склада внешней торговли [23]» эта информация опущена, что создаёт ощущение, что Гленн играет скорее эпизодическую роль, а не является непосредственным начальником Клода.

В оригинале фраза «最近他在格林的手下找到了一份外贸商品仓储管理的职位[40]» (букв. «недавно он нашёл у Гленн должность менеджера склада внешней торговли [23]») включена в сложное предложение. Перевод разделил её на два предложения для лучшего восприятия текста русскоязычным читателем; что является членением предложения.

Обратим внимание на фрагмент «他在流云渡的积玉坊仓库开始了货物登记的工作 [40]» (перев. «Он начал свою работу по регистрации запасов на складах Кладези зелени в Облачной переправе после прохождения собеседования [23]»). Перевод названия склада организации «积玉坊» и географического названия «流云渡» демонстрирует использование различных переводческих трансформаций, направленных на адаптацию текста для русскоязычной аудитории. Рассмотрим каждый из этих примеров подробнее.

Оригинальное «积玉坊» состоит из двух ключевых элементов: «积玉» («накопленный нефрит»), где «нефрит» символизирует ценность, чистоту и благородство, и «坊» («фабрика», «лавка» или «место хранения»). Дословный перевод можно было бы передать как «Фабрика драгоценного нефрита» или «Кладезь нефрита». Однако переводчик выбрал вариант «Кладезь зелени», заменив нефрит символикой зелени, что, вероятно, связано с контекстом торговли. Такая трансформация является примером экспликации: символический нефрит, как знак ценности и утончённости, заменён на более утилитарный образ зелени. В результате перевод стал интуитивно понятным для русскоязычной аудитории, но потерял связь с культурной символикой оригинала. Для сохранения этого аспекта можно было бы предложить вариант «Нефритовая кладовая», который сохраняет связь с китайской культурой и остаётся понятным в контексте места работы.

В свою очередь «流云渡» в оригинале дословно означает «Переправа плывущих облаков». Здесь «流云» («текущие» или «плывущие облака») создаёт образ движения, лёгкости и поэтичности, а «渡» («переправа») указывает на место пересечения или транспортной активности. В переводе использован приём калькирования, и название передано как «Облачная переправа». Этот вариант сохраняет ключевые элементы оригинала: «облачная» отражает образность и атмосферу места, а «переправа» подчёркивает его географическую функцию. Однако в процессе адаптации была утрачена динамика движения, заложенная в оригинальной конструкции «плывущие облака». Альтернативный вариант перевода, например, «Переправа плывущих облаков», мог бы сохранить как поэтичность, так и символизм движения, но звучал бы менее лаконично.

В целом, оба перевода выполняют свои задачи, делая названия более доступными для русскоязычных читателей. Однако в случае с «Кладезем

зелени» выбор экспликации несколько отдаляет текст от культурного контекста оригинала, а «Облачная переправа», хоть и является примером удачного калькирования, упрощает первоначальную образность. Эти трансформации демонстрируют компромисс между сохранением культурной специфики и необходимостью адаптации для целевой аудитории.

2) *Полный фрагмент текста смотрите в Приложении Д, таблица 5.3.* В оригинальной реплике из диалога между героями «买金偏撞不着卖金的, 卖金偏撞不着买金的 [40]» содержится метафора, связанная с торговлей золотом: «тот, кто хочет купить золото, случайно не встретит продающего, а продающий золото — покупателя [23]». Это подчёркивает иронию диссонанса в действиях. В переводе «Тот, кто ищет, никогда не найдёт того, что ищет...» применена модуляция, при которой экономическая метафора заменена универсальной аллегорией о поиске. Такой подход делает выражение понятным и лаконичным для русскоязычного читателя, но теряет связь с оригинальным контекстом торговли, который подчёркивает тему труда и взаимодействия. Для сохранения специфики можно было бы предложить вариант: «Покупатель не встретит продавца, а продавец — покупателя», который ближе к оригинальной идее.

Оригинальная китайская фраза «哈哈，随便你» была переведена как, «Ха-ха-ха, слушаюсь и повинуюсь». Здесь применена лексико-семантическая замена, а именно модуляция. Оригинальная реплика Клода дословно может быть переведена как, «Ха-ха, делайте как хотите». Но, чтобы создать связность с последующей фразой Гленна, переводчики использовали данную переводческую трансформацию.

Выводы по третьей главе:

В третьей главе дипломной работы был проведён анализ двух ключевых произведений внутриигровой литературы китайской игры Honkai: Star Rail: «Комментарии к поэме “Ода о Небесной Дуге”» и «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирлец». Основные результаты исследования можно выделить в следующих пунктах:

1) Был проведен анализ перевода «Комментарии к поэме “Ода о Небесной Дуге”» В ходе анализа данного произведения были выявлены наиболее часто используемые переводческие трансформации, такие как модуляция, конкретизация, генерализация, а также опущение и добавление. Особое внимание было уделено культурно-нагруженным элементам, таким как символика небесных тел, мифологических образов и аллюзий на сяньчжоускую историю. Например, фраза «乾乾驱» (букв. «без усталости погонять») была передана как «вели в большом окрылении», что изменило исходный акцент на физическом усилии. Также были зафиксированы случаи опосредованного

перевода с английского языка, что в ряде случаев привело к утрате оригинального смысла и китайской культурной специфики.

2) Был рассмотрен перевод «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирлец». В переводе данного произведения рассматривались культурные реалии и устойчивые выражения, такие как идиомы, названия мест и трактиров, а также фразеологические обороты. Применение трансформаций, таких как функциональный аналог (например, «礼轻情意重» — «дорог не подарок, а внимание»), калькирование и лексико-семантическая замена, помогло адаптировать текст для русскоязычной аудитории, однако в некоторых случаях произошло упрощение или искажение оригинальной семантики. Например, название гостиницы «浥尘客栈» (букв. «Гостиница “Очищенная пыль”») было передано как «Петрикор» — перевод, выполненный на основе английского варианта.

3) Была выявлена общая тенденция в переводе. Анализ показал, что при переводе внутриигровой литературы превалировала доместикация — адаптация текста для целевой аудитории, что часто приводило к утрате культурной специфики оригинала. Переводчики стремились сделать текст понятным и доступным для русскоязычных игроков, используя модуляцию, генерализацию и функциональные аналоги. Однако это приводило к значительному смещению акцентов, упрощению символики и потере оригинальной образности. В то же время некоторые элементы форенизации, такие как транскрибирование имен и названий, также присутствуют, но они менее распространены.

4) Значительная часть ошибок и неточностей связана с опосредованным переводом с английского языка. Это привело к искажению оригинальных китайских терминов и выражений. Например, «药王» (букв. «Повелитель Лекарств») было переведено как «Санктус Медикус», что указывает на использование английского «Sanctus Medicus». Подобные случаи снижают эквивалентность и нарушают адекватность перевода.

Таким образом, во второй главе было выявлено, что наиболее частыми переводческими трансформациями являются модуляция, конкретизация и генерализация, а общий подход к переводу тяготеет к доместикации. Улучшение перевода требует баланса между адаптацией текста и сохранением культурных особенностей оригинала.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

«Honkai: Star Rail» является ярким примером стремительного развития китайского геймдева, который демонстрирует очевидную востребованность на мировом рынке компьютерных игр. В связи с данной тенденцией, важность качественного перевода при локализации видеоигр на иностранные языки трудно переоценить. От корректной передачи смыслов, культурных и стилистических особенностей оригинала зависит восприятие игры целевой аудиторией. Компетентный переводчик должен не только сохранять семантическое наполнение текста, но и адаптировать его под культурные ожидания аудитории.

В данной работе было проведено исследование концепции локализации как особого вида перевода, который выходит за рамки простой языковой трансформации. В процессе анализа материалов, связанных с переводом игры «Honkai: Star Rail», особое внимание было уделено разграничению понятий «локализация» и «перевод», поскольку, несмотря на тесную связь, они представляют собой разные процессы. Таким образом, локализация видеоигр — это комплексная адаптация всех элементов игры для нового региона, включая не только перевод текстов, но и культурную, техническую и юридическую адаптацию. Перевод же является частью локализации, сосредоточенной исключительно на языковом преобразовании текста. В данной работе подобное различие легло в основу методологического подхода.

Ключевыми аспектами локализации игры «Honkai: Star Rail» являются переводы имен собственных, внутриигровых терминов и концепций, таких как локации, типы урона и философские «пути» персонажей, а также перевод внутриигровой литературы:

Основополагающими критериями успешного перевода внутриигровой литературы остаются адекватность — сохранение функциональности текста, и эквивалентность — передача смысла и структуры оригинала. Важность точного перевода заключается в соблюдении эквивалентности и адекватности — двух ключевых понятий, которые определяют, насколько корректно и точно перевод передает оригинальные смыслы. В данной работе была использована классификация переводческих трансформаций по В.Н. Комиссарову, что позволило систематизировать подходы к анализу перевода внутриигровой литературы.

1) В данной работе был рассмотрен перевод шестидесяти семи лексических единиц, включая имена персонажей, названия локаций, игровые термины «путь», «эйдолон», «Эон», также разновидности типов урона персонажей игры и их «пути», «эйдолоны» и сигнатурный конусы Цзин Юаня.

При переводе имен собственных нами было рассмотрено восемь лексических единиц, а именно восьми имен персонажей (Цзин Юань (景元), Байлу (白露), Жуань Мей (阮梅), Дань Хэн: Пожиратель Луны (丹恒•饮月), Лоча (罗刹), Фу Сюань (符玄), Цзяоцю (椒丘) и Фэйсяо (飞霄)). В переводе имен преобладали такие переводческие трансформации как транскрибирование и калькирование. Это позволило сохранить оригинальные звучания и контекст имен, как например в случаях с персонажами Цзин Юань (景元) и Байлу (白露). Анализ перевода пяти игровых локаций показал, что чаще локализаторы прямой перевод и транслитерацию, как, например, в случае со «Звездным экспрессом» («星穹列车») и «Лофу Сяньчжоу» («仙舟「罗浮」»). Примененные стратегии перевода продемонстрировали удачную адаптацию терминов, сохраняя культурные аспекты. Однако в некоторых случаях, как с космической станцией «Герта» («黑塔»), переводчики отдали предпочтение интерпретации, что помогло сохранить связь с ключевыми персонажами игры. Особую трудность представил термин «Путь» («命途») и семь лексических единиц, описывающие разные «Пути». Примененный подход — прямой перевод с использованием кальки — позволил сохранить философский смысл концепции. Этот перевод, несмотря на сложность в передаче культурного значения, является адекватным и эквивалентным в игровом контексте.

2) Термин «эйдолон» («星魂») был подвергнут модуляции и конкретизации, где западная терминология была выбрана для более привычного восприятия аудиторией. Мы рассмотрели в общей сложности тридцать «эйдолонов», и среди частотных переводческих трансформаций выделяются модуляция, конкретизация и опущение. Эти подходы позволили сохранить функциональный смысл терминов, однако во многих случаях они приводили к утрате оригинального смысла и изначальной поэтичности китайского оригинала, искажали характер и историю персонажей.

Так, оригинальная фраза «星流霆击碎昆冈» (букв. «Звёздные потоки грома сокрушают Куньлунь») при помощи модуляции была передана как «Взмах крушит скалы», в результате чего исчезает мифологическая отсылка к горе Куньлунь и поэтический ритм оригинала. Конкретизация наблюдается и в случае первого эйдолона Байлу «百脉甘津宁神久» (букв. Сладкий нектар течёт по ста жилам, надолго успокаивая дух) — вместо поэтической метафоры с отсылкой к традиционной медицине используется «Акваамброзия телесных каналов». Примером опущения служит перевод «掌间乾坤便通玄» (букв. «Между ладонями раскроются тайны вселенной») как «Загадочное чудо», где устранены ключевые образы 乾 (небо) и 坤 (земля), символизирующие целостность мироздания. Таким образом, перевод эйдолонов демонстрирует недостаточную согласованность стратегий и отсутствие системного подхода.

3) При переводе внутриигровой литературы, а именно таких произведений как «Комментарии к поэме “Ода о Небесной Дуге”» и «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирлец» наиболее часто применялась такая переводческая трансформация как модуляция. Например, команда переводчиков игры предлагают следующий перевод значимых словосочетаний: 1) «凶星» (букв. «несчастливая (зловещая) звезда») — «планета разумного зла»; 2) «纳诸侯» (букв. «принял вассалов») — «заглушил ложь кричащую»; 3) «流火» (букв. «падающая звезда; разгар жары») — «стремительное пламя»; 4) «流毒» (букв. «отрава») — «обман»; 5) «惕惕» (букв. «в тревоге» или «с настороженностью») — «с великим усердием»; 6) «乾乾驱» (букв. «без усталости погонять») — «вели в большом окрылении»; 7) «化外民旅客» (букв. «турист-варвар») — «иномирка-путешественница»; 8) «哈哈，随便你» (букв. «ха-ха, делайте как хотите») — «ха-ха-ха, слушаюсь и повинуюсь». Во всех приведенных выше примерах, на основе предложенного нами перевода, представленного в скобках, становится очевидным, что локализаторы не смогли в полной мере эквивалентно и адекватно передать особенности оригинала.

Второй по частотности лексико-семантической трансформацией являлась конкретизация. Например, 1) «艨» (букв. «боевой корабль») — «дредноут»; 2) «金人» (букв. «Золотой человек») — «ауруматон»; 3) «楼船» (букв. «башенные корабли») — «дредноуты, крейсера»; 4) «君子» («благородный муж») — «сяньчжоуцы»; 5) «铁骨» (букв. «металлический каркас») — «железные кости»; 6) «浥尘客栈» (букв. «Гостиница очищенной пыли») — «Петрикор», что указывает на влияние английской версии «petrichor»; 7) «尚滋味» (букв. «почитающий вкус») — «Величайшие специи». Данные пример излишней конкретизации, сужают оригинальное значение терминов, лишая их национальной специфики.

Третьей по частотности трансформацией является генерализация, например: 1) «仙使» (букв. «Посланники Богов») — «раса богов»; 2) «识海» (букв. «море знаний») — «бесконечные мудрость и цвет»; 3) «魁元» (букв. «лучший» или «основной» из них) — «могучий»; 4) «神藐» (букв. «недостойное божество») — «богами посеяно»; 5) «保持着新鲜感» (букв. «сохранять чувство свежести») — «её ждёт много сюрпризов»; 6) «零食小吃» (букв. «лакомства и лёгкие закуски») — «деликатесы».

Четвертыми по частотности являются такие приемы перевода как опущение и добавление. Например, строку «时茫茫鸿蒙初启曙，渺渺大荒见滥觞» (букв. «Когда в бескрайнем хаосе впервые появился рассвет, из необъятной пустоши забил источник всего сущего») перевели как «В начале, когда был ещё молод мир, наши предки явились в пустошь звенящую». А при переводе строки «星槎海» (букв. «Звёздный плот моря») образ «моря» устранён: используется

«Приют звёздных яликов». Приведем примеры добавления: 1) «琅玕» (букв. «нефрит») — «полюный Ланганя»; 2) «碧瑰» (букв. «драгоценная яшма») — «Бигуем покрытый»; 3) «沙棠» (букв. «груша-бессемянка») — «Шатаном зеленеющий»; 4) «别客气!» (букв. «не церемонься») — «Спасибо. Это так мило с твоей стороны!» — здесь добавляется эмоциональный оттенок за счёт компенсации.

Стоит отметить, что при переводе внутриигрового произведения «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирлец» достаточно часто применялось калькирование для сохранения структуры оригинала, что видно на примерах: 1) «玉界门» — «Нефритовые врата»; 2) «司辰宫» — «Звёздный дворец»; 3) «恭敬不如从命» — «Повиновение лучше вежливости». Это обеспечивало формальную близость к оригиналу, однако в ряде случаев такие переводы звучат менее естественно в русском языке.

В процессе анализа внутриигровой литературы особое внимание привлёк вопрос опосредованного перевода (китайский язык — английский язык — русский язык), что является одной из причин снижения эквивалентности и точности русскоязычной локализации. Некоторые фрагменты текста демонстрируют, что перевод был выполнен не напрямую с китайского оригинала, а на основе его английской адаптации. Например, «药王» (букв. «Повелитель Лекарств») — «Санктус Медикус», очевидна аналогия с английского языка — «Sanctus medicus»; «穹桑» («Небесный Тутовник») — «Мулдрасиль», адаптация через западный аналог «Иггдрасиль» из скандинавской мифологии.

Можно сделать вывод, что термин «локализация» применим прежде всего к работе над безэквивалентной лексикой и внутриигровой терминологией. Основная задача в этом случае — донести до русскоязычного пользователя функциональные смыслы, обеспечивающие комфортное восприятие игрового процесса. Доминирующей стратегией здесь становится доместикация с использованием транслитерации, калькирования, а также модуляции, конкретизации и опущения. Такой подход оказался эффективным при передаче специфической терминологии, где буквальный перевод мешал бы восприятию.

При рассмотрении внутриигровой литературы, представленной в жанрах поэмы и прозаических очерков («Комментарии к поэме “Ода о небесной дуге”» и «Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирлец»), оценка перевода проводилась в соответствии с критериями художественного перевода. Здесь перед переводчиками стоит задача не просто локализовать игровой термин, а сохранить поэтику, стилистические особенности, ритмику и культурный контекст оригинального художественного произведения. По этой причине именно в данной части работы приоритет получили такие трансформации, как модуляция, конкретизация, генерализация, экспликация, а также приёмы

компенсации и членения предложений. Тем не менее, подобные трансформации нередко приводили к снижению эквивалентности перевода, что негативно сказывалось на сохранении художественной глубины произведений.

Для повышения качества перевода внутриигровой терминологии и внутриигровых художественных текстов необходимо сохранять культурную специфику оригинала, особенно в тех случаях, где задействованы элементы китайской мифологии и философии. Использование сносок и пояснений может стать эффективным инструментом, позволяющим передать значения, труднопереводимые напрямую. Избыточная генерализация и модуляция зачастую упрощают или искажают авторский замысел, поэтому важна взвешенность подхода. В контексте локализации китайских игр особенно востребован междисциплинарный подход: знание языка должно сочетаться с пониманием культурных кодов. Только в этом случае возможно сохранить художественную и игровую целостность текста, а также обеспечить точную и последовательную передачу внутриигровых терминов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алексеева, И.С. Введение в переводоведение: учебн. пособие / И.С. Алексеева. — Москва: Академия, 2004. — 352 с.
2. Алимов, И.А., Кравцова, М.Е. История китайской классической литературы с древности и до XIII в.: поэзия, проза: в 2 ч. / И. А. Алимов, М. Е. Кравцова. — Санкт-Петербург: Петербургское Востоковедение, 2014. — 1408 с.
3. Ачкасов, А.В. Англоязычная терминология локализации / Ачкасов А.В. // Научный журнал Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. — Санкт-Петербург, 2019. — № 194. — С. 80—87.
4. Ачкасов, А.В. Если гора не идет к Магомету... Локализация и переводоведение / А.В. Ачкасов // Научный журнал Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена — Санкт-Петербург, — 2016. — С. 568-575.
5. Бархударов, Л.С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода / Л.С. Бархударов. — Москва: Международные отношения, 1975. — 240 с.
6. Богатская, Е.Ю. Курс лекций по теории перевода. / Е.Ю. Богатская, С.В. Невольникова // Библиотека электронных ресурсов СКИФ ДГТУ [Электронный ресурс]. — 2010. — Режим доступа: https://de.donstu.ru/CDOCourses/structure/Megdynarodnii/Lingv/690/part6_3.html. — Дата доступа: 26.10.2024.
7. Болотина, М.А. Лексические проблемы перевода компьютерных игр / М.А. Болотина, Е.В. Кузьмина // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. — 2019. — №1. — С. 43-50.
8. Боровик, А.В. Специфика перевода безэквивалентной лексики при локализации китайских компьютерных игр (на примере гача-игры компании HoYoverse «Genshin Impact»): дипломная работа / Боровик Анастасия Вадимовна; Филологический факультет; Кафедра китайской филологии; науч. рук. А.С. Чекулаева, 2022, — 80 с.
9. Дамдинова, Б.В. Трудности перевода лексических лакунов с китайского языка на русский. / Б.В. Дамдинова, О.В. Самбуева // Научная электронная библиотека Киберленинка [Электронный ресурс] — 2019. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/trudnosti-perevoda-leksicheskikh-lakun-s-kitayskogo-yazyka-na-russkiy/viewer>. — Дата доступа: 28.10.2024.
10. Кафискина, О.В. Стратегия перевода как термин переводоведения / О.В. Кафискина // Вестник Московского университета. Общая теория перевода, 2017. — № 1. — С. 4-16.

11. Комиссаров, В.Н. Лингвистические основы научно-технического перевода: Пособие по научно-техническому переводу / В.Н. Комиссаров. — Москва: Высш. шк., 1980. — 241 с.
12. Комиссаров, В.Н. Теория перевода / В.Н. Комиссаров. — Москва: Высш. шк., 1990. — 253 с.
13. Комментарии к поэме «Ода о небесной дуге»: перевод на русский язык // Star Rail Station [электронный ресурс]. — 2024. — Режим доступа: <https://starrailstation.com/ru/book/325987>. — Дата доступа: 03.11.2024.
14. Коптелова, С.А. Лингвистические аспекты локализации видеоигр / С.А. Коптелова, Е.А. Руцкая. — Пермь: Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология, 2022. — Т. 14, вып. 3. — С. 16-25.
15. Кудрявцев, А.А. Количество загрузок Honkai: Star Rail / А.А. Кудрявцев // Средство массовой информации StopGame [Электронный ресурс]. — 2024. — Режим доступа: https://stopgame.ru/newsdata/61490/kolichestvo_zagruzok_honkai_star_rail_perevalilo_za_100_millionov. — Дата доступа: 03.11.2024.
16. Кулманакова, Д.А. Стратегии форенизации и доместикации при переводе художественного текста / Д.А. Кулманакова // Научная электронная библиотека Киберленинка [Электронный ресурс] — 2018. — Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-domestikatsii-i-forenizatsii-pri-perevode-hudozhestvennogo-proizvedeniya-na-materiale-romana-m-a-bulgakova-master-i-margarita-i/viewer>. — Дата доступа: 25.10.2024.
17. Львовская, З.Д. Современные проблемы перевода / З.Д. Львовская. — Москва, 2008. — 224 с.
18. Марчук, Ю.Н. Компьютерная лингвистика: учебное пособие / Ю.Н. Марчук. — Москва: АСТ: Восток-Запад, 2007. — 317 с.
19. Портал. Большая российская энциклопедия [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://bigenc.ru/>. — Дата доступа: 03.11.2024.
20. Саяхова, Д.К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе / Д.К. Саяхова. // Казанский лингвистический журнал. — 2020. — Т. 3. № 1 — С.52—60.
21. Семенов, А.Л. Современные информационные технологии и перевод / А.Л. Семенов, Ю.Н. Марчук. — Москва: Академия, 2008. — 224 с.
22. Семенов, А.Л. Теория перевода: учебник для студ. учреждений высш. проф. образования / А. Л. Семенов. — 2-е изд., — Москва: Издательский центр «Академия», 2013. — 224 с.
23. Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирец: перевод на русский язык // Star Rail Station [электронный ресурс]. — 2024. — Режим доступа: <https://starrailstation.com/ru/book/409937>. — Дата доступа: 03.11.2024.

24. Титаренко, М.Л. Духовная культура Китая: энциклопедия: в 5 т. / М.Л. Титаренко // Институт Дальнего Востока РАН. — Москва: Вост, лит., 2006. — 855 с.
25. Федоров, А.В. Основы общей теории перевода: (Лингвист. пробл.). Учеб. пособие для ин-тов и фак. иностр. яз. / А.В. Федоров. — Москва: Высш. шк., 1983. — 303 с.
26. Хилкова, Л.Д. Языковые особенности локализации при переводе компьютерных игр с китайского языка на русский / Л.Д. Хилкова, В.Ю. Вашкявичус // Вестник МГПУ. Серия: Филология. Теория языка. Языковое образование, 2024. — С. 79-88.
27. Шамова, Н.В. Разграничение понятий «эквивалентность» и «адекватность» в переводе / Н.В. Шамова // Вестник МГУ. Лингвистика и межкультурная коммуникация. — № 2. — 2005. — С. 171-179.
28. Щичко, В.Ф. Китайский язык. Теория и практика перевода / В.Ф. Щичко. — Москва: Восток-Запад, 2019. — 224 с.
29. Bernal-Merino, M.Á. On the Translation of Video Games / M.Á. Bernal-Merino. [Electronic resource]. — 2006. — Mode of access: https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php. — Date of access: 24.10.2024. (Берналь-Мерино, М.А. О переводе видеоигр / М.А. Берналь-Мерино [Электронный ресурс]. — 2006. — Режим доступа: https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php. — Дата доступа: 24.10.2024.)
30. Chandler, H. The Game Localization Handbook / H. Chandler. — Burlington: Jones & Bartlett Learning, 2011. — 376 p. (Чендлер, Х. Руководство по локализации игр / Х. Чендлер. — Берлингтон: Джонс и Бартлетт, 2011. — 376 с.)
31. Honkai: Star Rail: энциклопедия // Fandom [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://honkai-star-rail.fandom.com/wiki/Honkai:_Star_Rail_Wiki. — Дата доступа: 03.07.2024.
32. HoYoverse [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.hoyoverse.com/ru-ru/>. — Дата доступа: 03.10.2024.
33. NasukaNaoka. Правильный перевод // Hoyolab [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.hoyolab.com/article/21889177>. — Дата доступа: 03.10.2024.
34. O'Hagan Mangiron. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry / Mangiron O'Hagan, Carme Mangiron. — Amsterdam: Philadelphia John Benjamins publishing company, 2013. — 374 p. (О'Хаган Мангирон. Локализация игр: Перевод для глобальной индустрии цифровых развлечений / Мангирон О'Хаган, Карме Мангирон. — Амстердам: Филадельфийская издательская компания Джона Бенджамина, 2013. — 374 с.)

35. Pym, A. Localization, training, and instrumentalization / A. Pym. In Torres-Simon E., Orrego-Carmona D. (eds.), — Translation Research Projects 5. — Tarragona: Intercultural Studies Group, — 2016. — P. 37-50. (Пим, А. Локализация, обучение и инструментализация / А. Пим; под ред. Торрес-Симон Э., Оррего-Кармона Д. — Исследовательские проекты по переводу 5. — Таррагона: Межкультурные исследования, — 2016. — С. 37-50.
36. RainbowWho. Смешные моменты русского перевода Honkai: Star Rail CBT2 // Hoyolab [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.hoyolab.com/article/5300936>. — Дата доступа: 03.11.2024.
37. 《帝弓迹躔歌》注疏 («Комментарии к поэме „Ода о небесной дуге“») // Star Rail Station [электронный ресурс]. — 2024. — Режим доступа: <https://starrailstation.com/cn/book/325987#4>. — Дата доступа: 03.11.2024.
38. 崩坏：星穹铁道 // Biligame [电子的来源]. — 访问 : <https://wiki.biligame.com/sr/首页>. — 接近的日子: 03.11.2024. (Honkai: Star Rail)// Biligame [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://wiki.biligame.com/sr/首页>. — Дата доступа: 03.11.2024.
39. 大 БКРС // Большой китайско-русский словарь [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://bkrs.info/>. — Дата доступа: 03.07.2025.
40. 化外民也能学会的地道仙舟俗语 100 句 («Сто пословиц Сяньчжоу, которые усвоит даже иномирлец») // Star Rail Station [электронный ресурс]. — 2024. — Режим доступа: <https://starrailstation.com/cn/book/409937>. — Дата доступа: 03.11.2024.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

ВНУТРЕИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Таблица 1.1 — Названия игровых локаций (地名)

№	Название на китайском	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1	星穹列车	xīngqiónglièchē	Astral Express	Звёздный экспресс
2	黑塔	hēitǎ	Herta Space Station	Космическая станция «Герта»
3	雅利洛-VI	yǎlìluò	Jarilo-VI	Планета «Ярило-VI»
4	仙舟「罗浮」	xiānzhōu luófú	The Xianzhou Luofu	Лофу Сяньчжоу
5	匹诺康尼	pǐnuòkāngní	Penacony	Пенакония
6	翁法罗斯	wēng fǎ luósī	Amphoreus	Амфореус

Таблица 1.2 — Наименования типов урона (战斗属性)

№	Наименование на китайском	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1	物理	wùlǐ	Physical damage	Физический урон
2	火	huǒ	Fire damage	Огненный урон
3	冰	bīng	Ice damage	Ледяной урон
4	风	fēng	Wind damage	Ветряной урон
5	雷	léi	Lightning damage	Электрический урон
6	虚数	xūshù	Imaginary damage	Мнимый урон
7	量子	liàngzǐ	Quantum damage	Квантовый урон

Таблица 1.3 — Наименования путей (命途)

№	Наименование на китайском	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1	毁灭	huǐmiè	The Destruction	Разрушение
2	巡猎	xúnlìè	The Hunt	Охота
3	智识	zhìshí	The Erudition	Эрудиция
4	同谐	tóngxié	The Harmony	Гармония
5	虚无	xūwú	The Nihility	Небытие

Продолжение таблицы №1.3

№	Наименование на китайском	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
6	存护	cúnhù	The Preservation	Сохранение
7	丰饶	fēngráo	The Abundance	Изобилие

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

БЕЗЭКВИВАЛЕНТНАЯ ЛЕКСИКА

Таблица 2.1 — Имена персонажей (角色)

№	Имя на китайском	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1	景元	jǐngyuán	Jing Yuan	Цзин Юань
2	白露	báilù	Bailu	Байлу
3	彦卿	yànqīng	Yanqing	Яньцин
4	藿藿	huòhuò	Huohuo	Хохо
5	阮·梅	ruǎn·méi	Ruan Mei	Жуань Мэй
6	丹恒·饮月	dānhéng·yǐnyuè	Dan Heng • Imbibitor Lunae	Дань Хэн: Пожиратель Луны
7	罗刹	luóchà	Luocha	Лоча
8	符玄	fúxuán	Fu Xuan	Фу Сюань
9	镜流	jìngliú	Jingliu	Цзинлю
10	椒丘	jiāoqiū	Jiaoqiu	Цзяоцю
11	云璃	yúnlí	Yunli	Юньли
12	飞霄	fēixiāo	Feixiao	Фэйсяо

Таблица 2.2 — Наименования световых конусов (光锥)

№	Наименование на китайском	Пиньинь	Английская локализация	Русская локализация
1	拂晓之前	fúxiǎo zhīqián	Before Dawn	До рассвета
2	时节不居	shíjié bùjū	Time Waits for No One	Время никого не ждёт
3	如泥酣眠	rúní hānmián	Sleep Like the Dead	Мертвецкий сон
4	惊魂夜	jīnghún yè	Night of Fright	Ночь страха
5	镜中故我	jìngzhōng gùwǒ	Past Self in Mirror	Отражение прошлой меня

ЭЙДОЛОНЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Таблица 3.1 — Эйдолоны Цзин Юаня (景元)

№	Название эйдолона на китайском	Английская локализация	Русская локализация
1	星流霆击碎昆冈	Slash, Seas Split	Взмах крушит скалы
2	戎戈动地开天阵	Swing, Skies Squashed	Фаланга заслоняет солнце
3	移锋惊电冲霄汉	Strike, Suns Subdued	Удар рассекает свет
4	刃卷横云落玉沙	Spin, Stars Sieged	Клинок роняет звёзды
5	百战弃躯轻死生	Stride, Spoils Seized	Опыт побеждает смерть
6	威灵有应破敌雠	Sweep, Souls Slain	Взмах — души повержены

Таблица 3.2 — Эйдолоны Байлу (白露)

№	Название эйдолона на китайском	Английская локализация	Русская локализация
1	百脉甘津宁神久	Ambrosial Aqua	Акваамброзия телесных каналов
2	壶中洞天云螭眠	Sylphic Slumber	Горшочек спящего дракона
3	掌间乾坤便通玄	Omniscient Opulence	Загадочное чудо
4	肘后备急除外障	Evil Excision	Изгнание зла
5	方定一倾浣俗尘	Waning Worries	Искоренение земных тревог
6	龙髯吐哺胜金丹	Drooling Drop of Draconic Divinity	Эликсир из слювы дракона

Таблица 3.3 — Эйдолоны Яньцина (彦卿)

№	Название эйдолона на китайском	Английская локализация	Русская локализация
1	素刃	Svelte Saber	Чистое лезвие
2	空明	Supine Serenade	Ясное сознание
3	剑胎	Sword Savant	Одарённый мечник
4	霜厉	Searing Sting	Пронзающий иней
5	武骨	Surging Strife	Военное призвание
6	自在	Swift Swoop	Естественные движения

Таблица 3.4 — Эйдолоны Хохо (藿藿)

№	Название эйдолона на китайском	Английская локализация	Русская локализация
1	岁阳寄体，妖邪依凭	Anchored to Vessel, Specters Nestled	Одержимость хелиоби, пристанище зла
2	判官书符，镇尾锁灵	Sealed in Tail, Wraith Subdued	Проклятая судьбой, словно пламя для мотыльков
3	贞凶体质，烛火招萤	Cursed by Fate, Moths to Flame	Проклятая судьбой, словно пламя для мотыльков
4	坐卧不离，争拗难宁	Tied in Life, Bound to Strife	Извечный конфликт, сплетённая жизнь
5	降妖捉鬼，十王敕令	Mandated by Edict, Evils Evicted	Избавление от зла, указом десяти владык
6	同休共戚，相须而行	Woven Together, Cohere Forever	Единая цель, общая судьба

Таблица 3.5 — Эйдолоны Жуань Мэй (阮•梅)

№	Название эйдолона на китайском	Английская локализация	Русская локализация
1	神经仿绣图	Neuronic Embroidery	Нейронный узор
2	芦前漫步	Reedside Promenade	Прогулка вдоль тростника
3	彩缎烟衫绿婆娑	Viridescent Pirouette	Изумрудный пируэт
4	寻神铜镜前	Chatoyant Éclat	Мерцающий блеск зеркала
5	手弄慵鬟玲珑钗	Languid Barrette	Декоративная шпилька в волосах
6	半脱纱市落团扇	Sash Cascade	Веер на складках шёлковой ткани

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

«КОМЕНТАРИИ К ПОЭМЕ “ОДА О НЕБЕСНОЙ ДУГЕ”»

Таблица 4.1 — «Комментари к поэме “Ода о небесной дуге”», Часть I (《帝弓迹躔歌》注疏, 其一)

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
1	君不见昔时苍城 皆琅玕，凶星啮 噬蚀不销。	Разве ты не видел, что в древние времена Цанчэн весь был из Ланганя, но зловещая звезда грызла и разъедала его, пока не уничтожила?	Не видели вы Цанчэн, полный Ланганя, планетой разумного зла поглощённый, до скончания времён твёрдо стоявший.
2	君不见昔时圆峤 满碧瑰，经星锈 涩路迢迢。	Разве ты не видел, что некогда Юаньцяо был полон Бигуя, и проходил по звёздной дороге, длинной, как вечность, ржавой и трудной?	Не видели вы Юаньцяо, Бигуем покрытый, плывущий путём невозврата к гибнущим звёздам, алым цветом горящим.
3	君不见昔时岱輿 具沙棠，坠若流 火似焚膏。	Разве ты не видел, что в прошлом Дайюй был покрыт Шатаном, но пал, как огненная река, подобная горящему маслу?	Не видели вы Дайюй, Шатаном зеленеющий, нисходящий стремительным пламенем, масляной лампой палящий.
4	君不见星壑漫际 多颠沛，人寰万 世一茅草。	Разве ты не видел, что звёздные бездны полны хаоса, а мир людей во все времена подобен одинокому тростнику?	Не видели вы путешествие бурное в космоса глуби, где люди и звёзды, подобно друг другу, лишь преходящи.
5	时茫茫鸿蒙初启 曙，渺渺大荒见 滥觞。	Когда в бескрайнем хаосе впервые появился рассвет, из необъятной пустоши забил источник всего сущего.	В начале, когда был ещё молод мир, наши предки явились в пустошь звенящую.

Продолжение таблицы №4.1

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
6	四塞龙虎相吞剥，中固万乘举戈肇	Со всех сторон драконы и тигры рвали друг друга, а в центральных горах тысячи колесниц подняли боевые знамена.	Там бились народы среди крепостей, там высились армий знамёна, гордо висящие.
7	帝尊明断纳诸侯，金人收兵灭帷灯。	Великий владыка мудро принял вассалов, он собрал оружие с помощью золотых людей (ауруматонов) и погасил шатровые огни.	Мудрый правитель господ усмирил, войском ауруматонов заглушил ложь кричащую.
8	八埏磅礴终一统，九垓浩荡始同风。	Восемь земель в конце концов объединились в одно целое, и на девяти небесах задули одни и те же ветра.	Все повеленья слились лишь в одно, и мир стал один, и прочность обрёл настоящую.
9	仙使接翼青天蔽，更击复更思穹桑。	Божественные посланники распростёрли крылья, закрыв собой небеса. Они сражались и затем снова вспоминали о Небесном древе.	Вдруг раса богов закрыла собой небеса, хлынули из Мулдрасиля чудовища страшные.
10	但得楼船渡深空，贯星翱翔谒药王。	Когда корабли пересекали глубокий космос, они летели среди звёзд, чтобы предстать перед Повелителем Лекарств.	Двинулись в глуби дредноуты, крейсера. Отправлены в Санктус Медикус были посланники, зоны пересекавшие.
11	九艨出一曰曜青，艨中洞天多任侠。	Из девяти кораблей один назывался Яоцин, и среди них обитало множество отважных героев.	Среди Девяти был и сам Яоцин, столь многих героев выдавший.

Продолжение таблицы №4.1

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
12	侠者大也莫帝 弓，能擘雕弧狩 游星。	Величайшим из них был Небесная Дуга, он мог изогнутым луком охотиться на звёзды.	Небесная Дуга стал величайшим из них, звёзды своим оружием покорявший.
13	上绝辰垠摘石 珀，下会星渊斗 虚鲸。	Он поднимался к границам звёзд, чтобы собирать звёздный янтарь, и спускался в бездну, чтобы сражаться с китами пустоты.	От цветных берегов, янтарь дарующих, до бездны среди звёзд, где водились киты пустоты, за себя лишь роптавшие.
14	旦销偃偶摇铁 钺，夕斩视肉塞 旌旗。	На рассвете он разрушал железных кукол, потрясавших боевые топоры. А вечером он побеждал мясоедов, срывая их знамена.	От разбитых железной кувалдою кукол до победы над мясоедами, величие ознаменовавшей.
15	五幢冈峦烟燧 灭，八舳河川氛 雾霁。	Пять боевых кораблей погасили сигнальные огни на горных хребтах, а восемь кораблей очистили реки от дыма и тумана.	Испустили пять дредноутов пламя войны, на восьми реках Сяньчжоу поднялись облака, память в себе сохранявшие.
16	追忆帝君平古 州，威武不与帝 弓齐。	Когда вспоминаем владыку, который управлял древними землями, его сила не могла сравниться с Небесной Дугой.	Помните ж твёрдо о том, как древними землями руководил государь, даже рвения Небесной Дуги властью унявший.

Таблица 4.2 — «Коментари к поэме “Ода о небесной дуге”», Часть II (《帝弓迹躔歌》注疏, 其二)

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
1	君子磊磊驾玄兔，君子落落驭金乌。	Благородный муж горделиво запряг Чёрного Кролика (обр. луна), благородный муж откровенно держит в упряжках Золотого Ворона (обр. солнце).	В великом числе сяньчжоуцы Угрюмого зайца вели, в одиночестве полном на Вране златом они двигались вдаль.
2	缘见无根飘零火，未知岁阳是流毒。	Внезапно появляется бескорневой рассеивающийся огонь, неизвестно, является ли этот свет разрушающим ядом.	По воле судьбы они встретили блудное пламя, но подлость, подстроенную хелиоби, в том свете никто не узнал.
3	不成文章能作祟，不凭诗酒可娱人。	Не создавая текста, может принести несчастье; не полагаясь на стихи и вино, способен развлекать людей.	Неписаны были уловки их хитрые, радость дарили они, пусть и песен их слог не звучал.
4	须通幻化皆梦寐，休将悲欢飧鬼神。	Нужно понимать, что все иллюзии — это только сны; не следует делить радости и печали с духами.	Знайте же: сны - лишь одно наваждение. Не дайте же демонам счастье ваше вкусить и печаль.
5	帝弓明察若洞焰，神臂独张迎焚风。	Небесная Дуга видит ясно, словно сквозь пламя, его божественная стрела одна встречает обжигающий ветер.	В готовности тяжкий удар нанести, Небесная Дуга лук изгибал свой и взором пространство пронзал.
6	燎燎精怪竞忧惧，煌煌赤星伺网罗。	Сверкающие нечистые силы объаты страхом, яркая пылающая звезда — расставленные силки.	Творилась уже западня, пылающих демонов свет докрасна раскалённой звезды порождал.

Продолжение таблицы №4.2

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
7	死士云合有甘百，誓言铁骨荐天殪。	Двадцать сотен готовых умереть воинов собрались, как облака, поклялись преподнести металлический каркас для небесных кораблей.	Две тысячи храбрых с жизнью своей разлучились. Их кости останутся на звёздном ковчеге, чтобы каждый о них вспоминал.
8	坼以中驱铸作锥，携之凡胎同为槩。	Раскололся авангард формируя клин, и понесли его как копье смертные тела.	Двигатель центральный в бур переплавлен, упор человеческой плоти его к цели толкал.
9	深潜燧皇中心腹，云雷一动撼穹阁。	Глубоко в сердце проникает Повелитель, облака и гром сотрясают Небесные чертоги.	В нутро Кремнёвой громады он погружался, вдруг в залах небесных грохочущий взрыв прозвучал.
10	刹那霆骇泄星飞，须臾红尽咽天河。	Молния в мгновение ока вспыхивает, звёзды разлетаются; в короткий миг красное пламя угасает, поглощая Небесную реку.	Тут же погасло свечение, дух испустила звезда и лишь угасающий алый оттенок с прощанием всё поглощал.
11	一鼓而擒精灵火，封妖緘异养舟车。	С одного удара захватывает дух огня, запечатывает нечистую силу, чтобы питать корабли.	Хватая руками фазовое пламя, мы запечатали демона. Путём своего становленья идти сяньчжоуский народ продолжал.

Таблица 4.3 — «Коментари к поэме “Ода о небесной дуге”», Часть III (《帝弓迹躔歌》注疏, 其三)

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
1	君子乾乾驱冰蟾，君子惕惕策六龙。	Благородный муж без устали погонял ледяную жабу (обр. луна), благородный муж томится в тревоге, погоняя кнутом шестерку драконов (обр. солнце).	Сяньчжоуцы вели Ледяную жабу в большом окрылении, Шестёрку драконов двигали вдаль с великим усердием.
2	衔舫迢邈几斗转，魁元惶恐领天橦。	До нескорой отправки кораблей почти время пролетело незаметно, лучший из них (корабль) в трепете получил небесное древко.	Сквозь пространство и время флот проплывал могучий и скромно корабль до Мачты Небес принимал вознесение.
3	仙方阐弘多奥妙，神实点化自在身。	Чудодейственный рецепт расширил количество тайн, божество истинно указало на путь просветления, освобождения ума от беспокойства.	Сила богов ниспослала богатство чудес, миф и реальность слились воедино - воистину, освобождение.
4	拔擢巧言有野马，汲引令色莫涓尘。	Продвижение при помощи лживых слов есть степная лошадь (обр. туман), выдвигать достойных с красивой внешностью нет ни капли ни пыли (обр. пороки и суета)	Проявили дикие кони дар красноречия и туманы народа Сяньчжоу завели с ними прения.

Продолжение таблицы №4.3

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
5	更造晶巧谓玉兆，天机算尽无遗策。	Словно обновляясь на заискрились как раз истину говорящие нефритовые предсказания (нефритовые счеты), тайны мироздания просчитали все без просчетов.	Сотворились нефритовые счёты ради учёта всех тайн, погрузился весь мир в глубокие рассуждения.
6	帝弓吞琼欲闻道，遍智有梦托南柯。	Небесный Лук поглотил нефрит, желая воспринять высшую истину, в каждом знании есть сон о несбыточных мечтах.	Небесная Дуга слился с нефритом, прозрение стремясь обрести, и мудрости путник во снах показал предостережение.
7	不见识海恒昌盛，惟见血肉筑泥犁。	Не увидел постоянное море знаний, лишь узрел, что плоть и кровь возводит ад.	Всё ж бесконечные мудрость и цвет Небесная Дуга не узрел. Близилась павших поля, напитаны кровью, исход сражения.
8	残伤垢染何其苦，嗔恚他化空无记。	До чего же мучительно это уродство и грязь, разгневался он, растворился в небытии.	Порча, увечье, нескончаемая агония, искажение, безумие, с ними - забвение полное, но только не пробуждение.
9	且奔且走且疾呼，却道痴狂笑太卜。	И ринулся, и утратил, и взвыл, но вместо этого придворный гадатель разразился безумным смехом.	Небесная Дуга тщетно к рассудку взывал, но сочли его противником божественности, подвергли насмешкам и унижению.

Продолжение таблицы №4.3

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
10	笑之讥之哀悯之，毋论耆宿与褐夫。	С улыбкой, с насмешкой, с жалостью; безразлично, мудрый старец или бедный простолюдин.	Против него ополчились и нищий, и знатный, кто - с насмешкою, кто - с презрением, кто - с сокрушением, а кто - с сожалением.
11	帝弓勃然斥贵胄，贪生何如彼昏侯。	Небесный Лук сразу изменился в лице и осудил потомков знатных чинов, чем их жажда жизни лучше помутневшего разума Хоу (древний правитель).	В гневе Небесная Дуга знатный род поругал, жажду бессмертия их называл столь же глупой, что правителя древнего рвание.
12	玉露不过横辕轭，但教急鏃试神莠。	Нефритовая роса не более чем разнузданный юаньэ (поводья), однако стремительная стрела просвещения испытала недостойное божество.	Дерева ветви - лишь оси колёс боевой колесницы. Стрелу Небесная Дуга испустил, настигла она то, что было богами посеяно.
13	回首振弦龙舌出，胆裂魂飞多惊怵。	Вспоминая прошлое, приводя в движение тетиву дракон высунул язык, смертельно испугался.	Повернувшись, Небесная Дуга древо стрелой поразил, разразились в сердцах человеческих страх и сомнение.
14	终沦寒惇长守眠，不念当年大丈夫。	В конечном итоге, погрузили в холодный гроб для защиты долгого сна, не вспомнят больше великого мужа тех лет.	Был изгнан воин эпохи былой в ледяные гробы, погружён в сон под стражей и предан в нём забвению.

«СТО ПОСЛОВИЦ СЯНЬЧЖОУ, КОТОРЫЕ УСВОИТ ДАЖЕ ИНОМИРЕЦ»

Таблица 5.1 — «Сто пословиц сяньчжоу, которые усвоит даже иномирец», Путешествие: Впервые на Сяньчжоу (化外民也能学会的地道仙舟俗语 100 句, 旅行篇•初到仙舟)

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
1	情境.格林是一名刚来到仙舟的化外民旅客,她对仙舟生活早已心向往之。通过玉界门,格林首先到达了「罗浮」仙舟的星槎海,在这里她遇见了网络认识的朋友寒梅梅。虽然格林对仙舟独特的风土人情早有研究,在化外民中也可称得上是一位「仙舟通」,不过实际的仙舟生活和她想象的并不一样,始终保持着新鲜感.....	Гленн — иномирка-путешественница, недавно прибывшая на Сяньчжоу, и она уже давно мечтала поселиться здесь. Пройдя через Нефритовые врата, она добирается в Приют звёздных яликов на Лофу Сяньчжоу, где встречает свою подругу Хань Мэймэй, с которой познакомилась в сети. Хотя Гленн, в отличие от большинства иномирцев, хорошо знакома с уникальной культурой и образом жизни Сяньчжоу и может считаться «знатоком» этой цивилизации, реальная жизнь на Сяньчжоу оказывается гораздо более непредсказуемой, чем она ожидала, и продолжает удивлять её новыми сюрпризами.	Ситуация. Гленн — иномирка-путешественница, недавно прибывшая на Сяньчжоу, и ей уже не терпится поселиться здесь. Пройдя через Нефритовые врата, она прибывает в Приют звёздных яликов на Лофу Сяньчжоу, чтобы встретиться со своей подругой Хан Мэймэй, с которой она познакомилась в сети. Хотя Гленн по сравнению с другими иномирцами хорошо знакома с уникальной культурой и образом жизни Сяньчжоу, реальная жизнь здесь всё ещё сильно отличается от того, что она себе представляла. Впереди её ждёт много сюрпризов...

Продолжение таблицы №5.1

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
		Всё это вызывает у неё чувство неизведанности и удивления.	
2	情景对话 寒梅梅： 「这一路上辛苦了！欢迎你，格林。」 格林： 「谢谢你，寒梅梅。」 寒梅梅： 「累了吗，我先带你去浥尘客栈里休息吧。」 格林： 「我还不累，你再带我到处逛逛吧。虽然我在网络上已经了解了很多仙舟的知识，但是实际到达仙舟之后，还是感觉非常不一样。」 寒梅梅：「这就叫『百闻不如一见』！」	Хань Мэймэй: «Добро пожаловать, Гленн! Должно быть, дорога была тяжёлой!» Гленн: «Спасибо, Хань Мэймэй.» Хань Мэймэй: «Ты устала? Я отвезу тебя в гостиницу «Ичэнь», чтобы ты могла отдохнуть.» Гленн: «Я еще не устала. Мы можем сначала немного погулять. Я много изучала Сяньчжоу в интернете, но теперь, когда я здесь, всё так отличается от того, что я себе представляла.» Хань Мэймэй: «Вот это и есть то, что мы называем: „Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать“!»	Диалог Хан Мэймэй: Добро пожаловать, Гленн! Должно быть, это была долгая поездка! Гленн: Спасибо, Хан Мэймэй. Хан Мэймэй: Ты устала? Сначала я отвезу тебя в гостиницу «Петрикор», чтобы ты отдохнула. Гленн: Я не устала. Мы можем сначала погулять. Я многое узнала о Сяньчжоу из сети, но здесь всё совсем по-другому. Хан Мэймэй: И это то, что мы называем "лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать"!

Таблица 5.2 — «Сто пословиц сяньчжоу, которые усвоит даже иномирец», Путешествие: Подарки (化外民也能学会的地道仙舟俗语 100 句, 旅行篇•赠送礼物)

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
1	格林在司辰宫里完成了贸易申请的申报, 在顺利签订完贸易协定后, 她准备向一直帮助自己的寒梅梅表示感谢。她从家乡带来了一些零食小吃, 想把它们作为礼物送给寒梅梅.....	После того как Гленн завершила подачу заявок на торговлю в Дворце управления звёздами и временем и успешно подписала торговое соглашение, она решила отблагодарить Хань Мэймэй, которая всегда поддерживала её. Для этого она привезла с собой лакомства и лёгкие закуски с родины и собиралась подарить их Хань Мэймэй...	После того, как Гленн заполнила торговые заявки в Звёздном дворце и успешно подписала торговые соглашения, она решила отблагодарить Хан Мэймэй, которая всегда была рядом и помогала ей. Она привезла деликатесы со своей родины и хотела подарить их Хан Мэймэй...
2	寒梅梅: 「恭喜你, 听说你那边贸易协定已经完成了, 真是好事一件啊, 我约了尚滋味今晚的雅间, 我们得好好庆祝一下。」 格林: 「谢谢你, 寒梅梅! 真不知道要怎么感谢你好了, 我这里有一些家乡带来的零食.....」	Хань Мэймэй: Поздравляю! Слышала, ты подписала торговое соглашение. Это замечательная новость! Я зарезервировала место в «Шан Цзывэй» на вечер, чтобы мы могли это отпраздновать. Гленн: Спасибо большое, Хань Мэймэй! Я так признательна тебе за помощь. Я привезла немного закусок с моей родины, надеюсь, тебе понравится.	Хан Мэймэй: Поздравляю! Я слышала, ты подписала торговое соглашение. Это отличная новость. Я забронировала отдельную комнату в «Величайших специях», чтобы отпраздновать вместе. Гленн: Спасибо, Хан Мэймэй! Я действительно не знаю, как мне тебя отблагодарить. Вот, я привезла кое-какие деликатесы с моей родины.

Продолжение таблицы №5.2

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
	寒 梅 梅： 「真是太感谢你了，那我就大方收下了！」 格 林： 「礼轻情意重，还敬请笑纳。」 寒 梅 梅： 「别客气！」	Хань Мэймэй: Спасибо огромное! Я приму их с большим удовольствием. Гленн: Подарок небольшой, но я вложила в него много тёплых чувств. Прими его, пожалуйста. Хань Мэймэй: О, не стоит так церемониться!	Хан Мэймэй: Большое тебе спасибо. Я с удовольствием их возьму! Гленн: Здесь совсем немного, но ведь дорог не подарок, а внимание. Хан Мэймэй: Спасибо. Это так мило с твоей стороны!

Таблица 5.3 — «Сто пословиц сяньчжоу, которые усвоит даже иномирец», Работа: Трудовые будни (化外民也能学会的地道仙舟俗语 100 句, 工作篇•职场生活)

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
1	克劳德是一名来到仙舟求职的化外民，最近他在格林手下找到了一份外贸商品仓储管理的职位。面试成功之后，他在流云渡的积玉坊仓库开始了货物登记的工作。但是好景不长，因为屡次上班迟到、工作走神，格林准备找他谈话……	Клод — иномирец, совсем недавно приехавший на Сяньчжоу в поисках работы. На днях он прошёл собеседование и занял должность менеджера склада внешней торговли под руководством Гленн. Его работой стало управление запасами на складе «Облачная кладовая», находящемся на Переправе плывущих облаков.	Клод — иномирец, ищущий работу на Сяньчжоу, и недавно был нанят Гленн в качестве менеджера склада внешней торговли. Он начал свою работу по регистрации запасов на складах Кладези зелени в Облачной переправе после прохождения собеседования.

Продолжение таблицы №5.3

№	Оригинал на китайском	Подстрочный перевод	Перевод на русский язык
		Однако его привычка опаздывать и отвлекаться привела к тому, что Гленн решила провести с ним серьёзный разговор...	Однако, поскольку он часто опаздывал на работу и отвлекался в рабочее время, Гленн решила серьёзно с ним поговорить...
2	格林：「为什么每次巡查考核你都不在工作岗位？」 克劳德：「买金偏撞不着卖金的，卖金偏撞不着买金的。」 格林：「如果再出现擅离职守的情况，我就只能把你开除了。」 克劳德：「哈哈，随便你。」 格林：「好的，那我恭敬不如从命了。」	Гленн: «Почему тебя никогда нет на месте, когда я прихожу с проверкой?» Клод: «Тот, кто хочет купить золото, никогда не встретит продавца, а продавец золота не найдёт покупателя.» Гленн: «Если ты опять покинешь рабочее место без разрешения, придётся уволить тебя.» Клод: «Ха-ха, дело ваше.	Гленн: Почему тебя никогда нет на месте, когда я прихожу с проверкой? Клод: «Тот, кто ищет, никогда не найдёт того, что ищет, а тот, кого ищут, никогда не встретит того, кого ищет». Гленн: «Если ты продолжишь отлынивать, мне придётся тебя уволить. Клод: «Ха-ха-ха, слушаюсь и повинуюсь». Гленн: «Договорились. Повиновение лучше вежливости.