

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА МАТЕРИАЛЕ «WORLD OF WARCRAFT» И «BIOSHOCK INFINITE»

Зеленько К.Р.

*Зеленько Кристина Романовна – магистрант,
кафедра переводоведения и межкультурной коммуникации, факультет иностранных языков,
Тульский государственный педагогический университет им. Л.Н. Толстого, г. Тула*

Аннотация: в статье анализируются трудности, с которыми переводчик может столкнуться в процессе локализации компьютерных игр, дается понятие локализации компьютерных игр, выявляются возможные задачи, с которыми может столкнуться переводчик, и приводятся примеры их решения, определяются особенности данного вида перевода, которые стоит учитывать при работе с текстом. Отдельное внимание уделяется специфическому своеобразию данного типа перевода, приводятся примеры высококачественных работ в направлении данной тематики, а также анализ эквивалентности и адекватности подобных примеров.

Ключевые слова: локализация, перевод, компьютерные игры.

В XXI веке переводческая деятельность является довольно востребованным родом занятий. В России существует немалое количество универсальных переводческих организаций, которые занимаются различными видами перевода. Влияние интернета на данную деятельность неоспоримо. Подобные организации создают собственные сайты, на которых можно заказать профессиональный перевод. Причем в сферу их деятельности входят не только письменные переводы юридического, технического и других направлений, но и дублирование фильмов, перевод художественной литературы и локализация компьютерных игр.

На сегодняшний день игровая промышленность переживает невероятный взлет, и каждый день игровой рынок пополняется все новыми мирами, вселенными и персонажами. Как правило, компьютерные игры создаются за границей, а выпуск своего товара на международный рынок является для них первостепенной задачей. Соответственно, возникает потребность в локализации данного товара.

Когда мы говорим о переводе компьютерных игр, то неизбежно сталкиваемся с термином «локализация». Согласно определению Л.А. Шерешевского, локализация - это процесс адаптации программного обеспечения под конкретные национальные требования [1, с. 1]. В данном случае объектами локализации становится текстовое и звуковое сопровождение игры.

Несмотря на то, что перевод компьютерных игр сопряжен со сферой развлечений, в процессе локализации переводчику предстоит столкнуться с различного рода трудностями и сложными задачами, для которых необходимо найти взвешенное решение.

Перевод компьютерных игр можно спутать с переводом художественной литературы, однако, между ними на самом деле существуют различия, ввиду чего хотелось бы привести несколько особенностей перевода компьютерных игр:

- **Динамичность и лаконичность результата.** Зачастую в процессе игры многие текстовые рекомендации игроку всплывают на экране в режиме онлайн на определенное время, после чего они исчезают, предполагая, что пользователь ознакомился с текстом. Переводчику необходимо построить текст так, чтобы привлечь внимание пользователя на самые важные моменты и как можно более лаконично передать текст без потери эквивалентности в готовом варианте.

Do you want to save the game? – Сохранить игру?

- **Особое внимание при переводе имен собственных.** Зачастую в игровых вселенных встречаются персонажи с необычными именами, и количество подобных, порой, даже превосходит героев, чьи имена не вызывают трудностей при переводе. Стоит взять игру, подобные примеры из которой довольно трудно адаптировать на русский язык – «World of Warcraft». Данная игра была разработана компанией Blizzard, чья переводческая деятельность является высококачественным примером локализации.

В пример приведем имя «Lady Sylvanas Windrunner», которое было переведено, как «Леди Сильвана Ветрокрылая». Для перевода имени использовался прием транскрипции, к переводу же «Windrunner», фамилии, являющейся составным словом решили подойти определенным образом, чтобы раскрыть характер персонажа и достичь адекватности при переводе, при этом частично жертвуя эквивалентностью. Дословный перевод «бегущая по ветру» у многих проассоциировался бы с индейским именем, что абсолютно не отражает личность персонажа. Ввиду этого был проведен ассоциативный ряд (бегущая по ветру – летящая по ветру – крылья).

При локализации компьютерных игр переводчику предстоит столкнуться с различного рода сленгом. Приведем пример из той же игры, где перед игроком предстают два персонажа со следующими именами:

Auctioneer O'reely - Аукционист Дану

Auctioneer Yarly - Аукционист Нуда

В данном примере можно рассматривать потерю эквивалентности, но при этом перед нами адекватный перевод. O'reely соответствует английскому «Oh, really?». Yarly созвучен с «Yeah, really». Переводчику необходимо быть очень внимательным и осведомленным о текущих молодежных тенденциях в странах языка оригинала и языка перевода, чтобы замечать подобные тонкости и адекватно их передавать.

Переводчику необходимо быть осведомленным также и о различных правилах оформления текста в том или ином случае. Далее следует пример неудачного перевода из игры «Bioshock Infinite», где в данной ситуации главный герой получил телеграмму.

«Devitt STOP

Do not alert Comstock to your presence STOP

Whatever you do, do not pick #77 STOP»

Перевод же выглядел следующим образом:

«Дэвитт, стой.

Комсток не должен тебя узнать, стой.

Что бы ты ни делал, не бери номер 77, стой.

Однако, очевидно, что при данных обстоятельствах, учитывая то, что персонаж получил телеграмму, «STOP» было бы уместнее перевести, как «ГЧК»

В игровом продукте иностранного производителя, в зависимости от жанра, как правило, часто приходится сталкиваться с жаргоном и бранными словами, лексическое значение которых наполнено экспрессивностью. Так сложилось, что в русской локализации игры подобного быть не должно и переводчику необходимо адаптировать текст, передав эмоциональность выражения, не используя очевидные эквиваленты.

Также переводчик должен быть знаком с контекстом самой игры или предыдущих ее частей для составления необходимого глоссария, который впоследствии следует согласовать с разработчиком. Например, если был заказан перевод очередной части нашедшей игры, стоит полностью ознакомиться с готовыми переводами предыдущих частей, так как в новую главу необходимо перенести те же термины, не отклоняясь от канонов и традиций игровой серии. Например, если ранее для термина “damage” использовался перевод «урон», то при переводе следующей части игры необходимо ознакомиться со стандартным набором терминов, который привычен игроку. То есть как «ущерб» или «повреждение» данное слово переводить некорректно, даже если существует необходимость использовать его несколько раз в одном предложении.

Суммируя вышесказанное, можно прийти к следующим выводам:

1. Осведомленность в сфере современных тенденций и опыт переводчика являются ключевыми факторами качественной локализации. Необходимо тщательно следить за современным развитием языковой деятельности.

2. В процессе локализации компьютерных игр перед переводчиком часто встают трудноразрешимые задачи, в связи с чем, необходимо быть готовым принимать необычные переводческие решения.

3. При переводе компьютерных игр необходимо ознакомиться с особенностями игровой вселенной, согласовывая результат с компанией разработчика.

Список литературы

1. *Шерешевский Л.А.* Особенности локализации программного обеспечения на примере SCADA системы WinCC // Промышленные АСУ и контроллеры, 2004. № 7. С. 1.