

Е. С. Холупова

ЛОКАЛИЗАЦИЯ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (на примере игр Genshin Impact и Honkai: Star Rail)

По словам Бернала Мерино «Локализация, с точки зрения языковедения относящаяся к переводческой области, – это специфический вид перевода, при осуществлении которого учитываются культурно-специфические особенности адресата, а адаптация считается ключевым компонентом всего процесса» (М. Б. Мерино, 2014).

В локализации игр Genshin Impact и Honkai: Star Rail с английского на русский были выявлены следующие особенности и неточности:

1. Перевод имен. Чаще всего прибегали к приему транскрипции. При переводе японских имен использовали систему Поливанова (*Chiori – Туори*). При переводе китайских имен использовали систему Палладия (*Moze – Моцзэ*).

2. Перевод специфических названий игр. В основном при переводе использовался метод транскреации с добавлением калькирования, транслитерации и транскрипции (*Rye Bread Soda Iceberg – Айсберг из кваса; Redsoil feed – Корм из краснозема; Amber Huadiao wine – Янтарное вино*).

3. Безэквивалентная лексика. При переводе слова, обозначающего насекомое, которое напоминает европейского жука-рогача, «*onikabuto*» как «*оникабудо*» была применена переводческая трансформация транслитерации, так как в русском нет подходящего эквивалента данному виду насекомого.

4. При переводе шутки «*Tone-Deaf Bard*» был переведен как Бродяжка, что совершенно не соответствует оригинальной задумке и не передает всю тонкость иронии и юмора.

5. Потеря оригинальной задумки автора. Во фразе «*Codename Childe*», из-за того, что в переводе было опущено слово «*Codename*», многие игроки были введены в заблуждение и подумали, что это является настоящим именем персонажа, хотя это не так.

В заключение следует отметить, что для достижения качественной локализации компьютерных игр переводчики прибегают к различным переводческим трансформациям. Эти преобразования необходимы, поскольку прямой, дословный перевод часто оказывается неприемлемым из-за культурных, лингвистических и игровых особенностей.