

Е.Ю. Марченко

*Житомирский государственный
университет имени Ивана Франко*

Научный руководитель:

к.ф.н. С.К. Топачевский

Особенности локализации компьютерных игр: понятие "пасхалки" и трудности перевода

Статья посвящена исследованию особенностей локализации компьютерных игр, в особенности изучению понятия "пасхалки" (англ. "Easter egg") – разновидности аллюзии, отсылки на другой продукт (игру, фильм, песню, произведение и т.д.), умышленно оставленной разработчиками в финальной версии игры [3] (стоит добавить, что данное понятие все чаще используется и для обозначения отсылок (к другим произведениям) и в других видах искусства, впрочем, наше исследование затрагивает компьютерные игры).

Технический прогресс, а именно бурное развитие компьютерных технологий и инструментов разработки, позволяет создавать все более сложные и объемные (как в размере, так и в содержании) игры, тем самым расширяя рынок и увеличивая круг потребителей. Неудивительно, что перед разработчиками и издателями встает вопрос продвижения своих продуктов на мировом рынке. А это, в свою очередь, ведет к необходимости соответствующего преобразования игры под нужды игрока-потребителя, иными словами – ее локализации.

Понятие "локализация" рассматривают как особый вид перевода, который объединяет перевод и культурную адаптацию [1:6; 2]. Мы считаем такую трактовку правомерной. Хотя перевод текста игры и занимает львиную долю процесса, важную роль играет также адаптация под особенности культуры целевой страны, возрастные рейтинги (ограничения

или запрет на продажу продукта кругу лиц, которые не достигли утвержденного законодательством возраста) etc. (следует заметить, что это может повлиять и на перевод самого текста, например, при передаче ненормативной лексики, которую необходимо смягчить или вовсе убрать; необходимости изменить некоторые реалии или названия, которые затрагивают чувства и права человека в конкретной стране и т.д.).

Существует великое множество переводческих нюансов, которые необходимо учитывать для достижения максимальной адекватности перевода при локализации: жанр игры, характеры персонажей, окружение и прочее, что можно объединить в понятие "игровой контекст". К сожалению, довольно часто качество локализации оставляет желать лучшего, так как продукт выпускают "сырым" – с кучей грамматических и смысловых ляпов в угоду скорейшим продажам (wood elf – деревянный эльф; Аye, аye, sir! – Ай-ай-ай!).

К примеру, проблемой локализации является сохранение оригинальной стилистики. Фразу "How may I help you, stranger?" благородный рыцарь произнесет как "Могу ли я помочь тебе, путник?", глупый зеленый орк – "Чего н-нада, чулувек?", а старуха-ведьма – "Чаво надобно, милоч?". А когда все тот же орк (видимо, от переизбытка интеллекта) произносит указанную фразу в духе "Как я могу помочь тебе, странник?", это вызывает, по меньшей мере, удивление...

Не менее интересным, с точки зрения перевода и переводоведенья, является передача "пасхалок". Как уже было зафиксировано, "пасхалка" является разновидностью аллюзии. Однако, она имеет и свои особенности, среди которых следует выделить более скрытый характер "секрета", его шутовскость, своеобразность, иногда неуместность по отношению к остальной части текста игры. Существуют, конечно, и визуальные "пасхалки", но они не представляют интереса в нашем исследовании (впрочем, стоит отметить, что визуальная часть может помочь в поисках текстуальной "пасхалки" или ее понимании). Кроме того, "пасхалка" может

приобретать практически любую форму – от одного слова до полновесной цитаты или фрагмента текста.

Именно здесь перед переводчиком-локализатором встает довольно нетривиальная задача – необходимо трансформировать текст так, чтобы одновременно сохранить дух, скрытость "пасхалки" и сделать ее узнаваемой. Ведь смысл "пасхалки" состоит в том, чтобы ее нашел внимательный игрок.

Рассмотрим, к примеру, несколько "пасхалок" из игры World of Warcraft:

Фраза "Alas, poor Yorick! I knew her, [name]. An assassin of infinite courage..." [4] в оригинальном тексте является отсылкой к произведению Шекспира "Гамлет" ("Alas, poor Yorick! I knew him, Horatio; a fellow of infinite jest...") и, соответственно, необходимо локализовать данный текст подобающим образом, чтобы сохранить "пасхалку". В русской локализации это звучит как "Увы, бедная Йорик! Я знал ее, [имя игрока]. Убийца бесконечной отваги..." (с учетом того, что Йорик – персонаж женского пола в игре). Таким образом "пасхалка" была сохранена. Тем не менее, понятна она будет лишь тому, кто имеет соответствующие знания о "Гамлете".

Другой пример – акула под названием Gnaws [5], процесс умерщвления которой практически идентичен оному в фильме "Челюсти" (англ. "Jaws"). Русский вариант перевода – Костеглод. Мы можем наблюдать, как в переводе текстовая часть "пасхалки" была утрачена, осталась лишь ее визуальная часть. В данном случае мы считаем приемлемым следующий вариант перевода – Челюстенъ. Это бы сохранило текстовую отсылку.

Иногда возникают и более трудные задачи, например с именем Haris Pilton "Socialite" [6]. В оригинальном тексте это отсылка на Пэрис Хилтон, американскую модель (как мы видим, использована анаграмма). Перед переводчиками-локализаторами было два пути – либо передать данный антропоним следуя общепринятым правилам, и в результате на просторах игры появилась бы Хэрис Пилтон, имя, которое было бы узнаваемым (при должных фоновых знаниях), но также несло бы некоторую "культурную отчужденность" (в результате имя могло бы не восприниматься как

"пасхалка" из-за отсутствия знаний о персоне), либо адаптировать данное имя в русской культурной среде. Было сделано второе, и после локализации Haris Pilton стала "Светской львицей" Псенией Кобчак. Данная персоналия намного ближе русскому пользователю.

Таким образом, перевод (локализация) компьютерных игр, а также "пасхалок" в них является достаточно сложным процессом, во время которого необходимо учитывать многие языковые и экстралингвистические факторы.

Мы считаем, что данное исследование является важным и актуальным в контексте как повышения переводческого мастерства, так и улучшения общего качества локализации компьютерных игр.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Онищенко Ю.К. Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі : автореф. дис. на здобуття наук. ступ. канд. філ. наук : спец. 10.02.16 "Перекладознавство" / Ю.К. Онищенко - К., 2009. – с. 6

2. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения. Электронный ресурс. Режим доступа:

[<http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291>]

3. Пасхальное яйцо (виртуальное). Электронный ресурс. Режим доступа:

[[http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%81%D1%85%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%BE_\(%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%81%D1%85%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%BE_(%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5))]

4. База знаний по игре World of Warcraft [Wowhead.com]. Электронный ресурс. Режим доступа: [<http://ru.wowhead.com/quest=27045>]

5. База знаний по игре World of Warcraft [Wowhead.com]. Электронный ресурс. Режим доступа: [<http://ru.wowhead.com/npc=41098>]

6. База знаний по игре World of Warcraft [Wowhead.com]. Электронный ресурс. Режим доступа: [<http://ru.wowhead.com/npc=18756>]