

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и практика перевода»

(наименование)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки / специальности)

Перевод и межкультурная коммуникация

(направленность (профиль) / специализация)

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему Проблемы перевода игрового интерфейса и внутриигровых диалогов с английского
на русский язык (на примере компьютерной игры «Firefall»)

Обучающийся

Н. А. Береснев

(Инициалы Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

к. филол. н., доцент О. В. Мурдускина

(ученая степень (при наличии), ученое звание (при наличии), Инициалы Фамилия)

Тольятти 2025

Аннотация

Актуальность данной работы обусловлена стремительным развитием видеоигровой индустрии и растущей потребностью в качественной локализации, способной обеспечить полноценное восприятие сюжета и атмосферы игры.

Объектом исследования являются тексты компьютерных игр. Предметом исследования являются принципы перевода интерфейса и внутриигровых диалогов в компьютерной игре Firefall.

Цель работы заключается в определении принципов перевода текстов компьютерных игр с английского на русский язык. Задачи: определить характерные черты текстов компьютерных игр, а также определить проблемы перевода текстов компьютерных игр; определить характерные черты текста компьютерной игры Firefall и описать принципы перевода этой компьютерной игры.

Структура работы. Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и используемых источников. В первой главе рассматривается понятие видеоигр и их текстов, а также возможные проблемы при их переводе. Во второй главе проводится анализ лингвистических и технических характеристик текста видеоигры Firefall, а также рассматриваются возможные варианты решения проблем при переводе текста данной игры на русский язык.

Список используемой литературы и используемых источников включает в себя 41 источник, 6 из которых являются иностранными. Общий объем работы составляет 59 страниц.

Оглавление

Введение.....	4
Глава 1 Теоретические основы исследования.....	7
1.1 Характеристика текстов компьютерных игр.....	7
1.2 Перевод и локализация текстов компьютерных игр	16
Глава 2 Анализ характеристик и способы решения переводческих проблем при переводе текста компьютерной игры Firefall.....	31
2.1 Анализ характеристик текста компьютерной игры Firefall	31
2.2 Способы решения переводческих проблем при переводе текста компьютерной игры Firefall	38
Заключение	52
Список используемой литературы и используемых источников.....	55

Введение

В современную эпоху стремительного развития видеоигровой индустрии наблюдается значительный рост популярности видеоигр среди самых разных слоёв населения. Видеоигры перестали быть лишь развлечением для узкой аудитории и стали важной частью массовой культуры и досуга, охватывая пользователей различных возрастных и культурных групп. Это обуславливает возросшую потребность в создании качественных переводов и локализации текстов компьютерных игр, которые выступают неотъемлемой частью игрового опыта и влияют на восприятие сюжета, персонажей и атмосферы игры. Этим обоснована актуальность выбранной темы. В этом исследовании мы рассмотрим характеристики текстов компьютерных игр и трудности при их переводе с их решениями на примере разных фрагментов текстов видеоигр, а также на основе текста компьютерной игры Firefall – многопользовательской командной онлайн компьютерной игры в жанре шутера от первого/третьего лица, разработанной компанией Red 5 Studios.

Объектом исследования являются тексты компьютерных игр.

Предметом исследования являются принципы перевода интерфейса и внутриигровых диалогов в компьютерной игре Firefall.

Цель работы – определить принципы перевода текстов компьютерных игр с английского на русский язык.

Для выполнения данной цели необходимо решить следующие задачи:

- определить характерные черты текстов компьютерных игр;
- определить проблемы перевода текстов компьютерных игр;
- определить характерные черты текста компьютерной игры Firefall;
- описать принципы перевода компьютерной игры Firefall.

Для решения поставленных задач использованы следующие методы исследования:

- общелингвистические методы анализа и синтеза;

- метод компонентного анализа;
- метод сплошной выборки;
- сравнительно-сопоставительный метод;
- метод трансформационного анализа;
- метод предпереводческого анализа текста.

Материалом исследования являются тексты из видеоигр Firefall, EVE Online, Barotrauma, Team Fortress 2, Terraria, The Binding of Isaac, а также серии игр Fallout.

Теоретической базой послужили работы по вопросам перевода и стилистики И. С. Алексеевой, Н. Г. Колесниковой, Т. Г. Поповой, Т. С. Сидорович, В. С. Виноградова, Л. Л. Нелюбина, Е. В. Никоновой, Ю. А. Перфилова, Е. М. Александровой, Л. С. Бархударова и многих других.

Теоретическая значимость исследования заключается в раскрытии сущностных характеристик текстов компьютерных игр, а также описания возможных вариантов перевода компонентов этих текстов.

Практическая значимость исследования заключается в способности данной работы быть источником аналитической информации для людей, собирающихся переводить тексты видеоигр.

Данное исследование апробировано на секции «Перевод в профессиональной сфере: прикладные аспекты» LI Самарской областной студенческой научной конференции (г. Самара, 14 апреля 2025 г.), а также на научно-практической конференции «Дни науки в ТГУ» (17 апреля 2025 г.) в секции «Лингвистика и межкультурная коммуникация».

Структура и основное содержание работы. Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка используемой литературы и источников.

Во введении обосновывается выбор темы и ее актуальность, определяются объект и предмет исследования, характеризуются цели и

практическая значимость исследования, теоретическая значимость исследования, определяется материал исследования.

Первая глава «Теоретические основы исследования» рассматривает понятие видеоигр и их текстов, а также их значимость в современном обществе. Ниже рассматриваются возможные трудности при переводе видеоигр.

Вторая глава «Анализ характеристик и способы решения переводческих проблем при переводе текста компьютерной игры Firefall» содержит в себе анализ лингвистических и технических характеристик текста видеоигры Firefall. Во второй части второй главы рассматриваются возможные варианты перевода составляющих элементов текста данной компьютерной игры, а также варианты решения трудностей при переводе этого текста.

В заключении обобщаются выводы, которые были получены в ходе проведенного исследования.

Список используемой литературы включает в себя 41 источник, из них 6 на английском языке.

Общий объем работы составляет 59 страниц.

Глава 1 Теоретические основы исследования

1.1 Характеристика текстов компьютерных игр

В современном мире видеоигры приобрели крайне важную роль, ведь большое количество человек проводят за ними своё свободное время. Компьютерные игры — это интерактивные цифровые или электронные игры, в которые можно играть на устройствах, таких как компьютеры, консоли, смартфоны или системы виртуальной реальности. Они объединяют визуальные, звуковые и часто тактильные элементы, создавая захватывающие развлекательные впечатления [40, 39, 38]. Однако, создание игр не является какой-то простой задачей. За одним игровым проектом обычно стоит целая команда разработчиков, прорабатывающих звук, картинку, и, конечно же, текст. Если раньше в видеоиграх текстовая составляющая и была минимальной из-за слабого развития технологий, то на сегодняшний день текст - один из ключевых компонентов хорошей видеоигры. Как пишет Е. В. Никонова в своей работе, самым показательным примером увеличения доли языковой составляющей в демонстрируемой игроку на экране информации является пример «прародителя» всех трехмерных шутеров – Wolfenstein 3D. В выпущенной в 1992 г. игре герой перемещался по лабиринту из светло-серых кирпичных стен и расстреливал персонажей в форме нацистов. Текстовая составляющая была минимальной, видеовставок не было, что объяснялось уровнем развития технологий. Но выпущенная в 2014 г. игра «Wolfenstein: The New Order» уже включала в себя и видеоролики, и текстовые сообщения, общая продолжительность первых составляла более двух часов [23].

В мире современной игровой индустрии тексты играют ключевую роль. Они создают атмосферу (совокупность аудиовизуальных, нарративных, геймдизайнерских и эмоциональных элементов, создающих уникальную среду, погружающую игрока в игровой мир), погружают игрока в сюжет, помогают раскрыть характер персонажей и влияют на восприятие всего

игрового процесса [31, 29, 20]. Чтобы создать хороший, подходящий к игровому процессу текст, разработчики нередко задаются рядом вопросов: О чём игра? Кто будет участником диалогов? Как героям следует разговаривать? Как это правильно оформить? И, конечно же, самый главный вопрос — как именно эти тексты следует переводить? Для ответов на эти вопросы, в первую очередь команде разработчиков понадобится научиться анализировать языковые характеристики текстов компьютерных игр, о чём и будет говориться первой главе этой работы.

Для начала следует разобрать такое понятие как «текст компьютерной игры».

Текстом компьютерной игры можно назвать весь текст, отображаемый в видеоигре, будь то игровые подсказки, фразы внутри игрового диалога или задания. Если рассуждать с точки зрения функционального стиля, то тексту компьютерной игры сложно приписать единый стиль, ведь игровых ситуаций, сюжетов, жанров существует бесчисленное множество. «Компьютерные игры являются текстовым феноменом, поскольку в них есть сюжет, которые вербализуется с помощью текста, в игре используется лексика разных функциональных стилей, разговорные и усеченные конструкции, и сама видеоигра не мыслится без текста» [34].

В играх текст чаще всего представлен в виде диалогов, мыслей персонажа, или же различных подсказок. Безусловно, бывают и исключения, всё зависит от жанра игры, которых существует огромное количество. «Современные компьютерные игры делятся на жанры. Принято выделять, как минимум, следующие жанры: приключения, стратегии, гонки, головоломки, симуляторы и прочие» [25]. Под «прочим» скрывается бесчисленное множество жанров и поджанров, в каждом из которых присутствует свой стиль, вид, оформление текста. Если взять, к примеру, жанр «шутер», (игра, в которой игроку необходимо нейтрализовать оппонента преимущественно с применением огнестрельного оружия) то текст в таком жанре часто

представляет собой исключительно подсказки или инструкции – название огневых позиций, название орудий и сооружений, экипировки, а также описание боевых задач, например «разминируйте установленную бомбу», «захватите контрольную точку». При этом бывают случаи что игры в данном жанре являются одиночными, что подразумевает под собой наличие сюжета, за счёт которого составляющая текста значительно меняется – помимо всего вышеперечисленного появляются персонажи, диалоги, видеоряд, которые и позволяют сюжету развиваться.

Перед непосредственным анализом текстов компьютерных игр необходимо определить, что в этот анализ должно входить. Для начала, как правило, принято определять стиль и жанр. «В русском языке принято различать пять функциональных стилей: научный, публицистический, официально-деловой, разговорный и художественный» [16] и, как упоминалось ранее, тексты видеоигр можно отнести к любому из этих стилей, то же относится и к жанрам.

Итак, как уже заявлялось ранее, тексты компьютерных игр могут быть самыми разными, в этом и заключаются трудности при их переводе. Их разнообразие напрямую связано с жанровыми особенностями, стилем повествования, аудиторией и общими целями, которые ставят перед собой разработчики. Тексты могут выполнять как сугубо информативную функцию (подсказки, инструкции, описание игровых механик), так и повествовательную (диалоги, внутриигровые книги, мысли персонажей) [36].

Такой текст невозможно загнать в рамки одного стиля или жанра. Он многогранен и может включать элементы сразу нескольких функциональных стилей. «Функциональный стиль – это разновидность единого литературного языка, предназначенная для использования в определённой сфере жизни: быденное общение; официально-деловые отношения; агитационно-массовую деятельность; науку, словесно-художественное творчество. Она характеризуется исторически сложившейся системой языковых средств.

Современная стилистика выделяет научный, официально-деловой, публицистический, разговорный и художественный стили речи» [21].

Если говорить об авторах текстов компьютерных игр, то под ними подразумевается какая-либо компания, оформившая текст, или же индивид, специалист. Реципиент таких текстов может быть двух типов: он либо усреднённый, либо это специалист в той или иной области, желающий узнать новую для себя информацию. Ввиду множества видеоигровых жанров с точностью реципиента указать не является возможным. Таким образом, тексты видеоигр могут быть направлены как на усреднённого реципиента, так и на специфичную аудиторию.

Коммуникативная цель предполагает описание того, зачем именно был составлен данный текст. Например, сообщить реципиенту новые достоверные сведения, обеспечить надёжность усвоения этих сведений, воздействовать на его чувства, побудить реципиента купить продукт и так далее. Целей у текста может быть бесконечное множество. Коммуникативной целью в играх можно назвать сразу несколько вещей — это донести ту или иную информацию до игрока, может при этом вызвав некоторые эмоции, а также побудить его к определённым действиям исходя из полученной информации.

Последний, но не менее важный пункт, который следует разобрать — это состав информации. Всего выделяют четыре типа информации:

- когнитивная,
- оперативная,
- эмоциональная,
- эстетическая.

Как пишет И. С. Алексеева, «Когнитивной, или познавательной, (референциальной) информацией называют объективные сведения о внешнем мире» [2]. Иначе говоря — это информация в чистом виде, без каких-либо отклонений. Чаще всего, такой тип информации выражается наличием

контраста простых и сложных предложений, наличием общеупотребительных терминов и прецизионной лексики.

Если речь идёт об оперативной информации, то Гараева М.Р. определяет такой тип информации следующим образом: «Оперативная информация представлена побуждениями к совершению определенных действий путем применения различных побудительных средств: формы глагольного императива, инфинитив со значением императивности, модальные глаголы, конъюнктив, лексические интенсификаторы» [11].

Эмоциональная информация подразумевает под собой наличие экспрессии, передачу эмоций человеку. Достигается это за счёт использования оценочных слов, коннотативно-окрашенной лексики, метафор, игры слов, аллюзий и так далее [7, 10, 26].

Последний тип информации – эстетическая, направлена на передачу человеку чувство прекрасного. «Эстетическая информация – это то, что доставляет нам эстетическое удовольствие, формирует наше впечатление о произведении искусства» [4].

Если речь идёт о составе информации, то начать стоит с когнитивной, ведь её, как правило, больше всего в видеоиграх. Там она предстаёт в виде прецизионной лексики (лексика, содержащая в себе точные данные, такие как цифры и имена собственные) [32, 28, 19], терминов, в редких случаях клише, а также контрастов простых и сложных предложений. В качестве примера игры, где такой информации больше всего, стоит привести игру EVE Online, в которой один из методов взаимодействия между игроками – торговля предметами, найденными в открытом космосе. Во время торговли на экране перед игроком находятся огромные графики(визуальные представления данных, используемые для анализа или отслеживания определённых показателей, связанных с игровым процессом) [6, 24, 30], списки предметов, расценки, списки купли и продажи, что, по сути, и является истинным

проявлением когнитивной информации – информации в её чистом виде, без каких-либо коннотативно окрашенных лексических единиц (Рисунок 1).

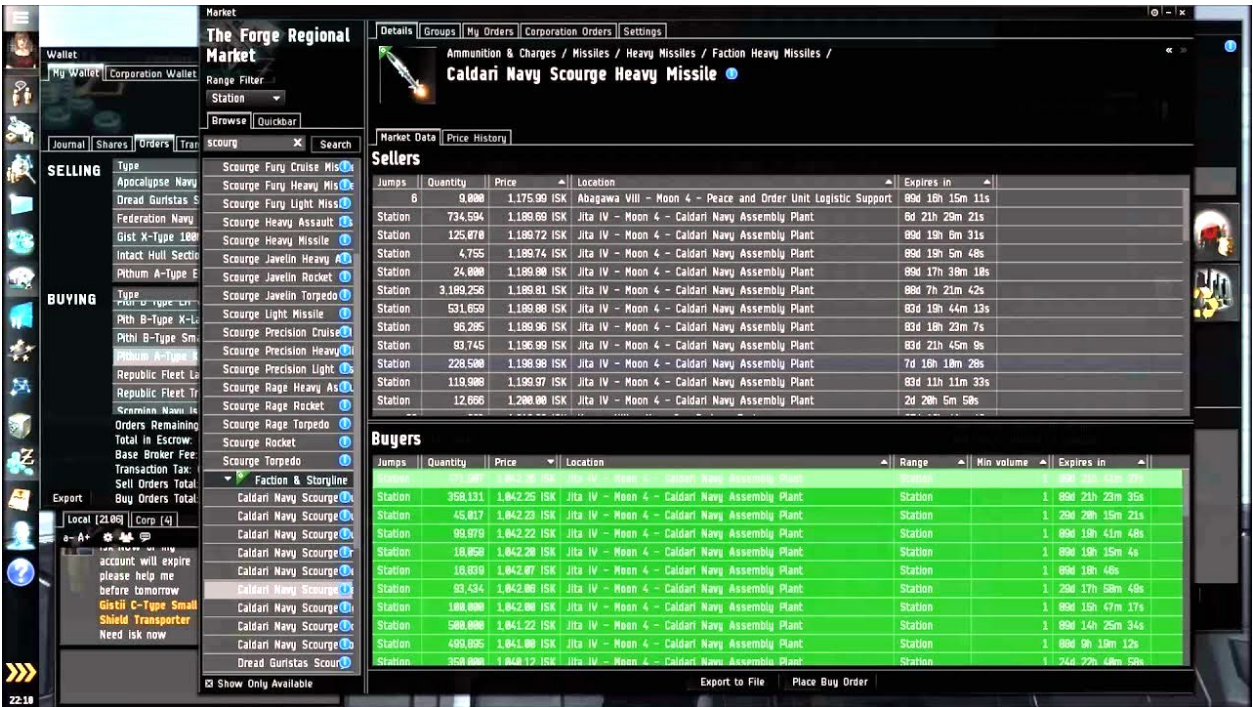


Рисунок 1 – Интерфейс торговли в видеоигре EVE Online

Оперативную информацию в видеоиграх тоже можно обнаружить довольно часто, ведь там она предстаёт в виде побуждений к определенным действиям, отображающихся в виде игровых заданий. Так же сюда можно отнести и игровые инструкции, с помощью которых игроку объясняется принцип работы игры. В пример можно привести такую игру как Varotrauma, в которой игроки управляют экипажем подводной лодки, исследуя подводные глубины. В самом начале игроку предоставляется возможность пройти обучение, в котором будет рассказано про то, как работают самые различные профессии, и какие действия следует предпринимать, играя за них (рисунки 2 и 3).

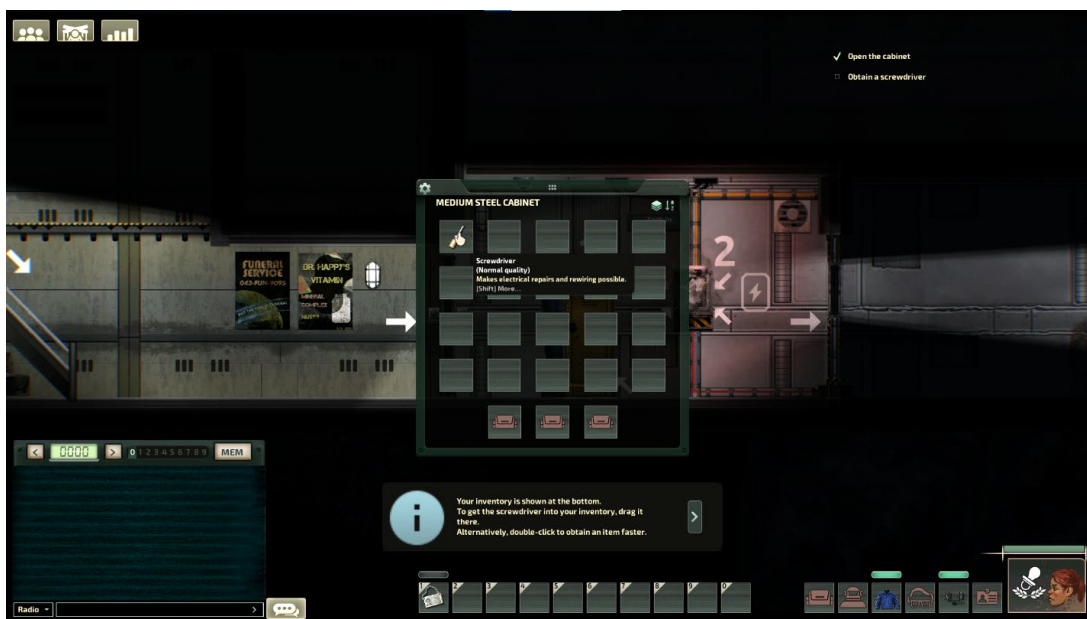


Рисунок 2 – Фрагмент обучения из видеоигры Barotrauma, в нижней части экрана можно обнаружить подсказку, помогающую игроку научиться пользоваться внутриигровым интерфейсом



Рисунок 3 – Фрагмент обучения из видеоигры Barotrauma за профессию офицера службы безопасности. В нижней части экрана можно обнаружить подсказку, побуждающую игрока нейтрализовать вражескую цель

Эмоциональная и эстетическая информация (было принято решение объединить эти два типа информации так как в видеоиграх они реализуются

очень схожим образом) тоже встречается довольно часто, особенно если речь идёт об игре с сюжетом, ведь в них основной упор идёт как раз на пересказ какой-либо истории, что непременно повлечёт за собой возникновение определённых эмоций у игрока, установку отношений у игрока к тем или иным персонажам. Реализуется этот тип информации в текстах за счёт коннотативно окрашенных слов, метафор, а также игры слов. О составляющих последних двух типов информации следует рассказать подробнее, ведь их использование в видеоиграх связано не только с вызовом эмоций у игрока.

Начать разбор следует непосредственно с игры слов (стилистический оборот речи, основанный на принципе смыслового объединения в одном контексте разных значений одного слова, однозвучности или подобия звучания при имеющемся смысловом различии) [1], ведь хотя в большинстве случаев они и используются как средство вызова определённых эмоций у игрока, в некоторых ситуациях они используются как вынужденная мера. «Большинство ученых выделяют вид игры слов, построенный фонологическим и графологическим способ, к которому относят омонимы, омофоны, омографы, паронимы. Отмечают также игру слов, основанную на семантике и языковые аномалии, среди которых выделяют контаминацию и неологизацию» [13].

Безусловно, игра слов, это хороший приём, особенно если он правильно использован и уместен под стиль игры. Есть множество случаев удачного использования игр слов в видеоиграх. Например, игра Team Fortress 2, вышедшая в 2007 году, практически полностью состоит из игр слов и каламбуров. Игра представляет собой соревновательный шутер, в котором как правило соревнуются две команды, вступая при этом в различные схватки с применением огнестрельного оружия и оружий ближнего боя. Одно из таких оружий ближнего боя выглядит как огромный леденец на палочке (рисунок 4) и в английской версии игры именуется как The Lollichop (от английского lollipop – леденец и chop – рубить).



Рисунок 4 – The Lollichop из видеоигры Team Fortress 2

Однако, как и было описано ранее, иногда данный приём используется как вынужденная мера. Например, в серии игр Fallout, в которой Земля пережила разрушительный ядерный апокалипсис, разработчики часто прибегали к изменению названий реальных брендов с использованием игры слов, чтобы избежать юридических проблем и сохранить атмосферу игрового мира. В пример стоит привести название внутриигрового напитка, который называется Nuka-Cola. Это название, конечно же, отсылает игрока к реальному напитку Coca-cola, однако в силу избежания юридических проблем, разработчики были вынуждены придумать собственный аналог (который, к слову, вызвал самый настоящий фурор у игроков, которые и по сей день пытаются повторить напиток в реальной жизни).

Одно из стилистических средств, широко применяемых в видеоиграх – это метафоры. Метафора — это стилистический прием, который заключается в переносе значений с одного объекта на другой на основе их сходства или ассоциации. Она помогает создать некую образность, которая помогает

передавать адресату определённые эмоции [33, 27, 3]. Говоря о метафорах, часто используемых в видеоиграх как средство передачи эмоционально-эстетической информации, следует произвести разделение на два типа метафор. Первый тип – это метафоры непосредственно внутри самой игры, внутри диалога или в виде какой-либо надписи в интерфейсе игрока [41]. Такое явление попадает довольно часто, особенно в видеоиграх с сюжетом. Гораздо более интересно наличие метафор в виде самой игры и в виде её названия. Так, игра Journey (от английского – путешествие), вышедшая в 2012 году, с первого взгляда представляет собой путешествие по руинам некогда существовавших цивилизаций, в которых оставлено множество зашифрованных посланий и картин. Безусловно, игрок буквально совершает путешествие по игровому миру, но, с другой стороны, игрок «путешествует» по разумах покинувших этот мир цивилизаций, строит свои теории, пытается разгадать тайну, которой даже, может быть, и не существует. Таким образом, название включает в себе как путешествие физическое, так и духовное.

Таким образом, составляющие компоненты текстов видеоигр предназначены для самых разных ситуаций, их нельзя отнести к единому функциональному стилю ввиду разнообразия игровых жанров, а составление текста компьютерной игры требует тщательного анализа со стороны авторов таких текстов.

1.2 Перевод и локализация текстов компьютерных игр

После разбора общих характеристик текстов компьютерных игр следует также разобраться в том, что подразумевает под собой перевод таких видов текстов.

Для начала, стоит рассмотреть такое понятие как «перевод». «Слово «перевод» многозначно, и у него есть два терминологических значения, которые нас интересуют. Первое из них определяет мыслительную деятельность, процесс передачи содержания, выраженного на одном языке

средствами другого языка. Второе называет результат этого процесса—текст устный или письменный» [9].

Перевод текстов видеоигр занимает особое место в переводоведении, поскольку сочетает в себе как элементы традиционного перевода, так и более широкие задачи культурной и технической адаптации. В этой связи чаще применяется термин локализация, который обозначает не просто перевод с одного языка на другой, но и глубокую адаптацию переводимого контента с учётом культурных, технических, стилистических и лингвистических особенностей целевой аудитории [37].

Классический перевод направлен на передачу смысла текста при сохранении структуры, стилистики и жанровых особенностей оригинала. В случае с видеоиграми этого зачастую недостаточно. Помимо текста, игра включает в себя те или иные визуальные, звуковые и интерактивные элементы, которые также требуют именно адаптации для целевой аудитории. Локализация охватывает весь спектр взаимодействия игрока с игровым миром: от перевода интерфейса до переработки культурных реалий, имён собственных, юмора и других элементов повествования как, например, диалоги. Таким образом, локализация включает в себя перевод, но выходит далеко за его рамки.

Также, важно определить такое понятие как «проблема перевода». Под проблемой перевода понимается это трудность, возникающая при передаче исходного текста в перевод, и, как пишет И. С. Алексеева, «обусловленная особенностями текста, его типом» [2].

После анализа состава информации текстов видеоигр и разделения таких понятий как «перевод» и «локализация» можно выделить, какие элементы могут вызвать проблемы у переводчика при работе с текстом, а также рассмотреть некоторые причины возникновения трудностей при переводе, в основе которых лежит:

- языковая составляющая,

- технические ограничения,
- культурная составляющая.

Под языковой составляющей понимаются ранее упомянутые термины, прецизионная лексика, а также самые разные стилеобразующие средства. Все эти элементы являются самыми важными в текстах компьютерных игр и используются в целях повествования сюжета игрового мира, вызова определённых эмоций у игрока от конкретного диалога с неигровым персонажем или просто для наименования различных игровых предметов [21].

На уровне языковой составляющей, как было упомянуто ранее, очень часто можно обнаружить термины, то есть единицы языка, относящиеся не к общей, а к специальной лексике. В традиционном переводе (например, в научно-технической литературе) терминологические единицы передаются строго по специализированным словарям и отраслевым стандартам. Главный критерий при таком переводе, как правило, точность и однозначность. В случае перевода терминов, в традиционном переводе важно использовать уже устоявшееся значение, а любая трансформация при переводе терминов не является приемлемой.

В видеоиграх термины, как правило, передаются через подбор эквивалента, однако иногда просто необходимо применять модуляцию, транслитерацию, транскрибирование или калькирование, чтобы правильно вписать термин в атмосферу и мир игры.

Как и в случае с терминами, передача прецизионной лексики должна быть максимально точной, ведь у такой лексики нередко есть эквиваленты в русском языке. В ином случае, если таковых не имеется, переводчик может применить транслитерацию, калькирование или модуляцию, но такое происходит далеко не всегда.

Числовые данные передаются без изменений, однако если речь идёт о датах, то стоит обратить внимание на формат дат в стране, для которой выполняется перевод. Единицы измерения обычно при переводе остаются

нетронутыми, ведь если переводчик переводит игру, сделанную в Соединённых Штатах Америки (где используется имперская система измерения), то при переводе, скажем, из имперской системы в метрическую, число может получиться неровным, из-за чего объем перевода может гораздо сильнее превышать оригинальный текст по объему, что негативно скажется на восприятии игрока.

В случае с названиями, скажем, внутриигровых предметов, которые могут выражаться как с помощью терминов, так и с помощью прецизионной лексики, всё крайне неоднозначно. Если название предмета обыденное, то есть не подразумевает за собой никаких вымышленных явлений, то следует использовать подбор эквивалента, или транслитерацию и транскрибирование. При этом важно уточнить, что транскрибирование – переводческий прием, основанный на фонетическом принципе, т. е., например, на передаче русскими буквами звуков иноязычного (иностранного) наименования. Другими словами, это воспроизведение слова способом, стремящимся к наиболее точной передаче произношения при помощи алфавита ПЯ [22]. Передача же прецизионной лексики на уровне графем, то есть не звукового облика, а именно написания (графической формы) называется транслитерацией [5].

Обыденные, реалистичные названия (например, «железный меч» или «аптечка») допускают использование существующих эквивалентов или транслитерации. Однако вымышленные или уникальные элементы видеоигрового мира требуют более тонкого подхода. В ином (крайне редком) случае переводчику необходимо будет проявить креативность, соблюдая при этом нормы внутриигрового мира, элементы которого он переводит. В пример можно взять название предмета из игры EVE Online, написанное в верхней части изображения 1, а именно Caldari Navy Scourge Heavy Missile. Это название боевой ракеты, продающейся на внутриигровом рынке данной видеоигры. В данной ситуации переводчику будет крайне трудно попытаться перевести данное название, не зная внутриигровой сюжет или лор, так как

некоторые элементы в этом названии встречаются исключительно в данной игре. Из этого можно сделать вывод, что переводчик фактически обязан иметь хотя бы базовые знания об игре, которую он переводит, иначе перевод может не удастся вовсе. Итак, следует перейти к непосредственному анализу названия данного объекта:

- *Caldari Navy* — это фракция/организация, выпускающая оружие. «*Caldari*» — наименование государства/расы, «*Navy*» — их флот. Это уточняющее определение;
- *Scourge* — это название типа боеприпаса, или, условно говоря, модель ракеты;
- *Heavy Missile* — это тип оружия, то есть «тяжёлая ракета».

Проведя данный анализ названий, можно назвать следующие возможные варианты перевода:

Тяжёлая ракета *Scourge* флота Калдари;

Калдарская тяжёлая ракета *Scourge*;

Scourge, тяжёлая ракета ВМФ Калдари;

Перевод части *Heavy Missile* не включает в себя никаких трудностей. Это общий технический термин, обозначающий тип оружия — «тяжёлая ракета». Такие фразы имеют устоявшиеся эквиваленты в русском языке, особенно в военной и игровой терминологии.

Часть *Caldari Navy* в плане перевода на русский язык является немного сложнее, так как в ней присутствует название государства/фракции. Обычно при переводе названий фракций на русский язык используют транслитерацию, то есть побуквенную передачу слова на русский язык, в данном случае — Калдари [22].

Однако почему же часть *Scourge* осталась без перевода? В играх вроде *EVE Online* такие слова часто используются как бренд, модель или уникальное название. *Scourge* — это не просто «бич» (при буквальном переводе), это конкретная ракета, отличающаяся характеристиками от, скажем, ракет *Inferno*

или *Ghost*. Это своего рода кодовое название, изменив которое, можно сбить игрока с толку.

Передача стилеобразующих средств в целом схожа с, допустим, приёмами передачи этих элементов в художественных текстах, однако важно не пренебрегать культурной адаптацией при переводе таких средств как метафора или же игра слов, ведь если у игры есть определённый сеттинг, выход за его пределы может вызвать недопонимание среди игроков. В этом контексте переводчик должен учитывать не только жанровую специфику, но и культурный фон, связанный с историческими, национальными или мифологическими аллюзиями, встроенными в мир игры. Нарушение логики сеттинга, даже при сохранении стилистического эффекта, может снизить достоверность мира и повлиять на общее восприятие игрового повествования.

Так как повелительное наклонение (то есть попытка говорящего своим высказыванием заставить кого-либо выполнить то или иное действие [8]), которое может рассматриваться как стилеобразующее средство в текстах, часто представляется в видеоиграх в виде подсказок и заданий, его перевод на русский язык не представляет особых проблем. Обычно эта цель достигается использованием тех же грамматических конструкций, что и в языке-оригинале, или конкретизацией или генерализацией определённых элементов предложения. Например, игровые задания, написанные в повелительном наклонении, переводчик без труда может перевести на русский язык, применив ту же самую конструкцию. Тем не менее, важно учитывать стиль подачи информации: в некоторых играх задания могут быть стилизованы под разговорную речь, официальные приказы или даже архаичную лексику, что требует от переводчика проявления высокого уровня внимательности, ведь одно и то же задание может быть сформулировано по-разному в зависимости от того, где и как оно появляется — в диалоге, в меню миссий или на экране загрузки.

Ошибочная трактовка таких элементов может повлечь за собой не только трудности в понимании, но и повлиять на геймплей, особенно если задание связано с точным выполнением инструкций.

В пример трудностей перевода стоит взять фразы из обучения в игре Barotrauma, которые можно увидеть на изображениях 2 и 3. На изображении 2 можно увидеть следующий текст: «Your inventory is shown at the bottom. To get the screwdriver into your inventory, drag it there. Alternatively, double-click to obtain an item faster». В данном фрагменте используется повелительное наклонение, однако сложность возникает совсем не из-за этого, а из-за того, что ввиду различия длины слов в русском и английском языках, в данной ситуации переведенный текст может занимать куда большее место, нежели оригинал, что может привести к неправильному отображению внутри самой игры. Возможный вариант перевода данной фразы следующий: «Ваш инвентарь находится в нижней части экрана. Чтобы забрать отвёртку, перетащите её туда, или дважды щелкните по ней, чтобы забрать её быстрее». Оригинал занимает 150 знаков с пробелами, перевод – 143, что не сильно меньше. В данном переводе было применено несколько переводческих приёмов. Во-первых, было применено добавление (приём, несущий в себе такого рода информацию, которая предполагается известной носителям ИЯ, но не ПЯ, является обычным приемом перевода, цель которого — добиться максимально полного понимания переведенного текста носителями ПЯ [5]) при переводе части at the bottom, так как буквальный перевод «внизу» может показаться странным носителю русского языка, у которого возникнут следующие вопросы: «Внизу чего? Палубой ниже? В самом низу подводной лодки? На дне океанов Европы, спутника Юпитера?». Во-вторых, было применено объединение двух предложений в последней части данного фрагмента, ведь начинать последнее предложение со слов «или», «иначе», «или же» не совсем свойственно русскому языку, это больше будет походить на придаточную часть предложения.

Второй пример представляет собой фразу «Kill the enemy». Казалось бы, всего три слова, простая фраза, но нет. В игровых заданиях следует учитывать не только фразу и её значение, но и контекст, в котором она произнесена.

В данной ситуации переводчику тоже не обойтись без каких-то базовых знаний об игре, которую он переводит. Изначально есть огромное количество возможных переводов этой фразы:

Уничтожьте врага;

Нейтрализуйте врага;

Убейте врага;

Убей врага;

Испепели врага;

Застрелите врага;

И ещё бесчисленное множество различных вариантов перевода.

Конкретно эта фраза (Kill the enemy) появляется при участии в обучении профессии офицера службы безопасности, который ответственен за порядок на подводной лодке. Вариант «Испепели врага» не подходит, так как подразумевает за собой наличие орудия, способного сжечь цель, в то время как в обучении даётся дробовик. Более того, в большинстве игр, переведённых на русский язык, общение с игроком в обучении идёт на «Вы», так что по этой же логике все варианты, имеющие в себе обращение на «ты», будут исключены. Безусловно, бывают разные ситуации, но они зависят от адресанта сообщения (от того, кто посылает сообщение [35]). Например, если такой приказ отдаёт какой-нибудь обезумевший персонаж, то вариант общения на «ты» вполне может подойти. Вариант «уничтожьте врага» подразумевает под собой наличие мощных орудий, способных не просто убить, а именно уничтожить, не оставить от врага и следа, так что этот вариант тоже не подойдёт. Итак, после такого анализа из вышеперечисленных вариантов перевода осталось только два: убейте/застрелите врага. Оба этих варианта вполне могут быть использованы при переводе данной фразы.

Если говорить об остальных стилеобразующих средствах, то в текстах компьютерных игр они могут быть самыми разными, а именно:

- игры слов или каламбуры (два этих понятия часто синонимизируют [1]);
- метафоры — скрытое сравнение, образное описание явлений;
- символика — предметы, персонажи или события, несущие скрытый смысл;
- эпитеты — эмоционально окрашенные слова, усиливающие восприятие какого-либо предмета, персонажа, события;
- аллюзии — отсылки к мифам, литературе, кино, другим играм;
- описания окружающей среды — выразительные образы мира, передающие настроение;
- сюжетные повороты с эмоциональной нагрузкой — неожиданности, вызывающие у игрока те или иные переживания;
- внутренние монологи — погружение в эмоциональное состояние героя.

Однако, таких средств, как правило, меньше чем, например, повелительного наклонения (хотя опять же, всё зависит от игры). В некоторых случаях решением переводческих проблем при переводе данных элементов будет подбор эквивалентов. Например, аллюзии, отсылающие игрока к мифам, литературе или кино, следует переводить исключительно эквивалентом (если, конечно, такое имеется).

Например, в игре *The Binding of Isaac: Repentance* можно обнаружить предмет *Damocles*, представляющий собой меч, висящий на тонкой нити над персонажем. Но на что отсылает игрока данный предмет? Этот меч является аллюзией на образ, происходящий из античной легенды, символизирующий постоянную угрозу, нависшую над человеком, даже если внешне он окружён роскошью или властью. Согласно мифу, придворный Дамокл восхищался могуществом сиракузского тирана Дионисия, и тот предложил ему на один день занять его место. Однако над тронем он подвесил острый меч на тонком конском волосе, чтобы показать, в каком напряжении и страхе живёт

правитель. Это явление уже давно имеет свой эквивалент в русском языке, а именно «Дамоклов меч», так что при переводе следует использовать именно этот вариант. И хотя в оригинале это название является именем персонажа легенды, лучшим вариантом перевода будет именно «Дамоклов меч», ведь в самой игре можно увидеть только его, но не самого персонажа этого мифа.

Если случается так, что у отсылающего элемента отсутствует эквивалент в русском языке, то в данном случае можно применить описательный перевод, то есть «раскрытие значения лексической единицы ИЯ при помощи развернутых словосочетаний, раскрывающих существенные признаки обозначаемого данной лексической единицей явления, то есть, по сути дела, при помощи ее дефиниции (определения) на ПЯ» [5]. Однако использовать этот приём стоит только в тех местах, где это допустимо (например, в описании предмета, то есть в месте, которое рассчитано на достаточно большой объем текста).

Игры слов, пожалуй, являются одним из самых сложных элементов таких текстов для перевода, поскольку перевод должен, во-первых, подходить к ситуации, в которой данный приём был употреблён, а во-вторых, элементы шуток тоже должны так или иначе быть связаны с оригиналом.

В пример трудной игры слов можно взять ранее упомянутое оружие из игры Team Fortress 2, а именно *The Lollichop*. Локализаторы данной игры уже давно перевели это название как «Кледенец». На основе этого перевода можно провести анализ, какие именно действия предпринял переводчик для решения этой трудности перевода. Итак, само слово является сочетанием таких слов как lollipop (леденец) и chop (рубить). Так как это оружие ближнего боя, переводчику было необходимо совместить два элемента: оружие и леденец. Впоследствии переводчиком было принято решение совместить два названия меч-кладенец и леденец, чтобы впоследствии получить довольно хороший вариант перевода этого оружия.

Данный случай показывает, что в ситуации, где переводчику необходимо перевести игру слов, необходимо проявить смекалку и креативность и думать, опираясь на контекст переводимого предмета.

Из технических ограничений можно выделить два явления, которые могут вызвать трудности у переводчика – теги и ограничения по длине строки. Теги — это исключительно техническая составляющая текстов компьютерных игр, в которых, как правило, заключена информация о визуальном отображении текста в игре: информация о том, какое число необходимо отобразить в диалоговом окне, о том, какого цвета будут кнопки в интерфейсе игрока, какой ник должен отображаться в сообщении внутриигрового чата. Они служат для того, чтобы не нужно было постоянно вручную менять, например, значение показателя монет у игрового персонажа. «Проблемы с ними могут возникать, по причине того, что в английском языке, который является оригинальным для множества игр, подобные изменения не требуют дополнительного словоизменения. Например, 3 coins – 10 coins, 3 монеты – 10 монет» [15]. Данная информация обычно заключена в фигурных и квадратных скобках и её ни в коем случае нельзя менять, иначе это может привести к некорректному отображению текста в игре. Если речь идёт об ограничениях по длине текста, то при переводе диалогов и интерфейса это не менее важная деталь, на которую следует обращать внимание. Переводчик должен стараться переводить так, чтобы объем переведённого текста был как можно ближе к оригиналу, чтобы текст корректно отображался в игре. В противном случае текст в диалоге или интерфейсе может выглядеть слишком маленьким или наоборот, слишком большим, выходя при этом за рамки того окна, где он должен находиться или вовсе накладываясь поверх другого текста.

В пример проблем, связанных с ограничениями по длине строки переведённого текста, будут рассмотрены рисунки 5 и 6, содержащие в себе интерфейс настроек звука в видеоигре Terraria. Игра представляет собой двухмерную песочницу-выживание с элементами исследования,

строительства, а также сражений. В Terraria игроку необходимо исследовать процедурно сгенерированный мир, сражаться с монстрами и боссами, добывать ресурсы, создавать предметы и строить различные сооружения. К слову, в игре присутствует официальный перевод на русский язык, однако среди фанатов игры он вызывает бурные негодования, связанные с качеством выполненного перевода и визуальным отображением русского текста в игре.



Рисунок 5 – Интерфейс настроек звука в видеоигре Terraria на английском языке

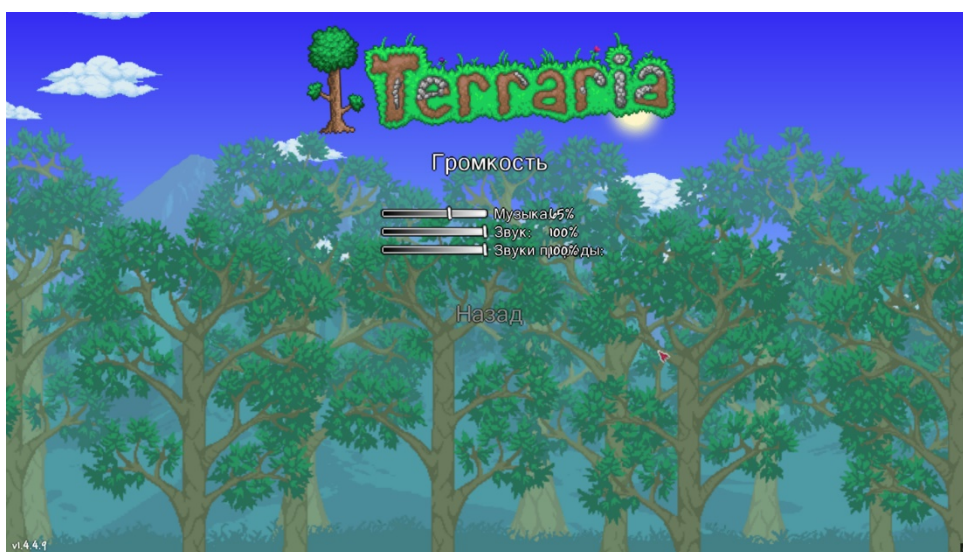


Рисунок 6 – Официальный перевод интерфейса настроек звука в видеоигре Terraria

В оригинальном тексте, изображённом на рисунке 5 можно увидеть три параметра:

- Music,
- Sound,
- Ambient.

При этом важно упомянуть, что в самой игре под Ambient понимается звук, который издают различные природные явления, такие как звуки ветра, воды, падающих листьев и так далее.

Переводчик решил оставить вариант «Звуки природы». Однако при таком варианте поверх текста накладывается сам показатель этой громкости, из-за чего слово «природы» практически не видно. Это недопустимый вариант перевода, ведь игроку приходится гадать, какое слово может быть скрыто за этим показателем.

Решением данной проблемы мог бы быть вариант перевода Ambient как «Фон», применив при этом модуляцию. Да, такой вариант втрое короче оригинала, но при этом он будет чётко отображаться в настройках, не будет перекрыт показателем громкости, а также сохранит при этом смысловое значение оригинального слова Ambient.

Примеров несоблюдения ограничений по длине строки в данной игре ещё крайне много, однако этот пример является самым ярким и показывает, как важно учитывать такие ограничения.

Культурная составляющая текста компьютерной игры является одной из главных причин, по которой перевод в играх становится именно локализацией. При адаптации необходимо учитывать:

- национальные особенности восприятия юмора, фразеологии, идиом;
- замещение реалий и культурных отсылок, которые могут быть непонятны целевой аудитории;
- изменение имён персонажей или топонимов, если они несут дополнительный смысл;

- цензурные нормы и этические ожидания в разных странах, включая темы насилия, религии и политики.

Как пишет В. С. Виноградов, «переводоведение имеет дело с изучением процессов передачи произведений духовной культуры одной языковой общности к другой, со сравнительным анализом по различным параметрам письменных и устных текстов оригинала и перевода» [9]. Если переводчик не будет учитывать вышеупомянутые пункты при переводе, то его перевод может как провалиться, так и вовсе вызвать негодование у целевой аудитории.

Таким образом, проведённый анализ позволяет утверждать, что текст компьютерных игр является сложным, многослойным и многокомпонентным явлением, сочетающим в себе особенности различных жанров, функциональных стилей и коммуникативных целей. Важной особенностью таких типов текстов является их функциональная и стилистическая гибкость. Они не ограничены рамками одного жанра или стиля: в одном проекте может одновременно использоваться разговорный стиль в диалогах персонажей, официально-деловой стиль в интерфейсе заданий, научный стиль в описаниях технологий и фантастических элементов, а художественный, например, в повествовательной части игры. Было установлено, что в текстах компьютерных игр можно заметить самые разные элементы типов информации: термины, прецизионная лексика, повелительное наклонение, игры слов, метафоры, аллюзии и все возможные стилеобразующие средства.

В данной главе были рассмотрены два понятия, такие как перевод и локализация. Под переводом понимается процесс преобразования текста с одного языка на другой с сохранением его смысла или результат этого процесса. Локализация же — это более широкий процесс, включающий не только перевод текста, но и адаптацию игрового контента под культурные, языковые, технические особенности игры.

Было рассмотрено три параметра, на которые следует обращать внимание при переводе видеоигр: языковая составляющая, технические ограничения, а также культурная составляющая.

Перевод текстов компьютерных игр — это действительно многоуровневая задача, которая требует от переводчиков высокой квалификации и внимательности. Важно не просто сохранить смысл и стиль оригинала, но и сделать так, чтобы результат перевода воспринимался естественно и удобно для целевой аудитории. Это означает, что перевод должен быть не только точным, но и адаптированным под ожидания игроков, их язык и культурные особенности. При этом нельзя забывать о том, что перевод не должен разрушать логику игрового мира или его атмосферу.

Таким образом, успешный перевод видеоигр — это искусство, которое сочетает в себе лингвистические, культурные и технические аспекты, чтобы создать продукт, который будет одинаково интересен и понятен игрокам по всему миру.

Глава 2 Анализ характеристик и способы решения переводческих проблем при переводе текста компьютерной игры Firefall

2.1 Анализ характеристик текста компьютерной игры Firefall

Во второй главе этой работы будет выполнен анализ характеристик текста компьютерной игры Firefall, проблем при его переводе, а также их возможных решений. Текст данной игры нам был выдан студией локализации Levsha в качестве заказа на перевод для бакалаврской работы.

Firefall — это многопользовательский онлайн-шутер от первого и третьего лица с элементами RPG, разработанный американской студией Red 5 Studios. Игра находилась в разработке с 2006 года и была официально выпущена в режиме открытого бета-тестирования в июле 2013 года, а полноценный релиз состоялся 29 июля 2014 года. Руководителем проекта был Марк Керн, ранее работавший над легендарной игрой World of Warcraft.

Сеттинг игры сочетает элементы научной фантастики и постапокалипсиса. События Firefall происходят в будущем на Земле, пережившей катастрофу, вызванную падением астероида и появлением аномального энергетического поля. Это поле деформирует окружающий мир, делая большую часть планеты непригодной для жизни. Оставшиеся выжившие борются за выживание, используя передовые технологии, включая боевые экзоскелеты. Фрагмент из игрового процесса Firefall представлен на рисунке 7.

После релиза Firefall получила смешанные отзывы. Критики отмечали интересную концепцию и потенциал проекта, но указывали на проблемы с дизайном заданий, однообразный геймплей и технические недоработки. Несмотря на усилия разработчиков по улучшению игры, Firefall не смогла удержать достаточное количество игроков и была закрыта 7 июля 2017 года.



Рисунок 7 – Фрагмент из игрового процесса игры Firefall

Перед непосредственным переводом текста данной компьютерной игры следует также рассмотреть технические характеристики этого текста. В целях рассмотрения данного вопроса, следует обратить внимание на рисунки 7 и 8.

Id	UIKey	Category	Get	Relative	Speaker	Listener	English Status	Russian Status	Notes	English
1	10003	TIP_OF_THE_DAY	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Tip of the Day
2	10006	YES	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Yes
3	10007	DIALOG	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Dialog
4	10008	NO	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] No
5	10009	OK	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] OK
6	10010	CANCEL	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Cancel
7	10011	CLOSE	UIString	M	Unknown	Unknown	Completed	Needs Translation	[I]	[I] Close
8	10012	SELECT	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] SELECT
9	10013	GOODBYE	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Goodbye
10	10015	GAMESTATE_WAIT_FOR_PLAYERS	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Waiting For Players
11	10016	GAMESTATE_PRE_MATCH	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Warm Up
12	10017	GAMESTATE_IN_PROGRESS	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] In Progress
13	10018	GAMESTATE_GAME_OVER	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Game Over
14	10019	PREPARE_ATTACK	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Prepare for Attack
15	10020	PREPARE_DEFENSE	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Prepare for Defense
16	10023	ROUND_#	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Round [0]
17	10024	ROUND_1_OF_N	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Round [0] of [1]
18	10025	START	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Start
19	10026	COMPLETED	UIString	M	Unknown	Unknown	Completed	Needs Translation	[I]	[I] Completed
20	10027	TIME_REMAINING	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Time Remaining
21	10028	ELAPSED_TIME	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Elapsed Time
22	10030	RESPAWN_TEXT	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Next Reinforcement Wave
23	10031	YOU_ARE_DOWN	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] You are down
24	10033	SPECTATE_PROMPT	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Spectate
25	10035	CALL_HELP_PROMPT	UIString	M	Unknown	Unknown	Completed	Needs Translation	[I]	[I] Call for help
26	10044	EXPAND	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Expand
27	10045	COLLAPSE	UIString	M	Unknown	Unknown	Completed	Needs Translation	[I]	[I] Collapse
28	10046	RECEIVED_SINGLE_ITEM	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] received loot from [I] Received [ITEM]
29	10047	RECEIVED_STACK_ITEM	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] received loot from [I] Received [n] [ITEM]
30	10048	YOU_RECEIVED	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] You received
31	10052	LOGIN	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Login
32	10053	LOGOUT	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Logout
33	10054	QUIT	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Quit
34	10055	ACCOUNT	UIString	M	Unknown	Unknown	Completed	Needs Translation	[I]	[I] Account
35	10056	LOGIN_ENTER_EMAIL	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Enter E-mail Address
36	10057	REMEMBER	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] REMEMBER
37	10058	LOGIN_ENTER_PASSWORD	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Enter Password
38	10059	CONFIRM	UIString	M	Unknown	Unknown	Completed	Needs Translation	[I]	[I] CONFIRM
39	10070	SAVE	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Save
40	10072	MAP	UIString	M	Unknown	Unknown	Needs Translation	Needs Translation	[I]	[I] Map

Рисунок 8 – Фрагмент текста из компьютерной игры Firefall

A1	I	J	K	L	M	N	O	P
1	Is Translation	Notes		English		Russian		
2	Is Translation			Tip of the Day				
3	Is Translation			Yes				
4	Is Translation			Dialog				
5	Is Translation			No				
6	Is Translation			OK				
7	Is Translation			Cancel				
8	Is Translation			Close				
9	Is Translation			SELECT				
10	Is Translation			Goodbye				
11	Is Translation			Waiting For Players				
12	Is Translation			Warm Up				
13	Is Translation			In Progress				
14	Is Translation			Game Over				
15	Is Translation			Prepare for Attack				
16	Is Translation			Prepare for Defense				
17	Is Translation			Round [0]				
18	Is Translation			Round [0] of [1]				
19	Is Translation			Start				
20	Is Translation			Completed				
21	Is Translation			Time Remaining				
22	Is Translation			Elapsed Time				
23	Is Translation			Next Reinforcement Wave:				
24	Is Translation			You are down				
25	Is Translation			Spectate				
26	Is Translation			Call for help				
27	Is Translation			Expand				
28	Is Translation			Collapse				
29	Is Translation			Received [ITEM]				
30	Is Translation			Received [ITEM]				
31	Is Translation			You received				
32	Is Translation			Login				
33	Is Translation			Logout				
34	Is Translation			Quit				
35	Is Translation			Account				
36	Is Translation			Enter E-mail Address				
37	Is Translation			REMEMBER				
38	Is Translation			Enter Password				
39	Is Translation			CONFIRM				
40	Is Translation			Save				
41	Is Translation			Map				

Рисунок 9 – Продолжение таблицы с текстом компьютерной игры
Firefall

На рисунках 8 и 9 можно увидеть то, в каком виде предоставляется текст переводчику игры Firefall. Материал на перевод представляет собой таблицу формата Excel, содержащую в себе 1649 строку, внутри которых содержится около 57 тысяч знаков с пробелами непосредственного материала на перевод. Теперь следует разобрать составляющие части данной таблицы по порядку. Итак, столбец UIKey (B) представляет собой внутренний ключ строки, иногда они могут дать дополнительный контекст. Столбец Gender (D) содержит пол говорящего, но только в диалоговых строках. В недиалоговых там всегда написано M, и это, как правило, ничего не значит. Сам текст на перевод находится в столбце English (M), а перевод должен помещаться в столбец Russian (O). В тексте немало переменных. Весь текст в [квадратных] и {фигурных} скобках нужно переносить в перевод без изменений, как уже выяснилось ранее. Как правило под ними скрываются числовые переменные. Также встречается переменная \n — это разрыв строки; его также надо переносить без изменений. В ином случае, если как-либо менять эти теги, текст в игре будет отображаться некорректно, если вообще будет.

Безусловно, возможны разные представления текстов игр, в разных форматах, разрешениях, однако такой вид текст на перевод имеет чаще всего.

Кроме того, в некоторых случаях переменные могут быть связаны с внутриигровыми механиками, такими как инвентарь, имена персонажей или параметры игрока, что требует особой внимательности при формулировке фразы.

Важно учитывать, что Excel-файл, содержащий такие строки, может быть напрямую связан с игровым движком, и любая ошибка в структуре повлечёт за собой самые разные технические сбои.

Также необходимо проверять, не влияет ли порядок строк на логику вывода текста в игре — иногда строки привязаны к определённой последовательности событий. Прежде чем переводить текст данной компьютерной игры и разбирать трудности его перевода, необходимо произвести предпереводческий анализ.

Автором данного текста является студия разработчиков, а именно студия Red 5 Studios, в частности сценаристы и геймдизайнеры, отвечающие за создание внутриигрового текста, диалогов, описаний заданий, интерфейсов и сюжета игры.

Реципиентами этой игры и её текста являются игроки, интересующиеся научной фантастикой, ММО-шутерами и кооперативным геймплеем.

Коммуникативная цель у этого текста – сообщить игроку сюжетную информацию, погрузить в атмосферу игрового мира, дать игровые инструкции и мотивацию к выполнению заданий, дать названия тем или иным игровым предметам, а также вызвать определённую реакцию. То есть в данном тексте задействуются следующие функции языка: коммуникативная, эмотивная и номинативная.

Если речь идёт о составе информации, то в тексте данной игры он предстаёт следующим образом.

Когнитивная информация передаётся через прецизионную лексику, термины, описания мира, фракций, технологий. Например, *Plasma Cannon, Health, XP, Dreadnaught, Assault, Biotech, Engineer, Recon, ARES missions, SIN, Thresher, Accord, the Chosen*. Важно уточнить, что в тексте данной видеоигры присутствует большое разнообразие терминов и прецизионной лексики. Это свидетельствует о том, что в игре большой упор ставится на образования футуристичного образа оружия, классов, а также на повествование сюжета за счёт наименований различных фракций и существ. Подобный подход способствует созданию целостного и убедительного игрового мира, помогая создать эффект погружения в процесс игры. Названия игровых классов мотивированы их функциональными характеристиками. Такая мотивация, как правило, способствует интуитивному восприятию ролей персонажей, особенно для игроков, не знакомых с игрой ранее. Например, *Engineer* («инженер») отвечает за создание вспомогательных конструкций, *Assault* («штурмовик») выполняет роль основного атакующего бойца.

Наименования фракций также несут семантическую нагрузку. Так, *the Chosen* («избранные») подразумевают определённую отчуждённость, элитарность и, возможно, угрозу для остального мира, а *Accord* («аккорд») в свою очередь наоборот показывают сплочённость в борьбе со своими противниками.

Оперативная информация выражается через повелительное наклонение в игровых миссиях, интерфейсных подсказках, сообщениях системы и команды.

- *Right click* to look down the Assault Rifle's iron sights, which reduces your field of view but increases accuracy.
- *Use the Overcharge ability* on your Assault to dish out serious damage.
- *Press [KEY_INTERACT]* to mount the vehicle. *Press [KEY_INTERACT]* again to dismount the vehicle.

- *Retrieve a chem vial* from an Accord Chemistry Set and *insert it* into an Accord Analysis Matrix.
- *Get an LGV Beacon* from Shanafelt's garage
- You are out of ammo. *Pickup powerups or calldown supplies*. Calldowns can be crafted.
- *Switch* between `{#0}st` and `{#1}rd` person view by pressing `[KEY_TOGGLEFIRSTPERSON]`.

Так как игра является представителем жанра «шутер», использование элементов оперативной информации не является редким явлением. Их функционал состоит в том, чтобы уведомить игрока, какую клавишу необходимо нажать для совершения того или иного действия, куда следует пойти для того, чтобы начать выполнение миссии, или что в этих миссиях в целом следует делать.

Эмоционально-эстетическая информация создаётся через самые разные языковые средства, такие как эпитеты, метафоры, использование иронии, черного юмора, а также восклицательные предложения и эмоционально-окрашенной лексики, однако в данной игре такого типа информации мало.

- This is a fascinating sector.
- Shoot, that's it? We already killed a few if you want them in a bag.
- Mmmm, sweet military upgrades.
- Respectfully, Sir, the Lieutenant's a squid-head. He's probably holed up somewhere right now SIN-hacked out of his mind.
- Never mind that flight jockey, this place is on the bleeding edge...one of the first two places where arc folding was tested.
- We don't have a choice!
- What the hell?! You gotta get outta there, Boss!
- How can Shanafelt help us? By all accounts he's a squid-head, thanks to your SIN-hacks.

Как и говорилось ранее, проявлений такого типа информации в игре представлено меньше всего. Эмоционально-эстетическая информация проявляется в основном в диалогах игры. Она позволяет передать характеры персонажей, их отношения друг к другу и общую атмосферу конкретной сцены. Несмотря на то, что такого типа информации в тексте данной видеоигры мало, она всё же важна для погружения игрока в внутриигровой мир и её функция – влиять на восприятие игры её игроком, влиять на эмоции, которые испытывает игрок, например злость, радость, отвращение, грусть.

Например, восклицательные предложения, такие как «We don't have a choice!» или «What the hell?! You gotta get outta there, Boss!» вызывают у игрока определённое чувство паники. Предложение «How can Shanafelt help us? By all accounts he's a squid-head, thanks to your SIN-hacks» имеет в своём составе эмоционально-окрашенную единицу squid-head (в данной игре это название используется для описания наркотически-зависимых людей), что создаёт негативное отношение к определённому персонажу.

Таким образом, можно сделать вывод, что все типы информации данного текста так или иначе выполняют свои функции, а именно:

- когнитивная информация формирует структуру игрового мира, расширяет знания игрока о вселенной игры и её элементах с помощью прецизионной лексики и терминов;
- оперативная информация направлена на обеспечение взаимодействия игрока с игрой и реализуется через чёткие инструкции и команды;
- эмоционально-эстетическая информация, хоть и представлена в меньшей степени, играет важную роль в создании атмосферы, усилении эмоционального отклика и восприятия сюжета.

Все типы информации имеют определённые элементы, за счёт которых они выражаются и к каждому элементу нужен определённый подход при переводе, как было упомянуто ранее.

2.2 Способы решения переводческих проблем при переводе текста компьютерной игры Firefall

После проведённого предпереводческого анализа и рассмотрения текстовой составляющей компьютерной игры Firefall, можно переходить к рассмотрению переводческих проблем, которые могут возникнуть при его переводе.

Первый пункт, с которого следует начать – это термины. Термины в текстах игр могут переводиться самыми разными способами, как это было описано в Главе 1 данной работы. На примере данной игры также было использовано значительное количество переводческих трансформаций при передаче терминов.

Некоторые термины переводились путём подбора эквивалента, однако всё же и здесь необходимо было быть ознакомленным с игровыми терминами в целом.

Термин Health чаще всего используется в играх как показатель здоровья игрового персонажа, поэтому его было решено перевести как «Здоровье», применив подбор эквивалента, так как это понятие хорошо вписывается в видеоигровой интерфейс и оно понятно игроку (рисунок 10). Тем не менее, в играх понятие Health часто может относиться и к технике и в таком случае, следует переводить этот термин как «Состояние». В данной таблице строка Health находится рядом с строками Restoring Vitals и Vitals Enforced, а в ключе строки и вовсе можно обнаружить фразу BEING_HEALED, что значит лечение именно персонажа, а не техники. Это также подтверждается контекстом этих соседних строк, в которых используются глаголы, подразумевающие регенерацию или восстановление именно биологических показателей, а не ремонт технических систем. Кроме того, внутриигровая механика, согласно описаниям на официальной вики, не использует термин Health в отношении техники, для этого применяются другие термины, такие как Integrity.

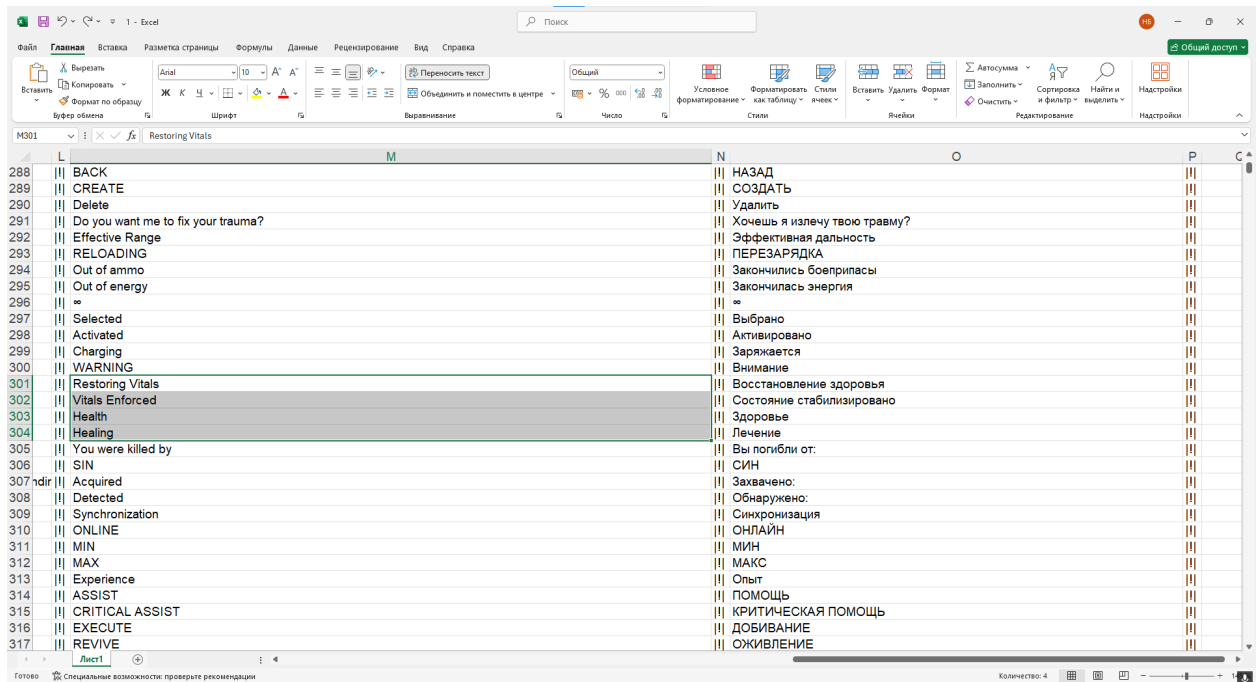


Рисунок 10 – Перевод строки Health

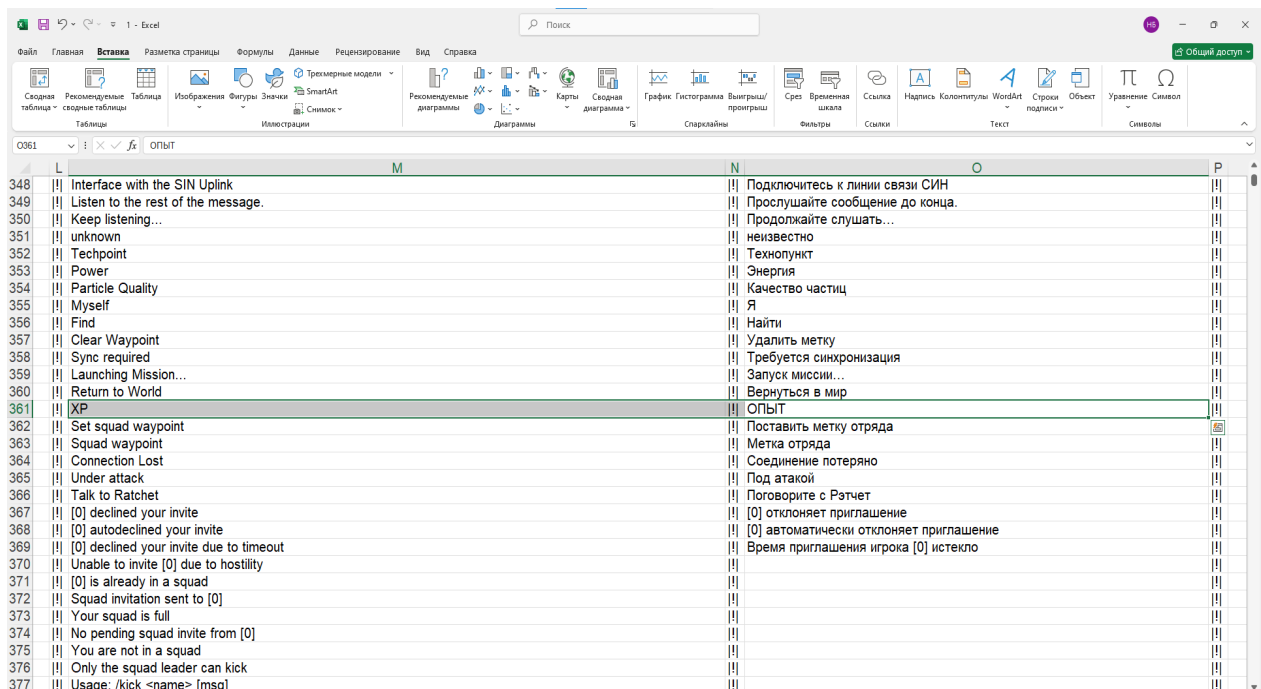


Рисунок 11 – Перевод игрового термина XP

На рисунке 11 можно увидеть еще один пример перевода игрового термина – XP. Человеку, который далёк от видеоигр, крайне сложно будет

определить, что этот термин под собой подразумевает, и, более того, понять термин ли это вообще. Однако важно понимать, что в видеоиграх с элементами RPG часто присутствует прокачка уровня персонажа, подразумевающая под собой набор единиц опыта, который чаще всего сокращают как ХР (от изначального Experience Points, переводящееся как «Очки опыта») и который отображается непосредственно внутри видеоигрового интерфейса. При этом аналогичное сокращение в русском языке работать не будет. «ОО» будет непонятна игроку. В конечном счёте было решено оставить вариант «ОПЫТ», применив при этом модуляцию, так как она помогает в точности описать функционал данного явления. Такой вариант краток и понятен игроку.

	L	M	N	O	P
273		Hair Style		Причёска	
274		Hair Color		Цвет волос	
275		Skin Color		Цвет кожи	
276		Eye Color		Цвет глаз	
277		Lips Color		Цвет губ	
278		Facial Hair		Растительность на лице	
279		Glow Color		Цвет свечения	
280		Misc		Проч.	
281		Random		Случайно	
282		Chosen		Избранные	
283		Accord			
284		Assault		Штурмовик	
285		Biotech		Биотех	
286		Engineer		Инженер	
287		Recon		Разведчик	
288		BACK		НАЗАД	
289		CREATE		СОЗДАТЬ	
290		Delete		Удалить	
291		Do you want me to fix your trauma?		Хочешь я излечу твою травму?	
292		Effective Range		Эффективная дальность	
293		RELOADING		ПЕРЕЗАРЯДКА	
294		Out of ammo		Закончились боеприпасы	
295		Out of energy		Закончилась энергия	
296		=		=	
297		Selected		Выбрано	
298		Activated		Активировано	
299		Charging		Заряжается	
300		WARNING		Внимание	
301		Restoring Vitals		Восстановление здоровья	
302		Vitals Enforced		Состояние стабилизировано	

Рисунок 12 – Различные классы игры Firefall и их перевод

На рисунке 12 можно увидеть названия различных классов, доступных игроку. Assault, Biotech, Engineer и Recon. В основном, их перевод не предоставляет труда. У класса Assault легко можно найти эквивалент в военной терминологии, а именно – штурмовик. То же самое можно сказать и про класс Recon – разведчик. С третьим классом всё аналогично, у него уже есть эквивалент в русском языке, а именно – инженер. Правда, со следующим

классом небольшие проблемы всё же возникли. Речь идёт о классе Biotech. Отсутствие контекста и невозможность лично зайти в игру не позволяют полностью понять, что это за класс и чем он отличается от других, поэтому было решено применить калькирование с элементом транскрибирования – Биотех. Были использованы именно эти приёмы, так как в русском языке нет эквивалента слову Biotech, а эти приёмы позволяют передать смысловое значение слова, при этом обеспечив читаемость переведённого варианта.

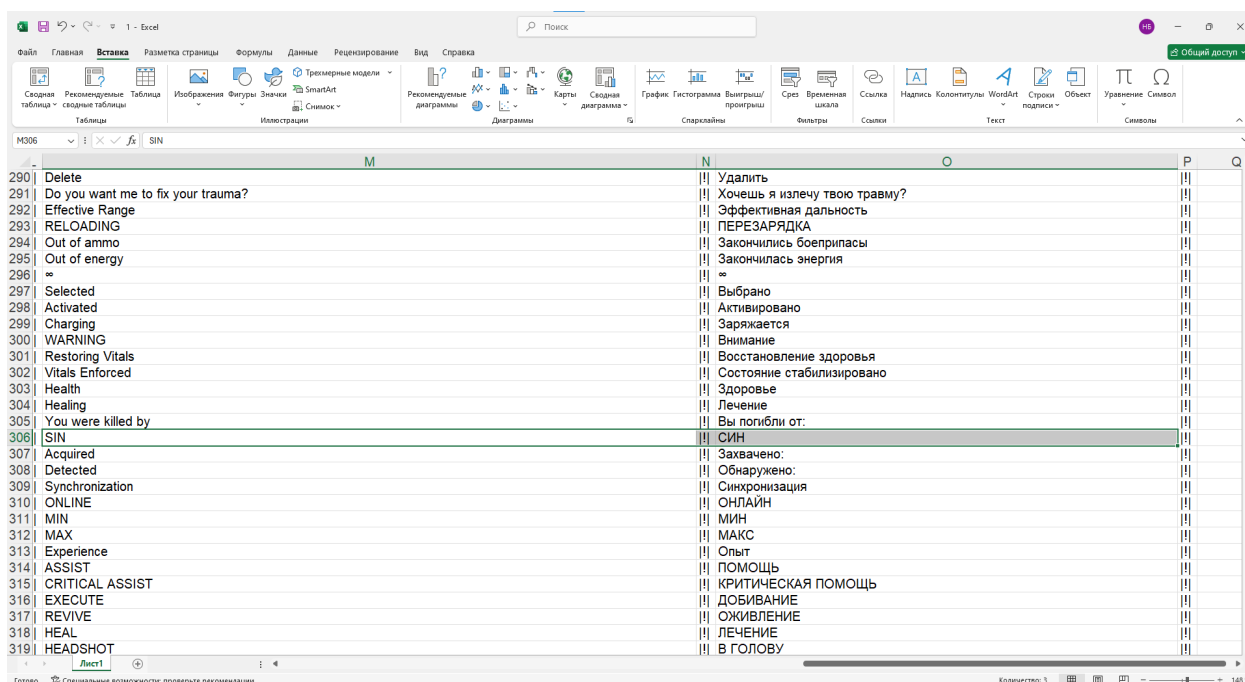
L	M	N	P
331	Destroy	Уничтожить	!!
332	Dock	Состыковка	!!
333	Do you want me to teleport you to the battlefield?	Телепортировать тебя на поле боя?	!!
334	Best brisket this side of the melding. Come on in and have some barbeque. Or not.	Лучшая грудка по эту сторону бури. Заходи как-нибудь. Или не заходи.	!!
335	We'll continue to monitor our culex situation. But I'm confident the civilians in Broken Shores will be a little safer now.	Мы продолжим следить за кровососами, но я уверена, что жители Разбитых	!!
336	This is a fascinating sector. The Nautilus Biosphere Research Facility, where the famed Dr. Bathsbeba conducts world-class science research. You are lucky to witness it firsthand.	Это интересный сектор. Научно-исследовательский комплекс «Наутилус», з	!!
337	Wake me when it's over.	Разбуди когда это закончится.	!!
338	Never mind that flight jockey, this place is on the bleeding edge... one of the first two places where arcfoling was tested. This is also the home of the Alpha Prime Botanical Gardens, where flora species are on display from	!!	!!
339	humanity's first extrasolar mis	!! Не обращай внимания на этого лётчика — мы на пике технологий. Это одно	!!
340	Activate Beacon	!! Активировать маяк	!!
341	Reconstructing Beacon...	!! Реконструкция маяка...	!!
342	Dreadnaught	!! Дредноут	!!
343	Locate Beacon	!! Найдите маяк	!!
344	Civilian	!! Гражданский	!!
345	Kill the Chosen Leader	!! Убейте лидера Избранных	!!
346	Placeholder	!! Заполните	!!
347	Complete (#0) Crossfire Events	!! Выполните (#0) миссий Перестрелок	!!
348	Completed (38428)(38429) Crossfire Events	!! Выполнено (38428)(38429) миссий Перестрелок	!!
349	Interface with the SIN Uplink	!! Подключитесь к линии связи СИН	!!
350	Listen to the rest of the message.	!! Прослушайте сообщение до конца.	!!
351	Keep listening...	!! Продолжайте слушать...	!!
352	unknown	!! неизвестно	!!
353	Techpoint	!! Технопункт	!!
354	Power	!! Энергия	!!
355	Particle Quality	!! Качество частиц	!!
356	Myself	!! Я	!!
357	Find	!! Найти	!!

Рисунок 13 – Пятый класс Dreadnaught и его перевод

На рисунке 13 изображено название пятого класса – Dreadnaught. Важно уточнить, что данная таблица упорядочена и разбита на условные блоки. Например, в начале таблицы можно увидеть названия кнопок интерфейса, затем названия карт, технических настроек, и в какой-то момент – игровые классы. По какой-то причине, иногда некоторые элементы таблицы находятся вне своей условной группы. Это может быть обусловлено самыми разными причинами: разработчики могли добавить класс Dreadnaught позже остальных или же они могли забыть расположение остальных четырех классов в таблице.

В любом случае, если не разобраться в ситуации, а именно что в игре классов именно пять, то можно попросту посчитать что это, например, какое-нибудь оружие, вследствие чего может получиться некорректный перевод.

Если рассматривать этот класс с точки зрения перевода, то подход к решению данной переводческой проблемы похож на тот, что и с ранее упомянутым классом Biotech. Во внутреннем ключе строки Dreadnaught обозначен словом GUARDIAN (защитник, страж) и первая мысль, возникшая при переводе этого названия – назвать его словом «Танк». В игровой терминологии действительно есть такое явление – называть тяжелый и сильный персонаж танком, однако это скорее сленг, нежели официальное наименование. В итоговом варианте было решено использовать транскрипцию – дредноут.



	M	N	O	P
290	Delete	!! Удалить		!!
291	Do you want me to fix your trauma?	!! Хочешь я излечу твою травму?		!!
292	Effective Range	!! Эффективная дальность		!!
293	RELOADING	!! ПЕРЕЗАРЯДКА		!!
294	Out of ammo	!! Закончились боеприпасы		!!
295	Out of energy	!! Закончилась энергия		!!
296	∞	!! ∞		!!
297	Selected	!! Выбрано		!!
298	Activated	!! Активировано		!!
299	Charging	!! Заряжается		!!
300	WARNING	!! Внимание		!!
301	Restoring Vitals	!! Восстановление здоровья		!!
302	Vitals Enforced	!! Состояние стабилизировано		!!
303	Health	!! Здоровье		!!
304	Healing	!! Лечение		!!
305	You were killed by	!! Вы погибли от:		!!
306	SIN	!! СИН		!!
307	Acquired	!! Захвачено:		!!
308	Detected	!! Обнаружено:		!!
309	Synchronization	!! Синхронизация		!!
310	ONLINE	!! ОНЛАЙН		!!
311	MIN	!! МИН		!!
312	MAX	!! МАКС		!!
313	Experience	!! Опыт		!!
314	ASSIST	!! ПОМОЩЬ		!!
315	CRITICAL ASSIST	!! КРИТИЧЕСКАЯ ПОМОЩЬ		!!
316	EXECUTE	!! ДОБИВАНИЕ		!!
317	REVIVE	!! ОЖИВЛЕНИЕ		!!
318	HEAL	!! ЛЕЧЕНИЕ		!!
319	HEADSHOT	!! В ГОЛОВУ		!!

Рисунок 14 – Первое появление понятия SIN, находящееся на 306 строчке таблицы

Прецизионная лексика, о которой дальше пойдет речь, также нередко появляется в интерфейсе и внутриигровых диалогах этой игры.

На рисунке 14 изображён термин, который довольно часто встречается в таблице. Однако при переводе первый раз он встречается абсолютно без какого-либо контекста, без подсказок для переводчика в соседнем столбце, а в ключе строки он также обозначен как SIN, что ситуации совсем не помогает. При этом решение сделать дословный перевод «ГРЕХ» было бы максимально некорректным со стороны переводчика, ведь без дополнительной информации рано было бы делать выводы касательно этого понятия.

	M	N	P
337	Wake me when its over. Never mind that flight jockey, this place is on the bleeding edge...one of the first two places where arcfolding was tested. This is also the home of the Alpha Prime Botanical Gardens, where flora species are on display from	Разбуди когда это кончится.	
338	humanity's first extrasolar mis	Не обращай внимания на этого лётчика — мы на пике технологий. Это одно	
339	Activate Beacon	Активировать маяк	
340	Reconstructing Beacon...	Реконструкция маяка...	
341	Dreadnaught	Дредноут	
342	Locate Beacon	Найдите маяк	
343	Civilian	Гражданский	
344	Kill the Chosen Leader	Убейте лидера Избранных	
345	Placeholder	Заполнитель	
346	Complete (#0) Crossfire Events	Выполните (#0) миссий Перестрелок	
347	Completed (38428)/(38429) Crossfire Events	Выполнено (38428)/(38429) миссий Перестрелок	
348	Interface with the SIN Uplink	Подключиться к линии связи СИН	
349	Listen to the rest of the message.	Прослушайте сообщение до конца.	
350	Keep listening...	Продолжайте слушать...	
351	unknown	неизвестно	
352	Techpoint	Технопункт	
353	Power	Энергия	
354	Particle Quality	Качество частиц	
355	Myself	Я	
356	Find	Найти	
357	Clear Waypoint	Удалить метку	
358	Sync required	Требуется синхронизация	
359	Launching Mission...	Запуск миссии...	
360	Return to World	Вернуться в мир	
361	XP	Опыт	
362	Set squad waypoint	Поставить метку отряда	
363	Squad waypoint	Метка отряда	
364	Connection Lost	Соединение потеряно	

Рисунок 15 – Второе появление понятия SIN. Находится на 348 строчке таблицы

Во второй раз этот термин встречается уже 40 строк спустя во фразе Interface with the SIN Uplink, что говорит о том, что это не просто слово «ГРЕХ», написанное заглавными буквами, а аббревиатура (рисунок 15). Тем не менее, расшифровки этой аббревиатуры ещё не было дано, поэтому пока рано судить о том, как именно следует переводить SIN.

Наконец, расшифровка этой аббревиатуры представлена уже в самом конце данной таблицы (рисунок 16) – Shared Intelligence Network. Следующим шагом, необходимо разобраться, представляет ли это явление собой нечто негативное в игровом мире, ведь если это так, это будет означать что данная

аббревиатура – игра слов, и переводческие трансформации будут совсем другие, не такие как при переводе прецизионной лексики.

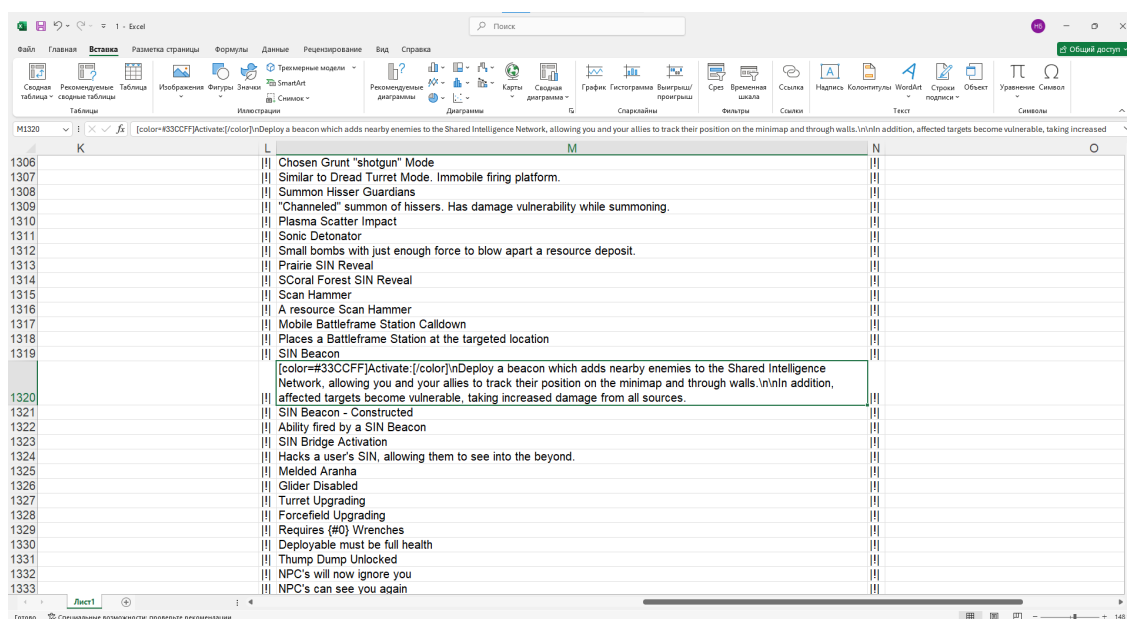


Рисунок 16 – Расшифровка аббревиатуры SIN в описании игровой способности на 1320 строчке таблицы

После некоторого времени поисков по различным источникам выяснилось, что в самой игре это не предстаёт чем-то злым или плохим. Наоборот, этот инструмент крайне сильно помогает игроку, ведь по сути SIN – это просто игровой интерфейс (в игре это отображение, например, синих точек над дружественными целями, а красных над вражескими), а значит, что такое название – чистая случайность от сокращения целой фразы. Теперь, разобравшись в ситуации, стоит попробовать поискать эквивалент в русском языке. Спустя некоторое время оно было найдено как «Открытая Информационная сеть» (вариант этот написан в фанатской вики-статье), то есть фанаты передали это понятие при помощи приёма калькирования. Вариант хороший, но при сокращении этих слов в аббревиатуру получается не очень читаемое слово. При этом важно, чтобы оно хорошо звучало, ведь в игре звучит часто. ОИС, в свою очередь, звучит неестественно и не будет хорошо

вписываться в диалоги. Было решено применить модуляцию и немного изменить это название на «Сеть Информационно-Навигационная», что позволило также сохранить читаемый вариант при переводе, и сохранить описание функционала данной системы.

	L	M	N
572	Tundra		
573	Stiletto		
574	Earl		
575	Baley		
576	Tember		
577	Juju		
578	Tyler		
579	Vortex		
580	Sgt Maj		
581	Varia		
582	Philipe		
583	Nien Nien		
584	Gerard		
585	Rosencrantz		
586	Guildenstern		
587	Mila		
588	Venecia		
589	Robert		
590	Henri		
591	McSamis		
592	Higgs		
593	Thibault		
594	Shannon		
595	Toddy		
596	Luau Larry		

Рисунок 17 – Блок имён собственных

Возьмём второй пример – блок имён собственных, изображённый на рисунке 17. Все выделенные элементы (а именно *Tundra*, *Stiletto*, *Earl*, *Baley*, *Tember*, *Juju*, *Tyler*, *Vortex*, *Sgt Maj*, *Varia*, *Philipe*, *Nien Nien*, *Gerard*, *Rosencrantz*, *Guildenstern*, *Mila*, *Venecia*, *Robert*, *Henri*, *McSamis*, *Higgs*, *Thibault*, *Shannon*, *Toddy*, *Luau Larry*) вероятнее всего, являются именами игровых персонажей. Такой вывод был сделан в связи с тем, что такие необычные имена (скорее даже прозвища) как *Tundra*, *Stiletto*, *Vortex* стоят наряду с обыденными именами, такими как *Tyler*, *Robert*, *Earl*. Перевод простых, ничего под собой не подразумевающих имён, не представлял каких-либо трудностей (Например, *Tyler* было решено оставить как «Тайлер», применив при этом подбор эквивалента. *Earl* также уже имеет эквивалент «Эрл» и так далее).

Однако, с такими именами как, например, *Stiletto* и *Vortex* пришлось разбираться дольше. Ситуация с прозвищем *Vortex* довольно сложная, ведь

неизвестно, какого пола данный игровой персонаж. Более того, применить транскрибирование и оставить перевод «Вортекс» будет не самым лучшим вариантом, ведь в играх такого жанра имена персонажей чаще всего мотивированы их способностями, а Vortex переводится как «Вихрь». Можно сделать вывод, что персонаж обладает способностями, связанными с ветром или водой. Поиски информации о персонаже и его половой принадлежности в интернете результатов не дали, а лично разобраться внутри самой игры не является возможным. В такой ситуации переводчики обычно пишут разработчику игры, однако сейчас такой возможности, к сожалению, нет. В итоге при переводе этого прозвища будут возможны два варианта: «Вихрь», если выяснится, что персонаж мужского пола (при этом применяется подбор эквивалента) и «Буря», если женского (используется приём модуляции).

С прозвищем Stiletto ситуация намного проще. Дело в том, что изначально Stiletto относится к колющему холодному оружию итальянского происхождения. У данного оружия уже есть эквивалент в русском языке – «Стилет», так что следует оставить именно такой вариант, вне зависимости от того, какого пола этот игровой персонаж.

Повелительное наклонение, элемент оперативной информации, также появляется в этой игре довольно часто в видеоигровом интерфейсе во вкладке «Задания».

В целом, перевод оперативной информации не представляет сложностей, однако переводчик не должен забывать о том, что стоит переводить максимально близко к тому объему, который занимает оригинальный текст, а это означает необходимость в грамматических заменах и перестановках слов.

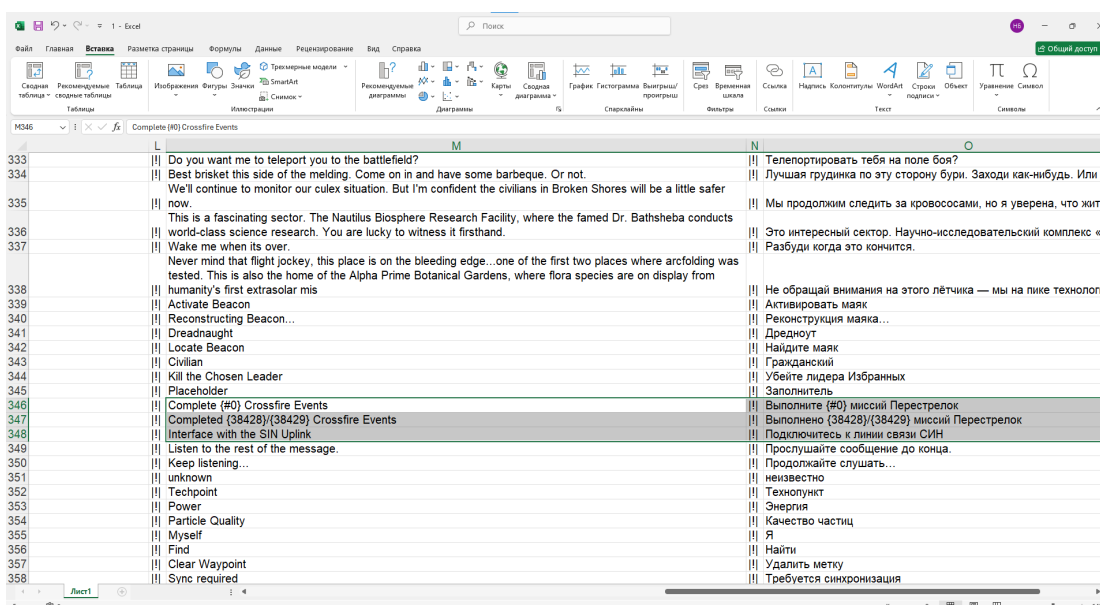


Рисунок 18 – Некоторые из игровых заданий

Также стоит напомнить, что когда в задании идёт непосредственное обращение к игроку, например, как в предложении Complete {#0} Crossfire Events (рисунок 18), то чаще всего такие предложения стоит переводить, обращаясь к игроку на «Вы». В итоговом варианте было решено применить ту же грамматическую конструкцию, а именно повелительное наклонение, при этом сохранив местоположение тега в переведённом тексте – «Выполните {#0} миссий Перестрелок». К слову о тегах – в игровых заданиях и диалогах их можно увидеть, пожалуй, чаще всего, и за их отображением и положением в тексте тоже необходимо следить, иначе игрок попросту может не понять, что от него требуется и в каком количестве. Второй пример, затрагивающий перевод повелительного наклонения, который можно разобрать, это Interface with the SIN Uplink. Эта фраза вызвала сложности ввиду того, что в первую очередь, у глагола Interface есть огромное множество значений, однако выбор правильного значения зависит от того, как будет переведена часть SIN Uplink. Нам уже известно, что SIN – это определённая сеть и спустя некоторое время поиска в интернете выяснилось, что SIN Uplink – это определённый тип миссий, где игрок должен подключиться к башням SIN, расположенным в

самых разных местах внутри игрового мира. При этом все башни связаны между собой, что позволяет перевести SIN Uplink как «линия связи СИИ». В части Uplink был применён подбор эквивалента. После разбора того, что представляет из себя этот тип миссий, а также после перевода части SIN Uplink, становится ясно, какое именно из значений имеет слово Interface. Было решено применить конкретизацию, оставив вариант «Подключитесь».

Теперь, осталось лишь подробнее описать проблемы, связанные с тегами, объемом переведённого текста, а также различиями языковых норм. Такие проблемы в тексте данной игры есть, и они, вероятнее всего, являются одними из самых сложных для решения при переводе.

Если речь идёт о тегах, то сами по себе они обычно проблем не предоставляют. Стоит напомнить, что теги – это переменные, написанные в квадратных или фигурных скобках и их ни в коем нельзя переводить, то есть если в оригинале в каком-либо месте в тексте встречается [ITEM] или [KEY_SPRINT], значит эти значения такими и должны остаться. Тем не менее, теги очень тесно связаны с проблемами соблюдения норм переводящего языка, а также с соблюдением объема текста.

В качестве самых ярких случаев, связанных с соблюдением языковых норм, можно взять два следующих случая из этого текста: один связан с трудностями определения половой принадлежности игрока, другой связан с подбором универсального варианта для фразы, показывающейся при определённом условии. Обе эти проблемы встречаются в тексте данной видеоигры и их необходимо решить.

Итак, на рисунке 19 выделены три варианта отклонения приглашения в отряд игроком.

1. [0] declined your invite
2. [0] autodeclined your invite
3. [0] declined your invite due to timeout

	L	M	N
364	!!	Connection Lost	!! Соединение потеряно
365	!!	Under attack	!! Под атакой
366	!!	Talk to Ratchet	!! Поговорите с Рэчкет
367	!!	[0] declined your invite	!! [0] отклоняет приглашение
368	!!	[0] autodeclined your invite	!! [0] автоматически отклоняет приглашение
369	!!	[0] declined your invite due to timeout	!! Время приглашения игрока [0] истекло
370	!!	Unable to invite [0] due to hostility	!!
371	!!	[0] is already in a squad	!!
372	!!	Squad invitation sent to [0]	!!
373	!!	Your squad is full	!!
374	!!	No pending squad invite from [0]	!!
375	!!	You are not in a squad	!!
376	!!	Only the squad leader can kick	!!
377	!!	Usage: /kick <name> [msg]	!!
378	!!	[0] is not in your squad	!!
379	!!	Color Picker	!!
380	!!	Objective Reward	!!
381	!!	Too far away	!!
382	!!	Requires a flat surface	!!
383	!!	Not enough space	!!
384	!!	Too close to same deployable	!!
385	!!	Not a legal placement	!!
386	!!	Press [0] to exit	!!
387	!!	Move your mouse to look around.	!!
388	!!	Hold [KEY_JUMP] to activate your jumpjets.	!!
389	!!	Press [KEY_FIREWEAPON] to fire your weapon.	!!
390	!!	Press [KEY_ALTFIRE] to toggle or use your weapon's alternate function.	!!
391	!!	Invalid Build	!!
392	!!	Incorrect Username or Password	!!
393	!!	Unarmed	!!

Рисунок 19 – Различные варианты причин, по которым игрок отклонил приглашение

Важно уточнить, что тег [0] в данных случаях подразумевает за собой никнейм игрока. Начнём с первого предложения. Если придерживаться того же времени что и оригинале, то в русском языке будет прослеживаться различие по половому признаку – отклонил или отклонила. Иногда в играх пишут отдельные строчки сразу для двух вариантов, но это не тот случай, здесь строчка на каждый случай всего одна. Раз дополнительной строчки с другим вариантом не предусмотрено, следует попытаться выбрать наиболее универсальный вариант. Например, ситуацию можно было бы улучшить, используя приём добавления, добавив слово «Игрок» перед тегом [0]. Тогда получилось бы следующее: «Игрок [0] отклонил приглашение». Несмотря на это, есть еще и второе предложение, которое отличается одной лишь маленькой деталью – приглашение в этом случае отклоняется автоматически. В английском языке этот автоматизм действия легко обозначается приставкой -auto, однако в русском языке возможности добавить такую приставку нет и придется добавлять слово «автоматически». При этом, ввиду такого большого количества добавлений на строку, её длина будет сильно превышать оригинал

по объёму: «Игрок [0] автоматически отклонил приглашение». 44 знака с пробелами в сравнении с 28 в оригинальной фразе. Проблему эту можно легко решить, убрав слово «Игрок» и изменив время, в котором написана фраза, на настоящее: «[0] автоматически отклоняет приглашение». Такой вариант является универсальным по отношению к полу игрока, при этом он сохраняет черту автоматизма выполняемого действия.

Однако, есть ещё и третье предложение. Если переводить предложение дословно, то оно получится слишком длинным: «[0] отклоняет приглашение в связи с истечением времени». Важно при этом понимать семантику данного предложения – игрок не собственноручно отклонил предложение, просто время действия этого приглашения вышло. Это позволяет перестроить предложение, чтобы оно было более узуальным и при этом максимально близко совпадало с объемом оригинального предложения. «Время приглашения игрока [0] истекло». В данном варианте используется приём модуляции, ведь в переводе поменялся субъект, совершивший действие.

Итак, в конечном счёте мы получаем три переведённых предложения:

- *[0] отклоняет приглашение;*
- *[0] автоматически отклоняет приглашение;*
- *Время приглашения игрока [0] истекло.*

Следующий случай является не менее сложным для перевода. На рисунке 20 в выделенной строке можно обнаружить следующее предложение: You were killed by. Дело в том, что не ясно, при каких именно условиях показывается данное предложение. В английском языке после слова by в этом предложении может идти что угодно, например lightning, fox, Dreadnaught. Это выбирается в самой игре в зависимости от того, как игрок умер. В русском же языке предложение, например, «Вы были убиты лиса» звучит крайне неуместно. К сожалению, подобрать вариант, который выглядел бы узуально и подходил бы к каждой ситуации, невозможно. В связи с этим, была применена модуляция и грамматическая замена залога, чтобы сделать общий

вариант, пускай не самый «красивый»: «Вы погибли от:». Данный вариант допускает, как и в оригинальной фразе, любую причину данного события.

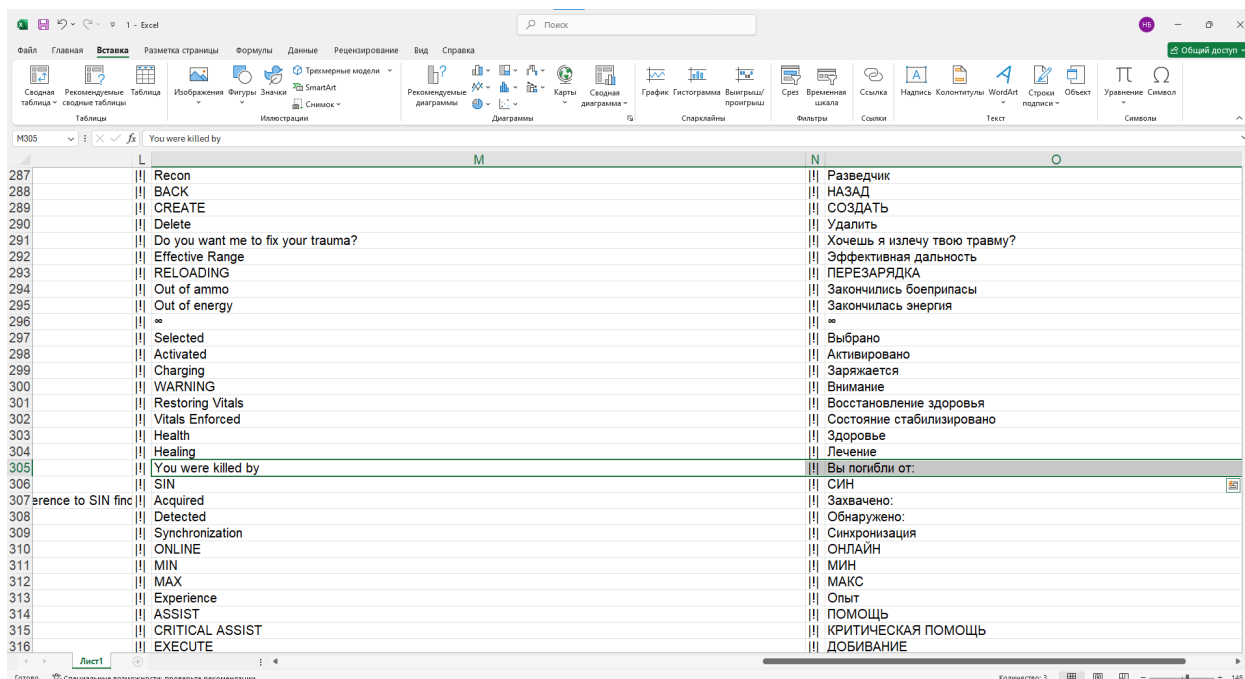


Рисунок 20 – Сообщение, которое показывается игроку, когда тот погиб

Следует отметить, что проблемы перевода культурной составляющей в тексте видеоигры Firefall практически не возникают. Это обусловлено жанровой принадлежностью игры. В отличие от других ролевых игр, где часто представлены национальные реалии, социальные контексты, элементы фольклора и идиоматические выражения, способные вызвать проблемы перевода, в Firefall подобные культурно обусловленные компоненты сведены к минимуму и их перевод не вызывает проблем.

Таким образом, проблемы при переводе текста данной компьютерной игры могут возникнуть как на уровне языковой составляющей текста, так и на уровне технической составляющей и требуют применения соответствующих принципов перевода.

Заключение

В ходе выполнения исследования была рассмотрена проблема перевода игровых интерфейсов и внутриигровых диалогов на примере компьютерной игры Firefall. Тема работы является актуальной в свете стремительного роста индустрии видеоигр и повышающегося спроса на качественные переводы и локализации, обеспечивающие доступность и комфорт для игроков разных стран. Перевод текста компьютерной игры — это крайне сложная переводческая задача.

В первой главе были рассмотрены теоретические основы исследования. Особое внимание было уделено понятию текста компьютерной игры, его структурным и функциональным особенностям. Было установлено, что текст видеоигр представляет собой многокомпонентное явление, включающее элементы различных функциональных стилей — от официально-делового и научного до разговорного и художественного.

Также были проанализированы элементы текстов компьютерных игр, содержащиеся в разных типах информации (на примерах разных компьютерных игр): когнитивной, оперативной, эмоциональной и эстетической. Кроме того, в первой главе была обозначена разница между переводом и локализацией. Если перевод ограничивается передачей смысла сообщения, то локализация охватывает более широкий спектр задач, включая адаптацию культурных реалий, интерфейсных элементов, а также других значимых компонентов.

Также были рассмотрены основные трудности, возникающие при переводе игровых текстов. Связаны эти трудности с тремя явлениями в текстах компьютерных игр: языковая составляющая (термины, прецизионная лексика, метафоры, каламбуры и остальные стилеобразующие черты), технические ограничения (теги, ограничение по длине строки, работа с переменными), а также культурная составляющая, являющаяся различной для каждой целевой аудитории.

Во второй главе внимание было сосредоточено на практическом анализе текста компьютерной игры *Firefall* и решении переводческих проблем, возникающих в процессе работы с ним. В начале главы был проведён предпереводческий анализ текста данной компьютерной игры: определен автор и реципиент текста, коммуникативные цели, а также состав содержащейся в тексте информации. Было отмечено, что тексты *Firefall* включают в себя элементы когнитивной информации, реализующейся за счёт терминов, а также прецизионной лексики. В этом тексте также присутствуют элементы оперативной информации (в виде игровых заданий) и эмоционально-эстетической информации в диалогах и интерфейсе за счёт иронии, черного юмора, эпитетов, и самых разных стилистических средств. Далее на конкретных примерах были проанализированы сложности перевода терминов (*Health*, *XP*, *Dreadnaught*), прецизионной лексики в виде имён собственных и прозвищ персонажей (*Stiletto*, *Vortex*, *Tyler*). При этом важной частью анализа стала работа с аббревиатурой *SIN* (*Shared Intelligence Network*), для которой потребовалось не только выявить значение, но и предложить перевод, сочетающий краткость, функциональность и узнаваемость — «Сеть Информационно-Навигационная». Также внимание уделялось проблеме передачи различных технических и культурных особенностей.

Особое внимание было уделено работе с повелительными конструкциями, типичными для интерфейсов и заданий. Подчёркивается важность соблюдения стиля и грамматических норм русского языка при сохранении функциональности текста. Также в главе рассмотрены нестандартные случаи, например, адаптация строки «*You were killed by*» к русскоязычному контексту при неопределённой причине гибели персонажа. Перевод таких строк требует не только грамматической корректности, но и универсальности переведённого варианта, ведь далеко не всегда удастся выяснить, какой контекст придаётся строке, в какой ситуации она появляется.

Тексты компьютерных игр представляют собой уникальный тип текста. Перевод таких текстов невозможен без учёта их специфики: сочетания функциональных стилей, наличия терминологии, визуальной привязки к интерфейсу, игровых реалий и сеттинга. Локализация видеоигр выходит за рамки лингвистического перевода и требует учёта культурных, технических и стилистических особенностей. На примере *Firefall* и других игр продемонстрированы основные проблемы перевода игровых интерфейсов и диалогов, включая необходимость грамматических трансформаций, адаптации и креативного подхода при передаче сложных языковых элементов и учёта технических ограничений.

Таким образом, можно сделать вывод, что качественный перевод и локализация игровых текстов — это важнейшее условие успешного восприятия продукта аудиторией, и во время процесса локализации, например, интерфейса или диалогов, следует обращать внимание на разные детали, не только передачу смысла текста.

Список используемой литературы и используемых источников

1. Александрова Е. М. Языковая игра, игра слов, каламбур: терминологические замечания. Вестник Московского государственного областного гуманитарного института. 2012. С. 5-8.
2. Алексеева И. С. Введение в переводоведение. М.: Издательский центр «Академия», 2004. - 352 с.
3. Алиева Г. С., Асроров С. Н. Метафора как стилистическое средство. Endless light in science, 2023. С. 447-452.
4. Асратян З. Д. Эстетическая информация художественного текста и её концептуализирующая роль. Наука о человеке: гуманитарные исследования, 2016. № 2 (24) С. 10-17.
5. Бархударов Л. С. Язык и перевод (вопросы общей и частной теории перевода). — М.: Международные отношения, 1975. — 240 с.
6. Беляев Н. А. Визуализация данных: инфографика как инструмент маркетинга. Вестник Южно-Уральского государственного университета. Серия: Экономика и менеджмент, 2015. № 4. С. 125-130.
7. Богатская Е. Ю., Невольникова С. В. Переводческий анализ письменного текста. [электронный ресурс] URL: https://de.donstu.ru/CDOCourses/structure/Megdynarodnii/Lingv/690/part5_1.htm 1 (Дата обращения: 07.01.25).
8. В. А. Плунгян, Е. Р. Добрушина, Е. В. Рахилина, Н. М. Стойнова. Материалы к Корпусной грамматике русского языка. Глагол. Часть I. — СПб. : Нестор-История, 2016. — 448 с.
9. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). — М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001, — 224 с.
10. Вольская Н. Н. Средства передачи информации в массмедиа. МГУ имени М. В. Ломоносова. С. 124-125.

11. Гараева М. Р., Гиниятуллина А.Ю. Переводческий анализ текста. Translation Analysis. Учебное пособие. Казань, 2016.
12. Гуров А. Н. Ассеты как основные элементы локализации видеоигр. Казанская наука. 2022. С. 119-121.
13. Жолос Л. М. Особенности функционирования игры слов в художественном тексте. Гуманитарные и социальные науки, 2017. № 4. С. 119-124.
14. Кальнов Д. Д. Особенности перевода диалогической коммуникации в видеоигре «Cyberpunk 2077» в языковой паре «английский – русский». Филологические науки. Вопросы теории и практики, 2024. № 9. С. 3249-3256.
15. Ковалева В. К., Тарарина Л. И. Локализация и интернационализация в контексте видеоигр: проблемы и возможные пути решения // Социальные и гуманитарные науки в условиях вызовов современности. 2022. С. 73-77.
16. Колесник Н. Г. Письменные функциональные стили русского языка: основные различительные признаки. Социолингвистика, 2023. №1(13). С. 111-127.
17. Комарова К. Э. Особенности перевода текстов игровой и компьютерной направленности. Студент и наука (гуманитарный цикл). 2023. С. 803-806.
18. Лаптева Н. М. Влияние видеоигр на эмоциональное состояние игроков: обзор современных исследований. [электронный ресурс] URL: https://psyjournals.ru/journals/jmfp/archive/2024_n4/Lapteva (Дата обращения: 26.01.25).
19. Малинка А. В., Нагель О. В. Лексическая номинация: ономаσιологический и когнитивный подходы. Язык и культура, 2011. № 4(16) С. 44-56.

20. Михаил Кадиков. Атмосфера. [электронный ресурс] URL: <https://level-design.ru/pro-ld-book-index/04-building-atmosphere/> (Дата обращения: 12.01.25).
21. Недоступова Л. В., Устинова Н. Н. Функциональные стили современного русского языка. Учебно-методическое пособие для студентов факультета среднего профессионального образования. Воронеж, 2016. С. 5.
22. Нелюбин Л. Л. Введение в технику перевода: учебное пособие. — М.: ФЛИНТА, 2016. — 242 с.
23. Никонова Е. В. Функции языковой составляющей в компьютерной игре. Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки, 2019. № 6(822) С. 146-157.
24. Патраль А. В. Графическая информация. Наука без границ, 2017. № 4(9). С. 36-40.
25. Перфилов Ю. А. Языковые особенности текстов компьютерных игр. [электронный ресурс] URL: <http://www.nauteh-journal.ru/files/6e5eaca6-c495-448e-8c88-1e83225a2d4a> (Дата обращения: 10.01.25).
26. Покровская Ю. Д. Предпереводческий анализ текста как условие успешного перевода. [электронный ресурс] URL: https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/93006/1/978-5-7996-3080-5_2020-34.pdf (Дата обращения: 05.01.25).
27. Попова Т. Г. Метафора как познавательный процесс. Языковое бытие человека и этноса, 2011. № 18. С. 178-182.
28. Почепцов В. А. Локализация компьютерных игр как многоаспектный объект изучения. Проблемы языка и перевода в трудах молодых учёных. 2022. С. 159-167.
29. Рязанова Е. В. Элементы создания специфической атмосферы страха в компьютерных играх жанра «survival horror». Художественное

произведение в современной культуре: творчество – исполнительство – гуманитарное знание. 2022. С 118-121.

30. Семенов С. В., Степанов С. А. Использование графической информации в хранилищах данных. Программные продукты и системы, 2005. № 2. С. 59-61.

31. Сигидовна Е. Ф. Компьютерные игры как инструмент формирования межкультурной компетентности. Ойкумена. Регионоведческие исследования 2014. №1(28). С. 75-86.

32. Сидорович Т. С., Короленко Д. Д. Методика анализа смысловых ошибок и неточностей при языковой локализации текстового контента видеоигр. Artium Magister, 2024. № 3. С. 14-21.

33. Смирнов И. Метафора как объект научных исследований. Международный журнал гуманитарных и естественных наук, 2016. № 2. С. 80-83.

34. Чаплин Е. В. Редакторский анализ текстов компьютерных игр. [электронный ресурс] URL: https://onedrive.live.com/personal/b8b79b2db9c156fa/_layouts/15/doc2.aspx?resid=8b041e45-773d-42bd-8dfc-b634d503d202&cid=b8b79b2db9c156fa (Дата обращения: 11.01.25).

35. Якобсон Р. О. Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против». — М., 1975.

36. Ensslin A. The language of gaming. Basingstoke: Macmillan International Higher Education. 2011. P. 20.

37. Esselink B. A Practical Guide to Localization. — Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. — 2000. — 488 с.

38. Grant Tavinor. Definition of Videogames. [электронный ресурс] URL: https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol6/iss1/16/ (Дата обращения: 18.01.25).

39. Grant Tavinor. The Art of Videogames. [электронный ресурс] URL: https://books.google.ru/books?hl=ru&lr=&id=LM3hnwGb8xUC&oi=fnd&pg=PP10&dq=Videogames&ots=ogNid1_IP0&sig=5FfGPAsY-7swZp8SYeJWKuiESio&redir_esc=y#v=onepage&q=Videogames&f=false (Дата обращения: 22.01.25).

40. James Newman. Videogames. [электронный ресурс] URL: <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203143421/videogames-james-newman> (Дата обращения: 20.01.25).

41. Shalamay A. The linguistic and stylistic features of written narrative and interface videogame text. Research Bulletin Series Philological Sciences. 2024. С. 374-381.