

# Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych *fantasy* – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki

**KRZYSZTOF INGLOT**

Uniwersytet Szczeciński

## **Abstract**

Proper names and the localisation of fantasy electronic games – on the necessity of translation, and selected tendencies in translations of games from English to Polish and German

*The article concerns the localisation of electronic fantasy games, with special attention to proper names. The paper touches upon the role and tasks of the translator and briefly analyses the process of developing and translating a fantasy game, its setting and its culture. Trends in game localisation on the Polish and German markets are also presented and analysed. The aim of the paper is to demonstrate the necessity of localising proper names invented by the developers in electronic fantasy games.*

**KEYWORDS:** *proper names, localisation, electronic games, translation*

## **1. Kluczowe zadania lokalizacji**

Przekład gier elektronicznych na język europejski inny niż angielski nie wywołuje już zdziwienia. Popularność nowego medium, którym są gry wideo, jest niez-

przeznaczalna, a tłumaczenie gier jeszcze bardziej poszerza grupę potencjalnych konsumentów. Nawet polski rynek może pochwalić się zlokalizowanymi grami komputerowymi; *Hitman Rozgrzeszenie*, *Halo 4* czy *Diablo 3* to tylko niektóre z pozycji w pełni spolszczonych<sup>1</sup> w roku 2012, a do nich doliczyć należy jeszcze polskie niepełne, kinowe wersje<sup>2</sup>. Choć gry nie są tłumaczone w Polsce tak powszechnie jak hollywoodzkie kino, to lokalizacja gier stale rozwija się na naszym rynku, o czym świadczyć mogą niektóre przykłady wymienione w tym artykule.

O samym procesie lokalizacji oraz problemach, z którymi najczęściej borykają się tłumacze gier, np. o ograniczeniach technicznych i czasowych, piszą m.in. Carmen Mangiron i Minako O'Hagan (2006). Poza uwypukleniem wielu podobieństw pomiędzy lokalizacją gier i tłumaczeniem zwykłych, nierozrywkowych aplikacji badacze podkreślają pewną różnicę dzielącą te dwa procesy. Podstawowym zadaniem gry jest zapewnianie rozrywki; gry oferują uciechę i pewną formę dziwaczności, wymagają zatem strategii tłumaczeniowej, która by taką atmosferę zachowała. Autorzy określają też zadanie tłumacza lokalizującego gry:

Zadaniem lokalizatora jest utworzenie takiej wersji, która pozwalałaby graczom na doświadczenie gry tak, jakby została ona utworzona w ich rodzimym języku, oraz dostarczenie im zabawy na równi z tą odczuwaną przez graczy wersji wyjściowej (Mangiron, O'Hagan, 2006, tłum. K.I.).

Tłumacz miałby więc nie tylko starać się „oszukać” konsumenta swoimi tłumaczeniami, podstępnie przekładając tekst tak, by przypominał dzieło autora rodzimego, lecz także troszczyć się o rozrywkową część elektronicznej produkcji. O ile o to drugie da się zadbać poprzez stosowanie różnej maści gier słownych, żartów i innych zabiegów, o tyle element pierwszy może okazać się bardziej problematyczny, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę, że atmosfera gry winna być zachowana.

Warto wspomnieć tu o poglądzie na gry wyszczególnionym przez Katie Salen i Erika Zimmermana (2004, s. 52), według których gry mogą być m.in. traktowane jako systemy kulturowe, zawierające własne systemy wartości, ale też odniesienia do innych kultur i informacje określające kontekst produkcji samej gry<sup>3</sup>. Co więcej, badacz przekładu programów Frank Dietz (2006)

---

<sup>1</sup> Pełne spolszczenie oznacza polskie napisy i polski dubbing.

<sup>2</sup> Wersja kinowa oznacza wydanie, w którym przetłumaczone zostały tylko napisy czy też podpisy, dubbing natomiast pozostał niezmienny względem oryginału. Tutaj za przykład może posłużyć *Mass Effect 3* (Bioware, 2012).

<sup>3</sup> System kulturowy to tylko jedna z trzech „warstw” gry w metodologii Salen i Zimmermana, pozostałymi są: system formalny oraz system doświadczeniowy.

stwierdza, iż gry tworzą własne alternatywne światy, w mniejszym lub większym stopniu zawierające elementy fantastyczne, czyli odpowiednio bliższe światu realnemu bądź odleglejsze od niego (s. 122). I tak świat dostępny w grze sportowej *London 2012* (Sega, 2012) jest bardzo bliski naszemu, a świat z gry *Final Fantasy VIII* (Square, 1999) jest mu dość obcy<sup>4</sup>. Świat ósmej odsłony *Final Fantasy* ani nie prezentuje świata japońskiego (będąc przy tym produkcją japońską), ani nie zawiera wielu elementów kultury tego kraju<sup>5</sup>. W Japonii świat i kultura owej gry przedstawione są poprzez język japoński. W krajach anglojęzycznych z kolei świat i kultura *Final Fantasy VIII* są ukazane za pomocą języka angielskiego dzięki lokalizacji, we Francji rolę tę odgrywa język francuski itd.<sup>6</sup>

## 2. Lokalizowanie lokalizacji

Biorąc pod uwagę powyższe, można wysnuć hipotezę, że język (razem ze swoimi kulturowo nacechowanymi zwrotami oraz nazwami), który przedstawia kulturę i świat zawarty w *Final Fantasy VIII*, tak jak i w innych grach *fantasy*<sup>7</sup>, jest tylko medium, a nie wewnętrznym elementem świata i kultury gry. Gracz poznaje świat owych gier i kultury zamieszkujących go społeczeństw poprzez pryzmat języka, w którym są te elementy opisane. Nocne elfy w *Warcraft III* (Blizzard, 2002) nie mówią po angielsku, tylko po darnassku bądź w języku „wspólnym”, jednak z oczywistych powodów gracz w pierwotnej, angielskiej wersji gry widzi i słyszy ich mowę w języku angielskim. Podobna sytuacja ma miejsce w przypadkach orków czy trolli. Stwierdzić wręcz można, że język elfi i inne są tłumaczone – już po zlokalizowaniu – przez twórców gry. Język nocnych elfów tak naprawdę oczywiście nie istnieje, ale autorzy, tworząc swoją fikcję, muszą wyrazić obcą kulturę poprzez rodzimy język za pomocą różnorodnych zabiegów<sup>8</sup>. W ten sposób projektanci gry mogą też rozróżnić pomiędzy rzeczami bądź

---

<sup>4</sup> Oczywiście trudno byłoby stwierdzić, że którykolwiek świat przedstawiony w dziele człowieka jest kompletnie obcy naszemu, wszyscy autorzy bowiem opierają się na elementach już istniejących w naszej rzeczywistości, tzn. na mitach, historii, folklorze, opowiadaniach i innych pracach literackich. Elfy na przykład zdają się popularne pośród wielu autorów światów fantastycznych.

<sup>5</sup> Interesujący przykład japońskiej gry *fantasy*, która jest osadzona w realiach japońskiego miasta i jednocześnie zawiera istotne elementy kultury japońskiej, stanowi *Shin Megami Tensei: Persona 4* (Atlus, 2008).

<sup>6</sup> Oczywiście lokalizacja nie zawsze jest dostępna i wtedy gracze w danym kraju muszą zadowolić się wersją obcojęzyczną, często angielską.

<sup>7</sup> Poprzez gry *fantasy* mam tu na myśli gry osadzone w światach fantastycznych, w bardzo dużym mierze fikcyjnych, do tego stopnia, że na próżno szukać w nich wyraźnej spójności ze światem realnym. W światach tych często znajdują się odniesienia do magii, a ich postęp techniczny niejednokrotnie ustępuje naszemu.

<sup>8</sup> Chociażby stosowanie archaicznych zwrotów, obcojęzycznych akcentów i neologizmów.

postaciami, które powinny być przez gracza traktowane jako bliskie kulturowo (bo, na przykład, awatarem użytkownika jest bohater, który zna daną kulturę wewnątrz świata przedstawionego), a takimi, które winny wywoływać ciekawość bądź iluzję obcości czy nawet grozę. Do pierwszej grupy zaliczyć można np. nazwę postaci *Bronzebeard*, która dla Anglików brzmi znajomo, składa się bowiem z dwu powszechnych angielskich nazw pospolitych. Przykładem dla grupy drugiej byłaby nazwa postaci *Jaraxxus*, która może zdawać się obca dla anglojęzycznego konsumenta, gdyż zawiera zbitki nie występujące lub rzadko występujące w języku angielskim (głównie -xx-)<sup>9</sup>.

W procesie tłumaczenia gry na język inny niż rodzimy dla twórców język pozostawałby w roli medium. Kultury i światy fikcyjne opisywano by poprzez inny nośnik. Aby zachować rozróżnienie pomiędzy tym, co bliskie, i tym, co dalekie, tłumacz musiałby za wzorem twórców gry udomawiać to, co udomowione w źródle, i wyobcowywać to, co w źródle wyobcowane. Innymi słowy, tłumacz za cel stawiałby sobie ekwiwalencję konotatywną lub komunikatywną (zob. Munday, 2001, s. 35–49).

Taka mieszanka udomowienia i wyobcowania może nie tylko dostarczać graczom informacji na temat świata, ale pomóc wywołać jeszcze inny efekt – immersję. Ta ostatnia nie jest zjawiskiem ani nowym, ani specyficznym dla gier, nie jest także konsekwentnie definiowana w literaturze (zob. Salen, Zimmerman, 2004, s. 450–456). Frans Mäyrä wyróżnia aż trzy rodzaje immersji (por. typy zaangażowania w: Calleja, 2011). Są to: immersja zmysłowa<sup>10</sup>, immersja oparta na wyzwaniu<sup>11</sup>, immersja wyobraźniowa. Autor opisuje tę ostatnią jako doświadczenie samego gracza, ale pod wpływem wrażeń z gry. Użytkownik staje się zaabsorbowany, a jego wyobraźnia sprawia, że czuje się on uczestnikiem wydarzeń na ekranie (Mäyrä, 2008, s. 109). Można by rzec, iż dopiero wtedy grający staje się rzeczywiście członkiem magicznego kręgu Huizingi lub zanurza się w jego wewnętrzne pierścienie. Wydaje się, że gracz rozpoznający to, co zdaniem projektantów gry winno mu być bliskie, i odczuwający obcość tego, co według nich powinno tworzyć iluzję mistycyzmu bądź dystansu kulturowego, ma większą szansę na zanurzenie się w fikcyjny świat gry. W ten sposób odpowiednia lokalizacja potencjalnie wzmacnia immersję.

<sup>9</sup> Obie nazwy zaczerpnięte z *World of Warcraft* (Blizzard, 2004).

<sup>10</sup> Immersja ta opiera się na audiowizualnej oprawie gry. Gracz ma czuć się częścią świata elektronicznej produkcji dzięki wrażeniom estetycznym przez nią wzbudzonym. Za przykład tego typu immersji można wziąć możliwość odwzorowania swojej twarzy przy tworzeniu postaci w serii *Mass Effect*. W skuteczność czy nawet istnienie zmysłowej immersji mocno powątpiewają jednak niektórzy medjoznawcy (Salen, Zimmerman, 2004, s. 450).

<sup>11</sup> Ten typ immersji polega na *wciąganiu* w rozgrywkę poprzez odpowiedni poziom trudności wyzwań, przez co gracz zostaje w dużym stopniu zaabsorbowany grą. Więcej o tym procesie, choć pod nazwą *przepływu*, pisze Mihályi Csíkszentmihályi (2005).

### 3. Lokalizacja a nazwy własne w grach *fantasy*

Podobnie jak inne elementy świata i kultury gry *fantasy*, tak również nazwy własne<sup>12</sup> dostarczają treści na temat noszących je postaci (i nie tylko), ich pochodzenia czy nawet ich atrybutów, przez co też poszerzają wiedzę użytkownika o zawartości gry i pogłębiają jego imersję. W *World of Warcraft* nazwa *Crafty Wobblesprocket*<sup>13</sup> to imię gnomki, która zajmuje się inżynierią i eksploatacją lądowiska. *Alexstrasza*<sup>14</sup> *the Life-Binder* to życiodajna smocza królowa. Niedopracowaniem byłoby zatem pominięcie ich przekładu z zachowaniem wcześniej wymienionych ekwiwalencji. W rzeczy samej, podobnego zdania byli niemieccy tłumacze lokalizujący *World of Warcraft* (odpowiednio: *Pfiffi Wackelspross* oraz *Alexstrasza die Lebensbinderin*).

Nie zawsze jednak lokalizacje gier komputerowych *fantasy* obejmowały takie zabiegi. W edycji niemieckiej *Warcraft III* z 2002 roku niemal wszystkie – jeśli nie faktycznie wszystkie – nazwy własne pozostały niezmienione względem angielskiego pierwowzoru<sup>15</sup>. Były to między innymi: *Windrunner*, *Bronzebeard*, *Frostmourne* i *Bloodhoof*. Co interesujące, polska lokalizacja tejże gry zawierała tłumaczenie niektórych nazw własnych, chociaż liczba takich przypadków nie była imponująca. Powyższe nazwy w wersji polskiej brzmiały: *Windrunner*, *Miedziobrody*, *Ostrze Mrozu* oraz *Krwawe Kopyto*<sup>16</sup>. Z innymi było różnie, np. *Stormrage*, *Arthas*, *Proudmoore* nie zostały poddane przekładowi. Nie można takiej selektywności zrzucić na karb typowych dla lokalizacji gier niedogodności, które wyliczają Mangiron i O'Hagen (2006) czy Dietz (2007), czyli braku czasu, braku kontaktu z grą czy nawet oszczędzania na lokalizacji kosztem jakości. Nie można, ponieważ polonizacja gry kosztowała 200 tysięcy złotych, a tłumacze spędzili pięć miesięcy, współpracując nad lokalizacją z dystrybutorem i deweloperem (Pocztarski, 2002).

W roku 2002 pojawiły się pełne lokalizacje jeszcze innej gry *fantasy*, *Neverwinter Nights* (Bioware). I w tym przypadku polscy tłumacze podeszli do przekładu nazw postaci wybiórczo. *Tomi „Grin” Undergallows* to w pol-

<sup>12</sup> Poprzez nazwę własną mam na myśli „nazwę konkretnej osoby lub grupy osób, które wyróżniają się wyłącznie posiadaniem owej nazwy” (Matthews, 2007, hasło *proper noun*).

<sup>13</sup> Dosłownie: Cwana Chybotanieżętka. Oczywiście konotacje związane z tą nazwą to: mechanika, maszyny itp.

<sup>14</sup> Imiona wielu smoków w grze kończą się albo na -strasza (pleć żeńska), albo na -strasz (pleć męska). Widząc jedną z tych końcówek, gracz wie, z jaką istotą ma do czynienia. Ponadto owe końcówki są rzadko spotykane w języku angielskim, co daje efekt obcości.

<sup>15</sup> Tutaj też warto zauważyć, że ciągłość pomiędzy niemieckimi *Warcraft III* i *World of Warcraft* jest zaburzona z uwagi na fakt, iż niemiecka lokalizacja *World of Warcraft* zawiera przetłumaczone nazwy własne, które w *Warcraft III* pozostawiono bez zmian względem oryginału.

<sup>16</sup> Tylko jako nazwa klanu. Wódz owego klanu w polskiej wersji dalej nosi nazwę *Bloodhoof*, co dość skutecznie pozbawia polskiego gracza dodatkowego kontekstu.

skiej wersji *Tomi „Szczërba” Szubienicznik*, ale *Grimgnaw* to dalej *Grimgnaw*. Niemiecka lokalizacja gry takiej niekonsekwencji nie zawiera. Tak jak niemiecki *Warcraft III* miał głównie niezmienione nazwy postaci, tak niemieckie *Neverwinter Nights* obejmuje tłumaczenia większości nazw, które dla gracza winny być udomowione (kierowano się tutaj zasadą, że to, co bliskie konsumentom pierwotnej wersji gry, należy uczynić bliskim odbiorcom tłumaczenia). Wspomniane przykłady to odpowiednio: *Tomi „Grin” Untergalgen* oraz *Grimmigbeisser*.

Lokalizacje *Guild Wars* wydane w 2005 roku wskazują na trend tłumaczenia nazw postaci, tak jak było to w niemieckim *Neverwinter Nights*. Angielscy *Ogden Stonehealer* oraz *Pyre Fierceshot* to odpowiednio niemieccy *Ogden Steinheiler* i *Brandor Grimmflamm* oraz polscy *Ogden Kamienny Uzdrawiciel* i *Pyre Dzikistrzał* (tutaj *Pyre* zostało jednak zapożyczzone, bez próby przekładu). Podobnie potraktowano pozostałą część nazw bohaterów oraz nazwy lokacji.

Nie inaczej jest w jednej z najpopularniejszych produkcji *fantasy* z 2011 roku, *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda). Tam nazwy miast, np. *Solitude*, *Riften*, *Markarth*, i postaci, np. *Stormcloak*, poddane zostały lokalizacji. Polskie wersje to odpowiednio: *Samotnia*, *Pęknina*, *Markart* i *Gromowładny*, a niemieckie to: *Einsamkeit*, *Riften*, *Markarth* oraz *Sturmmäntel*. Podobnie sprawa się ma w przypadku *Diablo III* (Blizzard, 2012). Tutaj zadbano nawet o to, by imię *Maghda* brzmiało obco dla polskiego gracza – przełożono je na *Mahda*. Polska lokalizacja czasami bawi się w gry słowne i nawiązuje do cyberkultury tak samo jak wersja angielska. W polskim *Diablo III* znajduje się m.in. potwór o nazwie „Mięsny Jeź”, nazwą jednego z osiągnięć jest „Co ja pacze?!”, a jedną z broni – Pastorał Nathanka<sup>17</sup>.

#### 4. Lokalizacja nazw wobec przeciwności

Nie wszystkie wymienione wcześniej tłumaczenia są dosłowne. Tak jak istnieją różnorodne nazwy własne, tak strategie ich przekładu również muszą być zróżnicowane. Lincoln Fernandes wymienia aż dziesięć takich metod w swoim artykule na temat przekładu nazw w fantastyce dla dzieci (2006). Do owych metod należy m.in. zamiana fonologiczna, która polega na odwzorowaniu w tłumaczeniu fonologicznych cech nazwy z języka oryginału, czy wykorzystanie konwencji, która sama dyktuje utarty przekład danej nazwy. Drastyczniejsza jest z kolei usunięcie, które polega na pominięciu danej nazwy częściowo

<sup>17</sup>Nawiązania te wyjaśnia Tomasz Kutera (2012).

bądź w całości. Mimo że lista strategii Fernandesa dotyczy głównie literatury, to wyliczane przez niego zabiegi większych przeszkód można zastosować i w grach elektronicznych.

Z drugiej strony nietrudno byłoby znaleźć przeciwników tłumaczenia nazw własnych (Chaffey, 1999, s. 229; Derrida, 1992, s. 224; Van Langendonck, 2007, s. 24). Pełna dyskusja na temat słuszności takiego przekładu pochłonęłaby tutaj stanowczo zbyt dużo miejsca. Mimo wszystko należy zaznaczyć, iż w kontekście gier elektronicznych *fantasy* nazwy własne często są skomponowane przez autorów danej gry. Stanowią jedną z części składowych tekstu danej produkcji, a zatem ich pominięcie w przekładzie w pewnym stopniu zaburzałoby kontekst wewnątrz gry i jej treść. Można spierać się o to, czy język polski bądź niemiecki (szczególnie ten pierwszy) są w stanie poradzić sobie słowotwórczo z lokalizacją nazw pokroju *Windrunner*, albo czy nazwy polskie brzmią wystarczająco dobrze w porównaniu z oryginałami<sup>18</sup>, ale nie można zarzucić wszystkim skomponowanym przez deweloperów nazwom w grach *fantasy*, że są nieprzetłumaczalne. Mnogość strategii tłumaczących tego rodzaju nazwy oraz sam fakt, iż gry z przełożonymi nazwami już pojawiły się na rynku, sugerują, że udany przekład jest jak najbardziej możliwy. Gry takie jak *World of Warcraft*, *Skrym* czy *Diablo III* to dowody na to, że w lokalizacji gier *fantasy* już zachodzą próby przekładu nazw własnych i że całość funkcjonuje lepiej niż tłumaczenia ignorujące owe nazwy. Dopiero taką lokalizację można nazwać naprawdę pełną.

## LITERATURA

- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press.
- Chaffey, P. (1999). ADNOM – A Project that Faded Away. W: G. Anderman, M. Rogers (red.), *Word, Text, Translation: Liber Amicorum for Peter Newmark* (s. 225–232). Clevedon: Multilingual Matters.
- Csíkszentmihályi, M. (2005). *Przeptyw. Psychologia optymalnego doświadczenia* (tłum. M. Wajda-Kacmajor). Taszów: Biblioteka Moderatora.
- Crystal, D. (1997). *English as a Global Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Derrida, J. (1992). From Des Tours de Babel. W: J. Biguenet, R. Schulte (red.), *Theories of Translation: An Anthology of Essays from Dryden to Derrida* (s. 204–227). Chicago: The University of Chicago Press.

---

<sup>18</sup> Dla wielu osób język angielski często brzmi lepiej niż polski czy niemiecki; dotyczy to również zapożyczeń z niego, w tym nazw własnych. David Crystal (1997) w swojej książce pisze o takim statusie języka angielskiego i źródłach owego stanu rzeczy (m.in. popkultura i promocja angielskiego w szkołach).

- Dietz, F. (2006). Issues in localizing computer games. W: Dunne, K. (red.), *Perspectives on Localization* (s. 121–134). Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- Dietz, F. (2007). “How Difficult Can That Be?” – The Work of Computer and Video Game Localization. *Revista Tradumàtica*, 7(5). Online: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04art.htm>>. Data dostępu: 20 grudnia 2012.
- Fernandes, L. (2006). Translation of Names in Children’s Fantasy Literature: Bringing the Young Reader into Play. *New Voices in Translation Studies*, 2(2). Online: <<http://www.iatis.org/images/stories/publications/new-voices/Issue2-2006/fernandes-paper-2006.pdf>>. Data dostępu: 20 grudnia 2012.
- Huizinga, J. (1985). *Homo Ludens: Zabawa jako źródło kultury* (tłum. M. Kurecka, W. Wirpsza). Warszawa: Czytelnik.
- Kutera, T. (20 maj 2012). *Mięsny jeź w Diablo 3. Czy jesteście w stanie go przetrwać?* Online: <[http://polygamia.pl/Polygamia/1,94534,11761485,Miesny\\_jez\\_w\\_Diablo\\_3\\_\\_Czy\\_jestescie\\_w\\_stanie\\_go\\_przetrawic\\_.html](http://polygamia.pl/Polygamia/1,94534,11761485,Miesny_jez_w_Diablo_3__Czy_jestescie_w_stanie_go_przetrawic_.html)>. Data dostępu: 20 grudnia 2012.
- Mangiron, C., O’Hagan, M. (2006). Game localization: unleashing imagination with ‘restricted’ translation. *The Journal of Specialised Translation*, 3(6), 10–21. Online: <[http://www.jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php)>. Data dostępu: 20 grudnia 2012.
- Matthews, P.H. (2007). *The Concise Oxford Dictionary of Linguistics*. Oxford: Oxford University Press.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to games studies: games in culture*. London: SAGE Publications.
- Munday, J. (2001). *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. Abingdon: Routledge.
- Pocztarski, G. (1 lipiec 2002). *Warcraft III – lokalizacja kosztowała ponad 200 tys. zł*. Online: <<http://gry.wp.pl/wiadomosci/warcraft-iii-lokalizacja-kosztowala-ponad-200-tys-zl,1489,1.html>>. Data dostępu: 20 grudnia 2012.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Van Langendonck, W. (2007). *Theory and Typology of Proper Names*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Venuti, L. (1995). *The Translator’s Invisibility: A History of Translation*. Abingdon: Routledge.

**mgr Krzysztof Inglot**, przekładoznawca, doktorant w Katedrze Filologii Angielskiej, Uniwersytet Szczeciński, Szczecin, [inglot.k@gmail.com](mailto:inglot.k@gmail.com)

## **Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych *fantasy* – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki**

### **Abstrakt**

*Artykuł dotyczy lokalizacji elektronicznych gier fantasy, a koncentruje się na kwestii nazw własnych. Praca omawia rolę i zadania tłumacza gier oraz*



*krótko opisuje proces tworzenia i tłumaczenia gry fantasy, jej świata i kultury. Tendencje w lokalizacji gier elektronicznych na rynku polskim i niemieckim są również przeanalizowane i poparte licznymi przykładami. Celem artykułu jest zademonstrowanie potrzeby lokalizacji nazw własnych stworzonych przez deweloperów w grach elektronicznych fantasy.*

**SŁOWA KLUCZOWE:** nazwy własne, lokalizacja, gry elektroniczne, tłumaczenie

