

## ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР РАЗНЫХ ЖАНРОВ

*Локализация* – это культурная и лингвистическая адаптация продукта для той целевой аудитории, которая будет использовать данный продукт. Перевод является важной составляющей локализации. Рассмотрим примеры трудностей при локализации и способы их преодоления на примере игр The Elder Scrolls V: Skyrim и PowerWash Simulator.

При локализации интерфейса важно учитывать несопадение объемов текста на разных языках, поскольку место для текстовой строки на экране фиксированное. Решением проблемы становится изменение размера шрифта текста либо размещение текста в две строки в рамках пространства, отведенного текстовой строке.

Отдельную проблему представляет перевод имен собственных, поскольку с их помощью создаются значимые названия и «говорящие» имена персонажей. Наиболее частотными способами перевода оказались транскрипция

и комбинация стратегий калькирования и транскрипции: *Falkreath* ‘Фолкрит’, *Northwind Summit* ‘Вершина Северный Ветер’, *Annie Mall* ‘Энни Молл’, *Jefferson Mansion* ‘Особняк Джефферсона’.

Рассмотрим проблему перевода безэквивалентной лексики. В Скайриме безэквивалентная лексика в основном имеет фэнтезийную тематику, основные приемы ее перевода – транскрипция и транслитерация: *horker* ‘хоркер’, *chaurus* ‘корус’. В PowerWash Simulator безэквивалентная лексика состоит из реалий, окказионализмов и разговорной лексики: *chinos* ‘брюки чинос’, *Ittybittycoin* ‘бипкойны’, *X ox xo X* ‘целую’. Наиболее частотные приемы перевода – целостное преобразование и функциональный аналог.

В PowerWash Simulator наблюдается большое количество технической терминологии, связанной со строением средств передвижения. Наиболее частотный способ перевода – эквивалентный перевод, реже встречается калькирование: *Landing Gear* ‘шасси’, *Oil Cooler* ‘масляный радиатор’.

Перевод внутриигровых достижений должен быть кратким и транспарантным, чтобы у игрока сразу складывалось представление о полученном достижении. При переводе использовались функциональный аналог, смысловое развитие и эквивалентный перевод: *Snake Tongue Successfully persuade, bribe, and intimidate* ‘«Золотые слова» – Добиться успеха в подкупе, убеждении и запугивании’.

Последняя проблема, рассмотренная нами, – это «пасхалки». В большинстве случаев аллюзии не удастся сохранить при переводе. Гора *Mount Rushless* ‘Вулкан Рашлес’ в PowerWash Simulator является аллюзией на *Mount Rushmore* ‘Гора Рашмор’, однако оба названия переводятся комбинацией калькирования и транскрипции, и в русском языке не удастся отобразить эту игру слов.

Таким образом, локализаторы сталкиваются с различного рода проблемами, которые обусловлены жанром переводимой игры, поскольку от него зачастую зависит объем текста и его стилистические особенности.