

Е. Сазончик

ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ НАРРАТИВНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ (на примере игры «Жизнь и страдания господина Бранте»)

Видеоигра – это самостоятельный, интерактивный, аудиовизуальный жанр, сочетающий в себе характеристики художественного произведения и программного продукта. Видеоигры пользуются все большей популярностью у международной аудитории, что обуславливает необходимость в изучении подходов к их локализации и объясняет интерес лингвистов и переводчиков к этому мультимедийному феномену.

Под *локализацией* понимают культурную и лингвистическую адаптацию игры для конкретной пользовательской аудитории, значимой частью которой является перевод. Качество локализации напрямую влияет на восприятие всей игры в целом, на уровень удовольствия, получаемого от нее, и на удобство игрового процесса для пользователей.

Особый интерес представляет локализация *нарративной ролевой игры* (НРИ), представляющей собой жанр, для которого характерно наличие фантастического мира, где вымышленный персонаж или персонажи под контролем игрока решают различные головоломки и задачи. Для НРИ характерно разнообразие сюжетных веток и концовок, а также наличие многочисленных персонажей, что требует предельного внимания при локализации, так как малейшая неточность в переводе может нарушить механику игры.

Перевод НРИ – это творческий процесс, направленный на максимально адекватную передачу смыслов, созданных в одном культурном пространстве, целевой аудитории, принадлежащей к другой культуре. Решение этой задачи требует внимания к культурным и языковым аспектам и комплексной переводческой стратегии.

Сюжет рассматриваемой нами нарративной ролевой игры «Жизнь и страдания господина Бранте» разворачивается в эпоху Средневековья. Атмосфера воссоздается в том числе и при помощи специфических языковых единиц: замысловатых оборотов, книжных выражений (*по Вашей воле – at your behest, незримые силы – forces beyond our ken, удел – lot*) и устаревших слов (*ничтожный – naught, простолюдин – commoner, смирение – meekness*). В переводе они передаются соответствующим эквивалентом или при помощи приема стилизации. Еще один интересный момент – передача «говорящих имен» персонажей, например, *Томмас Герро – Tommas Guerro* (предположительно образовано от испанского *guerra – война*). В этом случае используется транскрибирование, чтобы сохранить фонетический образ, ассоциирующийся с воинственностью персонажа.

В целом, локализация НРИ требует от переводчика глубокого анализа оригинального текста и творческой переводческой стратегии, включающей самые разнообразные приемы перевода. Только так можно обеспечить качество локализации, гарантирующее игрокам из разных стран одинаковую полноту игрового опыта.