

**Т. П. Красенкова**

## ЛОКАЛИЗАЦИЯ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ЖАНРА ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БОЕВИК

В данной работе был рассмотрен процесс локализации видеоигр, который является в настоящее время одним из направлений переводческой деятельности. Целью исследования явилось выявление особенностей перевода видеоигр и частотных ошибок при локализации видеоигрового проекта «The Last of Us».

Локализация является многоуровневым процессом, который начинается с адаптации текста на физическом носителе видеоигры, включает в себя локализованную озвучку и завершается адаптацией некоторых графических элементов внутри игры. Главной задачей локализации, выделенной нами, является передача смысла, эмоций, эффектов оригинальной версии продукта пользователям других стран с учетом их культурных и языковых особенностей.

При анализе видеоигры «The Last of Us» было установлено, что при локализации интерфейса наиболее часто использовались лексические трансформации (калькирование – 73 %, *Audio – Звук*), смысловое развитие – 10 % (*Tutorials – Обучение*), целостное преобразование – 10 % (*Restart encounter – Начать эпизод заново*). Реже встречались лексико-семантические замены (генерализация – 4 %, *Controls – Управление*) и приемы опущения – 5 % (*Save game – Сохранение*). Основными способами локализации имен персонажей в игре являются транскрипция и транслитерация. При локализации достижений использовались различные трансформации: целостное преобразование – 66 % (*It can't be for nothing – Это все неспроста*), калькирование – 16 % (*Endure and survive – Борись и выживай*), антонимический перевод – 10 % (*That's all I got – Больше у меня нет*), смысловое развитие – 8 % (*Master of unlocking – Медвежатник*).

Было выявлено, что локализация юмористических элементов представляет значительные трудности для переводчика. С каламбурами, которые не имеют отношение к основному сюжету или персонажам, переводчики удачно справляются, компенсируя их другими каламбурами (*You wanna hear the joke about pizza? Never mind. It's too cheesy. – Рассказать тебе шутку про воблу? Не, не буду, слишком соленая*). В речи персонажей часто использовались разговорные сокращения, которые не имеют эквивалентов в русском языке. В этих случаях переводчик прибегал к лексико-семантическим заменам или компенсировал их другими разговорными единицами для сохранения стилистической окраски высказываний («*I wanna see what all the fuss is about*» – «*Мне интересно, вокруг чего столько шума*»).

Несмотря на то, что локализация игры «The Last of Us» считается успешной, анализ текстовой локализации показывает, что имеется некоторое количество упущений, в ряде случаев прослеживаются отклонения от оригинальной версии и потеря логической связи в диалогах и кат-сценах.