

ЛОКАЛИЗАЦИЯ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В ЖАНРЕ ФЭНТЕЗИ

На сегодняшний день издателям важно заинтересовать как можно больше потребителей, расширить рынок и поднять показатели продаж продукта. С целью успешной реализации современных компьютерных игр на рынках других стран издатели прибегают к локализации. Чем качественнее перевод и адаптация игры под потребности региональных рынков, тем больше пользователей привлечет проект.

По словам Бернала Мерино, «Локализация, с точки зрения языковедения относящаяся к переводческой области, – это специфический вид перевода, при осуществлении которого учитываются культурно-специфические особенности адресата, а адаптация считается ключевым компонентом всего процесса» (Бернал Мерино, 2014).

Фэнтези-игры являются особым жанром, который предлагает игрокам увлекательные истории, захватывающие приключения и волшебные миры с различными фантастическими существами.

В локализации игры *Genshin Impact* с английского на русский были выявлены следующие особенности:

1. Перевод имен. При переводе имен переводчики в большинстве случаев прибегали к приему транскрипции. Так же при переводе японских имен была использована система Поливанова: *Kuki Shinobi*-Куки Синобу.

2. Перевод специфических терминов игры. В основном при переводе использовался метод калькирования (*Energy recharge*-восстановление энергии, *elemental mastery*-мастерство стихий, *signature weapon*-сигнатурное оружие).

3. Культурная адаптация. В одном из диалогов переводчик перевел слово ‘*stowaway*’ (безбилетный пассажир) как ‘заяц’ в значении проехать зайцем.

4. Безэквивалентная лексика. Чаще всего использовался метод калькирования (*Speedrun*-спидран), реже встречается метод лексического добавления (*melt*-реакция «таяние», метод транскрипции (*Blink*-блинк).

В заключение следует отметить, что для достижения качественной локализации компьютерных игр переводчики прибегают к различным переводческим трансформациям. Выяснилось, что часто используемой трансформацией является- калькирование.