

## ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ЗАДАЧИ И ТРУДНОСТИ

Процесс перевода программного обеспечения, его адаптации под конкретные национальные требования называется *локализацией*. Объектами локализации являются, в первую очередь, текстовые модули, имеющие отношение к игровому сюжету, и звуковое сопровождение игры. Независимо от жанра – будь то шутеры, игры-стратегии или сюжетно-ролевые игры – роль переводчика этим не ограничивается. Локализатор должен решить многочисленные задачи, включающие: перевод игрового интерфейса; перевод сообщений о допущенных ошибках; дублирование видео- или аудиоматериала; перевод субтитров и файлов, содержащих информацию о предметах, включая оружие, экипировку и т.п.; карты; кат-сцены – внутриигровые видео. Сюда также относятся справочные файлы; руководства, в том числе по установке, раскладке клавиатуры; игровые подсказки; вспомогательная компьютерная программа в составе общего программного обеспечения для выполнения специализированных типовых задач, связанных с работой оборудования и операционной системы – утилиты; инструкции по установке патчей, модов и множества других файлов к играм: крики, podvd, трейнеры и пр.; файлы настроек джойстика или геймпада; игровые кредиты, сами коробки игр, файл readme и т.д.

Уже из этого перечисления видно, что существует особый подъязык, которым пользуются локализаторы. Детальное знание терминологии – необходимость. Однако к перечню трудностей можно добавить то, что тексты для перевода могут быть включены в документы MicrosoftWord и электронные таблицы Excel, базы данных Access, HTML-код, исходный код или быть частью битовых графических изображений, что потребует переключения между различными файловыми форматами и программами.

Дополнительной трудностью является ограничение по времени, когда текстовые рекомендации пользователю даются онлайн, всплывая на определенное время на экране. Это значит, что текст перевода должен быть локальным, не терять самого важного.

В список трудностей добавим нелинейность сюжета; перевод имен собственных на целевом языке; поиск эквивалентов для замены не характерных для нашей речевой культуры бранных слов, адаптацию жаргона с сохранением требуемой эмоциональности. Обеспечить адекватный перевод поможет глубокое знание предмета; к примеру, при переводе симулятора полета: *imaging infrared seeker* ‘тепловизионный инфракрасный искатель’; *thrust vectoring* ‘отклонение вектора тяги’; *active phased array radar* ‘РЛС с активной фазированной решеткой’. Справиться с трудностями локализации поможет присоединение к новостным группам по игровому контенту и чтение тематических журналов, например, PCGamer, чтобы всегда быть в курсе терминологии, связанной с жанром компьютерной игры.