

ПРОБЛЕМА ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
(на примере ролевого боевика)

Локализация – это культурная и лингвистическая адаптация продукта для той аудитории (страны, региона, языкового ареала), где данный продукт будет использоваться и продаваться. Понятия локализации и перевода не равнозначны, поскольку перевод – это процесс преобразования письменного или устного текста из одного языка в другой. Однако именно перевод является главнейшим инструментом передачи содержимого при локализации.

К трудностям, с которыми сталкиваются локализаторы, можно отнести формат даты и времени. Неправильная последовательность дня и месяца, точка или запятая вместо двоеточия могут значительно испортить впечатление от игры. Важно учитывать несоответствие объемов текста на различных языках, особенно при локализации интерфейса. Поскольку место для текста на экране одно и то же, а тексты оригинала и перевода могут значительно отличаться по длине, в таком случае придется прибегнуть к различным трансформациям, сокращающим либо увеличивающим объем текста.

Если игроку предоставляется возможность выбрать пол персонажа, все внутриигровые упоминания о нем должны быть отображены с использованием соответствующего грамматического рода. По возможности в подобных случаях желательно создать два варианта перевода:

Прости, парень/детка ... У меня есть важные дела. Потом поговорим.

Отдельную проблему представляют имена и названия, особенно в играх с фэнтезийными элементами. В таком случае задача локализаторов – сохранить соответствующую атмосферу. Это можно осуществить с помощью стратегий транслитерации и транскрипции: *Potema* ‘Потема’, *Mephala* ‘Мефала’, *Kyne* ‘Кин’, *Markarth* ‘Маркарт’; комбинации стратегий транскрипции и калькирования: *Northwind Summit* ‘Вершина Северный Ветер’, *Ulfric Stormcloak* ‘Ульфрик Буревестник’, *Grimvar Cruel-Sea* ‘Гримвар Жестокое Море’.

Особую трудность представляют так называемые «пасхалки»:

That's privileged information. Now move along ‘Кому положено знать, те знают. Иди своей дорогой.’

В оригинале реплика является отсылкой к фильму «Люди в Черном», в котором агенты, стирая очевидцам память, говорят: “Move along now, nothing to see here”. В русской локализации отсылка была заменена для лучшего восприятия: слова *иди своей дорогой* являются частью популярной в русскоязычном игровом сообществе фразы *иди своей дорогой*, *Сталкер* и являются аллюзией на игру S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля.

В случае если локализатор считает, что игроки не распознают отсылку, может использоваться тактика нейтрализации: *I'll Met by Moonlight* ‘Зов луны’.

Подводя итог, отметим, что при локализации компьютерных игр могут возникнуть трудности, связанные как с переводческой, так и с технической и культурной сторонами локализации.