

## А. Кульбеда

### СПЕЦИФИКА ЛОКАЛИЗАЦИИ НАЗВАНИЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Проведенное исследование посвящено *локализации* компьютерных игр – разновидности переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации электронного продукта. Локализация – важная задача для разработчиков, потому что от качества перевода непосредственно зависит успех продвижения видеоигры за рубежом. Впечатление о проекте, как позитивное, так и негативное, может сложиться под влиянием названия видеоигры, поэтому ниже мы проанализируем общие тенденции при локализации названий компьютерных игр на русский язык.

Стоит сразу отметить тенденцию известных крупных игровых проектов, которые предпочитают не переводить оригинальные названия. Многопользовательские онлайн-игры – яркий этому пример: *Battlefield*, *Heartstone*, *Call of Duty* и другие видеоигры с многолетней историей. Названия могут не переводиться по условиям договора между разработчиками и локализаторами.

Одной из самых спорных тактик при переводе названий является «частичный» перевод. Так, для примера возьмем *Uncharted™: Натан Дрейк. Коллекция* (орг. *Uncharted™: The Nathan Drake Collection*). Такое название весьма неоднозначно, потому что сам главный герой в первой и второй частях представлялся *Нейтоном*, а в третьей части говорит, что его зовут *Натан*. В первых двух частях полное имя главного героя звучит всего пару раз. Чаще его называют просто по фамилии, *Дрейк*, или сокращено – *Нейт*. В четвертой части имя *Натан* звучит 11 раз, а вот имя *Нейтон* говорит только брат главного героя. Таким образом, в одной сцене персонажи могут назвать главного героя и *Нейтон*, и *Натан*. Возможно, такая ситуация сложилась из-за работы разных команд локализаторов. Аналогичная ситуация наблюдается и с франшизой *Assassin's Creed*, части которой в российской локализации путем калькирования получили такие подзаголовки, как «Откровения» (*Revelations*), «Единство» (*Unity*), «Черный Флаг» (*Black Flag*). Встречаются примеры перевода названий с частичным искажением смысла. Пример этому *The Last of Us*, получившей название «Одни из нас», тогда как эквивалент – «Последние из нас». В итоге теряется суть игры – борьба за выживание. Но тут вмешался экстралингвистический фактор: дословный перевод сильно сказался бы на дизайне обложки, откровенно испортив ее. Соответственно был переведен и сиквел *The Last Of Us. Part 2* – «Одни из нас. Часть 2».

Таким образом, можно выделить несколько ключевых аспектов в переводе названий: в первую очередь оно должно сохранять лаконичное звучание, быть интерлингвистическим, запоминающимся и броским. При локализации названия желательно, чтобы его длина соответствовала оригиналу. Чаще всего при переводе названий переводчиками используется калькирование, однако встречаются приемы лексической замены и генерализации. Перевод названия игры может зависеть от экстралингвистических причин.