

**У. И. Пугач**

**АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ ЖАНРА СТРАТЕГИЯ  
С ЭЛЕМЕНТАМИ КОМПЬЮТЕРНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ:  
ВОПРОСЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ**

В данной работе был рассмотрен процесс, особенности и трудности локализации англоязычных компьютерных игр жанра стратегия с элементами компьютерной ролевой игры. Целью исследования явилось выявление особенностей перевода видеоигр и частотных ошибок при их локализации. В качестве объекта анализа была выбрана культовая стратегия «Warcraft III: Reign of Chaos», разработанная компанией Blizzard Entertainment. Материалами исследования послужили тексты интерфейса, имена собственные, названия игровых глав и реплики персонажей.

Рассмотрев различные определения, мы сделали вывод о том, что локализация в контексте игровой индустрии – это комплексный процесс адаптации текста на физическом носителе игры, внутриигрового текста, аудиовизуального контента, сопровождающийся культурной, технической и юридической адаптацией, направленной на создание для пользователя в другой языковой и культурной среде максимально аутентичного игрового опыта.

Анализ видеоигры «Warcraft III: Reign of Chaos» показал, что при переводе интерфейса чаще использовались такие трансформации, как модуляция (*Video – Изображение, Particles – Эффекты*) и калькирование (*Animation Quality – Качество анимации, Load Game – Загрузить игру*). При локализации имён персонажей преимущественно использовались транскрипция и транслитерация, однако в ряде случаев были зафиксированы неудачные переводы, повлёкшие за собой утрату оригинального смысла («*Malfurion Stormrage*» («*Малфурион Ярость Бури*») – «*Фарион Свирепый*»). Названия глав игры переводились с помощью разнообразных приёмов: от калькирования и модуляции до опущения и контекстуальной замены.

Было выявлено, что переводчики-локализаторы придерживались стратегии доместикации и транскреации. К такому выводу позволяет прийти анализ реплик персонажей, в результате которого были выделены примеры удачной передачи шуток (“*I’m having a mid-death crisis.*” – «*У меня посмертно-депрессивный синдром*»), замены реплик на абсолютно новые (“*You’re annoying my dog.*” – «*Нортрендский волк тебе товарищ*»), замена отсылок на те, что будут понятны целевой аудитории (“*Last week my top half was on the Discovery Channel and my bottom half was on Animal Planet.*” – «*Вчера мою верхнюю половину показывали в передаче «Случайный свидетель», а мою нижнюю половину показывали в передаче «В мире животных»*»).

Анализ текстовой локализации показывает, что имеется некоторое количество упущений, в большом количестве случаев прослеживаются отклонения от оригинальной версии и потеря логической связи в диалогах и кат-сценах. Однако, принимая во внимание особенности жанра и принятие финального продукта целевой аудиторией, можно сделать вывод, что осуществлённая локализация может считаться успешной.