

З. В. Скиндер

ЛОКАЛИЗАЦИЯ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ЖАНРА ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БОЕВИК

В настоящее время компьютерные игры набрали довольно высокую популярность во многих странах и различных возрастных группах, по этой причине спрос на качественную локализацию видеоигровой продукции также не перестает увеличиваться, а с ним и необходимость для переводчиков разбираться в индустрии.

Данное исследование посвящено изучению процесса локализации видеоигр жанра приключенческий боевик. Приключенческий боевик (англ. action-adventure) – смешанный жанр видеоигр, совмещающий в себе элементы приключений и исследований (а с ними квестов или головоломок), а также прохождение игровых уровней, состоящих из боевых и других динамичных сцен (перестрелки, погони, поединки, драки и др.).

Материалом данного исследования стала компьютерная игра «Uncharted 2: Among Thieves». Большая часть исследования была посвящена определению сложностей, с которыми столкнулись переводчики при локализации диалогов видеоигры. Так, в результате исследования были выделены три основные проблемы: *потеря смыслового содержания реплики, некорректная передача характера и биографических данных персонажа, перевод юмора.*

Потеря смыслового содержания реплики чаще всего возникает тогда, когда локализатору не предоставляют контекст вместе с текстом диалогов, которые он должен перевести: *“Hang on! – I’m hanging, I’m hanging!”* – «Держись! – Я повис, повис!»

Характер и биографические данные персонажей могут передаваться через шутки, интонацию, лексику, которую он использует, информацию, которую сообщает. Если подобные элементы речи меняются при переводе или и вовсе исчезают, достоверность проявления характера персонажа в видеоигре падает: *“Jeff and Elena are in trouble, there’s a shock”*. – «Елена и Джефф влипли, как всегда». На момент этой реплики говорящий ее персонаж только недавно познакомился с субъектами действия и знает о них меньше, чем предполагает переведенная фраза.

Игра «Uncharted 2: Среди воров» имеет в себе элементы жанра комедия: в ней много шуток, персонажи часто используют в речи колкие фразы, призванные посмеяться над происходящим вокруг них: *“Tweedledee and Tweedledumber”* – «Тупой и еще тупее». В данном примере шутка сохранила свой первоначальный оскорбительный характер и получилась удачной, а дословный перевод не был произведен в целях передачи заложенного в выражение юмора.

Таким образом, мы видим, что успешная локализация видеоигры влияет на то, как сам проект будет восприниматься целевой аудиторией, в то время как игровые диалоги являются одним из основных средств передачи информации в исследованной видеоигре.