

# АНАЛИЗ ПЕРЕВОДА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ НА РУССКИЙ ЯЗЫК ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ЕЁ СЛОЖНОСТИ

*Аннаев И. А.*

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Сычёва Е. С. – преподаватель*

В статье анализируются проблемы локализации компьютерных игр на русский язык на примере проектов God of War, Kingdom Come: Deliverance и The Witcher 3: Wild Hunt. Показывается, что перевод игр требует не просто передачи смысла, а сложного баланса между культурной аутентичностью, стилистической выразительностью и восприятием игрока, особенно при работе с мифологическими и историческими реалиями. Наибольшие трудности возникают при передаче имён, топонимов и артефактов, где каждый вариант перевода влечёт за собой определённые потери.

Локализация компьютерных игр на русский язык представляет собой сложный и многослойный процесс, который выходит далеко за пределы буквального перевода. Она предполагает не только передачу смысла, но и реконструкцию художественного, культурного и стилистического пространства оригинала. Особенно это проявляется в сюжетно ориентированных проектах, где язык

является ключевым инструментом нарратива, как в играх, издаваемых Sony Interactive Entertainment [1], а также в исторически достоверных RPG европейских студий.

В проектах *God of War* и *God of War Ragnarök* [2], [3] локализация строится на необходимости точной передачи мифологического и эмоционального контекста. Здесь переводчик работает не только с языком, но и с устоявшейся традицией интерпретации скандинавской мифологии в русской культуре. Одной из характерных трудностей является передача сложных композитных номинаций, в которых сочетаются поэтический образ и терминологическая точность. Например, оригинальное название артефакта *Leviathan Axe* переводится как «Топор Левиафана», однако проблема заключается не в самом переводе, а в интерпретации слова *Leviathan*. В англоязычной традиции оно функционирует как универсальный мифологический образ, тогда как в русском языке оно имеет ярко выраженную библейскую коннотацию, что может смещать восприятие предмета. Таким образом, перевод сохраняет форму, но частично трансформирует культурный контекст.

Более сложным является случай с *World Serpent*, переведённым как «Мировой Змей». В оригинале это отсылка к Йормунганду, однако английская версия уже является интерпретацией скандинавского мифа. Русская локализация фактически переводит не первоисточник, а вторичную интерпретацию, что создаёт эффект двойной адаптации. В результате возникает вопрос о степени допустимого удаления от исходной мифологической традиции. Аналогичные проблемы возникают при передаче топонимов, таких как *Helheim*, где форма «Хельхейм» сохраняет фонетику, но требует от игрока определённого культурного багажа для понимания.

В *Kingdom Come: Deliverance* [4] локализация сталкивается с принципиально иным типом сложности, связанным с исторической достоверностью. В отличие от мифологического мира *God of War*, здесь речь идёт о реконструкции конкретной эпохи, что требует от переводчика работы с реальными историческими источниками и ономастикой. Наиболее показательной является проблема передачи имён собственных, прошедших через несколько языковых слоёв. Например, персонаж *Henry* в английской версии является адаптацией чешского имени *Jindřich*, однако русская локализация использует форму «Индрих», стремясь восстановить историческую аутентичность. Это решение лингвистически оправдано, но создаёт когнитивную нагрузку для игрока, не знакомого с чешской фонетикой, особенно из-за сочетания согласных, нетипичных для русского языка.

Ещё более сложным является случай с именем *Hans Caron*, которое в оригинальной чешской традиции звучит как *Jan Ptáček*. Русская версия «Ян Птачек» демонстрирует отказ от англоязычной формы в пользу исторически корректной, однако при этом теряется внутренняя семантика фамилии, связанная с уменьшительно-ласкательной формой слова «птица». Таким образом, перевод сохраняет культурную точность, но частично утрачивает экспрессивный компонент. Подобные решения иллюстрируют постоянный компромисс между семантикой и аутентичностью.

Значительные трудности вызывает и перевод топонимов. Например, название *Sasau* передаётся как «Сазава», что отражает оригинальную чешскую форму *Sázava*, однако для русскоязычного игрока эта форма не имеет прозрачной семантики и воспринимается как абстрактное имя. В то же время попытка перевести или адаптировать название привела бы к искажению исторической реальности. Таким образом, локализатор оказывается в ситуации, где любое решение связано с потерями: либо в понятности, либо в достоверности.

Отдельного внимания заслуживает перевод предметов и реалий, где пересекаются игровые механики и исторический контекст. Например, название *Savior Schnapps* переведено как «Спасительный шнапс». Здесь возникает сразу несколько уровней сложности: слово *Schnapps* является заимствованием, имеющим немецкое происхождение и определённые культурные ассоциации, тогда как прилагательное *Savior* отражает игровую функцию предмета, связанную с сохранением прогресса. В русском варианте происходит наложение современного игрового смысла на историческую форму, что создаёт определённый стилистический диссонанс.

Особое место в анализе занимает *The Witcher 3: Wild Hunt* [5], который часто рассматривается как один из эталонов локализации. Несмотря на то, что оригинал игры был создан на польском языке, русская версия демонстрирует высокий уровень адаптации. Это связано с культурной близостью славянских языков и традиций, что облегчает передачу фольклорных элементов, юмора и стилистики. В игре активно используются просторечия, диалектизмы и элементы народной речи, которые в русском переводе звучат органично и естественно.

Одной из ключевых особенностей локализации *The Witcher 3: Wild Hunt* [5] является работа с вариативностью диалогов. Игрок может выбирать реплики, влияющие на развитие сюжета, и каждая из них должна звучать убедительно. Это требует не только точного перевода, но и сохранения интонационной разницы между вариантами ответа. Кроме того, игра содержит большое количество юмористических и ироничных сцен, где буквальный перевод был бы неэффективен. В таких случаях применяется адаптивный перевод, позволяющий передать смысл шутки с учётом культурных особенностей русскоязычной аудитории.

Сравнивая эти проекты, можно отметить, что локализация игр зависит от множества факторов, включая жанр, сеттинг и целевую аудиторию. В играх серии *God of War* [2], [3] основное внимание уделяется эмоциональной выразительности и кинематографичности, в *Kingdom Come* [4] – исторической достоверности и стилистической точности, а в *The Witcher 3* [5] – культурной близости и богатству языковых средств. Во всех случаях локализация требует глубокого понимания исходного материала и творческого подхода, позволяющего адаптировать игру без потери её художественной ценности.

Анализ локализации показывает, что наибольшие трудности возникают не на уровне базового перевода, а в зонах пересечения языка, культуры и контекста. Перевод имён, топонимов и артефактов требует принятия решений в условиях отсутствия однозначных эквивалентов, где каждый вариант влечёт за собой определённые потери. В проектах с мифологическим или историческим основанием эти трудности усиливаются, поскольку переводчик фактически работает не только с текстом, но и с интерпретацией культурного наследия.

Список использованных источников:

1. Sony Interactive Entertainment. Официальный сайт компании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.playstation.com>. – Дата доступа: 12.03.2026.
2. *God of War*. Описание, особенности локализации и разработки [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://godofwar.playstation.com>. – Дата доступа: 12.03.2026.
3. *God of War Ragnarök*. Официальная информация об игре [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.playstation.com/games/god-of-war-ragnarok/>. – Дата доступа: 11.03.2026.
4. *Kingdom Come: Deliverance*. Описание игры и исторический контекст [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kingdomcomerpg.com>. – Дата доступа: 10.03.2026.
5. *The Witcher 3: Wild Hunt*. Описание игры и особенности локализации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.kingdomcomerpg.com>. – Дата доступа: 10.03.2026.