

Уланов М.А.

студент

ОЧУ ВО «Московская международная академия»

Российская Федерация, Москва

**ОШИБКИ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА ВОСПРИЯТИЕ
ИГРОВОГО НАРРАТИВА: НА ПРИМЕРЕ THE LAST OF US PART II**

Аннотация: В рамках данной статьи рассматриваются ключевые ошибки локализации в игре The Last of Us Part II, их влияние на восприятие сюжета и персонажей. Анализируются примеры культурных, контекстуальных и лингвистических неточностей, а также их последствия для игрового опыта.

Ключевые слова: Перевод, ошибки, локализация, адаптация, компьютерные игры.

Ulanov M.A.

student

**LOCALIZATION ERRORS AND THEIR IMPACT ON GAME
NARRATIVE PERCEPTION: A CASE STUDY OF THE LAST OF US
PART II**

Abstract: This article examines key localization errors in The Last of Us Part II and their impact on plot and character perception. Examples of cultural, contextual and linguistic inaccuracies are analyzed, along with their consequences for the gaming experience.

Keywords: Translation, mistakes, localization, adaptation, computer games.

ВВЕДЕНИЕ

Возрастающие требования к локализации компьютерных игр, особенно нарративно сложных проектов вроде *The Last of Us Part II*,

делают актуальным анализ переводческих ошибок. Такие игры требуют не просто точного перевода, но и сохранения культурных, эмоциональных и сюжетных нюансов. В статье рассматриваются ключевые проблемы локализации - потеря культурных ассоциаций, упрощение диалогов и несоответствие перевода визуальному контексту, а также предлагаются пути их решения.

Для анализа ошибок локализации в *The Last of Us Part II* использовались: сравнительный анализ текстов – сопоставление оригинальных английских диалогов с русской локализацией; контекстуальная экспертиза – оценка соответствия перевода игровой реальности; культурологический анализ – выявление искажений символов и культурных кодов.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Современная игровая индустрия предъявляет высокие требования к качеству локализации, где каждая неточность может привести к существенным искажениям авторского замысла. Особенно ярко это проявляется в таких нарративно насыщенных проектах, как «*The Last of Us Part II*», где тщательно проработанные диалоги и символика играют ключевую роль в создании атмосферы. Рассмотрим, как ошибки перевода влияют на восприятие игрового мира и персонажей.

Перевод названия организации *Washington Liberation Front (WLF)* стал показательным примером культурной неточности. В оригинальной версии аббревиатура *WLF* обыгрывает слово “*wolf*” (волк), что является центральным элементом идеологии группировки. Это особенно заметно в сцене, где персонаж компаньон Дина, рассматривая стену дома с граффити группировки *WLF*, внезапно осознает эту связь:

DINA: Wolf... WLF... I get it.

ELLIE: Oh yeah. That make sense.

ДИНА: «Пёс»... ВОФ... Понятно.

ЭЛЛИ: О, точно. Теперь понятно.

Такой перевод создает серьезные проблемы для понимания игровой вселенной. Волк в западной культуре символизирует свободу, независимость и силу (достаточно вспомнить выражения вроде “*lone wolf*”), тогда как «пёс» в русском контексте часто ассоциируется с подчинением. Это противоречит не только визуальному ряду (эмблеме с волком), но и пропагандистским листовке, которую игрок находит в процессе прохождения:

THEY THINK WE'RE SHEEP

BARE YOUR FANGS

Они держат нас за овец.

Покажите им свой оскал!

Особенно досадно, что в русской локализации теряется мощное противопоставление «волки vs овцы», которое является ключевым для понимания идеологии *WLF*. Вместо этого получается абсурдное «псы vs овцы», что не только противоречит природным отношениям этих животных, но и разрушает тщательно выстроенную авторами символику.

В другом эпизоде мы видим, как неточный перевод искажает восприятие игровых реалий. Когда один из врагов угрожает:

ENEMY: I find out anyone helped him? They're going to the fucking pool!

ВРАГ: Если узнаю, что ему кто-то помог — утоплю паскуду!

В данном примере переводчик полностью упускает важный контекст. Персонаж врага имел в виду не обычный бассейн, а специальное место, где содержат заражённых, прикованных цепями. Это уникальная форма наказания, превращающая провинившихся в инфицированных. Перевод «утоплю паскуду» сводит сложную концепцию к банальной

угрозе убийства, лишая сцену её оригинального смысла. Когда позже игрок действительно видит этот бассейн с заражёнными, связь с ранее услышанной угрозой оказывается разорвана, что снижает глубину погружения в игровой мир.

Особую важность в нарративных играх приобретает точная передача характеров через диалоги. В сцене, где Дина обсуждает родителей Джесси, перевод существенно упрощает её образ:

DINA: Look Jesse's great. I love his parents... They will always be family, but...

ДИНА: Джесси прикольный, родители у него клёвые, вот у них крепкая семья.

Многоточие и оборот “*but...*” в оригинале передают сложную гамму чувств — формальное признание близости при внутренней дистанции. Перевод же превращает это в плоскую констатацию факта, лишая персонажа психологической глубины, которая так важна для понимания её отношений с другими героями.

Ярким примером потери смысловых нюансов при локализации стал диалог между Диной и Элли. В оригинальной версии:

DINA: You wanna see something spectacular?

ELLIE: You're going to point at your face, aren't you?

DINA: Nothing is that spectacular.

ДИНА: Хочешь покажу кое-что поразительное?

ЭЛЛИ: Ты сейчас на свою рожу покажешь?

ДИНА: Ты уж поверь, самое поразительное.

В оригинале реплика Дины “*Nothing is that spectacular*” передает самоиронию, тогда как русский вариант («Ты уж поверь, самое поразительное») превращает её в настойчивое утверждение. Это лишает диалог тонкого юмора и упрощает характер персонажа.

Особенно важно, что подобные микроизменения накапливаются в течение игры, постепенно искажая авторский замысел в восприятии игроков. В данном случае переводчик, стремясь сохранить краткость реплики, упустил ключевой аспект характера Дины — её способность к самоиронии, которая в оригинале смягчает её уверенность в себе и делает персонаж более живым и многогранным.

Проблема согласования текста с визуальным рядом особенно очевидна в сцене с Мэнни:

MANNY: I'm driving. Sign us out.

МЭННИ: Я поведу. Выезжаем.

Жест Мэнни, указывающего на блокнот, требует перевода «Распишись» для отражения военной дисциплины *WLF*. Вариант «Выезжаем» нарушает связь с визуальным контекстом.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Локализация нарративно насыщенных игр, таких как *The Last of Us Part II*, — это сложный процесс, где даже небольшие ошибки могут привести к серьезным искажениям. Как показал анализ, проблемы возникают на разных уровнях: от потери культурных ассоциаций до упрощения характеров персонажей.

Для улучшения качества локализации необходимо: учитывать культурный контекст и символику; обеспечивать тесное взаимодействие переводчиков с разработчиками; проводить многоэтапную проверку перевода, включая тестирование носителями языка.

Только так можно сохранить авторский замысел и обеспечить игрокам полноценный опыт, независимо от их языковой принадлежности.

Список использованных источников

1. Веб страница со всеми текстовыми диалогами из игры «The Last of Us Part II». URL: <https://game-scripts-wiki.blogspot.com/2020/10/the-last-of-us-part-ii-full-transcript.html>
2. Форум по игре «The Last of Us Part II». URL: <https://dtf.ru/games/154277-stoit-li-igrat-v-the-last-of-us-part-ii-s-russkoi-ozvuchkoi>