

**ПРОБЛЕМА ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
(на примере шутера)**

Локализация – это процесс, который включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности, где данный продукт будет продаваться и использоваться. Перевод является частным случаем локализации, либо лишь одним из ее компонентов, поскольку перевод – это процесс преобразования письменного или устного текста одного языка в другой.

Изучим возможные трудности при переводе компьютерных игр на примере локализации игры в жанре шутер от первого лица *Valorant*.

Рассмотрим перевод имен собственных, в частности, перевод имен агентов. При их переводе используется способ прямого включения:

Joining from the USA, Brimstone's orbital arsenal ensures his squad always has the advantage. – *Уроженец США Brimstone обеспечивает своей команде преимущество перед противником благодаря орбитальной технике.*

Мы можем предположить, что такое решение было сделано с учетом многопользовательского и командного формата игры с целью упрощения коммуникации между игроками и устранения лингвоэтнических барьеров.

Большинство имен агентов можно считать «говорящими», поскольку они характеризуют самих персонажей и их игровые способности, но в условиях данного жанра было бы неразумно делать акцент на этой информации.

Аналогично, способом прямого включения переведены названия всех ключевых элементов игры: карт (*Fracture, Ascent, Split*), видов оружия (*Frenzy, Vandal, Judge*), а также центрального объекта игры – *Spike (Spike planted – Spike установлен)*.

Далее рассмотрим перевод военной терминологии, наличие которой обусловлено жанром игры. Наиболее распространенный способ перевода – калькирование (*Combat report – Боевая сводка*), также используется способ замены части речи (*Defending – Защита*) и эквивалентный перевод (*Magazine – Магазин*).

Наконец, рассмотрим перевод безэквивалентной лексики. Безэквивалентная лексика в данной игре относится к игровой тематике в целом либо создана конкретно для игры Valorant. Наиболее часто используется способ калькирования (*Swiftplay – Быстрая игра*), реже встречаются способы транскрипции (*Clutch – Клатч*), описательного перевода (*Equip speed – Время выбора оружия*), лексического добавления (*Ultimate – Абсолютное умение*), функционального аналога (*Loadout – Комплект*), прямого включения (*MVP – MVP*).

В процессе локализации компьютерных игр переводчик может сталкиваться с рядом проблем лингвистического характера, решение которых в рамках локализации имеет свою специфику в зависимости от жанра игры, целевой аудитории, а также технических ограничений.