

Особенности локализации английских и итальянских видеоигр в России.

Игнатов Никита Алексеевич

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Кафедра итальянского языка, Москва, Россия

E-mail: ignatov_nikit@mail.ru

Научный руководитель: к.ф.н., ст. преподаватель Сиднева Светлана Александровна

Локализация видеоигр - это сложный процесс, требующий комплексного подхода со стороны различных специалистов: не только программистов для обеспечения корректной работы программного обеспечения в другой стране, но и переводчиков.

Перевод компьютерных текстов можно было бы отнести, с одной стороны, к сфере «технического» перевода, с другой - литературного. От переводчика требуется знание специальной терминологии, связанной с программным обеспечением, и умение при помощи специальных средств передать все аспекты оригинала и сделать текст приемлемым для восприятия в иноязычной культуре. Его роль в локализации видеоигр имеет огромное значение, он должен относиться к своему делу профессионально, внимательно и ответственно.

В докладе будут рассмотрены аспекты перевода текстов компьютерных игр с английского и итальянского языков на русский язык.

В качестве материала исследования берутся такие видеоигры как: серия игр GTA, Far Cry, Valiant Hearts и др.

Исходный текст был создан в англоязычной традиции и впоследствии адаптирован под итальянскую и русскую версии.

При работе с материалом был выявлен следующий интересный момент: На просторах интернета зачастую можно увидеть популярное слово «ПОТРАЧЕНО» из серии игр GTA, которое появляется при гибели главного героя. В оригинале слово выглядит как «Wasted», которое имеет множество значений, например, «пришедший к концу», «истощенный». В данном случае это слово лучше было бы перевести как «убит», но несмотря на неудачный перевод данного слова, оно отлично прижилось в современном обществе, и многие используют его в качестве шутки.

Еще один интересный пример показывает ответственную работу локализаторов. Во многих играх присутствуют коллекционные предметы, про которые игрок может прочитать и узнать для себя что-то новое. В игре Valiant Hearts игрок может найти один из таких предметов, название которого в оригинале «It's a long way to Tipperary». Российские локализаторы поступили хитро, они не стали переводить слова маршевой песни британской армии, а заменили ее на нашу солдатскую песню времен Первой мировой войны «Ревет и грохочет мортира вдали...».

Источники и литература

- 1) Кудрявский П.А., Тейс Г.Н. Руководство по локализации программ
- 2) Бархударов, Л. С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода. М.: Междунар. отношения, 1975
- 3) Бархударов, Л. С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода. М.: Междунар. отношения, 1975 З. ЛКИ|Как локализуют игры — АНАЛИТИЧЕСКИЕ

СТАТЬИ — <http://www.lki.ru/text.php?id=4548>

- 4) Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения - <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291>
- 5) Команда российской студии All Correct Games о работе с Ubisoft и опыте локализации игры Valiant Hearts - <https://vc.ru/p/valiant-hearts>