



Курсовая работа Перевод в сфере игровой индустрии

Выполнил: Свиридов Егор Дмитриевич
Группа: ДБЛ-301

Цель и задачи работы

Цель работы: раскрыть особенности и сложности перевода в сфере игровой индустрии.

Задачи работы:

- Описать процесс локализации
- Характеризовать различные жанры и особенности их перевода
- Обозначить частые проблемы
- Раскрыть трудности перевода текста для дальнейшего озвучивания
- Продемонстрировать различия между адаптацией и оригиналом
- Рассказать о дилемме переводчика: адаптированный перевод или буквальный

Виды локализации

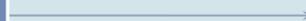
Бумажная

Экономическая

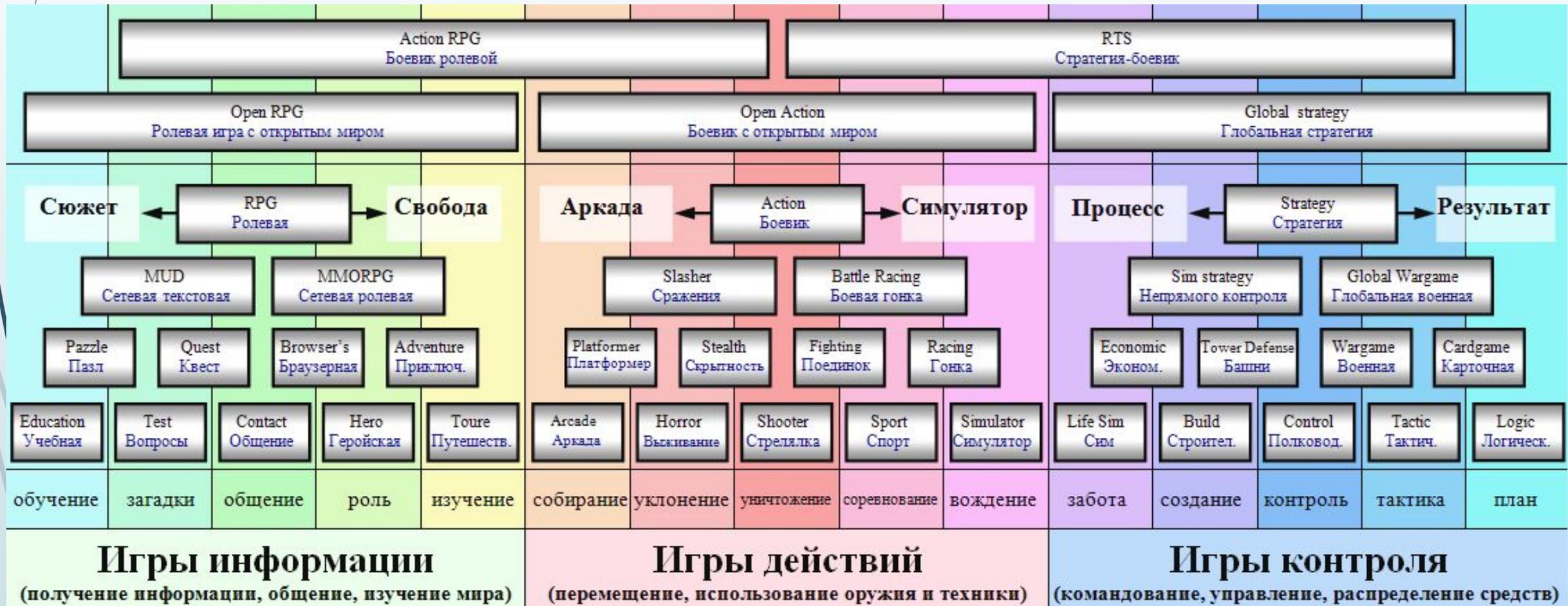
Углубленная

Избыточная

Глубокая



Жанры игр



Жанры игр



Локализация и озвучка







– Знаешь, что? Как насчет того чтобы сказать: Я знаю, что тебе нелегко, но ты справилась. Ты спасла мне жизнь. Неужели это так трудно Джоэл?

Немногим позже герой говорит:

- И знаешь насчет того раза. Спасибо, что спасла мне жизнь.
- Пожалуйста

– How about, hey Elly, I know It wasn't easy. But it was about me or him. Thanks for saving. You have anything like that for me, Joel?

Здесь нам демонстрируют характеры героев, которые в отличие от адаптации раскрываются правильно.

- So, just we clear about back there. It was about me, or him.
- You're welcome



Знаешь что? Нет!

Итог

- ? локализация игры – это процесс комплексный, взаимодействующий не только с переводчиком, но и вовлекающий другие специальности, не столь явно связанные с переводом.
- ? чтобы получить качественный продукт в процессе локализации компьютерных игр необходимо всегда учитывать особенности психологии, компьютерной грамотности, общего образовательного уровня, языкового багажа и, что немаловажно, культурных традиций потребителя.
- ? Локализация компьютерных игр все еще представляет собой не до конца изученный процесс, который требует дальнейшего изучения.