

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и практика перевода»

(наименование)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Перевод и переводоведение

(направленность (профиль) / специализация)

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему Локализация компьютерных игр: лингвистический аспект на материале игр на английском и русском языках

Обучающийся

А. В. Сулова

(Инициалы Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

к. пед. н., доцент А. Н. Малявина

(ученая степень (при наличии), ученое звание (при наличии), Инициалы Фамилия)

Тольятти 2023

Аннотация

На наш взгляд, сделать качественную локализацию игры очень трудно из-за сложностей самих игр и их многослойности и способов воздействия на игрока, и чтобы доказать это на конкретных примерах, требуется исследование, которое мы попытаемся предпринять в рамках выпускной квалификационной работы.

Актуальность данной работы заключается в том, что локализация игры влияет на успешность/неуспешность игры на рынке, а понимание сложностей упрощает процесс перевода и делает сам перевод более качественным.

Объектом исследования являются тексты игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7 на английском и русском языке, а **предметом** – лингвистические компоненты игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7.

Цель выпускной квалификационной работы – исследовать лингвистические аспекты локализации игр.

Задачи: 1) изучить понятие «локализация» как переводческую проблему; 2) ознакомиться с общей характеристикой видеоигр как отдельного жанра; 3) провести предпереводческий и сравнительный переводческий анализ текстов игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7; 4) выделить особенности локализации на вербальном уровне с учетом невербальной составляющей.

Работа может представлять интерес для начинающих переводчиков в области локализации компьютерных игр.

Во **введении** обосновывается выбор темы исследования, определяются его цель, задачи и методы.

Первая глава «Теоретический аспект изучения локализации компьютерных игр» посвящена изучению локализации, ее видов и сложностей, полимодальности текста компьютерной игры, а также характеристики жанровых особенностей компьютерных игр.

Во **второй главе** «Лингвистические особенности локализации игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7: практический аспект» проведен предпереводческий и сравнительный переводческий анализ текстов игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7 с учетом невербальной составляющей.

В **заключении** обобщаются выводы, которые были получены в ходе исследования.

Список используемой литературы и используемых источников включает 39 научных источников, из которых девять на английском языке.

В **приложениях** представлены диалоги и реплики игры The Elder Scrolls Online, текст журнала заданий игры The Elder Scrolls Online, классовые и расовые описания игры The Elder Scrolls Online, описания локаций игры The Elder Scrolls Online, описания предметов игры The Elder Scrolls Online, текст диалога игры Resident Evil 7, описания предметов игры Resident Evil 7.

Общий объем работы составляет 73 страницы.

Оглавление

Введение.....	5
Глава 1 Теоретический аспект изучения локализации компьютерных игр	8
1.1 Локализация как переводческая проблема.....	8
1.2 Общая характеристика видеоигр как отдельного жанра	14
Глава 2 Лингвистические особенности локализации игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7: практический аспект	30
2.1 Предпереводческий анализ компьютерных игр	30
2.2 Особенности локализации на вербальном уровне с учетом невербальной составляющей	53
Заключение	66
Список используемой литературы и используемых источников.....	68
Приложение А Диалоги и реплики игры The Elder Scrolls Online.....	73
Приложение Б Текст журнала заданий игры The Elder Scrolls Online.....	94
Приложение В Классовые и расовые описания игры The Elder Scrolls Online	98
Приложение Г Описания локаций игры The Elder Scrolls Online	101
Приложение Д Описания предметов игры The Elder Scrolls Online	102
Приложение Е Текст диалога игры Resident Evil 7	103
Приложение Ж Описания предметов игры Resident Evil 7	107

Введение

Если в любой поисковик задать запрос «игры» без каких-либо уточнений, то первые несколько страниц будут посвящены компьютерным играм и их разновидностям. Это говорит том, что в современном мире компьютерные игры сместили с «лидирующих позиций» другие разновидности игр, например, настольные или спортивные игры, как минимум в контексте интернета. Культура компьютерных игр появилась примерно в середине XX века, но из-за своей актуальности она стала масштабной и популярной по всему миру. Каждый день игровая индустрия развивается с большой скоростью. При этом многие люди до сих пор преуменьшают такое явление, как видеоигры. Однако любой человек хотя бы раз в жизни играл или пробовал играть в компьютерные игры. Более того, в СМИ регулярно появляются новости об «игровых» событиях: от выхода новой игры до проведения различных киберспортивных турниров, которые могут легко удивить своей масштабностью.

Значительную часть игровой индустрии составляют зарубежные игры. Большинство русскоязычных людей не владеют английским языком, либо владеют, но этого недостаточно, чтобы свободно, беспрепятственно играть и понимать, что происходит в игре. Поэтому перевод актуален в области «гейминга». Однако перевод должен быть качественно выполненным, чтобы не испортить представление об игре у аудитории, чтобы игра доставляла удовольствие и выполняла свою функцию «второй реальности» в полной мере.

На наш взгляд, сделать качественную локализацию игры очень трудно из-за сложностей самих игр и их многослойности и способов воздействия на игрока, и чтобы доказать это на конкретных примерах, требуется исследование, которое мы попытаемся предпринять в рамках выпускной квалификационной работы.

Актуальность данного исследования заключается в том, что локализация игры влияет на успешность/неуспешность игры на рынке, а понимание сложностей упрощает процесс перевода и делает сам перевод более качественным.

Объектом исследования являются тексты игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7 на английском и русском языке.

Предметом являются лингвистические компоненты игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7.

Цель работы – исследовать лингвистические аспекты локализации игр.

Цель исследования обусловила решение в ходе работы следующих **задач**:

- изучить понятие «локализация» как переводческую проблему;
- ознакомиться с общей характеристикой видеоигр как отдельного жанра;
- провести предпереводческий и сравнительный переводческий анализ текстов игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7;
- выделить особенности локализации на вербальном уровне с учетом невербальной составляющей.

В ходе работы применялись следующие **методы исследования**: метод анализа научной литературы, метод синтеза, метод предпереводческого анализа, метод сравнительно-сопоставительного анализа, метод трансформационного анализа.

Материалом исследования послужили тексты игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7.

Теоретической базой работы послужили научные исследования таких ученых, как А. Т. Анисимова, Е. Е. Анисимова, М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина, Е. В. Шевченко, В. Г. Якунина, С. Mangiron, М. O’Hagan и других.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и используемых источников, а также приложений.

Во **введении** обосновывается выбор темы исследования, определяются его цель, задачи и методы.

Первая глава «Теоретический аспект изучения локализации компьютерных игр» посвящена изучению локализации, ее видов и сложностей, исследованию полимодальности текста компьютерной игры, а также характеристики жанровых особенностей компьютерных игр.

Во **второй главе** «Лингвистические особенности локализации игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7: практический аспект» проведен предпереводческий и сравнительный переводческий анализ текстов игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7 с учетом их невербальной составляющей.

В **заключении** обобщаются выводы, которые были получены в ходе исследования.

Список используемой литературы и используемых источников включает 39 научных источников, из них девять на английском языке.

В **приложениях** представлены диалоги и реплики игры The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7 на английском и русском языках с указанием особенностей перевода.

Глава 1 Теоретический аспект изучения локализации компьютерных игр

1.1 Локализация как переводческая проблема

Локализация игры – это ее адаптация путем перевода всего текста, содержащегося в игре или его части, с учетом всех культурных аспектов.

Многие считают, что локализация – это и есть перевод, и что между двумя этими понятиями нет разницы. Чтобы опровергнуть эту мысль, мы обратились за определением слова «перевод» к ученым-лингвистам.

Л. С. Бархударов определяет перевод как «процесс преобразования речевого произведения (текста) на одном языке в речевое произведение на другом языке при сохранении неизменного плана содержания» [5].

В. Н. Комиссаров предлагает следующее определение перевода: «Перевод – это вид языкового посредничества, при котором на другом языке создается текст, предназначенный для полноценной замены оригинала, в качестве коммуникативно-равнозначного последнему» [16].

И. С. Алексеева дает исчерпывающее определение интересующему нас понятию «Перевод – это деятельность, которая заключается в вариативном перевыражении, перекодировании текста, порожденного на одном языке, в текст на другом языке, осуществляемая переводчиком, который творчески выбирает вариант в зависимости от вариативных ресурсов языка, вида перевода, задач перевода, типа текста и под воздействием собственной индивидуальности» [2].

А. Д. Швейцер: «перевод – однонаправленный и двухфазный процесс межъязыковой и межкультурной коммуникации, при котором на основе подвергнутого целенаправленному (переводческому) анализу первичного текста, создается вторичный текст (метатекст), меняющий первичный в другой языковой и культурной среде... Процесс, характеризуемый установкой на передачу коммуникативного эффекта первичного текста,

частично модифицируемый различиями между двумя языками, двумя культурами и двумя коммуникативными ситуациями» [32].

Если учитывать определения Л. С. Бахударова и В. Н Комиссарова, то между переводом и локализацией есть явно отличия, которые заключается в культурном аспекте. Однако определения И. С. Алексеевой и А. Д. Швейцера более развернутые и включают в себя культурный аспект.

Исходя из того, что мы не можем дать однозначного ответа на возникший вопрос, мы обратились за информацией к практикующим локализацию и перевод бюро переводов Clear Words Translations, Terra Translations, Prase, Lokalise, Smartling, Linguacontact translation company. У каждого из этих бюро есть собственный креативный сайт, где можно не только заказать проект, но и прочитать интересные статьи, посвященные как локализации, так и переводу [29], [36], [41], [42], [43], [44]. Каждое бюро разграничивает понятие «локализация» и «перевод» не только в своих статьях, но и в опциях к заказу. Они считают, что перевод – это преобразование текста с языка оригинала на target language (язык перевода). Локализация же – это культурная адаптация, которая включает в себя перевод. Другими словами, перевод – это разновидность локализации, потому что помимо локализации текста, локализуется много других вещей, таких как:

- место расположения объектов – слова, фразы в одном языке могут быть намного длиннее, чем в другом;
- цвет – цвет играет важную роль. В некоторых странах красный цвет означает опасность, белый – смерть, а оранжевый – траур. Прежде чем выпускать продукт, нужно ознакомиться с культурой принимающей страны;
- изображения – необходимо адаптировать изображения к местной культуре. Европейцы на рекламных щитах не впечатлят китайскую аудиторию или наоборот;

- юридические требования – необходимо соблюдать местные законы и негласные правила, несоблюдение которых может привести к штрафам или даже к запрету продукта на территории;

- сам продукт – часто создатели продукта меняют концепт, рекламу, дизайн и прочее, для того чтобы войти на рынок новой страны;

- единицы измерения – адаптируются для удобства реципиентов той страны, для которой локализуется продукт;

Считается, что в последние годы к письменному переводу чаще всего обращаются, чтобы перевести: инструкции, медицинские и юридические документы, научно-популярные журналы, технические учебники.

К локализации чаще всего обращаются, чтобы адаптировать: программное обеспечение, мобильные приложения, компьютерные игры, фильмы, книги, рекламу.

Исходя из представленной выше информации, в данной работе мы будем разграничивать понятия «перевод» и «локализация».

Существует несколько видов локализации, которые были созданы с разными целями, основные из которых желание сэкономить на полной адаптации, сохранить образы персонажей, в случае локализации с озвучкой, или отсутствие необходимости полной локализации.

Виды локализации:

- «коробочная» локализация. Название этой локализации связано с коробками из-под дисков или кассет, на которых переводилось описание игры. Соответственно, «коробочная» локализация представляет собой только перевод описания игры;

- локализация интерфейса – перевод только интерфейса игры;

- текстовая локализация – перевод всех текстовых элементов в игре;

- локализация с озвучкой – помимо текстового перевода, присутствует озвучка. Но ее использует не так часто, потому что компании хотят сэкономить, или «потому что адекватное раскрытие характеров персонажей некоторых игр зачастую требует отказа от перевода их голосов» [12];

– графическая локализация – перевод текста непосредственно в самой игре, например перевод надписей на стенах, которые важны для прохождения квеста. Однако такой перевод не всегда нужен. Например, если события игры происходят в Токио, то не стоит переводить название неоновых вывесок графически. Лучше использовать в таком случае перевод в виде субтитров. Или, например, если события игры происходят в Германии во время второй мировой войны, записи на стенах переводить также не надо, потому что одна из главных целей игры – погрузить игрока в виртуальный мир, а перевод в данных ситуациях вызовет диссонанс и разрушит атмосферу игры;

– глубокая локализация – полная культурная адаптация; когда разработчики игры сами меняют элементы игры, подстраивая их под реалии страны, в которой произойдет релиз игры. Например, в Германии подвергается цензуре нацистская символика и упоминание Гитлера, поэтому при локализации *Wolfenstein 2: The New Colossus* разработчикам пришлось изменить практически все, чтобы игра вышла в свет в Германии.

Далее рассмотрим проблемы качественной локализации игр, основываясь на научных работах А. Т. Анисимовой [3], В. Уточкина [30], В. Г. Якуниной и Е. В. Шевченко [33], С. Mangiron, М. O’Hagan [37], а также на статьях практиков локализации [19]. Для того чтобы переводчик мог качественно и адекватно сделать локализацию, помимо хорошего знания языка он должен учитывать реалии той страны, для которой он локализует игру.

Работа переводчика упрощается, когда заказчик предоставляет техническое задание, в котором расписаны все задачи, которые требуют строгого соблюдения от переводчика. Например, не использовать запрещенные на переводимый язык символы и прикладывается их список, придерживаться определенного стиля текста или учитывать, что контент будет для детей.

Самые распространенные особенности, которые необходимо принимать во внимание при локализации игр, чтобы их не подвергли цензуре следующие:

– исторические. «В Fallout 3 при прохождении квеста “Сила атома” в городе Мегатонна лежит атомная бомба. Игрок должен выбрать: оставить ее и уйти, обезвредить или взорвать и уничтожить город. В японской версии последний вариант убрали, так как японцы посчитали его оскорбительным» [13];

– религиозные. «С игрой Kakuto Chojin получилась совершенно неисправимая ошибка: в её озвучке присутствовал фрагмент из Корана. Естественно, все исламские страны запретили продавать игру на своих территориях, а это серьезные убытки» [13];

– культурные. «Китайцы очень ценят свою национальную культуру, поэтому, к примеру, Overwatch в зимний период проводит два независимых события: европейский – к Рождеству, и китайский – к китайскому Новому Году. И в целом адаптация под Китай обычно является достаточно затратной, поскольку для успеха на этом рынке нередко приходится добавлять новых персонажей или делать сюжет более «китайским» [13].

В каждой стране разная степень цензуры: если в Германии и Китае большое количество игр запрещаются на официальном уровне, либо переделываются разработчиками, чтобы все-таки выйти в свет, то в Америке и России нет проблем с жесткой цензурой, однако в любом случае перевод должен осуществляться, учитывая реалии той страны, для которой адаптируют игру.

Помимо реалий, от переводчика требуется понимание игры, ее мира, истории и того, как игроки взаимодействуют с ним, в случае с РПГ-играми. Игры наполнены игровым сленгом, специфической терминологией, поэтому переводчику, который не знаком с жанром игры или с миром «гейминга» будет сложно произвести адекватный перевод.

Кроме того, при локализации игры переводчик может столкнуться с трудностями, которые заключаются в отсутствии контекста или глоссария. Помимо этого, «фразы в компьютерной игре могут использоваться в любом порядке. Таким образом, переводчик вынужден работать не с цельным текстом, а с локализационной таблицей – списком отдельных фраз и слов. Это серьезно осложняет понимание контекста» [18].

В таком случае ошибки при локализации неизбежны. Примеры таких ошибок:

««Потрачено» – знаменитый пиратский перевод «Wasted» («урыли», «уделали», «завалили»). Здесь переводчик просто не видел контекст: при пиратском переводе никакой таблицы с комментариями нет – только набор строк из игры;

«Здесь столько всего интересного!» – перевод фразы «Erm...there's some pretty ugly stuff here...» из Last of Us. На первый взгляд адаптация может выглядеть корректной, но по сюжету персонаж проваливается в комнату с кучей мертвецов – радостная реакция выглядит несколько... неуместной» [18].

Объем работы, с которыми сталкивается локализатор при переводе, зависит от масштаба игры. Иными словами, с одной стороны, есть игры, которые способен перевести один человек, с другой, чтобы перевести другую игру, нужна целая команда специалистов. Во избежание дополнительной работы, команда переводчиков использует память переводов и составляет глоссарии, чтобы в переводе не было несостыковок, которые могли бы повлиять на качество игры и «пошатнуть» статус компании.

Таким образом, основными проблемами, с которыми может столкнуться переводчик при локализации игры, являются:

– отсутствие контекста. «Переводчики часто получают слишком мало справочных материалов – или не получают их вообще. В результате разобраться в мире игры и правильно перевести многие моменты просто невозможно» [18];

- реалии. «Издатель часто стремится ограничиться простым переводом – в итоге возникают такие ситуации, как с вышеописанными Age of Empires или Kakuto Chojin» [18];
- отсутствие опыта переводчика в сфере «гейминга».

1.2 Общая характеристика видеоигр как отдельного жанра

Изучив научную работу О. С. Потаповой [26], а также статью из онлайн-энциклопедии «Академик» [17], мы узнали больше полезной информации про видеоигры для нашего исследования. Компьютерная игра (иногда используется неоднозначный термин видеоигра) – компьютерная программа или часть компьютерной программы, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра [17]. Основными составляющими игры являются сеттинг, геймплей и музыка.

В данном исследовании мы будем рассматривать только геймплей, поэтому перейдем к его определению.

«Геймплей – компонент игры, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры и игрока. Геймплей описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром, как игровой мир реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который предлагает игроку игра» [10].

В геймплей входят следующие составляющие:

- диалог – обмен высказываниями между двумя и более людьми, диалог может быть между персонажами в игре, а может быть между персонажами и игроком;
- описания – в этом пункте мы объединили такие составляющие, как обучение, описание предметов или заданий;
- интерфейс – «это способ передачи информации геймерам для взаимодействия с игрой. Когда говорят об интерфейсе, чаще вспоминают

полоски здоровья и мини-карты, ведь именно они помогают понять, что же происходит в игре» [31].

Теперь давайте попробуем доказать, что текст компьютерной игры является полимодальным.

Прежде чем говорить о том, что текст компьютерной игры является полимодальным, стоит выяснить, что такое «полимодальность» и «полимодальный текст», а также «компьютерная игра».

«Полимодальность, мультимодальность (англ. *multimodality*) – способность человека совмещать в процессе познания и коммуникации несколько способов (модусов) освоения мира и общения...» [25].

Если говорить простыми словами, полимодальность – это когда человек получает информацию по нескольким модусам сразу. В самом слове кроется расшифровка понятия. Приставка «поли-» от др. греч. «многочисленный» и корень «-модаль-», что вместе означает несколько модусов.

«Центральным понятием полимодальности является *модус* (mode), хотя универсального определения для него пока выработано не было. В целом, модус определяется как канал репрезентации или коммуникации. Примерами сочетания модусов могут быть сочетания рисунка и подписи; фразы и жеста, положения тела, мимики и реплики; видеоряда и комментариев нему» [25].

То есть модус – это канал, по которому человек получает информацию. Ознакомившись с термином «полимодальность», а также с термином «модус» который в него входит, мы можем дать определение полимодальному тексту.

Полимодальный текст – это текст «воспринимаемый при помощи различных модальностей – каналов восприятия информации в частности зрительной и аудиальной» [22].

При изучении термина «полимодальный текст», мы столкнулись с термином «поликодовый текст». «Различие между ними состоит в

следующем: если полимодальные тексты [задействуют] разные каналы восприятия (зрительный, слуховой, чувственный), то поликодовый текст задействует преимущественно зрительный канал, то есть является частным случаем полимодального текста» [27].

Мы дали определение «полимодальному тексту», теперь нужно доказать, что текст из компьютерной игры является полимодальным. Для этого обратимся к учебнику Е. Е. Бразговской [7], где рассказывается о семиотике, под которой понимается научная дисциплина, которая изучает знаки, их совокупность и их взаимоотношение (то есть знаковые системы), для того чтобы показать, что в компьютерных играх существует вербальная и невербальная знаковые системы, которые проходят по аудиальному и визуальному каналам. В таблице 1 представлена знаковая система компьютерной игры.

Таким образом, мы можем говорить о том, что текст компьютерной игры является полимодальным, поскольку в нем есть составляющие, которые передают информацию как через визуальный канал, так и через аудиальный.

Для того чтобы сделать глубокий анализ компьютерной игры нужно учитывать, как вербальную, так и невербальную составляющую текста. Чтобы сделать анализ, мы обратились к пособию Е. Е. Анисимовой [4], а также к научной работе И. В. Вашуниной [9].

Креолизованный текст – это поликодовый текст, то есть часть полимодального текста. «Между компонентами креолизованного текста устанавливаются определенные семантико-композиционные отношения, проявляющиеся в порядке расположения вербальных и иконических элементов в содержательной структуре – внутренняя или семантическая соотнесенность компонентов и в формальной структуре текста – внешняя или визуально-пространственная соотнесенность компонентов» [4].

Таблица 1 – Семиотика компьютерной игры

	Аудиальный канал	Визуальный канал
Вербальная знаковая система	лингвистический код (диалоги, монологи, закадровыйголос)	графический код (субтитры, интертитры, письма, меню, заголовки, названия улиц)
	паралингвистический код (манера речи, интонация, акценты)	
	художественно-театральный код (сюжет, ритм, драматическое развитие)	
Невербальная знаковая система	шумо-звуковой код (шум, грохот, спецэффекты)	иконографический код (изображения, эмотиконы)
	музыкальный код	фотографический код (освещение, перспектива, свет)
	паралингвистический код (качество голоса, громкостьголоса, тишина, паузы)	сценографический код (знаки визуального ряда)
		кинематографический код(съемка, кадрирование, операторские приемы)
		кинестетический код (жесты, позы, выражение лица, взгляд)
		проксемический код (движения, использование пространства, расстояние между персонажами)
		костюмный (костюмы, прически, грим)



«Участвуя в раскрытии темы, композиционном строении текста, иконические элементы коррелируют в содержательном плане с разными частями вербального компонента. Диапазон подобных корреляций может быть различным» [4].

«В графической организации текста между вербальными и иконическими компонентами устанавливаются различные визуальные связи. Несмотря на то что эти связи относятся к формальной структуре креолизованного текста, они, по мнению исследователей, небезразличны и для его содержательной стороны. Пространственное расположение вербальных и иконических элементов обусловлено как коммуникативным

назначением текста, его содержанием, так и полиграфическими причинами а также сложившимися в данный период традициями книгопечатания. Не ставя целью описать все многообразие визуальных корреляция между вербальными и изобразительными средствами, изучение которых в лингвистике только начинается, остановимся лишь на некоторых типах связи между ними» [4].

Мы составили таблицы 2 и 3 о соотнесенности компонентов креолизованного текста на основе материала, представленного в пособии Е. Е. Анисимовой.

Таблица 2 – Внутренняя соотнесенность компонентов на примере игры Resident Evil 7

<p>Связь изображения с буквой</p>	 <p>The image shows the title screen of the video game Resident Evil 7: Biohazard. The text 'RESIDENT EVIL' is prominently displayed in a bold, black, sans-serif font, with 'biohazard' written in a smaller, lowercase font below it. The background is a dark, textured surface with a central figure whose face is partially obscured by shadows and what appears to be a bicycle wheel or a similar circular object. The overall aesthetic is gritty and horror-themed.</p>
<p>Связь изображения со словом или словосочетанием</p>	 <p>The image shows a handheld electronic device, likely a PDA or a similar tool used in the game, held in a dark environment. The device's screen displays a menu with several options, including 'New Game', 'Load Game', and 'Quit'. The device is illuminated by a small light source, creating a strong contrast with the surrounding darkness.</p>

Продолжение таблицы 2

<p>Связь изображения с предложением или его частями</p>	
<p>Связь изображения с одним или несколькими абзацами</p>	
<p>Связь изображения с относительно большим по объему фрагментами вербального компонента</p>	
<p>Связь изображения со всем произведением</p>	

Разберем каждый пункт более подробно. Связь изображения с буквой; чтобы сохранить стиль игры, необходимо учитывать шрифт, размер слова или словосочетания (количество букв) и визуальные элементы: цвет букв и фона, иллюстрации «встроенные» в слово или словосочетание. Это нужно для того, чтобы передать в полной мере тот эффект от полученной

информации, который был вложен в нее изначально. Связь изображения с буквой в компьютерной игре может встретиться где угодно, не только в названии, как представлено в таблице 2.

Касательно названия, локализация названия компьютерной игры очень сложный процесс, который требует от переводчика не только лингвистические, но и дизайнерские навыки. Как правило, заказчики редко просят локализовать название по разным причинам: для кого-то это дорого, например, новую игру полностью локализовать опрочметливо, потому что она не показала себя на рынке и может не окупить затраченные усилия и деньги; или, например, игра окупилась и стала очень популярной, в этом случае разработчики не локализуют название, чтобы игра оставалась узнаваемой.

Связь изображения со словом или словосочетанием. Чаще всего такой вид семантической соотнесенности присутствует в интерфейсе, где каждое слово или словосочетание «перекидывает» игрока на определенную страницу или меняет видеоизображение. Но также этот тип соотнесенности может встретиться и в описаниях, как в примере таблицы 2, и в диалоге с репликами. Например, это может быть подсказкой, как в хоррор-играх: игрок в виртуальной реальности подходит к какому-то предмету и его персонаж говорит определенную фразу, которая направляет игрока дальше по сюжету или рассказывает о нем.

Далее рассмотрим интерфейс. Он встроен в игру, поэтому у него фиксированное расположение и форматирование. Лексика стилистически нейтральная. Предложения преимущественно повествовательные, иногда встречаются вопросительные: *выйти без сохранения?*, восклицательные: *на игрока *** напали!*. У начального интерфейса (main menu) есть свои особенности: в основном используются существительные, прилагательные с существительными, глаголы в совершенном виде на русском языке, глаголы в инфинитиве на английском языке. Точки никогда не ставятся.

Связь изображения с предложением или его частями. Данная соотнесенность наблюдается в диалогах, репликах, а также в описаниях

(предметов, заданий, сюжета, обучения).

Связь изображения с одним или несколькими абзацами. В подавляющем большинстве такая соотнесенность встречается в описаниях. Описания могут быть разными: описание квеста (запись в журнале заданий), описание достижения, которое дает игроку какие-то бонусы, обучающие описания, описание предметов, описание персонажей, описание истории, например, в свитках или книгах и т. д. Также эта связь прослеживается во время диалогов.

Связь изображения с относительно большим по объему фрагментами вербального компонента. В данном случае мы говорим не просто об изображении, а о видеоизображении, которое сопровождает игрока на протяжении всего квеста. В квест входит посещение определенных локаций, взаимодействие с персонажами (диалоги, бои), возможно специальный вид оружия или другого предмета.

Связь изображения со всем произведением может прослеживаться везде: и в интерфейсе, и в описаниях, и в диалогах. Все зависит от того, насколько игра стилизована, что ее можно узнать по каким-то отдельным элементам. Самая очевидная связь изображения со всем произведением – это название компьютерной игры, но в таблице 2, в качестве примера приведена главная локация игры.

После локализации необходимо убедиться, что все стоит на своем месте: ничего не съехало вниз или наложилось друг на друга. В интерфейсе особенно, может случиться такое, что в переведенной версии слова будут не влезать в поля, из-за того, что, например, фраза Let's play короче, чем фраза «Давай поиграем».

Категорически запрещается менять местами слова или словосочетания в интерфейсе, либо менять можно, но необходимо проверять в «краш-тесте» все ли в порядке с геймплеем.

Обычно текст не локализуют, потому что это очень сложно. Либо локализуют, но обычно это выглядит ни как в оригинале, а намного хуже.

Редко можно найти хороший пример локализации включенных иконических и вербальных элементов друг в друга, потому что это очень дорого, сложно и занимает много времени; переделывать приходится всю игру изнутри.

Таким образом, мы рассмотрели важность и особенности локализации компьютерной игры с учетом внешней и внутренней соотнесенности компонентов.

Таблица 3 – Внешняя соотнесенность компонентов на примере игры Resident Evil 7

<p>Место расположения иконических и вербальных элементов</p>	
<p>Последовательность расположения иконических и вербальных элементов по отношению друг к другу</p>	
<p>Включенность иконических и вербальных элементов друг в друга</p>	

После того, как мы разобрались с невербальной составляющей

компьютерной игры, для того чтобы провести более детальное исследование, рассмотрим, по какому принципу классифицируются компьютерные игры, и выберем подходящую классификацию для проведения нашей работы.

Компьютерные игры классифицируются по:

- жанру – существует большое количество жанров компьютерных игр, которые могут перемешиваться между собой, но принято выделять следующие ведущие жанры: экшн, симулятор, стратегия, РПГ (ролевая игра), приключение, головоломка;

- «количеству игроков и способу их взаимодействия – игра может быть однопользовательской – рассчитанной на игру одного человека, или многопользовательской – рассчитанной на одновременную игру нескольких человек; а также вестись на одном компьютере, через интернет, электронную почту, или массово;

- визуальному представлению: игра может как использовать графические средства оформления, так и напротив, быть текстовой. Игра также может быть двухмерной или трехмерной. Есть и звуковые игры – в них вместо визуального представления используются звуки;

- платформе: игра может принадлежать как к одной платформе, так и быть мультиплатформенной» [11].

Для нашего исследования наиболее подходящей является классификация по жанрам.

Существует большое количество жанров компьютерных игр, в которых есть поджанры. Эти жанры могут смешиваться между собой, создавая новые жанры. Несмотря на это принято выделять четыре основных жанра:

- экшн – жанр игры, в котором успешное прохождение игры зависит от быстрой реакции, высокой скорости принятия решений и ловкости;

- стратегии – жанр, название которого определяет его суть. Иными словами, в игре с жанром стратегия игроку необходимо применять стратегическое мышление для победы;

– симуляторы – жанр, где игрок может примерить на себя любую роль, начиная от водителя такси и заканчивая мышью;

– ролевые игры или RPG – жанр, в котором игрок берет на себя роль определенного персонажа, которого создаст сам или выберет из возможных, и играет за него в виртуальном мире, развивает его навыки, путешествует, проходит квесты.

В нашей работе мы рассмотрим несколько компьютерных игр, отличающихся по жанру, так как это лучше подходит для нашего исследования. Мы рассмотрим жанры РПГ и хоррор, так как они наиболее подходят для исследования полимодального текста. В выбранных жанрах есть вербальные и невербальные знаки, которые проходят через визуальный и аудиальный каналы. Выбранные жанры нужно изучить более подробно на примере игр, чтобы составить представление об их вербальных и невербальных компонентах. Жанр РПГ будет рассмотрен на примере следующих компьютерных игр: The Elder Scrolls Online [40]. Жанр хоррор будет рассмотрен на примере следующих компьютерных игр: Resident Evil 7 [35].

РПГ – жанр, в котором игрок берет на себя роль определенного персонажа, которого создаст сам или выберет из возможных, и играет за него в виртуальном мире, развивает его навыки, путешествует, проходит квесты.

Игроки могут контролировать всё: от внешнего вида, расы и пола до профессии и навыков. По мере развития игры игроки могут улучшать и развивать своих персонажей, делая их всё более уникальными и сильными. Кроме того, помимо управления своим персонажем, игроки RPG способны управлять миром, в котором обитают их персонажи, влиять на сюжет игры и NPC-персонажей и их «судьбу». В игре также присутствуют квесты, очки опыта, трофеи, навыки и сражения. Они напрямую связаны с геймплеем и базовыми механизмами развития персонажей, вовлеченностью игроков и насыщенным сюжетом. Такие игры часто создаются на основе книг или

фильмов, поэтому, прежде чем локализовать игру, необходимо узнать о ее вселенной и использовать уже готовые эквиваленты или аналоги при переводе, в случае того, если источник игры уже переводился, чтобы избежать ошибок.

The Elder Scrolls Online представляет собой огромный фэнтезийный мир с богатой историей или лором, как это называют в гейминге. Визуально мир игры похож на реальный времен средневековья за исключением магии и других рас, помимо человеческой. Все остальное: начиная от карты мира и заканчивая растениями там отличается.

В первую очередь, такая масштабность игры для переводчика говорит о том, что на локализацию такой игры одного специалиста не хватит из-за большого количества контента. Поэтому одной из ключевых задач при локализации MMORPG игры является создание глоссария и использование памяти переводов, чтобы в игре не было беспорядка в терминологии, именах собственных и так далее.

Также новый виртуальный мир подразумевает большое количество неологизмов, безэквивалентной лексики, имен собственных, с которыми предстоит поработать. Однако трудности с переводом лексики решаются быстро, в случае игры TESO, потому что вселенная игры довольно популярна в гейминге, в фильмах и книгах, поэтому есть много глоссариев, которые упрощают работу переводчика. Эти глоссарии нельзя игнорировать, им нужно строго придерживаться, чтобы не вызвать дискомфорт во время игры у пользователей.

Как уже было упомянуто, в игре имеется редактор персонажа, где можно создать своего игрового персонажа. Там присутствует только когнитивная с элементами оперативной информация, как и в меню игры или ее интерфейсе. Поэтому перевод будет осуществляться путем подбора эквивалентов либо аналогов. Как правило, во всех играх фиксированная лексика в меню, редакторах и интерфейсах, поэтому в случае трудностей перевода, можно обратиться к любой уже локализованной игре.

Самая сложная часть в локализации игры ММОРПГ – это перевод контента, в который входит, помимо диалогов персонажей, большое количество книг, писем, описаний подземелий и квестов, историй персонажей, различные документы. Это означает о стилистической вариативности в зависимости от переводимого текста. Если в «технической» части используется нейтральная лексика, то выбор лексики и стратегии перевода в целом контента, будет зависеть от переводимого текста.

Что касается диалогов, их сложность состоит в том, чтобы правильно «передать» персонажа и разобраться в последовательности диалога. В первом пункте имеется в виду то, что в «новой» реальности большое количество персонажей. Они отличаются не только характером, что тоже очень важно, при выборе лексики, грамматических конструкций, стиля речи, которые они будут использовать в адаптации, но и ключевыми являются также возраст, раса, положение, особенности речи, например, присутствие в речи дискурсивных слов.

Так, например, при переводе реплик «Каджита», персонажа одной из рас вселенной, нужно учитывать, что данная раса использует вместо 1-го лица, 3-е лицо. Вместо: «**Я** иду за тобой по пятам», будет «**Каджит** идёт за тобой по пятам» [28].

Другой пример, Высокие эльфы (Альтмеры), как правило, очень высокомерны и задача переводчика – передать эту манию величия и гордость, используя высокопарную лексику и сложные предложения, возможно даже слова связки, которые присущи научному стилю.

Второй пункт связан со сложностями перевода, которые рассматривались в выше, когда мы говорили о проблемах качественной локализации игры. Разработчики могут прислать пакет файлов, локит, где все будет непоследовательно, что может помешать качественной адаптации. В таких случаях переводчики связываются с разработчиками, проводят несколько тестовых игр и исправляют ошибки.

Диалоги в TESO озвучены актерами в оригинале, но глубокая локализация игры происходит без «дубляжа».

The Elder Scrolls Online перевели сравнительно недавно, в 2020 году. При этом игра уже была переведена неофициально на русский язык свободной организацией RuESO [39], (дополнительная информация об этом сайте была представлена на igr-rai [38]). Но «наработки пиратских локализаторов» не были никак использованы в официальной адаптации, которая несмотря на свое качество была раскритикована большим количеством русских пользователей на различных интернет платформах, потому что игроки настолько привыкли к адаптации от RuESO. Тем не менее, креативный директор Рич Ламберт и старший менеджер лайв-сервисов Эндрю Холдрен, которые кратко рассказали о процедуре локализации и ее особенностях, убеждены, что русскоязычная версия TESO оказалась успешной [20].

Теперь поговорим о таком игровом жанре, как хоррор.

«Хоррор-игры – это жанр видеоигр, основанный на произведениях в жанре ужасы и нацелен на то, чтобы напугать игрока. В отличие от большинства других жанров видеоигр, которые классифицируются по геймплею, хоррор-игры почти всегда основаны на повествовании или визуальном сопровождении и используют различные типы игрового процесса» [24].

«Хоррор-игры активнее щекочут нервы, чем фильмы ужасов. Главная причина в том, что вы участвуете в процессе, а не наблюдаете за страстями со стороны» [8]. Хоррор-игры появились достаточно давно 1980–1990 гг, но как отдельный жанр его выделили относительно недавно. При этом в разных классификациях игр, он до сих пор отсутствует, как жанр.

Существуют множество поджанров, некоторые из них: выживание; экшен; психологический хоррор; обратный хоррор и так далее.

Хоррор игра обычно линейна, Resident Evil 7 не исключение. Другими словами у игры есть определенный сюжет, по которому движется

игрок, игра – это один большой квест. Сюжет Resident Evil 7 строится на том, что человек пропадает в загадочном доме и присылает кассету, где говорит, что не нужно его искать. Это и есть то введение, на котором завязывается сюжет. Игроку нужно приехать в том дом и разузнать, что произошло. По ходу игры нужно будет искать подсказки, разгадывать загадки и преодолевать свой страх, чтобы двигаться вперед по сюжету игры. По сравнению с TESO, в Resident Evil 7 диалогов мало, но в них очень много стилистических приемов: самый распространенный: это восклицательные предложения, которые лучше всего передают панику, стресс, страх, которые необходимы в контенте хоррор игры. Еще очень часто встречаются повторы, которые служат для той же цели, что и восклицательные предложение. Некой особенностью являются вопросительные предложения, они несут дополнительную функцию, кроме своей основной. Вопросительные предложения служат направляющими для игрока в виде скрытых подсказок, либо ловушек со скримерами, либо для погружения в сюжет.

В этой игре игрок делает, что хочет, в том смысле, что игра не дает команды для последующих действий, просто дает иногда подсказки. Это отличие Resident Evil 7 от TESO, где есть задачи к каждому этапу.

Еще одно отличие от The Elder Scrolls Online, компьютерная игра Resident Evil 7 намного проще относительно локализации. Эта хоррор игра приближена к реальности, поэтому там нет неологизмов или безэквивалентной лексики. Однако, стоит отметить, что хоррор-игры, как и РПГ, могут иметь свою собственную вселенную, то есть быть основаны на книге или фильме, поэтому стоит быть внимательным при их локализации. Сеттинг хоррор-игры может быть любым, основная задача – напугать игрока или группу игроков, то есть может и не быть готовых глоссария или памяти переводов. Крайне важно в хоррор-играх обращать внимания на детали при локализации. Если перевести одно и то же слово по-разному, то можно «запороть» игру. К примеру, игрок просто запутается в квесте.

Выводы по первой главе

В первой главе мы выяснили, что локализация – это ее адаптация путем перевода всего текста, содержащегося в игре или его части, с учетом всех культурных аспектов и указали основные проблемы, которыми являются отсутствие контекста, реалии, отсутствие опыта у переводчика.

Мы разграничили таких два понятия, как «перевод» и «локализация», где перевод является основным компонентом локализации. Также мы познакомились с понятием «компьютерная игра» и определили ее основные составляющие, которыми являются музыка, сеттинг и геймплей, где геймплей делится на интерфейс, описания и диалоги. Мы выяснили, что полимодальный текст – это текст «воспринимаемый при помощи различных модальностей – каналов восприятия информации в частности зрительной и аудиальной» [12].

Далее мы доказали, что текст компьютерной игры является полимодальным, потому что в компьютерных играх существует вербальная и невербальная знаковые системы, которые проходят по аудиальному и визуальному каналам. Кроме того мы узнали, что игры классифицируются по количеству игроков, визуальному представлению, платформе и жанру, где основными жанрами являются экшн, симуляторы, стратегии и РПГ, но для нашего исследования мы выбрали жанр хоррор и РПГ (ММОРПГ) и более подробно рассмотрели их.

Глава 2 Лингвистические особенности локализации игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7: практический аспект

2.1 Предпереводческий анализ компьютерных игр

В рамках данной работы мы предполагаем проанализировать весь геймплэй, поэтому мы будем отдельно анализировать интерфейс, описания и диалоги. Научной базой для анализа послужили словари [1], [21]. [34], а также научные работы следующих ученых: М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина [6], Е. А. Княжева [14], Е. В. Койдан, Л. П. Гогина [15] и Е. В. Никонова [23].

Начнем с игры The Elder Scrolls Online. Прежде чем приступать к переводу и предпереводческому анализу текста, необходимо ознакомиться с информацией, которая рассказывает о мире игры, ее истории, так как в игре много имен собственных, терминов, которые уже имеют эквиваленты, либо аналоги.

Предпереводческий анализ текста игры TESO. Общие характеристики для всего геймплея следующие: язык оригинала текста – английский, перевод осуществляется на русский. Количество символов в оригинале – 11 059. Реципиент – усредненный, старше 18+. Автор – разработчики игры The Elder Scrolls Online. Цель текста – помочь игроку пройти квест и погрузить в игру.

Теперь рассмотрим только диалог. Текст (Приложение А), взятый из игры The Elder Scrolls Online, а именно из квеста Soul Shrivens in Coldharbour.

Текст, к которому делается предпереводческий анализ, состоит из нескольких частей, а именно из трех диалогов. Между основными диалогами есть промежутки, в которые вставлены отдельные реплики персонажей. Это реплики не сопровождаются субтитрами, однако при переводе они будут необходимы.

Прежде чем приступать к переводу и предпереводческому анализу текста, необходимо ознакомиться с информацией, которая рассказывает о

мире игры, ее истории, так как в игре много имен собственных, терминов, которые уже имеют эквиваленты, либо аналоги.

В игре задействованы все виды информации.

Когнитивная информация выражена на лексическом уровне прецизионной лексикой, которая включает в себя имена собственные: *Cadwell, Lyris Titanborn, Daedric Prince Molag Bal, Tamriel, Coldharbour*; однозначные, но, в отличие от терминов, общеупотребительные слова. Числительные, по крайней мере, в выбранной для анализа части отсутствуют. На грамматическом уровне – контраст простых и сложных предложений, безличные конструкции: «*Dead*», пассивные конструкции «*I were brought here...*», неличные формы глаголов «*to guide*», «*working under the...*».

Оперативная информация выражена следующими средствами, которые побуждают к действию: императив «*Tell me...*», «*Keep your weapon ready and stay sharp!*», «*Keep moving!*»; модальные глаголы «*Must have been...*», «*He must think...*», «*we need to talk*»; условные предложения «*if we destroy one, the others will be blinded*».

Эмоциональная информация выражена на уровне лексики: сниженной лексикой, а именно: ругательства – «*Damn it!*», «*Fool*», «*Herma-Mora's wagging tongue!*», лексика высокого стиля «*Greetings*», «*you will never escape my realm*». На грамматическом уровне: восклицательные предложения: «*Whoa there!*», «*Keep moving!*», «*Quickly!*», «*The Prophet!*»; обращения: «*my friend*», незаконченные предложения «*And to top it well...*».

Эстетическая информация: эпитет «*Gallant knight, epic quests, rescued maidens*», сравнение «*Girl's as mad as Sheogorath's jammies*», повторы «*Oh dear, oh dear*», междометия «*Whoa*», «*Hmm*».

Как уже было упомянуто, текст представлен в виде трех диалогов и реплик, которые вставлены между диалогами. Прежде всего стоит разобрать диалоги, потому что они являются основой квеста. В них мы узнаем тему текста. Кроме того, ознакомимся с персонажами. Анализ персонажей крайне важен, потому что чтобы локализовать диалог качественно, необходимо

правильно подобрать стиль речи, грамматические конструкции и лексические единицы и придерживаться выбранного направления в последующих переводах, где задействован этот персонаж. В диалогах всего три действующих лица, включая игрока: Lyris Titanborn, Cadwell, Игрок. Первые два диалога с Lyris Titanborn, третий с Cadwell.

Суть квеста заключается в том, чтобы найти Prophet, который находится в заключении, и спасти его. Действия квеста разворачиваются в Coldharbour, который представляет собой одну из частей ада.

Возвращаясь к теме квеста, сопровождать игрока и направлять его будет персонаж Lyris Titanborn. В диалогах с этим персонажем очень много оперативной информации и, соответственно, побудительных предложений «*Hold a moment*», «*Come here, we need to talk*», которые направляют игрока в ходе квеста. Также присутствуют ярко-выраженные эмоциональная и эстетическая информации. Персонаж использует восклицательные предложения: «*Break him out, of course!*», незаконченные предложения: «*And to top it well...*», односоставные предложения: «*The past, the future*», обращения «*my friend*», условные предложения: «*Unless of course, you come with me*», вставные конструкции: «*no doubt about it*», пассивные конструкции: «*I wasn't sacrificed*», стилистические приемы: сравнение «*mad as a box of frogs*», поговорка «*I swear on the bread of Arcueus...*». Лексика, которую использует персонаж, нейтральна, простая для понимания, но иногда в речи присутствуют слова сниженного регистра, например, ругательства «*Herma-Mora's wagging tongue!*».

Далее игрок встретит персонажа Cadwell. «Душелишенный», который попал в ад самым первым и который также поможет игроку добраться до цели. Этот персонаж – бывший рыцарь. Несмотря на его безумие, он ведет беседу уважительно и дружелюбно. Его речь очень эмоциональна, в ней присутствуют восклицательные предложения: «*And fair Lyris!*», большое количество средств выразительности таких, как, например, эпитет: «*Gallant knight, epic quests, rescued maidens*», сравнение: «*Girl's as mad as Sheogorath's*

jammies», повторы: «*Oh dear, oh dear*». Кроме того, персонаж использует вводные конструкции: «*Truth is...*», «*I rather think that...*», «*Tell you what...*», которое делают речь учтивее и мягче. Помимо нейтральной лексики он использует высокую лексику: «*Sir Cadwell, yes indeed. A pleasure!*», «*Much more of a scenic route*», «*Rather cautiously, I expect*».

Что касается грамматической составляющей, в речи есть как простые, так и сложные предложения, а также простые предложения, осложненные однородными членами предложения: «*Full of traps, and corpses, and nasty beasties filling up bits in between*». Односоставные предложения: «*Keep moving!*». Используется императивная форма глаголов: «*Follow the river*», «*Watch your step, you're your nose, and do the mind traps*». Присутствуют также пассивные конструкции: «*my head was quite unceremoniously separated from my body*», обращения, разделительные вопросы: «*Well, that is inconvenient, isn't it?*», которые присущи разговорному стилю.

Фразы игрока во время диалога лишены эмоциональной окраски, они направлены на получение новой информации, поэтому представлены в основном в виде вопросов: «*Help you do what?*», «*What are these Sentinels?*», «*How can we destroy it?*». В этих фразах отсутствуют оперативная, эмоциональная и эстетическая информации.

Вид диалогов, которые представлены в игре, преимущественно информационные. Другими словами, через диалоги игрок получает информацию, которая помогает ему в прохождении заданий.

Помимо ведущих диалогов, в отрывке квеста, который мы рассматриваем, присутствуют отдельные реплики, которые требуют перевода в текстовом формате. Несмотря на то, что в игре нет субтитров к этим репликам.

Персонажей, у которых есть реплики в этом отрывке, всего трое: *Lyris Titanborn*, *Molag Bal*, *Prophet*.

Перейдем к анализу речи персонажа *Prophet*. Мужчина в возрасте, который использует высокопарную лексику: «*Greetings*», помимо

нейтральной. Предложения, которые он использует – простые. Они используются с целью того, чтобы правильно воздействовать на игрока: персонаж в заключении, ему опасно связываться через магию с игроком, поэтому предложения короткие и простые, но информативные. Он также использует императив «*Hurry!*». У него всего несколько фраз в этом отрывке, поэтому сложно провести полный анализ его речи, как и с персонажем Molag Bal, который является главным антагонистом. У него всего одна фраза в рамках рассматриваемого текста «*Fool! You will never escape my realm*».

Теперь перейдем к предпереводческому анализу следующей составляющей – описания. Типов описаний в игре не так много, и они не длинные, по сравнению с другими играми. Описания, которые встречаются в игре: описание объекта, описание расы и класса, описание локации в режиме загрузки, описание квеста в журнале задач.

Кроме диалогов в выбранной для анализа части квеста присутствуют записи в журнале (Приложение Б), поэтому начнем анализ именно с них. Говоря другими словами, записи в журнале задач представляют собой подсказки к заданиям. В них сообщается точная цель задания и описывается, как ее достичь. Также в журнале описан сам квест от лица игрока и все его этапы. Текст из журнала заданий можно сравнить с текстом инструкций, исключая части с описанием, потому что в ней может содержаться эмоциональность.

Цель текста из журнала заданий – объяснить игроку ход игры, информировать о процессе игры. Таким образом, в журнале задействованы оперативная информация, которая ведет игрока через квест, когнитивная информация, которая описывает каждый этап квеста и сообщает в краткой форме игроку о том, какие действия он совершил, и что предстоит сделать и элементы эмоциональной и эстетической информации, которые встречаются в цитатах.

Как и в случае с текстом из инструкций, в журнале заданий текст написан простым и точным языком: кратко, емко и информативно. Кроме

того, новые цели и пройденные высвечиваются во время игры для удобства, чтобы не открывать журнал заданий. Это еще одна причина, по которой вся информация представлена сжатой.

На грамматическом уровне встречаются простые, но распространенные предложения, редко сложные предложения. Также встречаются пассивные конструкции: «*We've been stopped by a prison guard – Dremora*»; условные предложения: «*If I'm to survive I better arm myself*», «*If we are to escape Coldharbour, we will need to blind him by...*»; большое количество модальных глаголов: «*I should...*», «*We'll have to...*», «*who might know...*»; и глаголов в повелительном наклонении: «*Find a way...*», «*wait for...*», «*loot a weapon...*», «*defeat the prison guards*», «*follow...*», «*destroy a Coldharbour Sentinel*».

На лексическом уровне так же, как и в диалогах, встречаются имена собственные: *Lyris, Coldharbour, Tower of Eyes, Molag Bal*; термины: *Dremora, weapon, prison, prison guard, sentinel*; используется нейтральная лексика.

Исключением и элементом эмоциональной информации является цитата, которая является вводной в квесте. В ней встречаются незаконченные предложения: «*I died, but that was only the beginning...*», пассивные конструкции: «*We've been stopped*», стилистические средства выразительности, например, эпитет: «*I must find a way out of this nightmare place to reclaim...*».

Теперь перейдем к следующей составляющей геймплея, к описаниям. В игре несколько видов описаний. Начнем с описаний расы и класса в редакторе создания персонажа (Приложение В). Этот тип описаний был выделен отдельно, потому что отличается от стандартных описаний, которые характерно стилизованы.

В отличие от описаний в журнале задач, здесь нет оперативной информации, которая, должна побуждать игрока к какому-то действию. Главная функция этих описаний – проинформировать игрока навыках и качествах персонажа, которого можно выбрать. При этом эмоциональность в

тексте тоже присутствует. Она нужна, чтобы погрузить игрока в «сказочность» игры, а также «прорекламирровать» персонажа, чтобы игроку хотелось проиграть за каждого персонажа и в каждом классе. Так игра «удерживает» игрока. Поэтому в этих описаниях нельзя встретить пункта «недостатки/минусы», в них описаны только плюсы.

Таким образом, в тексте встречаются следующие виды информации:

Когнитивная информация выражена на лексическом уровне прецизионной лексикой, которая включает в себя имена собственные: *The Aldmeri Dominion*, однозначные, но, в отличие от терминов, общеупотребительные слова: *skill, bonus, world, field*, термины: *Dragon knight, Nightblade, shock fields, stealth, Daedric combat followers, light armor, to stun*. Практически все описания состоят из одного двусоставного, распространенного предложения: *The racial skills of the Bretons reflect their affinity with spellcraft and swordplay, giving them bonuses to magicka, spell resistance, light armor, and conjuration magic.*

Эмоциональность в тексте встречается редко в виде оценочных определений: *perilous swamp environment*.

Перейдем к следующему типу описаний: описания локаций в режиме загрузки (Приложение Г). Чтобы игроку не было скучно ждать, пока он загрузится на локацию, разработчики придумали занимать это время краткой информацией о локации. Эта информация может содержать какую-то историю об этой локации или просто ее описание.

Когнитивная информация выражена однозначной, но, в отличие от терминов, общеупотребительной лексикой, в каждом описании есть имена собственные – названия локаций, а также, например, просто имена: *Matron Urgala*.

Лексика преимущественно нейтральная, но встречается и возвышенным: *Tamriel is gone, THE WAILING PRISON*. Это говорит, что в тексте есть и эмоциональная информация.

Эстетическая информация выражена следующими стилистическими средствами: повторы: *You are going someplace else, someplace far from the world you know*, эпитеты: *a great hawk*, метафора: *She finds...*, сравнения: *abandoned places like Deepwood Vale*, идиомы: *in plain sight*, цитата: “*Nords. They have such an innate fear of desolate and abandoned places like Deepwood Vale that the Ice reach Coven has had little trouble hiding in plain sight. For that reason, they have already lost this war.*” – *Matron Urgala*.

На грамматическом уровне используются односоставные нераспространенные предложения: *Nords*. Двусоставные нераспространенные предложения: *Tamriel is gone*. Длинные сложные предложения с подчинительной связью: *This island off the south coast of Elsweyr is named after the Khajiiti goddess of weather and the sky, who is usually represented as a great hawk*.

Наконец, мы переходим к последнему виду описаний, который мы рассматриваем в рамках нашего исследования.

Описания объектов (Приложение Д) практически лишены эмоциональности. Преобладает когнитивная информация, как и в случае описаний рас и классов. Когнитивная информация выражена прецизионной лексикой: *ingredient, style, recipe, lvl 1*. В некоторых описаниях отсутствуют точки.

Теперь проанализируем интерфейс. Примеры интерфейса приведены в таблице 5, а также на рисунках 1, 2, 3, 4.

В этой составляющей нет эмоциональной и эстетической информации, потому что она там не нужна. Интерфейс служит для взаимодействия между игроком и игрой. Интерфейс состоит в основном из слов и словосочетаний.

Знаки препинания в интерфейсе отсутствуют. В интерфейсе задействованы только два вида информации: когнитивная: *WEAPON, CRAFT, CLASS* и оперативная: *Cancel, Unlock, BACK*.

В связи с тем, что делаем предпереводческий анализ компьютерной игры, нужно учитывать невербальную составляющую. Ниже, в таблице 4 и

5, представлена внутренняя и внешняя соотнесенность компонентов TESO.

Таблица 4 – Внутренняя соотнесенность компонентов TESO

<p>Связь изображения со словами или словосочетанием</p>	
<p>Связь изображения с предложением или его частями</p>	
<p>Связь изображения с одним или несколькими абзацами</p>	

Продолжение таблицы 4





<p>Связь изображения с относительно большим по объему фрагментами вербального компонента</p>	
<p>Связь изображения со всем произведением</p>	

Таблица 5 – Внешняя соотношенность компонентов TESO

<p>Место расположения иконических и вербальных элементов</p>	
<p>Последовательность расположения иконических и вербальных элементов по отношению друг к другу</p>	

Продолжение таблицы 5

Включенность иконических и вербальных элементов друг друга



После того как мы доказали, что в игре TESO есть внешняя и внутренняя соотнесенность компонентов, перейдем, непосредственно, к текстовой составляющей, а именно интерфейсу, описаниям и диалогам. Общие стилистические черты – это темный фон и светлый текст. Все клавиши, которые упоминаются в игре, находятся в рамке, например **Ctrl** или **E**. Заголовки выделены полужирным начертанием, выравнивание либо по середине, либо по левому краю. Подзаголовки написаны строчными буквами, где первая – заглавная. Выравнивание зависит от заголовка. Ничем не выделены.

Начнем подробный анализ с игрового интерфейса (рисунок 1 и 2)




Рисунок 1 –Игровой интерфейс игры The Elder Scrolls Online

Постоянные составляющие игрового интерфейса – это карта, которая размещена сверху. Карта похожа на ползунок, на котором отмечены либо

объекты, либо персонажи. Подписи над и под картой не являются постоянными. Сверху написана задача, которую надо выполнить, снизу подписан либо объект, либо персонаж. Выравнивание посередине. Кегль текста снизу меньше.

Еще одной постоянной составляющей является наименование квеста, который проходит игрок, и задачи, которые нужно выполнить. Текст расположен справа сверху. Выравнивание по левому краю. Стоит обратить внимание, что цвет названия квеста желтый. Кегль такой же, как и подпись под картой. Описание задачи над картой и в углу повторяется, поэтому не должно отличаться.

Непостоянные составляющие – подписи к объектам или персонажам при наведении стрелки мыши на них. Также под подписью всегда появляется подсказка, о том, как взаимодействовать с предметом. В данном случае это « Search» (обыскать).

Чуть выше середины на экране появляются несколько видов надписей, но все они одинаково большие относительно остального текста, вытянутые и написаны прописными буквами, как заголовки. Надписи, которые появляются: обозначение локации, название квеста, который игрок только подобрал, достижения, навыки задачи (выполненные и новые: *Loot a Weapon from the Dremora*). Достижения и навыки сопровождаются подписью ниже названием достижения. Названия ничем не отличаются внешне стилистически от остального текста. Выравнивание посередине.

Справа в нижнем углу появляются подписи объектов, которые подобрал игрок. Надписи появляются на полупрозрачном черном фоне, выравнивание по левому краю. Перед каждой надписью помещено изображение объекта.

Чуть ниже середины появляются субтитры к репликам, которые не относятся к основным диалогам. Их игрок может отключить или включить по желанию. Шрифт текста реплик тоньше относительно всего остального текста в игре.

На рисунке 2 пример всплывающего окна, которое появляется во время игрового процесса по середине.



Рисунок 2 – Всплывающие окна в игре The Elder Scrolls Online

Черный фон в металлической рамке. Заголовок подчеркнут линией. Касательно обычного текста, интервал между строками узкий, но между абзацами широкий.

Теперь перейдем к анализу страниц интерфейса создания персонажа, которые представлены на рисунках 3 и 4.



Рисунок 3 – Первая страница интерфейса создания персонажа игры The Elder Scrolls Online



Рисунок 4 – Вторая страница интерфейса создания персонажа игры The Elder Scrolls Online

Начнем анализ с первой страницы, которая представлена на рисунке 3. Она состоит из постоянных составляющих. Слева посередине размещено меню, которое не исчезает, но его мы поместили в следующую таблицу, где отдельно рассматриваются меню. Справа также по центру расположен сам редактор создания персонажа, который представлен в виде полупрозрачного черного прямоугольника. Сверху разделы редактора обозначены изображениями, при наведении мыши на которых появляется подпись в золотой рамке: «Race». Ниже рамка с именем персонажа, которого создает игрок.

Следом идут изображения с подписями пола. Далее отделяющее подчеркивание. Под ним изображения альянсов и рас, при наведении мыши также появляются подписи. Особенность – фон. На примере он синего цвета, но цвет зависит от выбора альянса.

В самом низу написано описание расы. В заголовке – раса, в подзаголовке – альянс. Описание выровнено по левому краю. Подробнее описание мы будем рассматривать дальше.

Следующие страницы, как например, на рисунке 4 однотипны. Но стоит отметить, что заголовки тут написаны строчными буквами, где первая – заглавная, и выровнены по левому краю. Каждый заголовок подчеркивается.

Подзаголовки имеют такое же форматирование, но цвет букв отличается – он бежевый. Под ними расположены ползунки (палитры), которые изменяют персонажа.

Следующим рассмотрим интерфейс меню, в который входит главное меню, игровое меню, где можно прокачивать навыки и снаряжать персонажа, и меню редактора персонажа. Подробный анализ каждого вида меню представлен в таблице 6.

Мы рассмотрели интерфейс игры The Elder Scrolls Online. Цель интерфейса – взаимодействие между игрой и игроком. Основная сложность интерфейса заключается во внешней соотнесенности компонентов –

последовательность расположения иконических и вербальных элементов по отношению друг к другу.

Таблица 6 – Анализ интерфейса меню





Примеры из игры интерфейса меню	Стилистическое описание интерфейса меню
	<p>Все меню ничем не отличаются, исключение игровое меню, которое рассмотрено ниже. Выравнивание по левому краю. Выбранная опция меняет цвет на белый, когда основной цвет бежевый. Меню состоит из заголовков и подзаголовков. У основного меню нет фона, у подробного – полупрозрачный черный фон</p>
	<p>Игровое меню масштабнее, чем остальные, и имеет изображения. Оно имеет несколько разделов, которые различаются. Но принцип форматирования текста остается таким же, как и во всех остальных меню. Фон везде полупрозрачный черный. Разделы расположены вверху в виде изображений, при наведении мыши появляется подпись в рамке. Разделы – это единственная постоянная составляющая игрового меню</p>
	<p>Это также игровое меню, но другой раздел «Карта». Форматирование осталось прежним</p>

Теперь, когда мы проанализировали интерфейс, можем перейти к анализу описаний в игре The Elder Scrolls Online. Типов описаний в игре не



так много, и они не длинные, по сравнению, например, с игрой The Elden Ring (РПГ).

Начнем с расовых и классовых описаний, которые расположены в редакторе создания персонажа. Примеры, которые мы проанализировали, представлены в таблице 7.

Таблица 7 – Расовые и классовые описания из игры TESO

Пример из игры	Текст из игры
	<p>Khajiit The Aldmeri Dominion The racial skills of the felin Khajiit reflect their natural agility, giving them bonuses to stealth and melee combat.</p>
	<p>Breton The Aldmeri Dominion The racial skills of the Bretons reflect their affinity with spellcraft and swordplay, giving them bonuses to magicka, spell resistance, light armor, and conjuration magic.</p>
	<p>Argonian The Aldmeri Dominion The racial skills of the Argonians reflect their people's perilous swamp environment, giving them bonuses to healing, restoration, and poison resistance.</p>
	<p>Dragon knight These skillful masters-at-arms use the ancient akaviri martial arts tradition of battle-spirit, and wield fearsome magic that pounds, shatters and physically alters the world around them.</p>

Продолжение таблицы 7

 <p>Nightblade</p> <p>Nightblades are adventurers and opportunists with a gift for getting in and out of trouble. Relying variously on stealth, blades, and speed, Nightblades thrive on conflict and misfortune, trusting to their luck and cunning to survive.</p>	<p>Nightblade Nightblades are adventurers and opportunists with a gift for getting in and out of trouble. Relying variously on stealth, blades, and speed, Nightblades thrive on conflict and misfortune, trusting to their luck and cunning to survive.</p>
 <p>Sorcerer</p> <p>Sorcerers summon and control weather phenomenon: hurling lightning bolts and creating electrified fields, summoning tornadoes and impenetrable fog, and calling upon Daedric forces to summon Storm Atronachs and magical armor.</p>	<p>Sorcerer Sorcerers can use conjuration and destruction spells to hurl lightning bolts and create shock fields, wield dark magic to snare and stun, and summon daedric combat followers from Oblivion to assist them.</p>

Общая характеристика следующая: основной текст выровнен по левому краю, заголовки и подзаголовки – посередине. Цвет текста бежевый. Фон полупрозрачный черный.

Далее мы проанализируем описания в режиме загрузки. Примеры, которые мы проанализировали, представлены ниже, в таблице 8.

Таблица 8 – Анализ описаний в режиме загрузки

Пример из игры	Текст
	<p>THE WAILING PRISON Tamriel is gone. You are going someplace else, someplace far from the world you know. Someplace wrong.</p>


Продолжение таблицы 8

	<p>KHENARTHI'S ROOST This island off the south coast of Elsweyr is named after the Khajiit goddess of weather and the sky, who is usually represented as a great hawk. She finds many worshipers among the cat-folk's sailors and farmers, especially those who grow moon-sugar cane.</p>
	<p>DEEPWOOD VALE "Nords. They have such an innate fear of desolate and abandoned places like Deepwood Vale that the Ice Reach Coven has had little trouble hiding in plain sight. For that reason, they have already lost this war." - Matron Urgala</p>



Вначале проанализируем форматирование. Текст расположен снизу по центру. Основной текст белого цвета, заголовок бежевого. Выравнивание по центру. Фон черного цвета. Над надписью изображение на весь экран.

В таблице 9 приведены примеры описаний предметов, которые мы проанализировали.

Таблица 9 – Описания предметов

Примеры из игры	Текст
	<p>Style Material ADAMANTITE An ingredient for crafting in the altmer style</p>

Продолжение таблицы 9

	<p>Known Recipe DRAWING: REDGARD COUNTER (FOR BARRELS) INGRIDIENTS Core wood (6), Antimonite (3), Star metal (5), Resin (9) TO CREATE Requires Metalwork lvl 1. Requires Carpentry lvl 4. You already know this recipe</p>
	<p>Container SEALED URN This rusty urn clearly originated in Coldharbour. It has been tightly sealed. Your name is burned into the side.</p>

Форматирование: фон черный полупрозрачный. Сверху слева написано к какой группе вещей относится объект: **Style Material**. Ниже заголовок, он подчеркнут. Далее обычный текст – краткое, емкое описание предмета, чтобы не занимать много времени игрока, но чтобы он успел ознакомиться с предметом. Некоторые игроки не читают описания предметов и не только предметов, потому что они очень увлечены процессом игры и не хотят отвлекаться.

Некоторые описания разноцветные: буквы зеленого, красного цвета. Красный цвет сообщает игроку о «недоступности».

Описания навыков также стилистически нейтральны и имеют те же особенности, поэтому мы не будем их рассматривать отдельно.

Мы рассмотрели интерфейс и описания, теперь перейдем к заключительной составляющей геймплея – диалогу, пример которого представлен на рисунке 5.

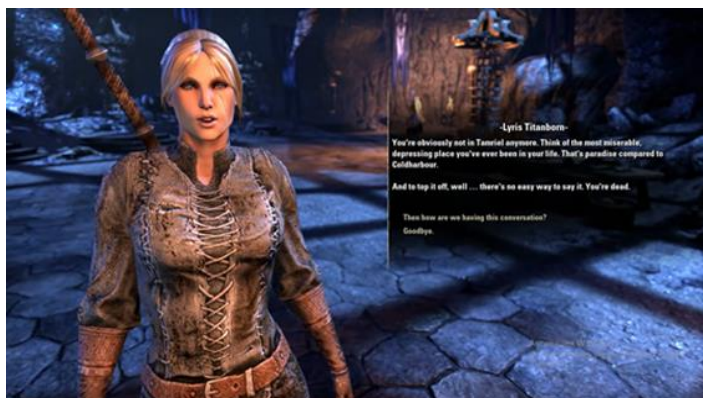


Рисунок 5 – Пример диалога из игры The Elder Scrolls Online

Диалоги в игре все одинаково оформлены: белые и бежевые буквы на черном полупрозрачном фоне. Бежевым цветом отмечены фразы игрока. Текст выровнен по левому краю. Фразы игрока находятся правее, чем основной текст. Сверху посередине подписано имя персонажа, которому принадлежат слова. По обе стороны от имени стоят тире. Темный фон с левой стороны отделен бежевой вертикальной полосой. Во фразах игрока отсутствуют точки, но сохраняются остальные знаки препинания.

Таким образом, был осуществлен предпереводческий анализ текста игры The Elder Scrolls Online, включая все составляющие геймплея, и с учетом невербальной составляющей чтобы подготовиться к качественному переводу или сравнительному анализу.

Теперь сделаем предпереводческий и сравнительный анализы к игре Resident Evil 7. Также будут рассмотрены интерфейс, описания и диалоги.

Текст (Приложение E), взят из начала игры Resident Evil 7. Язык оригинала текста – английский, перевод осуществляется на русский. Количество символов в оригинале – 386. Реципиент – усредненный, старше 18+. Автор – разработчики игры Resident Evil 7. Цель текста – помочь игроку пройти квест и погрузить в игру.

Начнем с диалога между двумя персонажами Pete и Andre. Главная цель этого диалога – рассказать игроку о локации. В диалоге фигурирует третье

лицо Clancy – это игрок. Он не чувствует в диалоге, он находится в роли наблюдателя.

В игре задействованы все виды информации.

Когнитивная информация выражена прецизионной лексикой: однозначные, но, в отличие от терминов, общеупотребительные слова, имена собственные: *Andre, Pete, Jack and Marguerite Baker*.

Оперативная информация выражена глаголами в повелительном наклонении: *Clancy, get a shot of this*. Оперативной информации по сравнению с остальными видами информации не так много.

Эмоциональная информация выражена сниженным регистром.

Лексика сниженного регистра используется для того, чтобы передать неформальную обстановку, показать статус персонажей, их уровень культуры, взаимоотношения: эти персонажи давно знакомые взломщики заброшенных домов, которые пытаются снимать шоу с призраками, которое им уже надоело. Используются вульгаризмы: *That was two fucking years ago. "Tonight on Sewer Gators, another worthless fucking shithole." Happy? Shitty house. Ah, shit! I knew I shouldn't have worn my good shoes.*, сленг: *What's the prep? Weekend sub, Pete*. Pete преобразует слово, обзывательство, *hillbilly* в имя собственное, в фамилию, *Hillbilly Joe and his family*, тем самым показывает свое отношение к их шоу, другими словами ему надоело снимать одно и то же.

На синтаксическом уровне в основном встречаются простые предложения: *Where did you find this guy? Give me a break, Pete.*, односоставные предложения: *This new guy? New plan. No problem. Three years. You first*, чтобы передать разговорный стиль.

Эстетическая информация выражена стилистическими приемами, которых в диалоге очень много. На фонетическом уровне: междометия: *Boo! Hey! Ooh, is it haunted? Ah, shit!*, повтор-аллитерация: *W-we find Andre and go* (чтобы передать страх, дрожащий голос).

Так как главная цель диалога – рассказать о локации, в нем встречаются вопросительные предложения: *What's the story. Andre? How long did you say this place had been abandoned?* Также большое количество вопросительных и восклицательных предложений присутствуют в конце диалога, чтобы передать встревоженность и страх, когда Pete и Clancy потеряли Andre и начали его искать: *Andre? Andre, Andre! Clancy, you see where Andre went? Where is he?*

Остальные стилистические приемы: повторы: *Andre? Andre, Andre!*, эпитет: *new guy, estatic, spooky sounds, bad rumors*, междометия: *Boo! Hey! Ooh, is it haunted? Ah, shit!*, метафора: *You stick with me. So, why are we in hell this time?*, риторический вопрос: *Happy?*, идиома: *Bad seed.*, инверсия: *Glad I had my shots.*

Интерфейс в игре Resident Evil 7 ничем не отличается от интерфейса игры The Elder Scrolls Online, как и все игры. Интерфейс всегда похож и состоит из слов и словосочетаний, преимущественно существительных и глаголов в начальной форме. Информация только когнитивная и оперативная.

Перейдем к следующей составляющей – описания, которых в игре практически нет. Мы рассмотрим описания объектов (Приложение Ж). В тексте преобладает когнитивная информация, а именно однозначные, общеупотребительные слова. Имена собственные: *Mia*. Предложения встречаются, как простые: *It's covered in a strange, black substance*, так и сложные с подчинительной связью: *A printout of the email from your wife, Mia, who had been missing for three years*. Также есть простые односоставные предложения: *Mia's driver's license*. Пассивные конструкции: *It's covered in a strange, black substance*.

Теперь перейдем к анализу внутренней и внешней соотнесенности компонентов, который представлен в таблице 2 и 3.

Особенности дизайна игры: белые буквы на черном фоне. Текст помещен в отдельные рамки, исключая диалоги, реплики, название игры.

Названия предметов при описании выделены полужирным начертанием. Важно отметить, что надпись, включенная в изображение, дублируется в субтитрах. Кроме того надпись берется в кавычки.

Давайте рассмотрим невербальную составляющую диалога, которая представлена на рисунке 6.



Рисунок 6 – Пример диалога из игры Resident Evil 7

Текст диалога появляется внизу экрана, чтобы не закрывать игроку видеоизображение. Буквы белого цвета, потому что игра в темных тонах. Предложения появляются друг за другом одновременно с аудиодорожкой, то есть являются субтитрами.

Далее мы рассмотрим описание объекта (рисунок 7).



Рисунок 7 –Пример описания предмета из игры Resident Evil 7

Белый текст на черном фоне. Выравнивание по левому краю. Заголовок и основной текст находятся в разных рамках. Рамки не такие большие, что нужно будет учитывать при переводе.

Таким образом, был осуществлен предпереводческий анализ текста игры Resident Evil 7, включая все составляющие геймплея, чтобы подготовиться к качественному переводу или сравнительному анализу.

2.2 Особенности локализации на вербальном уровне с учетом невербальной составляющей

Начнем с игры The Elder Scrolls Online. Говоря об анализе готового перевода игры, который был осуществлен российскими локализаторами, укажем, что в основном был использован прямой перевод, где переводчики просто подобрали эквиваленты. Но также были использованы различные переводческие трансформации: грамматические, лексические и семантические (Приложение А.1, Б.2, В.3, Г.4, Д.5).

Сравнительный анализ перевода всех составляющих геймплея показал, что перевод имен собственных преимущественно был осуществлен путем лексической трансформации – транслитерация, но также были использованы калькирование и транскрипция.

Последующий анализ будет разделен на несколько частей, так как текст составляющий геймплея различается, исходя из предпереводческого анализа, который мы рассмотрели выше.

Сравнительный анализ перевода диалогов и отдельных реплик (Приложение А) показал, что при переводе было использовано много переводческих трансформаций. Самыми частыми грамматическими трансформациями были опущение артиклей и вспомогательных глаголов, потому что в русском языке их не используют и замена частей речи. Также использовалась замена типа предложения: сложносочиненные предложения заменялись на сложноподчиненные для более упрощенного восприятия

информации, а вопросительные предложения заменились на утвердительные, потому что в русском языке отсутствуют разделительные вопросы. Перестановка является такой же часто используемой грамматической трансформацией, как и опущение артиклей и вспомогательных глаголов, потому что в английском языке соблюдения порядка слов намного строже в отличие от русского языка, а при переводе на русский язык переводчики пытались сохранить тему и рему. Однако были случаи, когда переводчики оставили коммуникативную инверсию: рема предшествует теме, для сохранения экспрессивности речи. Кроме вышеперечисленных трансформаций использовалось добавление. Оно было необходимо, чтобы либо сохранить логичность текста, либо сделать его для русского игрока более подходящим. Реже в тексте встречаются такие трансформации, как членение и объединение предложений.

Что касается семантических трансформаций, часто используется конкретизация, чтобы сделать речь богаче, эмоциональнее. В основном глаголы *is* и *are* заменяли на более «красивые» для русскоязычного реципиента. Также переводчики использовали, но очень редко, два или три раза, генерализацию, и даже встретился описательный перевод, но всего один раз. Модуляция очень часто использовалась при переводе для русификации текста.

Эмоциональность, точность передачи характера персонажей и эстетическая сторона перевода. Слова с эмоционально-оценочной коннотацией, например, *place* – *местечко*, активно использовались. Сохранялись тропы, например, такие как, сравнение, эпитет, метонимия, повторы. Также сохранялись восклицательные и незаконченные предложения. Междометия были переданы не в точности, были подобраны аналоги. И все это было сделано, чтобы текст был экспрессивным и вызвал эмоции игрока.

Что касается характера персонажей, Кэдвелл в оригинале отличается от Кэдвелла в переводе. При его локализации, благородство рыцаря, хоть и

рыцаря в прошлом, исчезло, потому что возвышенную лексику заменили на нейтральную, и убрали, но не везде, «вежливые» конструкции. В итоге осталось только безумие и невменяемость персонажа. Однако во время игры это не критично и даже незаметно. Но все же для качественного и официального перевода – это минус. Лиризм Титанорожденную локализовали успешно. Не чувствуется разницы между оригинальным текстом и текстом перевода. Скорее всего, потому что в ее речи в основном нейтральная лексика. Молаг Бал имеет всего одну реплику в рамках рассматриваемого текста, но в русской версии персонаж более высокомерный и властный, за счет того, что фраза «*Fool!*» была заменена на «*Смертное ничтожество!*». Пророк так же, как и Лиризм, локализован успешно. При переводе использовали высокопарную лексику, как и в оригинале, и короткие и простые предложения, чтобы передать чувство «опасности» в этом диалоге.

Теперь обратимся к описаниям и начнем с текста из журнала задач (Приложение Б.2). Исходя из предпереводческого анализа, известно, что в этом тексте практически отсутствует эстетическая и эмоциональная информация, и преобладает оперативная информация, которая сохраняется при переводе. Но модальные глаголы были опущены и заменены глаголами в повелительном наклонении, чтобы сделать предложения более четкими, емкими и главное простыми. Потому что если оставлять модальные глаголы и подлежащие, которые образуют грамматическую основу, то в переводе на русский предложение станет сложноподчиненным и будет слишком длинным. Этого необходимо избегать, потому что текст из журнала всплывает в процессе игры, и у игрока нет времени на то, чтобы читать много текста. Кроме того, по этой причине, как в оригинале, так и в переводе, использовалась нейтральная лексика, потому что цель текста не вызвать эмоции, а просто направить игрока по ходу квеста.

Трансформации, которые были использованы в переводе следующие: лексические, семантические и грамматические. Лексические заключались в трансформации имен собственных. Названия объектов и мест часто

трансформируют с помощью калькирования, а имена персонажей с помощью транслитерации или транскрипции. Текст содержит много грамматических трансформаций, но они так же, как и в диалогах, связаны с опущением артиклей, вспомогательных глаголов. Семантические трансформации практически отсутствуют, потому что они просто излишни. 90 % перевода было осуществлено путем подбора эквивалента.

Перейдем к следующему типу описаний (Приложение В.3). К основным переводческим трансформациям можно отнести лексические, потому что имена собственные встречаются в каждом описании и не имеют аналогов. Чаще всего используется транслитерация.

Что касается грамматических трансформаций, постоянно используется синтаксическое уподобление. Также используется перестановка.

В тексте много опущений и добавлений, причем опущения редко компенсируются, а добавления вставляются, чтобы текст стал красочнее, иногда встречаются генерализация, конкретизация и модуляция.

Следующий вид описаний (Приложение Г.4) – описания локаций в режиме загрузочного экрана.

В этом тексте очень много грамматических трансформаций. Чаще всего встречается замена грамматической основы, но также тип предложения меняется, есть членение и объединение предложений, перестановка членов предложения.

Как и в предыдущем виде описаний встречаются имена собственные, которые не имеют аналогов и эквивалентов, поэтому применялись лексические трансформации, а именно транслитерация и калькирование.

Эмоциональность, которая встречается в тексте была успешно передана. Более того, локализаторы сделали текст еще эмоциональнее, но качество текста от этого не испортилось.




Последний вид описаний – описание объектов (Приложение Д.5). Самая частая трансформация, которая здесь использовалась – это

синтаксическое уподобление и транслитерация, также встретилась модуляция и замена грамматической основы.

Что касается интерфейса, то его переводят практически без использования переводческих трансформаций, все переводится пословно, но есть особенность: глаголы в инфинитиве переводятся на русский язык в виде глаголов в совершенном виде.

Теперь перейдем к невербальной составляющей. Ниже представлены таблица 10 с внутренней соотнесенностью компонентов и таблица 11 с внешней соотнесенностью компонентов.

Таблица 10 – Внутренняя соотнесенность компонентов TESO

<p>Связь изображения со словом или словосочетанием</p>	
<p>Связь изображения с предложением или его частями</p>	
<p>Связь изображения с одним или несколькими абзацами</p>	

Продолжение таблицы 10



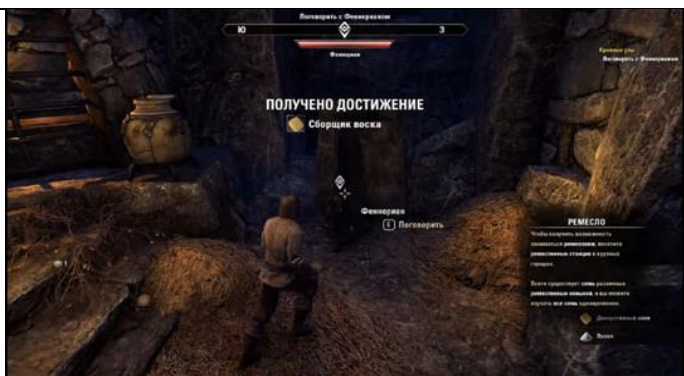


<p>Связь изображения с относительно большим по объему фрагментами вербального компонента, в данном случае представлены квесты</p>	
<p>Связь изображения со всем произведением</p>	

Таблица 11– Внешняя соотнесенность компонентов TESO



<p>Место расположения иконических и вербальных элементов</p>	
<p>Последовательность расположения иконических и вербальных элементов по отношению друг к другу</p>	

Продолжение таблицы 11

<p>Включенность иконических и вербальных элементов друг в друга</p>	
---------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Стилистически английская версия игры The Elder Scrolls Online ничем не отличается от русской версии, например, как мы можем видеть, внешняя и внутренняя соотнесенность компонентов сохраняется. Форматирование текста, его стилистическое оформление ничем не будет отличаться от русской версии по всем пунктам, которые мы рассматриваем в нашем исследовании, а именно интерфейс, описания и диалог, примеры которых представлены в таблице 12.

Таблица 12 – Геймплей английской версии игры The Elder Scrolls Online

Компонент геймплея	Пример из игры
игровой интерфейс	
интерфейс создания персонажа	

Продолжение таблицы 12

<p>интерфейс меню</p>			
<p>расовые и классовые описания</p>			
<p>описания локаций в режиме загрузки</p>			
<p>описания предметов</p>			

Продолжение таблицы 12

диалоги			
---------	--	--	--

Был проведен сравнительный анализ текста геймплея игры The Elder Scrolls Online с учетом невербальной составляющей. Сложности, которые были выявлены в процессе сравнительного анализа следующие:

- правильная передача характера персонажа;
- необходимость сохранения эмоциональной и эстетической информации в диалогах и репликах;
- сохранение разговорного стиля и его адекватная передача;
- трансформация имен собственных;
- понимание процесса игры для качественного перевода;
- большое количество контента;
- текст перевода не должен быть намного длиннее, чем в оригинале;
- последовательность расположения иконических и вербальных элементов по отношению друг к другу;
- место расположения иконических и вербальных элементов;
- Связь изображения с текстом;
- оформление текста.

Перейдем к следующей игре Resident Evil 7. Говоря об анализе готового перевода, который был осуществлен российскими локализаторами игры Resident Evil 7, укажем, что в основном был использован прямой перевод с синтаксическим уподоблением. Но также были использованы различные переводческие трансформации: грамматические, лексические и

семантические (Приложение Е.6, Ж.7).

Начнем с диалога. В нем есть имена собственные, которые адаптировали с использованием транскрипции. Также очень много семантических трансформаций, таких как добавление, опущение, модуляция, генерализация. Грамматические трансформации встречались следующие: объединение и членение предложений, замена грамматической основы, перестановка членов предложения.

Эмоциональность диалога локализатором удалось сохранить, как и максимально приблизить диалог к реальности для русского реципиента за счет переводческих трансформаций. Однако не все стилистические приемы были переведены, они либо были преобразованы, либо опущены.





Теперь отдельно по персонажам. Персонаж Пит намного эмоциональнее и грубее, чем его друг Андреа. И этот стиль речи удалось сохранить при переводе.

Перейдем к следующей составляющей – описания (Приложение Ж). Описания очень короткие и их очень мало. Преимущественно они переводились с синтаксическим уподоблением и подбором эквивалентов или аналогов. Но также встречались следующие переводческие трансформации: добавление, перестановка членов предложения, транскрипция.

Интерфейс имеет те же особенности, что в игре The Elder Scrolls Online.

Теперь рассмотрим невербальную составляющую русской версии, которая представлена ниже в таблице 13 и 14.


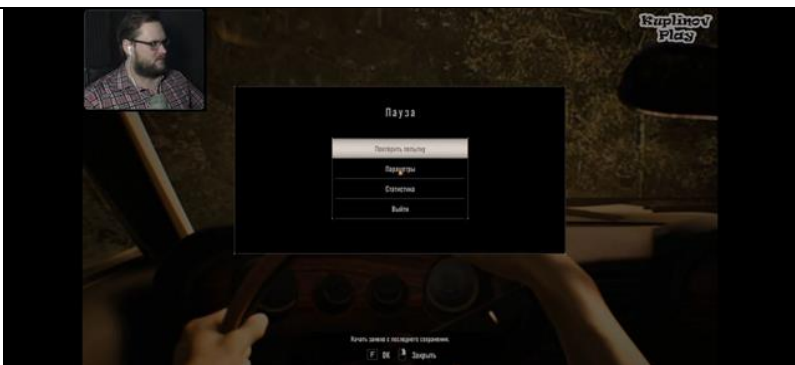

Таблица 13 – Внутренняя соотнесенность компонентов компьютерной игры Resident Evil 7

<p>Связь изображения со словом или словосочетанием</p>	
<p>Связь изображения с предложением или его частями</p>	
<p>Связь изображения с одним или несколькими абзацами</p>	
<p>Связь изображения с относительно большим по объему фрагментами вербального компонента</p>	

Продолжение таблицы 13

<p>Связь изображения со всем произведением</p>	
------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Таблица 14 – Внешняя соотнесенность компонентов компьютерной игры Resident Evil 7

<p>Место расположения иконических и вербальных элементов</p>	
<p>Последовательность расположения иконических и вербальных элементов по отношению друг к другу</p>	
<p>Включенность иконических и вербальных элементов друг в друга</p>	

Английская и русская версии игр имеют одинаковую внутреннюю и внешнюю соотнесенность и особенности.

Был проведен сравнительный анализ текста геймплея игры Resident Evil 7. Сложности, которые были выявлены в процессе сравнительного анализа следующие:

- правильная передача характера персонажа;
- необходимость сохранения эмоциональной и эстетической информации в диалогах и репликах;
- сохранение разговорного стиля и его адекватная передача;
- трансформация имен собственных;
- понимание процесса игры для качественного перевода;
- текст перевода не должен быть намного длиннее, чем в оригинале;
- последовательность расположения иконических и вербальных элементов по отношению друг к другу;
- место расположения иконических и вербальных элементов;
- связь изображения с текстом;
- оформление текста.

Выводы по второй главе

Игры The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7 имеют схожие сложности при локализации с учетом невербальной составляющей, а именно: правильная передача характера персонажа; необходимость сохранения эмоциональной и эстетической информации в диалогах и репликах; сохранение разговорного стиля и его адекватная передача; трансформация имен собственных; понимание процесса игры для качественного перевода; оформление текста; текст перевода не должен быть намного длиннее, чем в оригинале; последовательность расположения иконических и вербальных элементов по отношению друг к другу. Единственное отличие – это масштабность работы. РПГ The Elder Scrolls Online гораздо сложнее относительно количества контента.

Заключение

В первой главе на основе анализа научных источников мы дали определение понятию «локализация» и разделили такие два понятия, как «перевод» и «локализация». Основываясь на опыте переводчиков, которые локализуют различный контент, мы можем сказать, что перевод – это основная часть локализации.

Кроме того, мы ознакомились со всеми видами локализации, несмотря на то, что в нашем исследовании мы рассматривали только текстовую локализацию.

Также мы узнали, с какими проблемами и сложностями может столкнуться переводчик при локализации, рассмотрев локализацию как переводческую проблему. Основными оказались: отсутствие контекста, отсутствие опыта переводчика в сфере «гейминга» и реалии, такие как исторические, религиозные и юридические.

Далее мы изучили понятие «компьютерная игра» и доказали, что текст компьютерной игры полимодален. Чтобы доказать полимодальность компьютерной игры, мы изучили понятие «полимодальность» и «модус». Также мы обратились к семиотике и разобрали знаковую систему компьютерной игры, внутри которой через аудиальный и визуальный каналы проходит невербальная и вербальная информация, что доказывает полимодальность компьютерной игры.

Анализ компьютерных игр показал, что существует большое количество классификаций компьютерных игр. Самыми распространенными классификациями оказались: жанры, платформы, количество игроков и визуальное представление. Основой нашего исследования стала жанровая классификация компьютерных игр. Жанры, которые мы рассмотрели в нашей работе, – это РПГ и хорроры.

Для нашего исследования мы выбрали игры The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7. Основой хоррора оказалось линейное прохождение квеста,

где игрока всячески пытаются напугать. В то время как основой РПГ стал упор на путь развития созданного персонажа. От этого и исходит предпереводческий и сравнительный анализ текста игр в ходе исследования.

Во второй главе мы сделали предпереводческий анализ игр The Elder Scrolls Online и Resident Evil 7 с учетом невербальной составляющей. Мы рассмотрели геймплей каждой игры, который состоит из описаний диалогов и интерфейса. В процессе предпереводческого анализа мы определили виды информации, рассмотрели характер персонажей, определили реципиента, автора, а также составили таблицы внутренней и внешней соотнесенности компонентов.

После этого мы провели сравнительный анализ. Мы анализировали готовый перевод, который был осуществлен российскими локализаторами. Мы рассматривали переводческие трансформации, а также внешнюю и внутреннюю составляющие компьютерной игры. В итоге смогли выявить сложности при локализации выбранных нами игр: правильная передача характера персонажа; необходимость сохранения эмоциональной и эстетической информации в диалогах и репликах; сохранение разговорного стиля и его адекватная передача; трансформация имен собственных; понимание процесса игры для качественного перевода; текст перевода не должен быть намного длиннее, чем в оригинале; последовательность расположения иконических и вербальных элементов по отношению друг к другу; место расположения иконических и вербальных элементов; связь изображения с текстом; оформление текста.

Уровень сложности в играх примерно одинаковый за счет разнообразности контента и небольшой схожести игр, однако игра The Elder Scrolls Online сложнее, чем Resident Evil 7 из-за количества контента.

Список используемой литературы и используемых источников

1. Академик // Универсальный англо-русский словарь [Электронный ресурс]. URL: https://universal_en_ru.academic.ru/ (дата обращения: 22.05.2022).
2. Алексеева И. С. Введение в перевод введение : учеб. пособие для студ. филол. и лингв, фак. высш. учеб. заведений. СПб. : Филологический факультет СПбГУ ; М. : Издательский центр «Академия», 2004. 352 с.
3. Анисимова А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник ЮИМ. 2018. № 2. С. 82–86. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kompyuternoy-igr-v-perevodovedcheskom-diskurse/viewer> (дата обращения: 22.05.2022).
4. Анисимова Е. Е. Лингвистика текста и межкультурная коммуникация на материале креолизованных текстов : учеб. пособие для студентов фак. иностр. яз. вузов. М. : Academia, 2003. 122 с.
5. Бархударов Л. С. Язык и перевод (Вопросы общей и частной теории перевода). М. : Международные отношения, 1975. 240 с.
6. Болотина М. А., Кузьмина Е. В. Лексические проблемы перевода компьютерных игр // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер. : Филология, педагогика, психология. 2019. № 1. С. 43–50. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskie-problemy-perevoda-kompyuternyh-igr/viewer> (дата обращения: 22.05.2022).
7. Бразговская Е. Е. Семиотика. Языки и коды культуры : учебник и практикум для академического бакалавриата. 2-е издание, исправленное и дополненное. М. : Юрайт, 2019. 187 с. URL: http://www.psu.ru/files/docs/personalnye-stranitsy-prepodavatelej/brazgovskaya/semiotika_uchebnik.pdf (дата обращения: 27.02.2023).
8. Брандес М. П., Провоторов В. И. Предпереводческий анализ текста (для институтов и факультетов иностранных языков) : учебное

пособие. М. : НВИ-ТЕЗАУРУС, 2001. 224 с. URL: http://samlib.ru/w/wagarow_a_s/tr-analysis.shtml (дата обращения: 22.05.2022).

9. Вашунина И. В. Особенности восприятия креолизованных текстов // Вопросы психолингвистики. 2016. № 4 (30). С. 39–53. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-vozpriyatiya-kreolizovannyh-tekstov> (дата обращения: 27.02.2023).

10. Видеоигры с точки зрения науки : почему ученые советуют в них играть [Электронный ресурс]. URL: <https://hightech.fm/2021/02/18/game-benefits-harm> (дата обращения: 28.02.2023).

11. Жанр хоррора в играх – страшнее, чем в кино | Видеоигры | Блог | КлубDNS [Электронный ресурс]. URL: https://club.dns-shop.ru/blog/t-64-videoigryi/58011-janr-horrora-v-igrah-strashnee-chem-v-kino/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F (дата обращения: 27.02.2023).

12. Жанровая специфика перевода компьютерных игр [Электронный ресурс]. URL: <https://vuzru.ru/zhanrovaya-spetsifika-perevoda-kompyuternyh-igr/> (дата обращения: 22.05.2022).

13. Как Assassin's Creed, NFS и другие «заговорили» на русском : рассказываем про особенности локализации игр [Электронный ресурс]. URL: <https://artcraft.media/gejmdev/58-kak-assassins-creed-nfs-i-drugie--zagovorili--na-russkom-rasskazyvaem-pro-osobennosti-lokalizacii-igr> (дата обращения: 22.05.2022).

14. Княжева Е. А. Переводческий анализ текста и качество перевода // Вестник ВГУ. Серия : Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2012. № 1. С. 170–174.

15. Койдан Е. В., Гогина Л. П. Фонетический уровень стилистики текста // Национальная ассоциация ученых. 2021. № 66-3. С. 35–38. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/foneticheskiy-uroven-stilistiki-teksta/viewer> (дата обращения: 22.03.2023).

16. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М. : Высшая школа, 1990. 253 с.
17. Компьютерная игра [Электронный ресурс] // Академик. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/4846> (дата обращения: 27.02.2023).
18. Локализация игр как особый вид перевода. Ошибки переводчиков [Электронный ресурс]. URL: <https://sialia.global/2019/08/14/game-localization/> (дата обращения: 22.05.2022).
19. Любительский перевод игр : анатомия процесса, часть первая [Электронный ресурс]. URL: <https://habr.com/ru/post/140930/> (дата обращения: 22.05.2022).
20. Миллионы переведенных слов – как проходила локализация The Elder Scrolls Online [Электронный ресурс]. URL: <https://shazoo.ru/2020/08/24/98535/milliony-perevedennyh-slov-kak-prohodila-lokalizaciya-the-elder-scrolls-online> (дата обращения: 22.05.2022).
21. Мультитран [Электронный ресурс]. URL: <https://www.multitrans.com> (дата обращения: 22.05.2022).
22. Некрасова Е. Д. К вопросу о восприятии полимодальных текстов // Вестник Томского государственного университета. 2014. № 378. С. 45–48. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-voSPIriatii-polimodalnyh-tekstov/viewer> (дата обращения: 27.02.2023).
23. Никонова Е. В. Функции языковой составляющей в компьютерной игре // Вестник МГЛУ. Гуманитарные науки. 2019. № 6 (822). С. 146–157. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/funktsii-yazykovoy-sostavlyayushey-v-kompyuternoy-igre/viewer> (дата обращения: 27.02.2023).
24. Особенности локализации игр различных жанров [Электронный ресурс]. URL: <https://allcorrectgames.ru/insights/osobennosti-lokalizatsii-igr-razlichnyh-zhanrov/> (дата обращения: 22.05.2022).
25. Полимодальность [Электронный ресурс]. URL: <http://scodis.ru/студентам/глоссарий/полимодальность/> (дата обращения: 27.02.2023).
26. Потапова О. С. Компьютерная игра в пространстве культуры //

Вестник ННГУ. 2010. № 4. С. 349–353.

27. Трубников А. М. Методика оценки полимодального текста через призму ценностей // Стратегии интернационализации в иноязычном образовании : материалы и доклады междунар. конференции. Самара : Издательство Самарского университета, 2017. С. 252–257.

28. Услуги локализации игр для разработчиков и издателей [Электронный ресурс]. URL: <https://alconost.com/ru/localization/games> (дата обращения: 22.05.2022).

29. Услуги перевода компьютерных игр [Электронный ресурс]. URL: <https://linguacontact.com/lokalizaciya-igr/> (дата обращения: 22.05.2022).

30. Уточкин В. Особенности локализации игр на иностранные рынки [Электронный ресурс] // Хабр. URL: <https://habr.com/ru/post/324496/> (дата обращения: 22.05.2022).

31. Форум разработчиков : игровой интерфейс – Игромания [Электронный ресурс]. URL: https://www.igromania.ru/article/13223/Forum_razrabotchikov_igrovoy_interfeys.html#:~:text=В%20самом%20широком%20смысле%20игровой,что%20же%20происхо (дата обращения: 27.02.2023).

32. Швейцер А. Д. Теория перевода : статус, проблемы, аспекты. М. : Наука, 1988. 215 с.

33. Якунина В. Г., Шевченко Е. В. Лингвоиндустрия : локализация и перевод // Наука без границ. 2017. № 6 (11). С. 16–20. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvoindustriya-lokalizatsiya-i-perevod> (дата обращения: 29.05.2023). Bernal-Merino M. Á. On the Translation of Video Games [Электронный ресурс] // JoSTrans. 2006. № 6. URL: https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php (дата обращения: 22.05.2022).

34. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (дата обращения: 22.05.2022).

35. CAPCOM : RESIDENT EVIL 7 biohazard [Электронный ресурс]. URL: <https://www.residentevil7.com/> (дата обращения: 28.02.2023).

36. Localization vs Translation : The Difference Explained [Электронный ресурс] // Phrase. URL: <https://phrase.com/blog/posts/localization-isnt-just-about-translation/> (дата обращения: 29.05.2023).

37. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation : Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation // JoSTrans. 2006. № 6. P. 10–21.

38. Rueso русификатор The Elder Scrolls Online Teso [Электронный ресурс]. URL: <https://igr-rai.ru/gajdy-po-igram/rueso-rusifikator-the-elder-scrolls-online-teso.html#i-4> (дата обращения: 22.05.2022).

39. RuESO – дополнительные функции для локализации TES Online [Электронный ресурс]. URL: <https://elderscrolls.net/tes-online/rueso/> (дата обращения: 22.05.2022).

40. The Elder Scrolls Online [Электронный ресурс]. URL: <https://www.elderscrollsonline.com/en-us/home> (дата обращения: 22.05.2022).

41. Translation and localization : what's the difference? [Электронный ресурс] // Lokalise. URL: <https://lokalise.com/blog/translation-and-localization-difference/> (дата обращения: 29.05.2023).

42. Translation vs Localization : How is Translation Different From Localization? [Электронный ресурс] // Smartling. URL: <https://www.smartling.com/resources/101/how-is-translation-different-from-localization/> (дата обращения: 29.05.2023).

43. Translation vs Localization : The Important Differences [Электронный ресурс] // TERRA TRANSLATIONS. URL: <https://terratranslations.com/2020/06/02/translation-vs-localization-the-important-differences/> (дата обращения: 29.05.2023).

44. What's The Difference Between Localization & Translation? [Электронный ресурс] // CLEAR WORDS TRANSLATIONS. URL: <http://clearwordstranslations.com/language/en/difference-localization-translation/> (дата обращения: 29.05.2023).

Приложение А
Диалоги и реплики игры **The Elder Scrolls Online**

Таблица А.1 – Диалоги и реплики игры The Elder Scrolls Online

Диалоги и реплики			
Персонаж	Английский	Русский	Способы перевода
Реплики			

Lyris Titanborn	Whoa there! Are you alright?	Эй, там! Ты в порядке? Я Лирис.	Прямой перевод: подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>The name's Lyris – я Лирис</i>).
	The name's Lyris.		Лексические трансформации: транскрипция (<i>Lyris – Лирус</i>).
	Dead. Must have been the runt of the litter.	Мертв. Видать, этот был самый чахлый.	Прямой перевод: подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>the runt of the litter – этот был самый чахлый</i>), (<i>must have – видать</i>). Грамматические трансформации: замена части речи (<i>the – этот</i>), артикуль на местоимение.

Продолжение Приложения А
Продолжение таблицы А.1

	Keep your weapon ready and stay sharp! This place is full of surprises.	Держи оружие наготове и не зевай. Здесь полно сюрпризов.	Прямой перевод: подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>stay sharp – не зевай</i>), генерализация (<i>this place – здесь</i>). Грамматические трансформации: опущение глагола <i>is</i> .
	Keep moving! There is more daedra on the way!	Шевелись! Впереди нас ждут еще даэдра!	Прямой перевод: подбор эквивалента. Лексические трансформации: транслитерация (<i>daedra – даэдра</i>). Семантические трансформации: модуляция (<i>keep moving – шевелись</i>), (<i>on the way – впереди</i>). Грамматические трансформации: опущение грамматической конструкции <i>there is</i> , добавление «нас ждут».
	Let's get out of it, my friend.	Давай выбираться отсюда, подруга.	Прямой перевод: подбор эквивалента. Грамматические трансформации: опущение местоимения <i>my</i> . Семантические трансформации: модуляция (<i>get out – выбираться</i>), конкретизация (<i>friend – подруга</i>).
	The Prophet!	Пророк!	Прямой перевод: подбор эквивалента. Грамматические трансформации: опущение артикля <i>the</i> .

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Prophet	Greetings, Vestige. Like you, I am a prisoner in this place.	Приветствую тебя, Отголосок. Я, как и ты, узник этого места.	Прямой перевод: подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>Vestige – Отголосок</i>). Грамматические трансформации: опущение артикля <i>a</i> и предлога <i>in</i> ; перестановка сравнительной конструкции <i>like you</i> после подлежащего «Я, как и ты».
	You must rescue me. And I, in turn, must rescue you.	Ты должна спасти меня. А я, в свою очередь, должен спасти тебя.	Прямой перевод: подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>and – a</i>). Грамматические трансформации: конкретизация (<i>must – должна</i>).
Lyriss Titanborn	Hold a moment. Come here, we need to talk.	Подожди. Нам надо поговорить.	Прямой перевод: подбор эквивалента. Грамматические трансформации: опущение существительного <i>moment</i> , артикля <i>a</i> и словосочетания <i>come here</i> .

Продолжение Приложения А
Продолжение таблицы А.1

Диалог			
Lyris Titanborn	<p>The Prophet!</p> <p>He's prisoner here, too. It was very dangerous for him to speak to you, even for a moment. He must think you can help me.</p>	<p>Пророк!</p> <p>Он тоже узник этой тюрьмы. Он поверг себя огромной опасности, заговорив с тобой, пусть и всего на минуту. Должно быть, он думает, что ты сможешь мне помочь.</p>	<p>Прямой перевод: подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (moment – минуты). Грамматические трансформации: опущение артиклей <i>a, the</i>, глагола <i>is</i>. Замена частей речи: наречия <i>here</i> на местоимение <i>этой</i>, наречия <i>very</i> на прилагательное <i>огромной</i>. Замена члена предложения <i>It was very dangerous for him</i> – <i>Он поверг себя огромной опасности</i>. Замена типа предложения: сложное на сложноподчиненное <i>He must think you can help me</i> – <i>Должно быть, он думает, что ты сможешь мне помочь</i>.</p>
Игрок	<p>Help you do what? \ Goodbye</p>	<p>Помочь? В чем? \ Уйти</p>	<p>Прямой перевод: подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>do what</i> – в чем). Грамматические трансформации: Членение предложения, опущение местоимения <i>you</i>, замена частей речи: существительное <i>goodbye</i> на глагол <i>уйти</i>.</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

<p>Lyris Titanborn</p>	<p>Break him out, of course! Believe me, I can use all the help I can get.</p> <p>That blind old man is the only person alive who can help us get back home. Tamriel's a long way from here.</p>	<p>В том, чтобы вытащить его отсюда, разумеется! Поверь, помощь мне просто необходима.</p> <p>Этот слепой старец – единственный, кто может нам помочь вернуться домой. Тамриэль очень далеко отсюда.</p>	<p>Прямой перевод: подбор эквивалента. Лексические трансформации: транслитерация (<i>Tamriel – Тамриэль</i>). Семантические трансформации: модуляция (<i>I can use all the help I can get – помощь мне просто необходима</i>), (<i>long way – очень далеко</i>), генерализация (<i>only person alive – единственный</i>). Грамматические трансформации: добавление «<i>В том, чтобы...</i>», чтобы сохранить логику диалога, замена типа предложения на сложноподчиненное, опущение местоимения <i>me</i>, глагола <i>is</i>, артиклей <i>the, a</i>.</p>
<p>Игрок</p>	<p>Where do we go from here? \ Goodbye</p>	<p>Что будем делать дальше? \ Уйти</p>	<p>Семантические трансформации: модуляция</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Lyris Titanborn	These tunnels will eventually take us to the Towers of Eyes. That's where we'll find the Sentinels.	Эти туннели выведут нас к Башням Глаз. А там мы найдем часовых.	Прямой перевод: подбор эквивалента: имя собственное стало нарицательным (<i>Sentinels</i> – часовые). Лексические трансформации: Калькирование (<i>Towers of Eyes</i> – Башням Глаз). Семантические трансформации: конкретизация (<i>take</i> – выведут). Грамматические трансформации: опущение вспомогательного глагола <i>will</i> , наречия <i>eventually</i> , артиклей <i>the</i> , замена частей речи: местоимения <i>that</i> на союз <i>a</i> .
Игрок	What are these Sentinels? \ Goodbye	Что еще за часовые? \ Уйти	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция. Грамматические трансформации: опущение глагола <i>are</i> .

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

<p>Lyris Titanborn</p>	<p>Magical constructs created by Molag Bal to guide his vision in Coldharbour.</p> <p>The Sentinels are connected. If we destroy one, the others will be blinded. With any luck, that will buy us the time we need to free the Prophet.</p>	<p>Магические устройства, которые Молаг Бал создал, чтобы наблюдать за Хладной Гаванью.</p> <p>Часовые связаны между собой. Если уничтожим одного из них, остальные ослепнут. Если повезет, это даст нам время освободить Пророка.</p>	<p>Подбор эквивалента: имя собственное (<i>Prophet – Пророк</i>). Лексические трансформации: транслитерация (<i>Molag Bal – Молаг Бал</i>), калькирование (<i>Coldharbour – Хладная Гавань</i>). Семантические трансформации: конкретизация (<i>constructs – устройства</i>), модуляция (<i>with any luck – если повезет</i>). Грамматические трансформации: опущение артикля <i>the</i>, глагола <i>are</i>, вспомогательного глагола <i>will</i> и грамматической основы <i>we need</i>. Замена типа предложения «<i>Magical constructs created by Molag Bal to guide his vision in Coldharbour</i>» на сложноподчиненное, добавление «<i>между собой</i>», «<i>из них</i>».</p>
<p>Игрок</p>	<p>How can we destroy it? \ Goodbye</p>	<p>А как его уничтожить? \ Уйти</p>	<p>Подбор эквивалента.</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Lyris Titanborn	<p>I've no idea. Brute force? We'll find a way. We have to.</p> <p>Be ready for anything. I doubt Molag Bal left the Sentinels unguarded.</p>	<p>Понятия не имею. Может, разбить на мелкие кусочки? Но мы что-нибудь придумаем. Обязательно.</p> <p>Будь готова ко всему. Вряд ли Молаг Бал оставил часовых без охраны.</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>We'll find a way. We have to</i>) <i>Но мы что-нибудь придумаем. Обязательно</i>, (<i>I doubt – вряд ли</i>), описательный перевод (<i>Brute force – Может, разбить на мелкие кусочки?</i>). Грамматические трансформации: опущение подлежащего I.</p>
Игрок	<p>I have so many questions. \ Goodbye</p>	<p>У меня так много вопросов. \ Уйти</p>	<p>Подбор эквивалента.</p>
Lyris Titanborn	<p>I'm sure you do. And I'll answer them as best I can.</p>	<p>Еще бы. Я постараюсь тебе ответить.</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>I'm sure you do – еще бы</i>). Грамматические трансформации: опущение <i>as best I can</i> и <i>and</i>.</p>
Игрок	<p>Who is this Prophet?</p>	<p>Кто такой этот пророк?</p>	<p>Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: опущение глагола <i>is</i>.</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

<p>Lyris Titanborn</p>	<p>He's a strange one, no doubt about it, but he's the wisest man I've ever met.</p> <p>He sees things. The past, the future.</p>	<p>Он, конечно, со странностями, но человека мудрее него я не встречала.</p> <p>У него бывают видения. О настоящем, о будущем.</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>no doubt – конечно</i>), конкретизация (<i>he sees things – у него бывают видения</i>). Грамматические трансформации: опущение артиклей и глагола <i>is</i>.</p>
<p>Игрок</p>	<p>What is this place? Where am I?</p>	<p>Где я? Что это за место?</p>	<p>Подбор эквивалента. Перестановка предложней местами.</p>
<p>Lyris Titanborn</p>	<p>You're obviously not in Tamriel anymore. Think of the most miserable, depressing place you've ever been in your life. That's paradise compared to Coldharbour.</p> <p>And to top it well...there's no easy way to say it. You're dead.</p>	<p>Ты больше не в Тамриэле, это точно. Вспомним самое унылое, самое гнетущее место из тех, где тебе довелось побывать. Так вот, по сравнению с Хладной Гаванью то место – настоящий рай.</p> <p>А в довершении ко всему...даже не знаю, как тебе сказать...В общем, ты мертва.</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>think – вспомним</i>), генерализация (<i>you've ever been in your life – где тебе довелось побывать</i>), (<i>and to top it well – а в довершении ко всему</i>), (<i>there's no easy way to say it – даже не знаю, как тебе сказать</i>). Грамматические трансформации: добавление «<i>Так вот...</i>», «<i>В общем...</i>», опущение глагола <i>is</i> и артиклей.</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Игрок	Then how are we having this conversation? \ Goodbye	Как же мы тогда с тобой разговариваем?	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция
Lyris Titanborn	I don't know. Once we rescue the Prophet, he can tell you about the Gods and the ways of Oblivion. I don't understand any of it, myself.	Не знаю. Когда мы спасем Пророка, он расскажет тебе о богах и о том, как все устроено в Обливионе. А я, если честно, ничего в этом не смыслю.	Подбор эквивалента. Лексические трансформации: транслитерация (<i>Oblivion – Обливион</i>). Семантические трансформации: модуляция (<i>the ways of Oblivion – как все устроено в Обливионе</i>). Грамматические трансформации: опущение подлежащего <i>I</i> , добавление « <i>если честно</i> », изменен порядок слов в последнем предложении.
Игрок	If I'm dead who killed me?	Если я мертва, кто меня убил?	Подбор эквивалента.

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

<p>Lyris Titanborn</p>	<p>A man name Minnimarco. His Worm Cult is doing some kind of ritual back in Tamriel. They sacrificed you, and everyone in this prison, to the Daedric Prince Molag Bal.</p> <p>After you died, whatever was left showed up here. They call you the Soul Shrivен.</p>	<p>Некто по имени Миннимарко. Его культ Червя совершает некое подобие ритуала в Тамриэле. Они принесли в жертву тебя и всех, кто находится в этой тюрьме, князю даэдра Молагу Балу.</p> <p>После твоей смерти, что от тебя осталось, оказалось здесь. Они называют тебя душелишенной.</p>	<p>Прямой перевод: подбор эквивалента. Лексические трансформации: транслитерация (<i>Minnimarco – Миннимарко</i>), калькирование (<i>Worm Cult – культ Червя</i>). Семантические трансформации: конкретизация (<i>whatever was left – что от тебя осталось</i>). Грамматические трансформации: добавление «находится».</p>
<p>Игрок</p>	<p>What does it mean?</p>	<p>Что это значит?</p>	<p>Подбор эквивалента.</p>
<p>Lyris Titanborn</p>	<p>It means you're a slave and you'll spend the rest of eternity here in Coldharbour, working under the lash of the Daedra. Unless of course, you come with me.</p>	<p>Это значит, что теперь ты рабыня и что ты навсегда останешься здесь, в Хладной Гавани, трудиться под плетью даэдра. Если, конечно, не решишь пойти со мной.</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>you'll spend the rest of eternity here – ты навсегда останешься здесь</i>). Грамматические трансформации: опущение вспомогательного глагола <i>will</i>.</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Игрок	Are you dead, too?	Ты тоже мертва?	Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: предложение стало односоставным, потому что опустили глагол.
Lyris Titanborn	No, I wasn't sacrificed. The Prophet and I were brought here...conventionally, if that makes any sense. But we're prisoners here, same as you.	Нет, меня не приносили в жертву. Мы с Пророком попали сюда...обычным способом, если можно так выразиться. Но мы здесь такие же заключенные, как и ты.	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>if that makes any sense – если так можно выразиться</i>). Грамматические трансформации: опущение артиклей и глагола <i>are</i> .
Реплики			
Lyris Titanborn	We should keep moving.	Надо двигаться дальше.	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция. Грамматические трансформации: предложение стало односоставным.
	Well played, friend! I swear on the beard of Arcueus, you are good in a fight!	Неплохо, подруга! Клянусь бородой Аркея, драться ты умеешь!	Подбор эквивалента. Лексические трансформации: транскрипция (<i>Arcueus – Аркей</i>). Семантические трансформации: модуляция (<i>you are good in a fight – драться ты умеешь</i>), конкретизация (<i>friend – подруга</i>). Грамматические трансформации: опущение глагола <i>are</i> .

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Prophet	The God of Brutality knows of your escape. Hurry!	Бог жестокости уже знает о вашем побеге. Торопитесь!	Подбор эквивалента.
Lyris Titanborn	The God of Schemes can see every part of Coldharbour. We need to distract him.	Бог Вероломства может заглянуть в любой уголок Хладной Гавани. Нам надо его отвлечь.	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: конкретизация (<i>can see – может заглянуть</i>). Грамматические трансформации: опущение артиклей.
	Try to be inconspicuous. We just got free of this place. The last thing we need is to get recaptured.	Постарайся не привлекать к себе внимания. Мы только что оттуда выбрались. Не хватало только, чтобы нас снова поймали.	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>inconspicuous – не привлекать к себе внимания</i>), (<i>the last thing we need is – не хватало только, чтобы</i>), синонимичный перевод (<i>of this place – оттуда</i>). Грамматические трансформации: последнее предложение стало сложноподчиненным после перевода.
	I will keep to watch.	Я постою на страже.	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция.
	Quickly! While he is blinded, we must get to the Prophet's cell.	Быстрее! Надо добраться до камеры Пророка, пока Страж ничего не видит!	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>he is blinded – ничего не видит</i>). Грамматические трансформации: части второго предложения переставлены местами, чтобы соблюсти тему и рему, опущение артикля.

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Molag Bal	Fool! You will never escape my realm.	Смертное ничтожество! Тебе никогда не выбраться из моего царства!	Семантические трансформации: модуляция (<i>fool – смертное ничтожество</i>). Грамматические трансформации: опущение вспомогательного глагола <i>will</i> , добавление «смертный» для большей эмоциональности.
Lyris Titanborn	Herma-Mora's wagging tongue! The door's warded. We'll never get in this way.	Язык Херма-Моры! Дверь запечатана. Через нее мы внутрь не попадем.	Подбор эквивалента. Лексические трансформации: транслитерация (<i>Herma-Mora – Херма-Мора</i>). Семантические трансформации: модуляция (<i>we'll never get in this way – через нее мы внутрь не попадем</i>). Грамматические трансформации: опущение <i>wagging</i> , опущение глагола <i>is</i> , вспомогательного глагола <i>will</i> .
Диалог			
Lyris Titanborn	Damn it! Destroying the Sentinel must have triggered these wards. We'll need to find another way in. Hmm... Maybe Cadwell can help us.	Проклятье! Должно быть, после уничтожения Часового сработали защитные чары. Нам придется найти другой путь. Хм... Может быть, Кэдвелл сумеет нам помочь.	Подбор эквивалента. Лексические трансформации: транскрипция (<i>Cadwell – Кэдвелл</i>). Грамматические трансформации: опущение вспомогательного глагола <i>will</i> , предлога <i>in</i> , артиклей.
Игрок	Who's Cadwell?	Кто такой Кэдвелл?	Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: предложение стало односоставным, потому что опустили глагол, добавили «такой».

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Lyris Titanborn	Cadwell is the oldest of the Soul Shriven. After years of torment, Soul Shriven usually go insane and turn feral, but not Cadwell. He was already insane before he left Tamriel. Mad as a box of frogs, but completely harmless. You'll see.	Кэдвелл – самый старый душелишенный. После многих лет мучений душелишенные обычно сходят с ума и дичают, но не Кэдвелл. Он был сумасшедшим еще до того, как покинул Тамриэль. Безумный, как болото с лягушками, но совершенно безвредный. Ты сама все увидишь.	Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: опущение глагола <i>is</i> , вспомогательного глагола <i>will</i> .
Игрок	How can a madman possibly help us?	Чем нам сможет помочь безумец?	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция
Lyris Titanborn	Cadwell sees things as he wishes them to be. To him, Coldharbour is a wondrous place. It's his home. And he knows it like the back of his hand. He's usually down by the river. Let's go find him.	Кэдвелл видит вещи такими, какими хотел бы их видеть. Для него Хладная Гавань – чудесное место. Это его дом. И он знает ее как свои пять пальцев. Он частенько бывает у реки. Пойдем поищем его.	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>he's usually down by the river – он частенько бывает у реки</i>). Грамматические трансформации: опущение глагола <i>is</i> и артиклей.
Диалог			
Cadwell	Hello! What's this? Out for a stroll, then? Lovely day for it.	Привет! Что это у нас тут? Прогуляться решила? Оно и верно, денек сегодня чудесный.	Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: добавление (<i>What's this? – Что это у нас тут?</i>), «Оно и верно». Опущение артиклей.
Игрок	You must be Cadwell.	Ты должно быть Кэдвелл.	Подбор эквивалента.

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Cadwell	<p>Sir Cadwell, yes indeed. A pleasure!</p> <p>And fair Lyris! Good to see you, m'dear! How are you, then?</p>	<p>Сэр, Кэдвелл. Да, это я. Приятно познакомиться!</p> <p>И прекрасная Лирис здесь! Рад тебя видеть, дорогая! Как поживаешь?</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: конкретизация (<i>a pleasure – приятно познакомиться</i>). Грамматические трансформации: членение предложения <i>Sir Cadwell, yes indeed</i>.</p>
Игрок	<p>We're trying to get inside the Prophet's Cell. The door is sealed.</p>	<p>Мы пытаемся попасть в камеру Пророка, но дверь запечатана.</p>	<p>Подбор эквивалента. Лексические трансформации: Семантические трансформации: конкретизация (<i>to get – попасть</i>). Грамматические трансформации: опущение глагола <i>are</i> и <i>is</i>, слова <i>inside</i>.</p>
Cadwell	<p>Oh dear, oh dear. Well, that is inconvenient, isn't it?</p> <p>Tell you what – I happen to know another way in! Much more of a scenic route. Rather a fun little jaunt, actually. Full of traps, and corpses, and nasty beasties filling up the bits in between.</p>	<p>Ой-ой-ой. Да, и впрямь неудобно.</p> <p>Знаешь что? Так уж получилось, что я знаю другой путь! Гораздо живописнее того. Легкая и приятная прогулка. Ну, если не считать ловушек, трупов и всяких противных тварей.</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>oh dear, oh dear – ой-ой-ой</i>), (<i>tell you what – знаешь что</i>). Грамматические трансформации: замена типа предложения: вопросительное на утвердительное, простое на сложное. Членение предложения. Добавление «ну, если не считать». Опущены артикли.</p>
Игрок	<p>How do we get through all of that?</p>	<p>Как же нам пройти через все это?</p>	<p>Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: опущение вспомогательного глагола <i>do</i>.</p>

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Cadwell	<p>Rather cautiously, I expect.</p> <p>Watch your step, hold your nose, and do mind the traps. There'll like as not be a fair dose of running and skull-basing as well.</p>	<p>Соблюдая осторожность, полагаю.</p> <p>Смотрите под ноги, зажимайте носы и помните о ловушках. Впрочем, от души побегать и проломить парочку черепов вам, скорее всего, все равно придется.</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>a fair dose of running and skull-basing – от души побегать и проломить парочку черепов</i>). Грамматические трансформации: опущение подлежащего в первом предложении, опущение артиклей и вспомогательных глаголов.</p>
Игрок	Where's the entrance?	Где находится вход?	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: конкретизация (<i>is – находится</i>).</p>
Cadwell	<p>Follow the river. You'll find the door to the Undercroft at the water's end. Once you're inside, stick to the light and you'll find a ladder that will take you right up to the Prophet, straightway.</p> <p>Do give him my best!</p>	<p>Идите вдоль реки. Возле устья вы найдете дверь в крипту. Когда окажетесь внутри, идите на свет, и найдете лестницу, которая приведет вас прямо к пророку.</p> <p>Передавай ему от меня привет!</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>follow the river – идите вдоль реки</i>), (<i>at the water's end – возле устья</i>), (<i>do give him my best – передавай ему от меня привет</i>). Грамматические трансформации: опущение вспомогательных глаголов и артиклей, глагола <i>are</i> перестановка частей предложения</p>
Игрок	Thanks.	Спасибо.	Подбор эквивалента.

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Cadwell	Best of luck. Do check in new and again, won't you?	Желаю удачи. Не забывайте меня, заглядывайте, ладно?	Семантические трансформации: модуляция Грамматические трансформации: опущение вспомогательных глаголов
Игрок	Tell me about yourself, Sir Cadwell.	Расскажи мне о себе, сэр Кэдвелл.	Подбор эквивалента.
Cadwell	Well, there's not much to tell, is there? It's the same old pish-tosh. Gallant knight, epic quests, rescued maidens. I came to this land when my head was quite unceremoniously separated from my body. Bad luck that, but you make the best of things.	Да тут-то рассказывать почти не о чем. Обычная старая история. Отважный рыцарь, невероятные приключения, спасенные девы. В этих краях я оказался после того, как мою голову весьма бесцеремонно отделили от тела. Не повезло, что и говорить, но я не унываю.	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>well, there's not much to tell, is there – да тут-то рассказывать почти не о чем</i>), (<i>it's the same old pish-tosh – обычная старая история</i>), (<i>I came to this land – в этих краях я оказался</i>), (<i>but you make the best of things – но я не унываю</i>). Грамматические трансформации: замена типа предложения: вопросительное поменялось на утвердительное.
Игрок	How do you know Lyris?	Откуда ты знаешь Лирис?	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Cadwell	Ah, Lyris. Girl's as mad as Sheogorath's jammies. Heart's in the right place, I suppose. Says she's got to rescue the Prophet to save us all from eternal torment. How an old blind man could do that is quite beyond me!	Ах, Лирис. Девушка, которая безумна, как пижама Шеогората. Думаю сердце у нее на месте. Она говорит, что ей нужно спасти Пророка, который избавит нас всех от вечных страданий. Правда, я не понимаю, как слепому старику это может быть под силу.	Прямой перевод: подбор эквивалента. Лексические трансформации: Семантические трансформации: модуляция (<i>could do – может быть под силу</i>). Грамматические трансформации: опущение артиклей и вспомогательных глаголов, глагола <i>is</i> , слова <i>right</i> , части сложного предложения <i>I suppose</i> . Замена типа предложения на сложноподчиненное
Игрок	What do you know about Prophet?	Что тебе известно о Пророке?	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция Грамматические трансформации: опущение вспомогательных глаголов
Cadwell	An imperial gentleman. Apparently, he was once a powerful mage, but the years haven't been kind. Lyris says he knows of a path back to Tamriel. I rather think that if one existed, I'd have found it by now.	Имперский аристократ. Когда-то был могущественным магом, но годы его не пощадили. Лирис говорит, он знает, как попасть обратно в Тамриэль. А по-моему, если бы способ был, я бы его нашел.	Подбор эквивалента. Лексические трансформации: конкретизация (<i>gentleman – аристократ</i>), модуляция (<i>the years haven't been kind – годы его не пощадили</i>), (<i>a path back – попасть обратно</i>). Семантические трансформации: Грамматические трансформации: опущение артиклей и вспомогательных глаголов.

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

Игрок	You don't think there's a way to get home?	Значит, ты думаешь, что вернуться отсюда домой невозможно?	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: антонимичный перевод (<i>don't think – думаешь</i>). Модуляция Грамматические трансформации: опущение артиклей и вспомогательных глаголов. Добавление «значит».
Cadwell	I hadn't actually given it much thought. Anything's possible, I suppose. Truth is, I've been here so long, this place feels like home. But a good uprising now and again is a pleasant diversion, so where's the harm, eh?	Вообще-то я об этом не думал. Но, полагаю, на свет нет ничего невозможного. По правде говоря, я прожил здесь так долго, что это место кажется мне домом. Но время от времени можно и побунтовать для разнообразия, правда?	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: антонимичный перевод (<i>anything's possible – нет ничего невозможного</i>). Грамматические трансформации: части предложения переставлены, опущение артиклей и вспомогательных глаголов.
Реплики			
Lyris Titanborn	Cadwell seems to think this undercroft is a delightful place. It probably means it's death trap. You better be careful.	Кэдвелл, похоже, считает эту крипту милым местечком. Скорее всего, это значит, что нас ждет смертельная ловушка. Лучше быть поосторожнее.	Подбор эквивалента. Лексические трансформации: Семантические трансформации: Грамматические трансформации: опущение глагола <i>is</i> . Замена типа предложения <i>Cadwell seems to think this undercroft is a delightful place</i> на простое. Слова с эмоционально-оценочной коннотацией (<i>place – местечко</i>). Замена сложного предложения <i>It probably means it's death trap</i> на сложноподчиненное. Опущение подлежащего <i>you</i> в последнем предложении.

Продолжение Приложения А

Продолжение таблицы А.1

	<p>The Prophet's cage should be just ahead. Quickly now! We haven't much time.</p>	<p>Скорее всего, клетка Пророка где-то поблизости. Идем скорее! У нас мало времени.</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>quickly now – идем скорее</i>), (<i>we – у нас</i>), синонимичный перевод (<i>haven't much – мало</i>). Грамматические трансформации: опущение артиклей и вспомогательных глаголов. Добавление «скорее всего».</p>
	<p>All right. The good news is, we made it here in one piece and the Prophet looks unharmed.</p>	<p>Что ж. Хорошие новости: мы на месте, и Пророк, кажется, цел и невредим.</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: антонимичный перевод (<i>looks unharmed – цел и невредим</i>). Грамматические трансформации: опущение артиклей, глагола <i>is</i> и части фразы <i>in one piece</i>, чтобы избежать повтора.</p>
	<p>Now the bad news. It's going to be up to you to keep him safe and get him back to Tamriel. I'm not going with you.</p>	<p>А вот и плохие новости. Защитить его и вернуть в Тамриэль – твоя задача. Я с вами не пойду.</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>it's going to be up to – твоя задача</i>). Грамматические трансформации: опущение артиклей, добавление «А вот». Перестановка членов предложения</p>

Приложение Б
Текст журнала заданий игры The Elder Scrolls Online

Таблица Б.1 – Текст журнала заданий игры The Elder Scrolls Online

Текст журнала заданий		
Русский	Английский	Способы перевода
I died, but that was only the beginning... I awoke in Oblivion. My body is intact, but my soul has been torn from my body. I must find a way out of this nightmare place to reclaim what was lost to me, or I will be damned for all eternity.	Я умер, но это было только начало... Я очнулся в Обливионе. Моё тело не пострадало, но душа отделена от него. Я должен найти выход из этого кошмарного места, чтобы вернуть утраченную душу, иначе я буду проклят на веки вечные.	Подбор эквивалентов. Грамматические трансформации: частей речи (<i>what – душа</i>), (<i>was lost – утраченный</i>). Семантические трансформации: генерализация (<i>soul has been torn from my body – душа отделена от него</i>). Лексические трансформации: транслитерация (<i>Oblivion – Обливион</i>). Опускание вспомогательных глаголов и артиклей.
I awoke in some kind of prison cell. I should try to find a way out. Objective: Find a Way to Escape Coldharbour	Я проснулся в чём-то вроде тюремной камеры. Надо попробовать найти выход отсюда. Цель: найти способ сбежать из Хладной Гавани	Подбор эквивалентов. Грамматическая трансформация: опущение подлежащего (<i>I should try to – надо попробовать</i>). Лексические трансформации: калькирование (<i>Coldharbour – Хладная Гавань</i>), Хладная вместо Холодная для большей эмоциональности.
A woman named Lyris broke open my cell for me to escape. If I'm to survive I better arm myself. Objective: come to Lyris	Женщина по имени Лирис взломала дверь моей камеры, чтобы помочь мне сбежать. Если я хочу выжить, мне лучше вооружиться. Цель: подойти к Лирис	Подбор эквивалентов. Лексические трансформации: транскрипция (<i>Lyris – Лирис</i>). Семантические трансформации: модуляция (<i>arm myself – вооружиться</i>). Опускание артиклей.
Lyris seems to know her way around this prison. I should follow her. Objective: Follow Lyris	Лирис, кажется, хорошо ориентируется в этой тюрьме. Надо следовать за ней. Цель: следовать за Лирис	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>to know her way – ориентируется</i>). Грамматическая трансформация: опущение подлежащего (<i>I should try to – надо следовать</i>).

Продолжение Приложения Б

Продолжение таблицы Б.1

<p>We've been stopped by a prison guard—a Dremora. I need to defeat him to pass. Objective: Defeat the Prison Guard</p>	<p>Нас остановил тюремщик-дремора. Чтобы пройти дальше, нужно его одолеть. Цель: одолеть тюремного стражника</p>	<p>Подбор эквивалента. Лексические трансформации: транслитерация (<i>Dremora – дремора</i>). Грамматические трансформации: опущение подлежащего (<i>I need – нужно</i>). Опущение вспомогательных глаголов и артиклей.</p>
<p>With the guard defeated, Lyris and I can make our way out of this prison. Objective: Follow Lyris</p>	<p>Победив тюремщика, мы с Лирис можем выбраться из этой тюрьмы. Цель: следовать за Лирис</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>can make our way out – выбраться</i>). Грамматические трансформации: замена частей речи (<i>With the guard defeated – победив тюремщика</i>). Опущение артиклей.</p>
<p>Another Dremora guard stands in my way. I must defeat him, and any others who bar the path. Objective: Defeat the Prison Guards</p>	<p>Ещё один стражник-дремора встал у меня на пути. Мне нужно одолеть его и всех, кто попытается преградить нам дорогу. Цель: Одолеть тюремных стражников</p>	<p>Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: перестановка членов предложения, замена категории. Опущение артиклей.</p>
<p>We've defeated the guards, and now we can finally escape. I should let Lyris take the lead. Objective: Follow Lyris</p>	<p>Мы одолели стражников и теперь наконец можем сбежать. Пусть Лирис идёт впереди. Цель: Следовать за Лирис</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: модуляция (<i>now – теперь</i>). Грамматические трансформации: опущение вспомогательных глаголов и артиклей. Замена члена предложения.</p>
<p>A strange vision appeared to both of us, of a man calling himself "the Prophet." I should talk to Lyris about who this is. Objective: Talk to Lyris</p>	<p>Перед нами предстало странное видение – мужчина, назвавший себя Пророком. Надо поговорить с Лирис и узнать, кто это был. Цель: Поговорить с Лирис</p>	<p>Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: опущение артиклей. Замена категории. Добавление «и узнать».</p>

Продолжение Приложения Б

Продолжение таблицы Б.1

<p>Lyris is on her way to rescue the Prophet, and needs my help. I should follow her. Objective: Continue through the Bleeding Forge</p>	<p>Лирис собирается вызволить Пророка, и ей нужна моя помощь. Я должен следовать за ней. Цель: Продвигаться дальше в Кровоточащую кузницу</p>	<p>Подбор эквивалента. Лексические трансформации: калькирование (<i>Bleeding Forge – Кровоточащая кузница</i>). Семантические трансформации: модуляция (<i>Is on her way – собирается</i>). Грамматические трансформации: опущение артиклей. Добавление «<i>ей</i> нужна».</p>
<p>Another Dremora stands in our way, but this one looks much more formidable. We'll have to defeat him like the others. Objective: Defeat Vaekar the Forgemaster</p>	<p>Очередной дремора встал на нашем пути, но он выглядит гораздо более грозным. Мы должны одолеть его, как и других. Цель: Одолеть мастера-кузнеца Векара</p>	<p>Подбор эквивалента. Лексические трансформации: транскрипция (<i>Vaekar – Векар</i>). Семантические трансформации: конкретизация (<i>this one – он</i>). Грамматические трансформации: опущение вспомогательных глаголов и артиклей.</p>
<p>Lyris said the Coldharbour Sentinels are allowing Molag Bal to watch over the Wailing Prison directly. If we are to escape Coldharbour, we will need to blind him by destroying one of the Sentinels. Objective: Destroy a Coldharbour Sentinel</p>	<p>Лирис сказала, что Часовые Хладной Гавани позволяют Молагу Балу напрямую наблюдать за тюрьмой Стенаний. Если мы хотим сбежать из Хладной Гавани, нужно ослепить его, уничтожив одного из часовых. Цель: Уничтожить Часового Хладной Гавани</p>	<p>Подбор эквивалента. Лексические трансформации: транслитерация (<i>Molag Bal – Молаг Бал</i>), калькирование (<i>Wailing Prison – тюрьма Стенаний</i>), (<i>Coldharbour – Хладная гавань</i>). Грамматические трансформации: опущение вспомогательных глаголов и артиклей.</p>
<p>The sentinel is destroyed. We should make for the entrance to the Prophet's cell. Objective: Reach the Prophet's Cell</p>	<p>Часовой уничтожен. Надо идти ко входу в камеру Пророка. Цель: Добраться до камеры Пророка</p>	<p>Подбор эквивалента. Семантические трансформации: конкретизация (<i>make for – идти</i>). Грамматические трансформации: опущение артиклей, замена категорий.</p>
<p>The door to the Prophet's cell is sealed. I should see if Lyris has any idea on what we should do next. Objective: Talk to Lyris</p>	<p>Дверь в камеру Пророка запечатана. Нужно узнать у Лирис, нет ли у неё идей, что нам делать дальше. Цель: Поговорить с Лирис</p>	<p>Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: опущение артиклей, замена категорий.</p>

Продолжение Приложения Б

Продолжение таблицы Б.1

<p>Lyris knows someone named Cadwell who might know a different way into the Prophet's cell. We should find him and see what he knows. Objective: Talk to Cadwell</p>	<p>Лирис знакома с неким Кэдвеллом, который, возможно, знает другой путь в камеру Пророка. Надо найти его и выяснить, что ему известно. Цель: Поговорить с Кэдвеллом</p>	<p>Подбор эквивалента. Лексические трансформации: транскрипция (<i>Cadwell – Кэдвелл</i>). Грамматические трансформации: опущение артиклей, замена категорий.</p>
<p>Cadwell told us of another way into the Prophet's cell, but it's filled with traps and creatures. We should enter the Undercroft. Objective: Enter the Undercroft</p>	<p>Кэдвелл рассказал нам о другом пути в камеру Пророка, но там полно ловушек и монстров. Нам предстоит пройти через крипту. Цель: Войти в крипту</p>	<p>Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: опущение артиклей, замена категорий.</p>
<p>The Undercroft reeks of death. We should carefully make our way through and enter the Prophet's cell. Objective: Find the Prophet's Cell</p>	<p>Крипта источает смерть. Надо осторожно пробраться через неё и войти в камеру Пророка. Цель: Найти камеру Пророка</p>	<p>Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: опущение артиклей, замена категорий.</p>

Приложение В
Классовые и расовые описания из игры The Elder Scrolls Online

Таблица В.1 – Классовые и расовые описания из игры The Elder Scrolls Online

Классовые и расовые описания		
Английский	Русский	Способы перевода
<p>Khajiit</p> <p>The Aldmeri Dominion</p> <p>The racial skills of the felin Khajiit reflect their natural agility, giving them bonuses to stealth and melee combat.</p>	<p>Каджит</p> <p>Альдмерский Доминион</p> <p>Расовые таланты каджитов отражают их врожденную ловкость, предоставляя им бонусы к скрытности, восстановлению здоровья и урону оружием.</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексические трансформации: транскрипция (Khajiit – Каджит), транслитерация (Aldmeri Dominion – Альдмерский Доминион) с добавлением русского суффикса -ский.</p> <p>Семантические трансформации: опущение (felin Khajiit – каджитов), добавление (giving them bonuses to stealth and melee combat – к скрытности, восстановлению здоровья и урону оружием).</p> <p>Грамматические трансформации: опущение артиклей, синтаксическое уподобление.</p>
<p>Breton</p> <p>The Aldmeri Dominion</p> <p>The racial skills of the Bretons reflect their affinity with spellcraft and swordplay, giving them bonuses to magicka, spell resistance, light armor, and conjuration magic.</p>	<p>Бретонец</p> <p>Даггерфольский Ковенант</p> <p>Расовые таланты бретонцев отражают их склонность к колдовству, предоставляя им бонусы к запасу магии, навыку ношения легких доспехов и сопротивляемости заклинаниям.</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексические трансформации: транслитерация (Breton – Бретонец) с добавлением русского суффикса -ец.</p> <p>Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление.</p> <p>Семантические трансформации: опущение (affinity with spellcraft and swordplay – отражают их склонность к колдовству), опущение (conjuration magic).</p>

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.1

<p>Argonian</p> <p>The Aldmeri Dominion</p> <p>The racial skills of the Argonians reflect their people’s perilous swamp environment, giving them bonuses to healing, restoration, and poison resistance.</p>	<p>Аргонианин</p> <p>Эбонхартский Пакт</p> <p>Расовые таланты аргониан отражают опасную болотистую местность, в которой они живут, предоставляя им бонусы к исцелению, навыку использования посоха восстановления и сопротивляемости ядам.</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексические трансформации: транслитерация (Argonian – Аргонианин) с добавлением русского суффикса –ин.</p> <p>Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление, опущение артиклей.</p> <p>Семантические трансформации: опущение (their people’s perilous swamp environment – отражают опасную болотистую местность), конкретизация (restoration – навыку использования посоха восстановления).</p> <p>Лексико-грамматические трансформации: компенсация: (their people’s perilous swamp environment – опасную болотистую местность, в которой они живут).</p>
<p>Dragon knight</p> <p>These skillful masters-at-arms use the ancient akaviri martial arts tradition of battle-spirit, and wield fearsome magic that pounds, shatters and physically alters the world around them.</p>	<p>Рыцарь-дракон</p> <p>Эти превосходные мастера оружейного боя владеют древними акавирскими боевыми искусствами, основанными на силе духа, и имеют в своем арсенале грозные заклинания, позволяющие им изменять окружающую среду.</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексические трансформации: транслитерация (akaviri – акавирскими) с добавлением русского суффикса -им.</p> <p>Семантические трансформации: добавление (arts tradition of – боевыми искусствами, основанными на), (and wield fearsome magic – и имеют в своем арсенале грозные заклинания), опущения (shatters).</p> <p>Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление, опущение артиклей.</p>

Продолжение Приложения В

Продолжение таблицы В.1

<p>Nightblade</p> <p>Nightblades are adventurers and opportunists with a gift for getting in and out of trouble. Relying variously on stealth, blades, and speed, Nightblades thrive on conflict and misfortune, trusting to their luck and cunning to survive.</p>	<p>Клинок ночи</p> <p>Клинки ночи – это приключенцы и оппортунисты, обладающие даром находить приключения на свои головы и умеющие выбираться из них в целостности и сохранности. Полагаясь на скрытность, острый клинок и скорость, Клинки ночи процветают среди конфликтов и различных горестей, веря в то, что их удача и смекалка не подведут.</p>	<p>Семантические трансформации: добавление (for getting in and out of trouble – находить приключения на свои головы и умеющие выбираться из них в целостности и сохранности), (blades – острый клинок), опущение (variously), модуляция (trusting to their luck and cunning to survive – веря в то, что их удача и смекалка не подведут).</p> <p>Грамматические трансформации: опущение глаголов и артиклей, грамматическая замена: (with a gift – обладающие даром), (blades – клинок), замена простого предложения сложным, синтаксическое уподобление.</p>
<p>Sorcerer</p> <p>Sorcerers can use conjuration and destruction spells to hurl lightning bolts and create shock fields, wield dark magic to snare and stun, and summon daedric combat followers from Oblivion to assist them.</p>	<p>Чародей</p> <p>Чародеи используют заклинания колдовства и разрушения, швыряя молнии и создавая электрические поля, орудуют темной магией, чтобы замедлять и оглушать противников, а также призывают из Обливиона даэдрических существ для помощи в бою.</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Грамматические трансформации: перестановка (conjuration and destruction spells – заклинания колдовства и разрушения), синтаксическое уподобление.</p> <p>Семантические трансформации: опущение (can), генерализация (lightning bolts – молнии), добавление (to snare and stun – чтобы замедлять и оглушать противников), (and summon – а также призывают).</p> <p>Лексические трансформации: транслитерация (Oblivion – Обливион).</p>

Приложение Г
Описания локаций из игры The Elder Scrolls Online

Таблица Г.1 – Описания локаций из игры The Elder Scrolls Online

Описания локаций		
Английский	Русский	Способы перевода
<p>THE WAILING PRISON Tamriel is gone. You are going someplace else, someplace far from the world you know. Someplace wrong.</p>	<p>ТЮРЬМА СТЕНАНИЙ Тамриэль остался позади. Вы удаляетесь от известного вам мира и направляетесь в какое-то иное, очень скверное место.</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление, объединение предложений, перестановка.</p>
<p>KHENARTHI'S ROOST This island off the south coast of Elsweyr is named after the Khajiiti goddess of weather and the sky, who is usually represented as a great hawk. She finds many worshipers among the cat-folk's sailors and farmers, especially those who grow moon-sugar cane.</p>	<p>ГНЕЗДО КЕНАРТИ Этот остров расположен возле южного побережья Эльсвейра. Его назвали в честь каджитской богини небес и погоды, обычно изображаемой в виде огромной соколицы. Кенарти почитают многие каджитские моряки и фермеры, особенно те, кто выращивают лунносахарный тростник.</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексические трансформации: транслитерация (Elsweyr – Эльсвейра), калькирование (moon-sugar cane – лунносахарный тростник).</p> <p>Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление, членение предложения, замена грамматической основы.</p>
<p>DEERWOOD VALE "Nords. They have such an innate fear of desolate and abandoned places like Deepwood Vale that the Ice Reach Coven has had little trouble hiding in plain sight. For that reason, they have already lost this war." - Matron Urgala</p>	<p>ЛЕСНАЯ ДОЛИНА «Норды. Их страх перед пустыми и заброшенными местами, вроде Лесной Долины, настолько силен, что ковен Ледяного Предела с комфортом расположился прямо у них под носом. Именно поэтому исход этой войны уже предрешен» - Матрона Ургала.</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексические трансформации: транслитерация (Matron Urgala – Матрона Ургала).</p> <p>Грамматические трансформации: замена члена грамматической основы (They have – Их страх ... силен), замена сложного предложения на простое. Небольшое преобразование (DEERWOOD VALE – ЛЕСНАЯ ДОЛИНА)</p>

Приложение Д
Описания предметов из игры The Elder Scrolls Online

Таблица Д.1 – Описания предметов из игры The Elder Scrolls Online

Описания предметов		
Английский	Русский	Способы перевода
<p>Style Material ADAMANTITE An ingredient for crafting in the altmer style</p>	<p>Материал стиля АДАМАНТИТ Компонент для создания предметов (стиль высоких эльфов)</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексические трансформации: транслитерация (ADAMANTIT – АДАМАНТИТ)</p> <p>Семантические трансформации: модуляция (the altmer style – стиль высоких эльфов)</p> <p>Грамматические трансформации: опущение артиклей, членение предложения, синтаксическое уподобление.</p>
<p>Known Recipe DRAWING: REDGARD COUNTER (FOR BARRELS) INGRIDIENTS Core wood (6), Antimonite (3), Star metal (5), Resin (9) TO CREATE Requires Metalwork lvl 1. Requires Carpentry lvl 4. You already know this recipe</p>	<p>Чертеж – изучено ЧЕРТЕЖ: РЕДГАРДСКАЯ СТОЙКА (ДЛЯ БОЧЕК) ИНГРИДИЕНТЫ Ядровая древесина (6), Антимонит (3), Звездный металл (5), Смола (9) СОЗДАНИЕ Требуется «Обработка металла» 1-го ур. Требуется «Столярное дело» 4-го ур. Вы уже знаете этот рецепт</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексические трансформации: транслитерация (REDGAARD – РЕДГАРДСКАЯ) с добавлением русского суффикса и окончания, (Antimonite – Антимонит).</p> <p>Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление.</p>
<p>Container SEALED URN This rusty urn clearly originated in Coldharbour. It has been tightly sealed. Your name is burned into the side.</p>	<p>Контейнер ЗАПЕЧАТАННАЯ УРНА Эта ржавая урна явно родом из Хладной Гавани. Она плотно запечатана. На боку выжжено ваше имя.</p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Грамматические трансформации: опущение глагола, замена (it – она), замена члена предложения (Your name is burned into the side – На боку выжжено ваше имя).</p>

Приложение Е
Текст диалога из игры Resident Evil 7

Таблица Е.1 – Текст диалога из игры Resident Evil 7

Текст диалога		
Английский	Русский	Способы перевода
<i>Pete: Boo! Where did you find this guy?</i>	<i>Пит: Бу! Где ты откопал этого парня?</i>	Подбор эквивалента, аналога. Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление.
<i>Andre: Give me a break, Pete.</i>	<i>Андрэ: Отвали, Пит.</i>	Подбор эквивалента, аналога. Лексические трансформации: транскрипция (<i>Pete – Пит</i>)
<i>Pete: Hey! I only work with professionals. Speaking of which, make sure the sound is right this time. I don't want a repeat of Amarillo.</i>	<i>Пит: Эй, я работаю только с профи. И, кстати, позаботься, чтобы в этот раз со звуком все было в порядке. А то будет, как тогда в Амарилло.</i>	Подбор эквивалента, аналога. Лексические трансформации: транслитерация (<i>Amarillo - Амарило</i>). Семантические трансформации: модуляция (<i>I don't want a repeat of Amarillo – А то будет, как тогда в Амарилло</i>) Грамматические трансформации: перестановка членов предложения, замена простого предложения на сложное.
<i>Andre: That was two fucking years ago.</i>	<i>Андрэ: Может, хватит? Два года уже прошло.</i>	Подбор эквивалента, аналога. Семантические трансформации: добавление (<i>Может, хватит?</i>), опущение (<i>fucking</i>). Грамматические трансформации: замена грамматической основы.
<i>Pete: I don't do ADR. This new guy? I'm not feeling it.</i>	<i>Пит: Вот еще. Новичок? Что-то он мне не нравится.</i>	Подбор эквивалента, аналога. Семантические трансформации: опущение (<i>I don't do ADR</i>), (<i>This</i>), модуляция (<i>I'm not feeling it – Что-то он мне не нравится</i>).
<i>Andre: Again?</i>	<i>Андрэ: Ты опять за свое?</i>	Подбор эквивалента, аналога.

Продолжение Приложения Е

Продолжение таблицы Е.1

<i>Pete: Just don't be surprised if we have to make a change. New plan. We do a walkthrough of the inside first, then we shoot the intro.</i>	<i>Пит: Просто не удивляйся, если опять придется искать замену. Новый план. Сначала осмотрим дом изнутри, а потом уже снимем вступление.</i>	Подбор эквивалента, аналога. Семантические трансформации: опущение (<i>we have to</i>), (<i>We</i>). Грамматические трансформации: замена части речи, синтаксическое уподобление.
<i>Andre: Just like we always do.</i>	<i>Андрэ: Ага. Как всегда.</i>	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: добавление (<i>Ага</i>), опущение (<i>we do</i>).
<i>Pete: Just try to say the show's name this time, OK?</i>	<i>Пит: Кстати, не забудь упомянуть название шоу, ладно?</i>	Подбор эквивалента, аналога. Семантические трансформации: добавление (<i>Кстати</i>), модуляция (<i>Just try to say the show's name – не забудь упомянуть название шоу</i>), опущение (<i>this time</i>).
<i>Andre: No problem. "Tonight on Sewer Gators, another worthless fucking shithole." Happy?</i>	<i>Андрэ: Без проблем. «Сегодня в «Ужасах канализаций» вас ждет очередная сраная развалюха». Доволен?</i>	Подбор эквивалента, аналога. Семантические трансформации: опущение (<i>worthless</i>). Грамматические трансформации: синтаксическая уподобляемость. Преобразование (<i>Sewer Gators – Ужасах канализаций</i>)
<i>Pete: Estatic.</i>	<i>Пит: Пляшу от счастья.</i>	Подбор аналога.
<i>Andre: A we rolling? Alright, let's go. Get outta the way.</i>	<i>Андрэ: Ну что, снимаем? Ладно, поехали. Отойди.</i>	Подбор эквивалента, аналога. Семантические трансформации: добавление (<i>Ну что</i>).
<i>Pete: It's locked.</i>	<i>Пит: Заперто.</i>	Подбор эквивалента. Грамматические трансформации.
<i>Andre: After you.</i>	<i>Андрэ: После вас.</i>	Подбор эквивалента. Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление.
<i>Pete: So, why are we in hell this time?</i>	<i>Пит: Так зачем мы в этот раз сунулись в ад?</i>	Подбор эквивалента, аналога. Грамматические трансформации: перестановка членов предложения.

Продолжение Приложения Е

Продолжение таблицы Е.1

<i>Andre: Do you ever prep?</i>	<i>Андрэ: Ты что, совсем не подготовился?</i>	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: добавление (<i>Ты что</i>).
<i>Pete: What's the prep? Shitty house. Spooky sounds. Ooh, is it haunted? Fuck me. I was an anchor, you know.</i>	<i>Пит: Зачем? Хреновый дом, жуткие звуки. О-о, тут призраки? Твою мать. Я, между прочим, был телеведущим.</i>	Подбор эквивалента, аналога. Семантические трансформации: модуляция (<i>What's the prep – зачем</i>), (<i>you know – между прочим</i>). Грамматические трансформации: объединение предложений
<i>Andre: Weekend sub, Pete. Not anchor.</i>	<i>Андрэ: Помощником ты был, а не ведущим.</i>	Подбор эквивалента. Семантические трансформации: опущение (<i>Pete</i>), генерализация (<i>Weekend sub – Помощником</i>) Грамматические трансформации: объединение предложения
<i>Pete: What's that?</i>	<i>Пит: Чего-чего?</i>	Семантические трансформации: модуляция (<i>What's that? – Чего-чего?</i>)
<i>Andre: Nothing.</i>	<i>Андрэ: Ничего.</i>	Подбор эквивалента
<i>Pete: What's the story. Andre?</i>	<i>Пит: Просвети меня, Андрэ.</i>	Лексические трансформации: транскрипция (<i>Andre – Андрэ</i>). Семантические трансформации: модуляция (<i>What's the story – Просвети меня</i>). Грамматические трансформации: объединение предложений, восклицательное предложение поменяли на утвердительное.
<i>Andre: Abandoned farm house. Missing family. Foul play suspected. The usual.</i>	<i>Андрэ: Зброшенная ферма. Пропавшая семья. Возможно, убийство. Все как всегда.</i>	Подбор эквивалента, аналога. Семантические трансформации: опущение (<i>house</i>). Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление.
<i>Pete: How long did you say this place had been abandoned?</i>	<i>Пит: И сколько лет, по твоим словам, здесь уже никто не живет?</i>	Подбор эквивалента, аналога. Грамматические трансформации: замена грамматической основы.
<i>Andre: Three years.</i>	<i>Андрэ: Три года.</i>	Подбор эквивалента

Продолжение Приложения Е

Продолжение таблицы Е.1

<p><i>Pete: Clancy, get a shot of this. This'd make a great cutaway. So, uh, Hillbilly Joe and his family go missing—</i></p>	<p><i>Пит: Клэнси, сними-ка вот это. Отличная перебивка получится. Итак, семейка деревенщин пропала...</i></p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексические трансформации: транскрипция (<i>Clancy – Клэнси</i>).</p> <p>Семантические трансформации: опущение (<i>uh</i>), генерализация (<i>Hillbilly Joe and his family – семейка деревенщин</i>).</p>
<p><i>Andre: Not hillbillies. The bakers. Jack and Marguerite Baker. And they were quiet, not backward. Lot of bad rumors about their son, Lucas. Bad seed, apparently.</i></p>	<p><i>Андрэ: Не деревенщин. Бейкеры. Джек и Маргарита Бейкеры. Они были тихими, но не отсталыми. Хотя об их сыне Лукасе болтали много всякого. Типа, дурная кровь.</i></p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексические трансформации: транскрипция (<i>Jack and Marguerite Baker – Джек и Маргарита Бейкеры</i>), (<i>Lucas – Лукас</i>).</p> <p>Грамматические трансформации: замена просто предложения сложным, замена грамматической основы.</p>
<p><i>Pete: Ah, shit! I knew I shouldn't have worn my good shoes. Ah, shit! Glad I had my shots. Although, this'd make a great backdrop. Andre, what do you think? Andre? Andre, Andre! Clancy, you see where Andre went? Where is he? Un-fucking-believable. This is the last time I work with that guy. I mean producers, they come and go, but a good cameraman like you, Clancy... You stick with me. What the fuck was that? Did you hear that? Andre? Where the fuck is he? Andre, where are you, man? What the hell? You gotta be fucking kidding me. Alright, new deal. W-we find Andre and go. I mean, fuck this show. You first. Need a nice hero shot of me coming down the ladder. So, uh, you first.</i></p>	<p><i>Пит: О черт! И зачем я только надел свои лучшие ботинки? О черт! Хорошо, что у меня прививки сделаны. Хотя...это же отличный фон. Андрэ, что думаешь, а? Андрэ? Андрэ. Андрэ! Клэнси, ты видел, куда пошел Андрэ? Где он? Невероятно, блин. Послед-ний раз с ним работаю. Продюсеры, знаешь ли, приходят и уходят, но хорошие операторы, такие как ты, Клэнси... Не отходи далеко. Что за хрень?! Ты слышал? Андрэ? Где он, черт побери? Андрэ, мужик ты где? Какого черта? Это что, блин, шутка такая? Ладно, новый план. Н-найдем Андрэ исвалим отсюда. К черту это гребаное шоу. Ты первый. Хочу, чтобы ты заснял, как я геройски спускаюсь по лестнице. Поэтому, эм, ты первый.</i></p>	<p>Подбор эквивалента, аналога.</p> <p>Лексико-грамматические трансформации:</p> <p>Семантические трансформации: модуляция (<i>I knew I shouldn't have worn my good shoes – И зачем я только надел свои лучшие ботинки</i>), (<i>I mean – знаешь ли</i>), (<i>You stick with me – Не отходи далеко</i>), добавление (<i>a?</i>), опущение (<i>I mean</i>).</p> <p>Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление, замена простого предложения сложным и замена грамматической основы (<i>Glad I had my shots – Хорошо, что у меня прививки сделаны</i>), перестановка членов предложения.</p>

Приложение Ж
Описания предметов из игры Resident Evil 7

Таблица Ж.1 – Описания предметов из игры Resident Evil 7

Описания предметов		
Английский	Русский	Способы перевода
Email from Mia A printout of the email from your wife, Mia, who had been missing for three years	Сообщение от Мии Распечатка электронного сообщения от вашей жены Мии, которая пропала без вести три года назад	Подбор эквивалента, аналога. Лексические трансформации: транскрипция (Mia – Мия) Грамматические трансформации: синтаксическое уподобление. Семантические трансформации: добавление (missing – пропала без вести)
Driver's License Mia's driver's license. It's covered in a strange, black substance	Водительское удостоверение Водительское удостоверение Мии. Покрыто непонятным черным веществом	Подбор эквивалента, аналога. Грамматические трансформации: перестановка, синтаксическое уподобление