



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ» (ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

**Основные стратегии локализации текста видеоигр при переводе с
английского языка на русский (на материале видеоигры «Disco
Elysium»)**

Выпускная квалификационная работа по направлению

45.03.02 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата

«Перевод и переводоведение»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

60,47 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
рекомендована/не рекомендована

«14» июня 2022 г.

зав. кафедрой английской филологии
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнил:

студент группы ОФ-403-074-4-1

Светогоров Николай Алексеевич

Научный руководитель:

к.ф.н., доцент

Мошкович Вера Викторовна

Челябинск

2022 год

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ ТЕКСТОВ.	6
1.1 Понятие локализации текстов.....	6
1.2 Особенности, инструменты и этапы локализации видеоигр.....	11
1.3 Выявление основных стратегий перевода и следствия их применения....	17
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	23
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ И ВЫДЕЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ СТРАТЕГИЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ НА МАТЕРИАЛЕ ВИДЕОИГРЫ «DISCO ELYSIUM»	25
2.1 Краткая информация о видеоигре «Disco Elysium»	25
2.2 Выделение переводческих приемов-идентификаторов основных стратегий локализации	26
2.3 Количественный анализ идентификаторов стратегий локализации.....	34
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	44
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	46
ПРИЛОЖЕНИЕ	51
Приемы-идентификаторы основных стратегий локализации	51

ВВЕДЕНИЕ

Настоящая выпускная квалификационная работа посвящена проблеме выявления основных стратегий локализации текста с английского на русский язык на основе материала видеоигры «Disco Elysium».

Актуальность исследования заключается в том, игровая индустрия представляет собой поистине огромный и быстроразвивающийся рынок. Каждый год появляются все новые и новые видеоигры, их аудитория возрастает, и при этом она состоит из людей из разных стран и разной культуры. А это значит, что возрастает потребность в локализации этих видеоигр. Для хорошей локализации необходимо выявить способы, с помощью которых получится достигнуть наибольшего восприятия в культуре-реципиенте. То есть, необходимо выявить основные стратегии локализации. Поскольку локализация, как явление, появилась совсем недавно, она остается не до конца изученной и представляет интерес для исследований.

Объектом исследования является локализация, как особое направление переводческой деятельности.

Предметом исследования являются основные стратегии локализации в видеоиграх.

Научная новизна определяется современным и актуальным характером исследуемого материала. Данное исследование призвано внести вклад в изучение процесса локализации и выявления ее стратегий в рамках изучения индустрии видеоигр.

Цель данного исследования – выявить основные стратегии локализации на материале игры «Disco Elysium».

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Дать определение термину «локализация», определить рамки его рассмотрения и выявить его особенности в игровой индустрии;
2. Выявить основные стратегии локализации, составить список приемов перевода, идентифицирующих применение той или иной стратегии;
3. На основе составленного списка проанализировать текстовые материалы игры «Disco Elysium», выявить стратегию, которая была использована при локализации.

В соответствии с целью и задачами, основными **методами** исследования в данной работе являются:

- метод лингвистического наблюдения и описания;
- метод произвольной выборки;
- метод сопоставительного анализа;
- метод количественного анализа.

Теоретическая база исследования основана на материалах научных трудов, статей, монографий, учебных пособий исследователей в области лингвистики, таких как Э. Пим, У. Эко, М. О'Хаган, А. Киселёва и др.

Практической базой исследования являются диалоги видеоигры «Disco Elysium» в ее оригинале и официальном переводе на русский.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Основными стратегиями перевода являются доместикация и форенизация.
2. Самым частотным выбором стратегии при локализации видеоигр является доместикация.

Теоретическая значимость состоит в анализе и структуризации теоретического материала по теме.

Практическая значимость исследования заключается в использовании результатов исследования данной работы в практической деятельности локализаторов.

Цели и задачи исследования определяют объём и структуру дипломной работы. Работа состоит из введения, теоретической и практической частей, заключения и списка использованной литературы.

Во введении обосновывается актуальность выбора темы выпускной квалификационной работы, описывается практическая значимость, дается оценка современного состояния решаемой научной проблемы, а также приведены цель, задачи и объект дипломного исследования, теоретическая и методологическая основа, и практическая база написания дипломной работы.

В теоретической части дается понятие локализации, его происхождение и классификация, описывается процесс локализации, особенности индустрии видеоигр, выявляются основные стратегии локализации и их идентификаторы.

В практической части представлено краткое описание и особенности локализации игры «Disco Elysium», производится выявления стратегий локализации в материалах игры и демонстрация результатов выборки.

В заключении подводятся итог проделанной работе, делаются выводы относительно стратегий локализации с английского языка на русский по результатам анализа практического материала.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ ТЕКСТОВ.

1.1 Понятие локализации текстов

Языковая локализация (от лат. locus – место) – это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона, или группы населения. Причем под продуктом понимается любой товар или услуга. Локализация представляет собой вторую фазу в рамках процесса интернационализации и локализации. Она предусматривает также всестороннее изучение целевой культуры, необходимое для правильной адаптации продукта к потребностям отдельных рынков [1].

Локализация текстов – это не только профессиональный перевод, но и техническая, лингвистическая и культурная адаптация текстов к особенностям определенной страны, региона или группы населения, а также национального языка [32]. В русскоязычной среде локализацию (адаптацию текста и лингвистических единиц для русского языка) также называют русификацией [9]. Кроме того, эта отрасль активно развивается, а распространение нелокализованной документации в некоторых странах и РФ запрещено законодательно [20].

Первоначально этот термин использовался в технической сфере и сфере бизнеса. Позже он был заимствован в лингвистику, поскольку в результате активного развития и укрепления международных связей в этих сферах возникла необходимость переводить большое количество текстов. Так как не существует общеупотребительного термина, обозначающего единство региона и языка, то для обозначения этого понятия стал использоваться рабочий термин – локаль (local) или «лингвотоп» [26].

Что касается зарубежных источников по данной теме, локализация, как описывает Минако О'Хаган, является «преемником переводоведения, но с большим упором на технологизацию» [37]. Он также отмечает результаты исследований, проведённых в XXI веке, согласно которым системы машинного перевода внесли меньший теоретический вклад в развитие науки по сравнению с информационными технологиями и инженерией, где происходит широкое внедрение переводческих технологий [37]. Э. Пим писал, что локализация возникла для решения экономических задач, и признание её как самостоятельной отраслевой практики в теории перевода привело к включению её в необходимые условия обучения, хотя исследования локализации ещё не позволяют произвести полное теоретическое описание этого явления [38, с 120-142].

Вслед за У. Эко [25], говоря о локализации с точки зрения культурной адаптации, в теории перевода термин «локализация» часто сравнивают с термином «доместикация», который подразумевает ориентацию переводчика на нормы и культуру принимающего языка. Однако доместикация есть всего лишь стратегия процесса перевода/адаптации/локализации [10, с. 157]. Несмотря на то, что именно со сферой информационных технологий связывают начало использования данного термина, У. Эко в своей работе не рассматривает термин «локализация» в контексте использования IT-технологий при переводе.

Одним из важнейших вопросов является определение границ локализации. В настоящий момент все большее число исследователей занимаются данным вопросом (О'Хаган, Фрай, Пим, Эсселинк и др.) [40]. Зинкевич [6] придерживаются мнения, что локализация является отдельной дисциплиной, которая обладает своими уникальными инструментарием и методами.

Сложность рассмотрения локализации состоит в том, что это понятие базируется на трихотомии, включающей в себя «маркетинг – язык –

технологии» и находящейся в концептуальном поле «глобализация, интернационализация и глокализация [22]».

Глобализация определяется в международном экономическом сотрудничестве как «процесс придания продукту такого вида, который позволит предлагать его к продаже в другие страны» [26]. При этом подходе основой глобализации является стратегия стандартизации. «Стандартизация предполагает унификацию всего комплекса маркетинга: компания, по сути, предлагает один и тот же товар или услугу, осуществляя свою деятельность на международных рынках, и использует в глобальном масштабе один и тот же способ продвижения. Таким образом, стандартизация дает возможность фирме получить конкурентные преимущества благодаря огромному эффекту масштаба в производстве, дистрибуции и продвижении, что приводит к снижению цен на мировой арене» [35, с. 194].

Интернационализация – это такой способ проектирования программного обеспечения, при котором возможность многоязыковой поддержки закладывается с самого начала [11]. Это достигается посредством:

- добавления возможности расширения полей для текста, при учете среднего соотношения длины языка оригинала к тем языкам, на которые планируется локализация;
- возможности менять направление текста – чтобы его можно было читать сверху вниз или справа налево;
- составление глоссария по всем значимым терминам заранее (например, по главным персонажам видеоигры, причем с атрибутами – пол, раса, возраст и т.д.);
- продумывания программных решений для интеграции текста перевода в локализацию [7].

В лингвоиндустрии локализация занимает ключевую позицию, при этом перевод рассматривается как частный случай локализации. Существует также иная точка зрения с позиции традиционной теории перевода, так же учитывающей фактор адресата, где адаптация текста к потребностям и ожиданиям получателя рассматривается как одна из собственно переводческих процедур [5, с. 295]. Поскольку данный подход не противоречит определению локализации и их можно рассматривать вместе.

Цель локализации – более эффективное представление информации о продукте на языке целевой аудитории, что способствует более успешным продажам данного продукта на локальных рынках [4, с. 42-45]. Е. В. Медведева также пишет: «Эквивалентный перевод без учета национально-культурной специфики целевой аудитории (несоответствие фоновых знаний адресанта и адресатов), в свою очередь вызывает у потребителей непонимание и в итоге неприятие рекламируемого продукта» [12, с. 24].

Появление локализации в контексте использования программного обеспечения можно проследить с конца 1970х – начала 1980-х годов, когда начала широко развиваться компьютерная индустрия, и компьютерное программное обеспечение становилось все более распространенным и доступным [28, с. 5]. Для адаптации программного обеспечения (ПО), выпущенного в одной стране для рынка другой, требовалось гораздо больше, чем просто перевод, поскольку локализация ПО предполагает адаптацию содержимого всей программы, а не только ее текстов. При этом текст перевода необходимо интегрировать обратно в программу и протестировать насколько корректно они отображаются в игре [37]. Помимо этого, для каждого языка необходимо обеспечить память переводов и многоязычную поддержку [39]. Исходя из этого, локализацию можно определить, как адаптацию ПО.

Локализация также может осуществляться параллельно с разработкой продукта, а не только после его выпуска. В особенности это касается масштабных игровых проектов, выпускаемых крупными игровыми издателями, получившие название AAA-games (произносится как triple A).

Такую игру разработчики стремятся выпустить на всех доступных языках одновременно, для охвата наибольшей части аудитории, а также для быстрой компенсации затрат на производство. Эта модель выполнения локализации получила название simultaneous shipment или «simship» [30; 37]. При этом если компания опасается утечки информации, переводчику придется работать с текста оригинала без возможности рассмотреть его в контексте самой игры, что повлечет за собой появление сложностей при переводе (например, передача пола с английского на русский). Кроме того, строки текста не обязательно будут даны в том порядке, в котором они появляются по ходу повествования, что при отсутствии контекста также может привести к ошибкам. Локализатором для того, чтобы уложиться в сроки, необходимо работать в команде, осуществляя поддержку игры и после ее выхода, выпуская патчи, исправляющие перевод. Исходя из этого, локализацию можно определить, как высоко конкурентную индустрию.

Также локализация значительно зависит от реципиента. Еще на стадии создания продукта разработчиками осмысливается необходимость локализации его для той или иной страны. Это включает в себя такие вопросы, как: какие игровые платформы распространены в стране, какие жанры игр там популярны, сколько игроки готовы потратить на игру? Разработчику жизненно необходимо завоевать любовь аудитории, и исходя из этого цель локализатора часто в первую очередь – это доставление игроку удовольствия, и лишь потом – адекватная передача текста оригинала. Исходя из этого локализацию можно определить, как особое

направление переводческой деятельности. На эти три понятия мы будем опираться в рамках настоящей работы.

Итак, термин «локализация» в самом широком смысле означает индустрию, обслуживающую индустрию видеоигр, а в самом узком перевод текстов.

1.2 Особенности, инструменты и этапы локализации видеоигр

Видеоигра – это аудиовизуальный продукт, что дает переводу схожесть с локализацией кинофильмов, но в то же время она является и программным продуктом, что дает переводу схожесть с локализацией программного обеспечения [2]. Локализация компьютерной игры состоит из лингвистической адаптации текстового содержания программного обеспечения и адаптации графического контента, технических настроек. [14]. Таким образом, локализация всесторонне преобразовывает продукт, в данном случае компьютерную игру, для того чтобы он лингвистически, культурно, технически и юридически соответствовал целевой стране и ее языку.

Работа над локализацией начинается с выбора инструментов локализации, подготовки технической документации, руководств по стилю и локкита. Локкит – это пакет данных, которые требуется перевести.

Локкит включает в себя ресурсы (возвращаемая заказчику часть), инструменты и справочные материалы [7]:

Ресурсы:

– тексты;

- графика, шрифты (если в шрифтах нет поддержки языка перевода);
- запись речи в не микшированном виде;
- видео;
- список материалов, которые хочет получить заказчик.

Инструменты – дополнительные средства для работы с локкитом, помимо стандартных, например, редактор уровней или альфа-версия игры.

Справочные материалы:

- глоссарии, память переводов, старые переводы, информация о персонажах;
- инструкции по работе с локкитом и тому, в каком формате заказчику необходимо передать ресурсы (TXT, Excel, PNG и т.д.)

После получения локкита локализация в общем виде проходит следующие этапы:

1. Выполнение перевода.
2. Проверка перевода.
3. Тестирование подготовленной версии игры, исправление ошибок.
4. Доставка локкита заказчику.
5. Исправление ошибок, выявленных после выпуска игры.
6. Перевод патчей, дополнений, техподдержка (если потребуется).

Сам процесс локализация является сложным и многокомпонентным [16]. Он состоит из непосредственно перевода, изменения художественных средств игры, создания новых запакованных файлов и справочных руководств, записи новых аудиофайлов, преобразования аппаратного обеспечения, изменения отдельных фрагментов игры согласно культурным

особенностям определённого региона, добавления дополнительных участков для перемещения вырезанного контента [13].

Локализация выходит за рамки перевода, поскольку включает в себя адаптацию графического контента, смену формата различных текстовых элементов (валюта, адреса, даты, номера телефонов, символы), в некоторых случаях изменение цвета продукции и используемых шрифтов [19]. Изменения такого рода вносятся с целью сделать игру доступной и понятной на локальном рынке и отвечающей нуждам данного рынка. Таким образом, версии одной и той же игры, выпущенные в различных странах, могут значительно отличаться друг от друга [15, с. 33].

От локализатора может потребоваться знание специализированных терминов, навыки художественного перевода и т.д., в зависимости от стиля локализуемого текста игры. Кроме того, в одной игре может быть смешение стилей: публицистический (журналы, статьи), художественный (дневники персонажей, книги), научный (описание какой-либо инструкции в игре), разговорный (диалоги) и официально-деловой (документы) [18].

Качественная локализация может существенно повлиять на восприятие игры в другой стране, ведь: «Родная культура – это и щит, охраняющий национальное своеобразие народа, и глухой забор, отгораживающий от других народов и культур» [21].

Следовательно, для того чтобы достичь наилучшего результата, локализатор должен не только знать культурные реалии и законодательство своей страны в данной области, и владеть инструментами перевода, но также владеть компьютерными технологиями, потому что иногда может потребоваться и адаптация графического контента.

Чем больше локализаторам известно об игре заранее, тем лучше: стиль (формальный/неформальный), аудитория (дети, взрослые),

запрещенные символы и другие технические ограничения (к примеру, бывает так, что нельзя ставить прямые кавычки или длинное тире, и наоборот).

Перед тем, чтобы начать локализацию, нужно решить, что нужно локализовать. Степень локализации – это фактически определение того, что может быть локализовано и может быть различной в зависимости от специфики проекта, бюджета издателя, а также других причин.

Выделяют три основные степени локализации: коробочную (только локализация коробки и руководства пользователя), частичную (перевод внутри игровых текстов + субтитры) и полную (перевод всех внутри игровых текстов + озвучивание). Примечательно, что несмотря на известную маркетологам «жадность» русскоязычного игрового комьюнити, результаты опроса из российских компаний-локализаторов, «All Correct Localisation» среди аудитории сайта Riot Pixels, посвященного видеоиграм, оказалось, что самым предпочтительным вариантом является полная (938 респондентов), а самым непопулярным – коробочная (71), несмотря на то, что полная локализация значительно дороже обходится и игроку, и издателю [24].

Традиционно выделяют следующие виды локализации (по нарастанию глубины) [8]:

1. Бумажная.
2. Поверхностная.
3. Экономичная.
4. Углубленная.
5. Избыточная.
6. Глубокая.

Бумажная локализация, при которой обычно локализуются – коробка, регистрационная карточка, обложка к руководству пользователя,

руководство, маркетинговые материалы. Такой тип локализации может предпочесть компания на рынках, где высоко знание языка оригинала.

Поверхностная локализация приемлема для ситуации, когда издатель хочет добавить в игру больше информации о своей компании. «Обычно в этом случае издатель хочет добавить в игру свою заставку, свой логотип, свой копирайт» – пишет Пашутина [17].

В **экономичной локализации** переводится весь текст игры: всплывающие подсказки, игровые диалоги, статистика, помощь и пр. Этот способ локализации является наиболее экономически выгодным, и им пользуются большинство крупных издателей, имеющих свои представительства на территориях, где они уверены в продажах своего продукта. В этом случае весь звук может оставаться на языке оригинала.

В **углубленной локализации** заменяется весь звук в игре. Из-за высокой цены, она осуществляется при следующих условиях:

- в стране мало кто говорит на языке оригинала (например, в России, Испании, Франции, Бразилии мало кто говорит по-английски);
- компания строит имидж на рынке;
- в игре для понимания смысла и сюжета требуется звук. В этом случае переозвучиваются все голоса, то есть заставки и диалоги персонажей.

Работа со звуком и привлечение актеров дубляжа накладывают дополнительные траты на разработчика, поэтому такой тип локализации реализуется, только если компания уверена, что затраты окупятся.

В **избыточной локализации** заменяются все или некоторые графические объекты. Главным образом, это может произойти из-за юридических правил и норм страны. Например, в Германии запрещено любое использование графического изображения свастики. В других

странах могут быть запрещены сцены с обнаженной натурой, насилия и т.п.

Широко известен случай, когда в 1997 власти Южной Кореи пригрозили компании-издателю Microsoft судом за интерпретацию исторического конфликта Кореи и Японии в игре Age of Empires II: Age of Kings, происходившего в 16 веке. Правительство сочло оскорбительной часть игровой кампании, где японские войска с легкостью вторгаются на территорию Кореи и потребовала убрать игру с рынка. Для того чтобы уладить этот конфликт, Microsoft переработали эту кампанию и специально для Кореи выпустили версию игры, где корейские войска героически сопротивляются армии Японии. Впрочем, не всем издателям удастся решить подобные проблемы так же, как Microsoft, в связи с чем игра может получить статус запрещенной к распространению в данной стране [29].

В глубокой локализации подразумевается изменение сценария. В случае, если проект совсем не интернационализирован, он может содержать в себе сценарные недочеты, которые не позволят продать ее на другую территорию. Например, если по смыслу игры какая-то нация представлена в негативном свете, вряд ли удастся продать эту игру в соответствующей стране.

При выборе локализации любого вида, все предыдущие виды должны автоматически быть включены в локализацию (если было решено локализовать игровой звук, следует локализовать также интерфейс и меню). Глубину локализации выбирает компания в зависимости от своего бюджета и целей, которые она хочет достигнуть.

К локализации компьютерных игр стоит подходить с особой тщательностью, ведь плохая локализация может выглядеть, как «сигнал игрокам, что как разработчик, так и издатель не заинтересованы в своей

целевой аудитории настолько, чтобы вкладывать деньги в качественную локализацию, что может негативно повлиять на продажи локализованной игры.

Хорошая локализация должна быть адаптирована для местной аудитории с уважением к языку и культуре игроков. В каждой стране имеются свои культурные ценности и нормы, которые зависят от истории, национальности, политической системы, привычек, религии и моральных ценностей данной страны. Вещи, приемлемые в одной культуре, в другой могут иметь значение, отличное от того, которое подразумевал разработчик. Культурные отсылки могут быть восприняты негативно и послужить причиной для запрета игры или подвергнуться цензуре.

Итак, для выполнения хорошей локализации требуется правильно сформированный локкит и правильно выбранная глубина локализации – можно сказать, что одни из главных составляющих успеха видеоигры на рынке.

1.3 Выявление основных стратегий перевода и следствия их применения

Для выявления основных стратегий обратимся к определению понятия «перевод».

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 [3, с. 11].

Исходя из этого определения, при переводе сохраняется заложенная в основной текст информация, однако средства выражения этой информации различаются в оригинальном языке и языке перевода. Здесь

важно отметить, что язык – это отражение культуры его носителей и поэтому истинный смысл текста можно понять только в контексте культурных норм носителей языка оригинального текста. Точная передача культурных особенностей языка оригинала может осложнить восприятие текста реципиентом, для которого эта культура будет являться чужой, а адаптация перевода к нормам принимающей культуры без сохранения культурных особенностей оригинала наоборот облегчит восприятия текста ценой точности передачи информации. На этом основании выделяются две основные стратегии перевода – форенизация и доместикация.

Для их выявления необходимо определить, какие переводческие приемы являются следствиями применения этих переводческих стратегий. Для этого обратимся к данным исследователей, занимавшихся этой проблемой.

Французский ученый Жорж Л. Бастен выделяет следующие приемы:

- копирование оригинала: дословное воспроизведение части оригинального текста, обычно сопровождающееся буквальным переводом;
- опущение: игнорирование или сокращение какой-либо части текста;
- расширение: введение дополнительных пояснений к имплицитной информации оригинала либо в самом переводе, либо в сносках или глоссарии;
- экзотицизм: замена выражений, относящихся к сленгу, диалектам и т.п., а также намеренно бессмысленных фраз примерными эквивалентами переводящего языка;
- модернизация: замена устаревшей или малоизвестной информации более актуальными эквивалентами;
- ситуационная эквивалентность: введение более знакомого реципиенту контекста, взамен используемого в оригинале [23].

В работах английского ученого Сары Лавиоса-Брейтуэйт упоминаются следующие переводческие приемы:

1. Упрощение, под которым понимается:

a) использование самых простых эквивалентов при переводе особо специфичных слов и выражений, не имеющих аналогов в языке перевода;

b) передача в переводе только приближенного значения оригинального текста;

c) использование широко распространенных или «знакомых» синонимов;

d) использование иносказаний вместо точной передачи возвышенной лексики;

e) использование парафразов в случае наличия обусловленных культурой разрывов между языками оригинала и перевода;

f) упрощение сложного синтаксиса оригинала путем разбивания длинных предложений на несколько коротких, замены замысловатых фразеологических оборотов на более упрощенные аналоги, опущение избыточной информации, уточняющих оборотов и т.д.;

g) сокращение или опущение повторов, используемых в оригинале.

2. Пояснение, обращаясь к которому, переводчик намеренно расширяет оригинальный текст путем введения дополнительной поясняющей информации.

3. Нормализация, подразумевающая адаптацию специфичной для языка-реципиента пунктуации, лексики, стилистики, синтаксиса, организации текста и т.д., что заметно из следующих примеров:

h) адаптация иностранных имен и культурных реалий в соответствие с их аналогами в языке перевода;

- i) минимальная передача незнакомых для реципиента выражений;
- j) замена используемой в оригинале пунктуации привычной для аудитории языка перевода;
- k) использование отличных от оригинала временных конструкций, использование которых свойственно именно языку перевода и т.д. [34].

Канадские лингвисты Жан-Поль Вине и Жан Дарбельне описывают понятия «прямого» и «непрямого» переводов, соотносимых со стратегиями форенизации и доместикации соответственно.

Так к приемам «прямого» перевода ученые относят:

- заимствование – перенос языковой единицы исходного текста напрямую в язык перевода;
- калькирование – «особый вид заимствования», при котором выражение из оригинального текста переносится в транслат путем буквального перевода;
- буквальный перевод – пословный перевод, о котором авторы отзываются как о самом распространенном, особенно когда дело касается родственных языков [36].

К приемам «непрямого» перевода, лингвисты отнесли:

- преобразование – превращение одной части речи в другую без изменения смысла;
- модуляция – изменение смысла или структуры переводимой лексической единицы для формирования более корректного с точки зрения языка перевода;
- эквивалентность – описание представленной в оригинальном тексте ситуации другими стилистическими и структурными способами, актуальными для конкретного языка перевода;

– адаптация – замена не существующих в языке перевода культурных реалий на их равносильные аналоги.

Английский лингвист Малколм Харви выделяет четыре способа передачи специфичных с точки зрения культуры концептов:

– функциональная эквивалентность, или использование в языке перевода аналога переводимого слова или выражения, чьи функции в той или иной степени совпадают;

– копирование или заимствование, подразумевающее либо транслитерацию, либо введение в перевод иноязычной лексической единицы с сохранением ее оригинального написания;

– описательный перевод, применяемый переводчиком для передачи значения незнакомой для читателя-реципиента иностранной реалии и обычно встречающийся в качестве глоссы [33].

Испанский лингвист и переводчик Хавьер Франко Экселя также затрагивает проблему выявления переводческих приемов-идентификаторов стратегий доместикации и форенизации.

К форенизации он относит:

– повторение – полное сохранение оригинальной реалии в трансляте;

– орфографическую адаптацию – по своей сути, то же повторение, но имеющее отношение уже к языкам с разной письменностью, что вынуждает переводчика применять либо транскрипцию, либо транслитерацию;

– лингвистический (внекультурный) перевод – использование в переводе уже устоявшихся эквивалентов, которые, однако, никак не фигурируют в языке перевода и рассматриваются только как иноязычное понятие (например, перевод английского слова *inch* как дюйм без

адаптации в более привычную для русскоговорящего человека метрическую систему);

– маргинальную глоссу – применяется в том случае, когда переводчик считает необходимым пояснить или более полно раскрыть иноязычное понятие, но при этом не желает нарушать структуру текста и оформляет такое пояснение обособленно: как сноску в низу страницы; замечание, комментарий или глоссарий в конце произведения и т.д.;

– внутритекстовую глоссу – прием, использующийся переводчиком тогда, когда пояснение может стать частью самого текста, не отвлекая, таким образом, внимание читателя [27].

К доместикации он относит:

– синонимию – использование переводчиком синонимов повторяющейся в оригинале культурной реалии ради благозвучия и избегания нежелательных в переводе повторов;

– частичную универсализацию – заключается в том, что переводчик, столкнувшись со слишком специфичной и незнакомой для реципиента транслата реалией, решает заменить ее в какой-то степени близким аналогом, также относящимся к культуре языка оригинала;

– полную универсализацию – в отличие от частичной является передачей иноязычной культурной реалии с помощью близкого аналога уже в языке перевода;

– натурализацию – приведение используемых в оригинале культурных реалий к более привычному и знакомому для реципиента виду;

– опущение – игнорирование переводчиком нерелевантной, по его мнению, информации, отсутствие которой никак не повлияет на восприятие оригинала реципиентом;

– ослабление – замена по каким-либо причинам слишком «сильной» или непозволительной лексики более «слабыми» аналогами.

Многие из вышеописанных понятий схожи между собой и, по сути один и тот же прием называется разными словами. После упрощения, в данной работе будут рассматриваться следующие приемы перевода, как средства выявления основных стратегий:

- доместикация: адаптация, нормализация, описательный перевод, опущение, эквивалентность, экзотицизм, синонимия, частичная универсализация, полная универсализация, добавление, модуляция, упрощение, преобразование;
- форенизация: маргинальная глосса, внутритекстовая глосса, транслитерация, транскрипция, заимствование, калькирование, дословный перевод.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Языковая локализация – это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона, или группы населения.

Локаль или лингвотоп – термин, обозначающий понятие единство региона и языка.

Мы можем определить локализацию как особое направление переводческой деятельности, адаптацию программного обеспечения, индустрию.

Выделяют три основные степени локализации: коробочную, частичную и полную.

Виды локализации:

- бумажная;
- поверхностная;
- экономичная;

- углубленная;
- избыточная;
- глубокая.

Основными стратегиями локализации являются доместикация и форенизация. Идентификаторами их использования являются:

- при доместикации: адаптация, нормализация, описательный перевод, опущение, эквивалентность, экзотицизм, синонимия, частичная универсализация, полная универсализация, добавление, модуляция, конкретизация, генерализация, антонимичный перевод, упрощение, преобразование;
- при форенизации: маргинальная глосса, внутритекстовая глосса, транслитерация, транскрипция, заимствование, калькирование, дословный перевод.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ И ВЫДЕЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ СТРАТЕГИЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ НА МАТЕРИАЛЕ ВИДЕОИГРЫ «DISCO ELYSIUM»

2.1 Краткая информация о видеоигре «Disco Elysium»

Disco Elysium – компьютерная ролевая игра, разработанная и выпущенная эстонской студией ZA/UM. Релиз игры для Microsoft Windows состоялся 15 октября 2019 года. 27 апреля 2020 года игра вышла на macOS. 30 марта 2021 года были выпущены версии для PlayStation 4, PlayStation 5 и для облачного сервиса Stadia, а 12 октября 2021 года состоялся выход версий для Xbox One, Xbox Series X/S и Nintendo Switch [31].

Disco Elysium – это ролевая игра с открытым миром. Игровой процесс по большей части состоит из диалогов, которые и являются основной частью геймплея. Для перемещения героя и взаимодействия с различными персонажами и предметами в мире игры используется интерфейс point and click, а сама игра представлена в изометрической проекции.

Главный герой – полицейский-алкоголик Гарриер «Гарри» Дюбуа. После очередного запоя он потерял память и не знает, где находится; его цель – довести дело об убийстве до конца и вернуть свои воспоминания.

В игре нет сражений и отдельной боевой системы в традиционном для компьютерных ролевых игр смысле – все требующие действия ситуации демонстрируются и разрешаются через деревья диалогов и проверки навыков в диалогах. Игрок может улучшать эти навыки, получая опыт за выполненные задания.

Повышение уровня навыков позволяет игроку проходить проверки, сделанные с помощью броска кубика, однако это способно привести и к нежелательным последствиям. К примеру, персонаж с высоким уровнем драмы сможет убедительно лгать и замечать ответную ложь, но также может и впасть в истерики и состояние паранойи.

2.2 Выделение переводческих приемов-идентификаторов основных стратегий локализации

В данной главе мы выделим переводческие приемы-идентификаторы стратегий локализации на конкретных примерах из материалов видеоигры «Disco Elysium».

В качестве материала были взяты диалоги, так как именно они составляют наибольшую часть всего текста этой видеоигры, а также на них приходится большая часть приемов перевода, по которым можно определить стратегию локализации.

При выборке были выделены 100 строк диалогов, представляющих наибольший интерес с точки зрения использованных приемов перевода. Мы сопоставили эти строки с их официальным переводом на русский, выделили используемые приемы перевода и определили их как идентификаторы применения стратегии форенизации или доместикации соответственно на основе сделанной в теоретической части классификации.

На основе этих данных мы создали таблицу, отражающую степень использования той или иной стратегии в целом, итоговые данные этой таблицы будут разобраны в следующей главе.

Перед началом разбора примеров применения переводческих приемов-идентификаторов использования той или иной стратегии локализации необходимо указать тип и вид локализации видеоигры «Disco Elysium»:

- тип локализации – частичная, поскольку часть материалов игры (например, звук) остались непереуведенным;
- вид локализации – экономичная, по тем же причинам.

Переходим к анализу примеров:

"*Liked* is a bit strong," she tosses her head. "He... he was the most charismatic among them. He handled all the talking. His departure left a major gap in the group's *communication skills*."

«*Нравился* – это чересчур сильно сказано, – качает она головой. – Он... был самым харизматичным из них. Вел все разговоры. Когда его не стало, в отряде образовалась огромная брешь на месте *коммуникативных навыков*».

Изменения пунктуации в данном примере, а также перестановки членов предложения в авторской речи является следствием применения такого приема как нормализация, для адаптации специфичной пунктуации и построения предложения, так как в русском языке принято разделять с помощью тире реплики и слова автора, в английском – достаточно кавычек, при этом для русского языка более характерен порядок сказуемое-подлежащее в авторской речи, в английской – подлежащее-сказуемое. Этот прием прослеживается в большей части отобранного материала, где присутствует авторская речь в тексте:

"*Liked* is a bit strong," she tosses her head – «*Нравился* – это чересчур сильно сказано, – качает она головой.

Данное преобразование – типичный пример использования приема нормализации, который будет встречаться на протяжении всей выборки за небольшим исключением. Также в авторской речи при переводе меняется порядок слов – **she tosses her head** / **качает она головой** – что также относится к нормализации. В этом же примере для передачи значения единицы «**a bit strong**» локализатор использует антонимичный перевод – «**чересчур сильно сказано**».

В следующем предложении локализатором опущено одно из местоимений «**he**», чтобы избежать тавтологии, также это местоимение опускается и в следующем приложении, при этом меняется состав предложения – простое, личное предложение заменяется безличным:

He... he was the most charismatic among them. He handled all the talking. – Он... был самым харизматичным из них. Вел все разговоры.

Структура последнего предложения также подвергается изменению – вводится придаточное предложение «**Когда его не стало**» для передачи значения подлежащего с обстоятельством «**His departure**», при этом в главном предложении вводится другое подлежащее – «**брешь**», в оригинале единица «**gap**» является дополнением, а также осуществляется перестановка его членов, добавление уточняющего слова «**месте**»:

His departure left a major gap in the group's *communication skills*.
– **Когда его не стало, в отряде образовалась огромная брешь на месте *коммуникативных навыков*.**

Все эти приемы перевода являются идентификаторами применения стратегии доместикации. Что касается форенизации, применение данной в этом примере ограничивается транслитерацией единиц «**charismatic** – **харизматичным**, **communication** – **коммуникативный**», использующиеся в соответствующей форме.

Общая статистика выделенных переводческих приемов-идентификаторов основных стратегий этого примера представлена в таблице 1:

Таблица 1 – Количество выявленных приемов-идентификаторов основных стратегий локализации примера 1

Доместикация	Форенизация	Пример	Приемы перевода
7	2	"*Liked* is a bit strong," she tosses her head. "He... he was the most charismatic among them. He handled all the talking. His departure left a major gap in the group's *communication skills*." «*Нравился* – это чересчур сильно сказано, – качает она головой. – Он... был самым харизматичным из них. Вел все разговоры. Когда его не стало, в отряде образовалась огромная брешь на месте *коммуникативных навыков*».	Транслитерация, модуляция (антонимичный перевод), нормализация (перестановка, замена), добавление, опущение.

Рассмотрим следующий пример:

"We Go On" by the OO. She sighs. "I can't listen to it any more, you've turned it into a parody." – «**We Go On** от OO. – Она вздыхает. – Не могу ее больше слышать – вы превратили ее в фарс».

При наличии названий песен, групп, а также реплик на иных языках, кроме английского, локализаторы используют полную замену, что является ярким маркером применения стратегии форенизации – «**We Go On**» и «**OO**».

Помимо этого, в данном примере присутствует прием нормализации – выделение авторской речи через тире, что было разобрано выше, но в авторской речи структура предложения остается неизменной: «**She sighs** – Она вздыхает».

В последнем предложении локализаторы адаптируют иноязычное слово словом «фарс». Это вызвано различиями возможности сочетаемости в предложении слов «parody» и «пародия», поэтому в данном предложении локализаторы используют слово «фарс» для передачи значения оригинала.

Статистика этого примера выглядит так, как указано в таблице 2:

Таблица 2 – Количество выявленных приемов-идентификаторов основных стратегий локализации примера 2

Доместикация	Форенизация	Пример	Приемы перевода
2	2	<p>""We Go On" by the OO." She sighs. "I can't listen to it any more, you've turned it into a parody."</p> <p>«"We Go On" от OO. – Она вздыхает. – Не могу ее больше слышать – вы превратили ее в фарс».</p>	<p>Полное заимствование, адаптация, нормализация</p>

Следующий пример:

"*Hail Holy Queen* by The Etenniers. "Hail holy queen of the sea" he quotes. " You're whirling in rags – you're vast and you're sad." – «Hail Holy Queen от The Etenniers. «Славься, святая царица морская, – цитирует он, – Та, что, тоскуя, танцует в тряпье».

Помимо использования полного заимствования названия песни и группы в данном примере локализаторы также пользовались приемом нормализации, осуществляя замену, более близким к нашей культуре аналогом слова «queen» – «царица», а также используя прилагательное

для выражения значения существительного с предлогом английского языка.

Последнюю фразу они меняют полностью для соблюдения поэтического слога, два простых предложения в английском объединяется в сложноподчиненное, при этом главное становится односоставным, изменяется порядок предложений, одно из подлежащие you и составное именное сказуемое «are vast» опускаются, а прилагательное «sad» передается деепричастием «тоскуя», а составное именное сказуемое «whirling» – простым сказуемым танцует с обстоятельством «в тряпье». Для удобства мы выделили все это предложение как маркер стратегии доместикации.

Статистика данного примера указана в таблице 3:

Таблица 3: Количество выявленных приемов-идентификаторов основных стратегий локализации примера 3

Доместикация	Форенизация	Пример	Приемы перевода
4	2	"*Hail Holy Queen* by The Etenniers. "Hail holy queen of the sea" he quotes. " You're whirling in rags – you're vast and you're sad." «Hail Holy Queen от The Etenniers. «Славься, святая царица морская, – цитирует он, – Та, что, тоскуя, танцует в тряпье».	Полное заимствование, эквивалентность, нормализация, преобразование.

Следующий пример:

After life, death – after death, life again. After the world, the pale -- after the pale the world again – ЗА ЖИЗНЬЮ – СМЕРТЬ; ЗА СМЕРТЬЮ – СНОВА ЖИЗНЬ. ЗА МИРОМ – СЕРОСТЬ; ЗА СЕРОСТЬЮ – СНОВА МИР.

Особого внимания в этом примере заслуживает слово «*pale*» и его перевод – Серость. Pale – это вещество, существующее только в данной видеоигре и для передачи значения термина, обозначающего это вещество, локализаторы прибегают к адаптации, при этом им было необходимо создать новый термин в ПЯ.

Помимо этого, в данном примере нами были выявлены следующие идентификаторы: нормализация при передаче пунктуации «**After life, death – ЗА ЖИЗНЬЮ – СМЕРТЬ**», перестановка членов этого предложения в последней его части: «**after the pale the world again – ЗА СЕРОСТЬЮ – СНОВА МИР**».

Статистика этого примера указана в таблице 4:

Таблица 4 – Количество выявленных приемов-идентификаторов основных стратегий локализации примера 4

Доместикация	Форенизация	Пример	Приемы перевода
3	0	After life, death – after death, life again. After the world, the pale – after the pale the world again. ЗА ЖИЗНЬЮ – СМЕРТЬ; ЗА СМЕРТЬЮ – СНОВА ЖИЗНЬ. ЗА МИРОМ – СЕРОСТЬ; ЗА СЕРОСТЬЮ – СНОВА МИР.	Адаптация, нормализация.

Следующий пример:

"*Liked* is a bit strong," she tosses her head. "He... he was the most charismatic among them. He handled all the talking. His departure left a major gap in the group's *communication skills*." – «*Нравился* – это чересчур сильно сказано, – качает она головой. – Он... был самым харизматичным из них. Вел все разговоры. Когда его

не стало, в отряде образовалась огромная брешь на месте ***коммуникативных навыков***».

В первой фразе данного примера, помимо уже разобранный выше нормализации, имеются 2 идентификатора стратегии доместикации – антонимичный перевод слова «**like**» словом чересчур, а также добавление уточняющего слова «**сказано**», поскольку в русском переводе слова «**сильно**» недостаточно для передачи смысла оригинала:

***Liked* is a bit strong – *Нравился* – это чересчур сильно сказано**

В следующей реплике было опущено местоимение он, для того, чтобы избежать тавтологии в русском. В последней реплике слово departure имеет большое количество значений и для точности его восприятия локализаторы пользуются описательным переводом, что также позволяет уйти от английского синтаксиса в дальнейшем:

He... he was the most charismatic among them. He handled all the talking. His departure left a major gap in the group's *communication skills*. – Он... был самым харизматичным из них. Вел все разговоры. Когда его не стало, в отряде образовалась огромная брешь на месте *коммуникативных навыков*.

Говоря про форенизацию, в этом примере есть два маркера – транслитерация слов charismatic и communication.

Статистика этого примера выглядит следующим образом – таблица 5:

Таблица 5 – Количество выявленных приемов-идентификаторов основных стратегий локализации примера 5

Доместикация	Форенизация	Пример	Приемы перевода
7	2	"*Liked* is a bit strong," she tosses her head. "He... he was the most charismatic among	Транслитерация, модуляция,

	<p>them. He handled all the talking. His departure left a major gap in the group's *communication skills*."</p> <p>«*Нравился* – это чересчур сильно сказано, – качает она головой. – Он... был самым харизматичным из них. Вел все разговоры. Когда его не стало, в отряде образовалась огромная брешь на месте *коммуникативных навыков*».</p>	<p>нормализация, добавление, опущение.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------

Подобным образом нами был разобран весь остальной материал. Количественный анализ полученных результатов представлен в следующем разделе.

2.3 Количественный анализ идентификаторов стратегий локализации

На основе выделенных переводческих приемов-идентификаторов стратегий локализации был проведен количественный анализ для того, чтобы выяснить, какой стратегией пользовались локализаторы для осуществления перевода диалогов игры «Disco Elysium».

В отобранном материале удалось обнаружить 441 прием-идентификатор применения стратегии доместикации, что составляет 78% от общего количества найденных приемов-идентификаторов. Примеры:

"*I* certainly haven't." He shakes his head. **"Though I understand the socio-economic causes of the Revolution, it pains me to imagine the revolutionaries setting fire to this precious device. But so they did."** -- **«А вот *я* определенно нет, – он качает головой. – Хотя я понимаю**

социально-экономические предпосылки революции, больно думать о том, что революционеры сожгли это удивительное устройство. Но это случилось» (нормализация, упрощение).

""I saw some piglets suckling their dead mother – have you heard this one, cop-man?" He continues without waiting for an answer: ""After a short while they shuddered and went away."" – Однажды я видел поросят, которые пытались выпить молока своей мертвой матери. Слышал эту историю, арт-коп?» Он продолжает, не дожидаясь твоего ответа. «Спустя некоторое время они задрожали и отошли прочь» (нормализация, добавление, эквивалентность, упрощение).

""*Diamorphine*, girl. Quit clownin'. We need a hook-up for that D..." He breathes in through his teeth. – «Да ты чё, *диаморфин*! Хорош придуриваться. Знаешь кого-нибудь, кто банчит витаминками?...» Он втягивает воздух сквозь зубы (адаптация, нормализация, экзотицизм).

""*Masterpiece*..." He rolls his eyes. "Get over yourself, Harry – I can still smell the booze on the wind." – «*Шедевр*...» Он закатывает глаза. «Не увлекайся, Гарри. Запах алкоголя все еще витает в воздухе» (эквивалентность, нормализация, упрощение).

""*Many* bleak scenarios have already come to pass to lead us here..." She looks at you, eyes damp from the wind. – «Это уже *не первый* мрачный сценарий, который стал реальностью и привел нас к тому, что мы сейчас имеем...» – Ее глаза слезятся от ветра, когда она смотрит на тебя (добавление, нормализация, модуляция).

""*If* there is an investigation it will be part of an ongoing operation -- subject to confidentiality. I am sure you understand." – «*Если* расследование начнется, оно будет проходить в рамках текущей операции, а, следовательно, информация о нем не подлежит

разглашению. Я думаю, это понятно» (нормализация, модуляция, добавление, опущение).

"*Everything* could change." She looks around. "This city, the extradition rules... The people after me could be in jail. Or maybe Revachol..." She falls silent. – «Они могут изменить *всё*. – Она смотрит по сторонам. – Город, правила экстрадиции... Те, кто меня ищет, могут сами попасть в тюрьму. А может, Ревашоль...» Она умолкает (нормализация, добавление, опущение, описательный перевод).

"*Death Blow*. You're one of them. Tell me, who speaks like that? We had 50 million people on Caillou alone..." – «*Смертельный удар*. Вот ты – один из них. Скажи, кто так разговаривает? На одном только Каю нас было 50 миллионов человек...» (добавление, нормализация, опущение).

"*Clown Cops Climb Tree, Fall Down*," he says, frowning his brow. "*Enraged Cop Assaults Children – After Falling Down Tree*." «*Полицейские устроили клоунаду с падением с дерева*, – хмурясь, декламирует он. – *Разъяренный коп нападает на детей, всему виной – падение с дерева*» (нормализация, преобразование, модуляция).

"*Extremely* unfortunate. You need to contact your station about it as soon as possible." The piece shines in his outstretched hand. "Try not to lose this one, please." – «*Чудовищно* некстати. Вам следует как можно скорее позвонить в участок и сообщить об этом. – Он протягивает тебе блестящее оружие. – Постарайтесь, пожалуйста, хоть этот не потерять» (эквивалентность, нормализация, добавление).

"*If* you make it – if you've been sober for 10 months – tell us. I'll work with you again. But not like this. Never like this again. This is over." – «*Если* у тебя получится, если ты сможешь не пить 10 месяцев, свяжись с нами. Я буду готов снова работать с тобой. Но только не вот

так. Такого больше не повторится» (опущение, нормализация, модуляция, добавление).

""Defended"" may be putting it a bit generously, though. I had a great view of you doing *nothing* to stop those psychopaths. Then I crawled inside. Bullets started flying. Anyway..." He clears his throat. – «Ну то есть „защитили“ – это я щедро, конечно. Я прекрасно видел, как вы сделали блистательное *ничего*, чтобы этих психопатов остановить. А потом заполз внутрь. Полетели пули. В общем...» Он прочищает горло (модуляция, нормализация, опущение).

""Detective*," he intones, "control your emotions. We did our *job*. This won't be the worst thing that happens to us on this case, believe me... You can't let this break you." – «*Детектив*, – четко произносит он. – Держите свои эмоции под контролем. Мы делали свою *работу*. Во время этого расследования нас ждут вещи и похуже, поверьте... Не позволяйте себя сломать» (добавление, транслитерация, модуляция, нормализация, опущение).

О применении стратегии форенизации свидетельствовало 128 приемов-идентификаторов, что составляет 22% от общего количества. Приведем несколько примеров:

"I'm not an entomologist, okay – neither was the para-scientist. Who knows, maybe you're right. The only thing I'm sure of is..." – «Ну, я не энтомолог, и тот параученый тоже им не был (транслитерация, калькирование).

""Le Retour..."" the lieutenant says. His forehead furrowed, he puts his notes down. – «*Le Retour...*» – произносит лейтенант. Он хмурит лоб и откладывает свои записи (полное заимствование, транслитерация).

""Isola* is a Messinian word for a continent of matter, enveloped on all sides by the pale. Also: isolation, or land mass. – «*Изола* – это

мессинийское слово, которое означает континент материи, со всех сторон окруженный Серостью. Родственные понятия: изоляция, континентальный массив (транслитерация, калькирование).

"Actually, quite many cultures have their own version of stick fighting, such as the sacred mabolo tradition of the hali people, the name deriving from the butterfruit tree traditionally used for crafting the long, slender sticks – whereas the sticks used in other cultures..." – «На самом деле во многих культурах были распространены палочные бои. Например, священная традиция «маболо» у хали. Название происходит от имени дерева авокадо, которое традиционно использовали для изготовления длинных тонких палок. Использовались ли палки в других культурах...» (транслитерация).

"*Let* me be here?" He looks around. "The SAR is an unlawful successor of the Commune of Revachol. We took this fortification from the loyalists. Even the Claires understand this..." – «*Позволил*?» Старик оглядывается по сторонам. «Подконтрольная зона – это незаконный преемник ревашольской коммуны. Мы отвоевали это укрепление у лоялистов. Даже Клэры это понимают...» (транслитерация).

"I have grand plans for you, Man from Hjelmdall". She gestures her diabolical hand toward an array of potions and unguents. "First you shall please me, then lead my armies against the vicious cannibals." Not a muscle moves in the face of Man from Hjelmdall, yet inside there is turmoil – this goes against all he holds sacrosanct." – «„У меня на тебя грандиозные планы, Человек из Хельмдалля, – она указывает своей дьявольской рукой на ряды зелий и мазей. – Сперва ты доставишь мне удовольствие, а затем поведешь мои войска против свирепых каннибалов“. Ни один мускул не дрогнул на лице Человека из Хельмдалля, но в душе его бушевала буря – попираются все его священные принципы» (транскрипция).

"***Entroponetics***, " she corrects, " is the scientific study of the pale. Or a recent iteration of it, by way of **Graad**. The study of the pale reaches back 6,000 years – the **Perikarnassians** called it the Western Plain." – «***Энтропонетика***, – поправляет она, – это научные исследования Серости. Или, в случае **Граада**, последние попытки таких исследований. Первые исследования появились еще 6000 лет назад: **перикарнасцы** называли ее Западной долиной» (транслитерация).

"***Autocannibalistic locusts***? I appreciate your *unconventional* thinking, **officer**, but really, **cryptids** aren't your area of expertise." – «**Аутоканнибалистическая саранча?** Уважаю ваш *нетрадиционный* подход, **офицер**, но, право, вы не специалист по **криптидам**» (транслитерация).

"*Just **dock** workers*? Do dock workers spy on the **Police?** We let you off easy, Miss. Don't think it will happen again." – «*Просто работают в **доках***? А докерам полагается шпионить за **полицией?** Мы мягко с вами обошлись. Не рассчитывайте на такое отношение дважды» (транслитерация).

Crab**-man* is an unfortunate choice of words – **but I was there**. The church on the coast shook from an **audio**-spatial **anomaly**. It may have been **entroponetic**, or perhaps related to radio waves..." – «*Человек-**краб – не самый лучший способ сформулировать мысль, но я при этом присутствовал. Церковь на побережье вибрировала от **аудиопространственной аномалии**. Возможно, это связано с **энтропонезом**, а может – с радиоволнами...» (транслитерация).

Стоит отметить, что в данных примерах наличия стратегий-идентификаторов в диалогах, также присутствуют идентификаторы применения другой стратегии, но они были опущены ради наглядности. С полной информацией о всех найденных приемах-идентификаторах

применения основных стратегий во всех отобранных строках диалогов можно ознакомиться в таблице, приведенной в Приложении 1.

Результаты представлены в диаграмме 1:

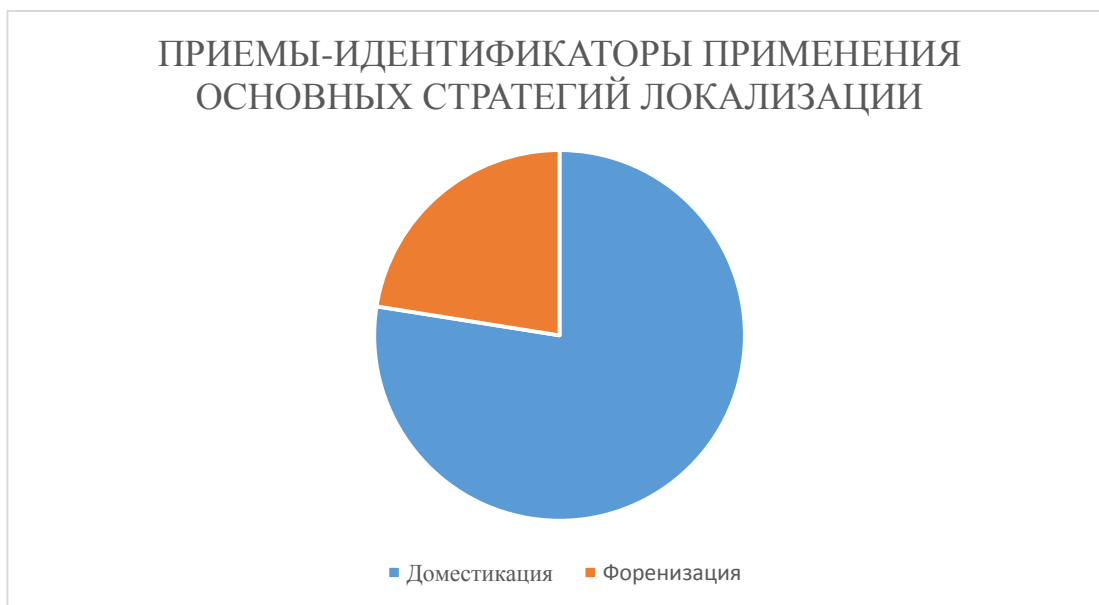


Диаграмма 1 – Приемы-идентификаторы применения основных стратегий локализации

На диаграмме видно, что подавляющее большинство переводческих приемов идентифицируют применение стратегии доместикации, а это позволяет нам сделать вывод о том, что локализаторы при переводе диалогов видеоигры «Disco Elysium» руководствовались стратегией доместикации. Однако результаты также свидетельствуют о наличии приемов-идентификаторов стратегии форенизации, несмотря на то, что эти стратегии противопоставлены друг другу. Соответственно в следующих исследованиях при выявлении использованной стратегии необходимо соотнести количество переводческих приемов их идентифицирующих.

Следует отметить, что конечный результат по выявлению стратегии локализации зависит от заданной переводческой задачи. При локализации главная задача – привлечь внимание аудитории, для которой она

осуществляется. Это значит, что в большинстве своем локализаторы будут пользоваться стратегией доместикации.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

В данной главе мы разобрали отобранный материал видеоигры «Disco Elysium», проанализировали получившиеся результаты и определили на их основе используемую локализаторами основную стратегию.

В первом разделе настоящей главы мы указали жанровые и геймплейные особенности данной видеоигры, поскольку они оказывают прямое значение на выбор стратегии.

Во втором разделе были приведены примеры из отобранного материала и осуществлен их разбор для наглядной демонстрации того, как проходил поиск и выделение приемов-идентификаторов.

В третьем разделе был проведен количественный анализ выявленных приемов-идентификаторов, данные были представлены в виде диаграммы, на их основе был сделан вывод об использованной при локализации данной игры основной стратегии.

Основной стратегией локализации видеоигры «Disco Elysium» является стратегия доместикации, однако результаты также свидетельствуют о наличии приемов-идентификаторов стратегии форенизации, несмотря на то, что эти стратегии противопоставлены друг другу. Соответственно в следующих исследованиях при выявлении использованной стратегии необходимо соотнести количество переводческих приемов их идентифицирующих.

Следует отметить, что конечный результат по выявлению стратегии локализации зависит от заданной переводческой задачи. При локализации главная задача – привлечь внимание аудитории, для которой она

осуществляется. Это значит, что в большинстве своем локализаторы будут пользоваться стратегией доместикации.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данное исследование было направлено на выявление основных стратегий локализации с английского языка на русский на основе материала диалогов видеоигры «Disco Elysium».

В первой главе была отобрана и упорядочена теоретическая основа, на базе которой проводилось исследование. Она включает в себя понятие локализации, ее классификация, особенности и этапы локализации видеоигр. Также были выявлены основные стратегии локализации и переводческие приемы-идентификаторы их применения.

Во второй главе мы рассказали о практической базе нашего исследования – видеоигре «Disco Elysium». Был проведен сопоставительный анализ текстов оригинала и официального перевода, в результате которого были выявлены идентификаторы применения основных стратегий локализации, на основе которых был произведен количественный анализ переводческих приемов-идентификаторов для определения стратегии, использованной для локализации данной видеоигры. Для наглядности была составлена диаграмма.

Проведенная работа позволяет нам сделать следующие выводы:

1. Локализация – широкое понятие, которое обозначает культурную адаптацию продукта под реципиента определенной культуры. В данной работе локализация рассматривалась в контексте ее использования в сфере компьютерных технологий для адаптации программных продуктов, одними из которых являются видеоигры. К особенностям локализации видеоигр можно отнести: проблему восприятия текста перевода реципиентом, отсутствие контекста, фрагментация текста.

2. Основными стратегиями локализации являются доместикация и форенизация. При использовании стратегии доместикации локализатор

адаптирует культурные реалии языка оригинала ценой потери точности передачи смысла, при форенизации наоборот – сохраняет культурные реалии ценой потери легкости восприятия текста реципиентом. Приемы перевода-идентификаторы этих стратегий указаны в соответствующем разделе первой главы.

3. Несмотря на то, что основные стратегии противопоставлены друг другу, в тексте материалов присутствовали приемы-идентификаторы как стратегии доместикации, так и форенизации. В этом случае вывод о применении той или иной стратегии строился исходя из соотношения количества идентификаторов применения данных стратегий. Поэтому, поскольку подавляющее количество идентификаторов свидетельствовало о применении стратегии доместикации, основной стратегией локализации видеоигры «Disco Elysium» является доместикация.

В заключение можно сказать, что цель дипломной работы была достигнута, положения доказаны. Настоящее исследование завершено. Перспективным представляется продолжить такого рода работы на другом материале, поскольку выбор основной стратегии зависит от конкретной переводческой задачи, которая определяется в том числе и выбранным для локализации материалом.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Академик : [официальный сайт]. – 2022. – URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1897485> (дата обращения 08.06.2022).
2. Анисимова А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе / А.Т. Анисимова // Научный вестник ЮИМ. – 2018. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kompyuternoy-igrы-v-perevodovedcheskom-diskurse> (дата обращения 08.06.2022).
3. Бархударов Л. С. Язык и перевод: Вопросы общей и частной теории перевода : учебник / Л.С. Бархударов. – Международные отношения. – 1975. – 240 с.
4. Батюкова Н. А. Многоязычная локализация в современном виртуальном пространстве / Н. А. Батюкова // Образовательные технологии в виртуальном лингво-коммуникативном пространстве: IV Международная Виртуальная научно-практическая конференция по русистике, литературе и культуре: Сборник научных докладов. США, Вермонт, Мидлбери колледж и др. – 2011. – С. 42–45.
5. Беляев В. И. Маркетинг: Основы теории и практики: учебник / В. И. Беляев. – М.: КНОРУС, – 2009. – 672 с.
6. Зинкевич О. В. Локализация как процесс лингвистической трансформации структуры и содержания динамического текста / О.В. Зинкевич // Известия СПбГЭУ. – 2018. – №3 (111). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lokalizatsiya-kak-protsess-lingvisticheskoy-transformatsii-struktury-i-soderzhaniya-dinamicheskogo-teksta> (дата обращения 19.04.2022).
7. Киселева А. Советы по локализации: «Английского недостаточно, чтобы стать глобальной компанией» / А. Киселева // Колонки. – 2017. – URL: rb.ru/opinion/anglijskogo-nedostatochno (дата обращения 19.04.2022).

8. Кузьминых А. Д. Ошибки языковой локализации текстов компьютерных игр компании «Naughty Dog» / А. Д. Кузьминых // Институт психолого-педагогического образования. Кафедра германской филологии. – 2016. – URL: https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/22964/1/RSVPU_2016_387.pdf (дата обращения 08.06.2022).
9. Кунцев В. А. Особенности локализации видеоигр / В. А. Кунцев, Д. Р. Товмирзаев // Белорусский государственный университет. – Минск, 2018. – С. 510–515.
10. Масленникова Е. М. Художественный перевод: новое о старом: монография / Е. М. Масленникова. – Тверь: Твер. гос. ун-т. – 2014. – 240 с.
11. Махиянова А. В. Интернализация как механизм конструирования повседневности / А. В. Махиянова // Креативная экономика и социальные инновации. – 2013. – № 2 (5). – С. 132–141.
12. Медведева Е. В. Рекламный текст как переводческая проблема / Е. В. Медведева // Вестник МГУ. Сер.19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2003. – № 4. – С. 23–42.
13. Молчанова Н. Локализация как разновидность переводческой деятельности: лингвистические, технологические, психологические аспекты / Н. Молчанова, Е. Михайлова // II Общероссийская студенческая электронная научная конференция «Студенческий научный форум» – URL: <http://www.rae.ru/forum2010/7/776> (дата обращения 08.06.2022).
14. Мосин М. Вспоминаем тех, благодаря кому у нас были компьютерные игры на русском языке. Игровые девяностые / М. Мосин // 2015. – URL: <http://xakep.ru/2015/01/14/old-translators/> (дата обращения 08.06.2022).
15. Муравьёва Д. Д. Локализация и перевод. К вопросу локализации компьютерных игр / Д. Д. Муравьёва, Е. Э. Яренчук // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. – 2018. – № 5. – С. 32–37.

16. Мухаркина В. С. «Исследование Стратегии Локализации Видеоигр (На Материале Массовой Многопользовательской Ролевой Онлайн Игры «World of Warcraft»)» / В. С. Мухаркина // Челябинский государственный университет. Факультет лингвистики и перевода. Кафедра теории и практики английского языка. – 2017. – URL: https://www.academia.edu/40492707/Исследование_стратегии_локализации_видеоигр_на_материале_массовой_многопользовательской_ролевой_онлайн_игры_World_of_Warcraft (дата обращения 08.06.2022).
17. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения / А. Пашутина // Интересные и познавательные статьи. – 2016. – URL: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения 08.06.2022).
18. Петраченко М. В. Локализация компьютерных игр / М. В. Петраченко // Воронежский государственный университет. – 2019. – URL: <https://www.rgph.vsu.ru/ru/science/sss/reports/5/petrachenko.pdf> (дата обращения 08.06.2022).
19. Русское бюро переводов : [официальный сайт]. – Москва, 2022. – URL: <http://rusburo.ru/lokalizatsiya-saytov-portalov-pochti/> (дата обращения 08.06.2022).
20. Соснина Е. П. Задача локализации текстов как задача прикладного переводоведения / Е. П. Соснина // Ульяновский государственный технический университет. – 2015. – URL: http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina_article_2015.pdf (дата обращения 08.06.2022).
21. Тер-Минасова С. Г. Язык и межкультурная коммуникация / С. Г. Тер-Минасова // Вестник культурологии. – 2002. – №2. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/s-g-ter-minasova-yazyk-i-mezhkulturnaya-kommunikatsiya> (дата обращения 08.06.2022).
22. Тульнова М. А. О способах локализации текстов глобальной культуры / М. А. Тульнова // Известия ВГПУ. – 2013. – №1 (76). – URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/o-sposobah-lokalizatsii-tekstov-globalnoy-kultury> (дата обращения 08.06.2022).

23. Хоботова Е. В. Локализация компьютерной игры как вид перевода (на материале игры «Ведьмак 3: Дикая охота») / Е. В. Хоботова, С. А. Осокина // выпускная квалификационная работа бакалавра по направлению подготовки: 45.03.02 – Лингвистика. – Барнаул, 2019 – URL: elibrary.asu.ru/xmlui/handle/asu/8130 (дата обращения 08.06.2022).

24. Чего хотят игроки – итоги опроса пользователей локализованных игр / RiotPixels : [сайт]. – 2015. – URL: <http://riotpixels.com/good-localization-is> (дата обращения 08.06.2022).

25. Эко У. Сказать почти то же самое. Опыты о переводе / У. Эко. – М.: Акт. – 2015. – 610 с.

26. Якунина В. Г. Лингвоиндустрия: локализация и перевод / В. Г. Якунина, Е. В. Шевченко // Наука без границ. – 2017. – №6 (11). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvoindustriya-lokalizatsiya-i-perevod> (дата обращения 20.04.2022).

27. Aixelá J. F. Culture-specific items in translation / J. F. Aixelá // Translation, Power, Subversion. – Clevedon, 1996. – P. 52–78.

28. Bastin G. L. Adaptation / G. L. Bastin // Routledge encyclopedia of translation studies. – London: Routledge. – 1998. – P. 5–8.

29. Bernal-Merino M. Á. Multimedia Translation in the Digital Age / M. Á. Bernal-Merino // Centre for Research in Arts and Creative Exchange. – 2014. – URL: www.academia.edu/7618880/Multimedia_Translation_in_the_Digital_Age, 2014 (date of access 08.06.2022).

30. Bernal-Merino M. Á. On the Translation of Video Games / M. Á. Bernal-Merino // The Journal of Specialized Translation – 2006. – № 6. – P. 22–36. – URL: www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php (date of access 08.06.2022).

31. Disco Elysium / Википедия : [сайт]. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Disco_Elysium (дата обращения 08.06.2022).
32. Esselink B. A Practical guide to localization / B. Esselink. – John Benjamins Publishing, 2000. – 497с.
33. Harvey M. E. A Beginner's Course in Legal Translation: the Case of Culturebound Terms / M. E. Harvey // Education. – 2003. – URL: <http://www.tradulex.com/Actes2000/harvey.pdf> (date of access 08.06.2022).
34. Laviosa-Braithwaite S. Universals of translation / S. Laviosa-Braithwaite // Routledge encyclopedia of translation studies. – London: Routledge. – 1998. – P. 288–291.
35. Markina N. S. Globalizatsiya: lokal'nyy podkhod k global'noy zadache / N. S. Markina, M. S. Lapshina, E. S. Alekseeva // Vestnik MGLU. – 2011. – № 612.
36. Munday J. Introducing Translation Studies: Theories and Applications / J. Munday // London: Routledge. – 2013. – P. 142–161.
37. O'Hagan M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience / M. O'Hagan // Centre for Translation and Textual Studies, School of Applied Language and Intercultural Studies, Dublin City University. – 2007. – №5. – URL: www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf (date of access 08.06.2021).
38. Pym A. Exploring Translation Series / A. Pym // London and New York: Routledge. – 2010. – P. 120–142.
39. Šiaučiūnė V. Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts / V. Šiaučiūnė, V. Liubinienė // Studies About Languages. – 2011. – URL: kalbos.ktu.lt/index.php/KStud/article/view/945/1045 (date of access 08.06.2022).
40. What is the difference between localization and translation / Applingua : [site]. – 2011. – URL: <https://kb.applingua.com/2011/10/whats-the-difference-between-localization-and-translation> (date of access 28.03.2022).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приемы-идентификаторы основных стратегий локализации

№	Число идентификаторов стратегии перевода		Строки	Приемы перевода
	Доместикация	Форенизация		
1	2	1	<p>"*Limbo*, huh? So that's where I am."</p> <p>«В *лимбе*, да? Так вот куда я попал».</p>	Транслитерация, нормализация.
2	7	2	<p>«*Нравился* – это чересчур сильно сказано, – качает она головой. – Он... был самым харизматичным из них. Вел все разговоры. Когда его не стало, в отряде образовалась огромная брешь на месте *коммуникативных навыков*».</p>	Транслитерация, модуляция, нормализация, добавление, опущение.
3	7	5	<p>"Actually, quite many cultures have their own version of stick fighting, such as the sacred mabolo tradition of the hali people, the name deriving from the butterfruit tree traditionally used for crafting the long, slender sticks – whereas the sticks used in other cultures..."</p> <p>«На самом деле во многих культурах были распространены палочные бои. Например, священная традиция «маболо» у хали. Название происходит от имени дерева авокадо, которое традиционно использовали для изготовления длинных тонких палок. Использовались ли палки в</p>	Нормализация, упрощение, транслитерация, опущение, адаптация, модуляция.

			других культурах...»	
4	2	1	"*How* can a bar be out of vermouth?" «Как вообще в баре может закончиться вермут?»	Транслитерация, нормализация.
5	7	2	"*Everything* will be constantly shifting and moving under our rule, the future will belong to a circus of identities, just spinning around, surreal and unreal... You won't even know who you are any more." «Когда мы придем к власти, *всё* будет постоянно меняться. Будущее обратится каруселью идентичностей – крутится, крутится, сюрреалистически, невообразимо... Сами не будете больше знать, кто вы такой».	Нормализация, транслитерация, описательный перевод, опущение, адаптация, упрощение.
6	5	2	"*Everything* could change." She looks around. "This city, the extradition rules... The people after me could be in jail. Or maybe Revachol..." She falls silent. «Они могут изменить *всё*. – Она смотрит по сторонам. – Город, правила экстрадиции... Те, кто меня ищет, могут сами попасть в тюрьму. А может, Ревашоль...» Она умолкает.	Нормализация, добавление, транслитерация, опущение, описательный перевод.
7	4	1	"*Death Blow*. You're one of them. Tell me, who speaks like that? We had 50 million people on Caillou alone ..." «*Смертельный удар*. Вот ты – один из них. Скажи, кто так разговаривает? На одном только Каю нас было	Транскрипция, добавление, нормализация, опущение.

			50 миллионов человек...»	
8	2	0	"88... This elevator was maintained a long time ago." «88-й... давненько этот лифт в последний раз обслуживали».	Нормализация.
9	5	2	"Where can I listen to this?" he mocks you. "Why don't you try shoving it up your ass, genius?!" «„Где мне ее послу-ушать?“ – передразнивает он. – Как насчет в жопу себе запихать, гений?!»	Нормализация, опущение, транслитерация.
10	6	2	"*Like* you?" He shakes his head in disbelief. "I'm not an entomologist, okay – neither was the para-scientist. Who knows, maybe you're right. The only thing I'm sure of is..." «Не *понравились*? – Он недоверчиво качает головой. – Ну, я не энтомолог, и тот параученый тоже им не был. Кто знает, может, вы правы. Уверен я лишь в одном...»	Нормализация, транслитерация, калькирование, опущение.
11	3	2	"*Le Retour...*" the lieutenant says. His forehead furrowed, he puts his notes down. «*Le Retour...*» – произносит лейтенант. Он хмурит лоб и откладывает свои записи.	Полное заимствование, нормализация, транслитерация.
12	6	3	"*Krenel* – an Oranjese military company. As far as I know, three arrived in Martinaise. They report to me sporadically, but they do not answer to me. To be frank, our relationship is deteriorating." «„Кренель” –	Транслитерация, транскрипция, эквивалентность, нормализация, добавление, описательный перевод.

			<p>это оранская военная компания. Насколько мне известно, трое ее «сотрудников» прибыли в Мартинез. Они периодически выходят со мной на связь, но не подчиняются мне напрямую. Честно говоря, наши отношения становятся все более натянутыми».</p>	
13	7	5	<p>"*Isola* is a Messinian word for a continent of matter, enveloped on all sides by the pale. Also: isolation, or land mass. We used to believe there was only one. In the last four centuries we have discovered seven..."</p> <p>«*Изола* – это мессинийское слово, которое означает континент материи, со всех сторон окруженный Серостью. Родственные понятия: изоляция, континентальный массив. Когда-то мы думали, что континент всего один, но за последние четыре века обнаружили, что их семь...»</p>	<p>Транслитерация, калькирование, адаптация, добавление, нормализация, модуляция.</p>
14	5	1	<p>"*I'm* going to find Dennis," he interjects. "I'm going to find him and then I'm going to kill him."</p> <p>«*Я* найду Денниса, – перебивает он. – Найду и убью».</p>	<p>Транслитерация, нормализация, эквивалентность, опущение.</p>
15	4	2	<p>"*Hail Holy Queen* by The Etenniers. "Hail holy queen of the sea" he quotes. " You're whirling in rags – you're vast and you're sad."</p> <p>«Hail Holy Queen от The Etenniers. «Славься, святая царица морская, – цитирует он, – Та, что, тоскуя, танцует в тряпье».</p>	<p>Полное заимствование, эквивалентность, нормализация, преобразование.</p>

16	6	1	<p>"*Far Out* Son of Liver Failure – the supercop who voluntarily enters an alcohol induced delirium to solve crimes.</p> <p>«*Блудный* сын. Суперкоп, добровольно входящий в состояние белой горячки, чтобы расследовать преступления».</p>	<p>Опущение, транслитерация, адаптация, нормализация, эквивалентность, упрощение.</p>
17	4	1	<p>"*Estás crudo*, wey. I see deep inside you. Your body and spirit are suffering greatly from *overindulgence* and you don't even know it."</p> <p>«Estás crudo, чувак. Я вижу тебя насквозь. Своим *чрезмерным употреблением* ты обрек тело и душу на сильнейшие страдания, а сам даже не догадываешься об этом».</p>	<p>Полное заимствование, эквивалентность, экзотизм, нормализация.</p>
18	5	1	<p>"A slow, sad song started playing. Like organ music, on repeat. That went on for quite a while. Some of the time you were yelling along to it."</p> <p>«Заиграла медленная, грустная песня. Что-то вроде органной музыки на репите. Играла довольно долго. Иногда вы под нее орали».</p>	<p>Транслитерация, добавление, нормализация.</p>
19	6	2	<p>"*Defended*" may be putting it a bit generously, though. I had a great view of you doing *nothing* to stop those psychopaths. Then I crawled inside. Bullets started flying. Anyway..." He clears his throat.</p> <p>«Ну то есть „защитили“ – это я щедро, конечно. Я</p>	<p>Модуляция, дословный перевод, нормализация, опущение, транслитерация.</p>

			прекрасно видел, как вы сделали блистательное *ничего*, чтобы этих психопатов остановить. А потом заполз внутрь. Полетели пули. В общем...» Он прочищает горло.	
20	6	1	"In Guillaume's time you'd have been shot without a trial". That's what he said to me." The old man gathers himself and wipes his eyes again. "He lived a cunt and he died a cunt. Let's leave it at that." «” Во времена Гийома тебя бы пристрелили без суда и следствия”. Вот что он мне сказал». Старик берет себя в руки и вновь вытирает глаза. «Жил он мудаком и помер мудаком. Что уж тут говорить».	Транскрипция, адаптация, нормализация, эквивалентность.
21	3	1	"“Ramblings“? Nonsense! Your description of the phasmid is the most precise I've ever heard!" «„Болтовней“? Что за чушь! Твое описание фазмида – самое точное из всех, что я слышал!»	Транслитерация, эквивалентность, добавление.
22	2	2	"“We Go On” by the OO." She sighs. "I can't listen to it any more, you've turned it into a parody." «“We Go On“ от ОО. – Она вздыхает. – Не могу ее больше слышать – вы превратили ее в фарс».	Полное заимствование, адаптация, нормализация.
23	4	3	"*Autocannibalistic locusts*? I appreciate your *unconventional* thinking, officer, but really, cryptids aren't your area of expertise." «Аутоканнибалистическая	Транслитерация, нормализация, эквивалентность.

			саранча? Уважаю ваш *нетрадиционный* подход, офицер, но, право, вы не специалист по криптидам»	
24	4	3	"*Ah*. And what do I care about the Union boss? He's not Gabriel, he's not Franconegro. He's not even Hermenegildo the Hand." «О. И какое мне дело до председателя профсоюза? Он не Габриэль, не Франконегро. Он даже не Эрменгильдо „Рука”».	Транслитерация, нормализация, опущение.
25	5	2	"*Bonne prise*," the lieutenant commends you as you shift through the treasure – well worn and folded into neat squares. «Bonne prise», – хвалит тебя лейтенант, пока ты копаешься в сокровищах: потрепанных и аккуратно сложенных.	Полное заимствование, адаптация, опущение, упрощение, эквивалентность.
26	4	1	"*Maybe* from the coast? I've been too busy with this shit to see if it's possible. So no." He shakes his head. "I don't think it was a sniper. It was close up." «*Может*, с побережья? Я так замotalся с этой херней, что не проверял, реально ли. Так что нет, – он качает головой. – Не думаю, что это снайпер. Стреляли с близкой дистанции».	Нормализация, описательный перевод, транскрипция.
27	3	0	"*Masterpiece*..." He rolls his eyes. "Get over yourself, Harry – I can still smell the booze on the wind." «*Шедевр* ...» Он закатывает глаза. «Не увлекайся, Гарри.	Упрощение, нормализация, эквивалентность.

			Запах алкоголя все еще витает в воздухе».	
28	2	4	<p>"*Let* me be here?" He looks around. "The SAR is an unlawful successor of the Commune of Revachol. We took this fortification from the loyalists. Even the Claires understand this..."</p> <p>«*Позволил*?» Старик оглядывается по сторонам. «Подконтрольная зона – это незаконный преемник ревашольской коммуны. Мы отвоевали это укрепление у лоялистов. Даже Клэры это понимают...»</p>	Опущение, нормализация, описательный перевод, транслитерация.
29	4	0	<p>"*Many* bleak scenarios have already come to pass to lead us here..." She looks at you, eyes damp from the wind.</p> <p>«Это уже *не первый* мрачный сценарий, который стал реальностью и привел нас к тому, что мы сейчас имеем...» — Ее глаза слезятся от ветра, когда она смотрит на тебя.</p>	Модуляция, нормализация, добавление.
30	2	1	<p>"*MAN!*" The screech from the red-haired goblin is nearly deafening.</p> <p>«МУЖИК!» – оглушительно вопит рыжеволосый гоблин.</p>	Нормализация, транслитерация.
31	6	1	<p>"*Locker room talk*? What are you, fucking brain-dead?! I've been to plenty of locker rooms – they don't plan rapes there!"</p> <p>«*Болтовня в курилке*? Ты слабоумный, блядь?! Бывал я в курилках – там не замышляют изнасилования!»</p>	Буквальный перевод, адаптация, нормализация.

32	4	0	<p>"*Known* him?! We don't associate with scum like that, asshole!"</p> <p>«*Знали*?! Мы с такими мразями не водимся, говнюк!»</p>	Адаптация, опущение, нормализация.
33	6	4	<p>"*Intuition* is an aberrant psychologism." He chortles. "It reeks of cryptofascism. The parasite class use intuition to justify their rank in life. It's all just palmistry and magic *erl-creatures*."</p> <p>«*Интуиция* – это что-то в духе псевдопсихологии, – фыркает он. – От таких вещей за версту несет криптофашизмом. Класс паразитов оправдывает интуицией свое положение в обществе. Это все из области хиромантии и волшебных эрлов».</p>	Транслитерация, адаптация, эквивалентность, добавление, калькирование, нормализация, опущение.
34	3	0	<p>After life, death – after death, life again. After the world, the pale – after the pale the world again.</p> <p>ЗА ЖИЗНЬЮ – СМЕРТЬ; ЗА СМЕРТЬЮ – СНОВА ЖИЗНЬ. ЗА МИРОМ – СЕРОСТЬ; ЗА СЕРОСТЬЮ – СНОВА МИР.</p>	Адаптация, нормализация.
35	4	0	<p>"*If* you make it – if you've been sober for 10 months – tell us. I'll work with you again. But not like this. Never like this again. This is over."</p> <p>«*Если* у тебя получится, если ты сможешь не пить 10 месяцев, свяжись с нами. Я буду готов снова работать с тобой. Но только не вот так. Такого больше не повторится».</p>	Опущение, нормализация, модуляция, добавление.

36	6	0	<p>"*If* there is an investigation it will be part of an ongoing operation – subject to confidentiality. I am sure you understand."</p> <p>«*Если* расследование начнется, оно будет проходить в рамках текущей операции, а, следовательно, информация о нем не подлежит разглашению. Я думаю, это понятно».</p>	Нормализация, модуляция, добавление, опущение.
37	4	0	<p>"*If* she actually wants to see me, she will find a way. Any good negotiator would. And I just don't have anything to discuss with a bad negotiator."</p> <p>«*Если* она действительно хочет со мной встретиться, она найдет способ. Как любой хороший переговорщик. А с плохим переговорщиком мне обсуждать нечего».</p>	Нормализация.
38	3	0	<p>"*I* only said: *Unity*. One word. Figures of authority always misquote you." He points to his friends.</p> <p>«*Я* сказал только *единство*. Одно слово. Так и знал, что представители власти все время искажают твои слова». Он указывает на своих друзей.</p>	Добавление, нормализация.
39	3	1	<p>*I* don't place much stock in the curse and so on, but the label frightens the clientèle. Who wants to stay at a *doomed* hostel? Everything's doomed enough without that...</p> <p>«*Я* не слишком верю в проклятие и всё такое, но</p>	Упрощение, буквальный перевод, нормализация.

			такое прозвание пугает клиентуру. Кто захочет жить в *проклятом* отеле? Всё и так достаточно проклято...»	
40	5	0	"*I* don't even have my badge – so spin on this!" (Give him the finger.) «У меня и *нет* никакого удостоверения, так что вы соснете!» (Показать ему средний палец.)	Эквивалентность, нормализация, добавление.
41	5	3	"Deora-of-the-Seven-Seas. It's on the other end of Le Caillou, pretty much – on another island, called Laurentide, off mainland. We've got a little place there. I can almost hear my kid laugh, when it snows..." «Деора-на-Семи-Морях. Это город фактически на другом конце Ле-Каю. На отдельном острове, который называется Лаврентидой. У нас там небольшой домик. Я практически слышу, как смеется мой пацан, когда идет снег...»	Транслитерация, калькирование, транскрипция, упрощение, модуляция, преобразование, добавление, опущение.
42	5	3	"*Horizontal*? I see they taught you well in your RCM school. My old man – a hunter and a half blind one at it – could've say that. Horizontal lines..." «*Горизонтальными*? А тебя, вижу, отлично учили в РГМ-школе. Такое и мой старик – охотник, да еще и полуслепой – сказал бы. „С горизонтальными линиями“...»	Транслитерация, нормализация, опущение.
43	6	0	"*Handled* him?" He baulks. "She got into some stupid shit with that guy. Shit *we* had to take care of."	Эквивалентность, нормализация, опущение.

			«*Разобралась*? – не соглашается он. – Она ввязалась с ним в тупую херню. С которой пришлось разбираться *нам*».	
44	4	1	"*Grand* art. Art DeLuxe. The artsy-est, the most ground breaking, the..." «О *великом* искусстве. Элитном! Арт-делюкс. Самом искусном из искусств, самом авангардном...»	Транслитерация, адаптация, нормализация, добавление.
45	3	0	"*Ghosts?*" she repeats. "No, I don't think so, I don't believe in ghosts." «С *призраками*? – повторяет она. – Нет, не думаю. Я не верю в призраков».	Добавление, нормализация.
46	5	0	"*Extremely* unfortunate. You need to contact your station about it as soon as possible." The piece shines in his outstretched hand. "Try not to lose this one, please." «*Чудовищно* некстати. Вам следует как можно скорее позвонить в участок и сообщить об этом. – Он протягивает тебе блестящее оружие. – Постарайтесь, пожалуйста, хоть этот не потерять».	Эквивалентность, нормализация, добавление.
47	6	0	*Exactly* what I didn't want you to do..." He sighs and turns to the woman. "Ma'am, my partner wanted to know if you work in pale transport." «Вот *именно этого* я и не хотел... – он вздыхает и	Нормализация, добавление, адаптация, опущение.

			поворачивается к женщине. – Мой напарник хотел узнать, работаете ли вы в сфере перевозок через Серость, уважаемая»	
48	2	0	"*Everything's* cool. The goods are cool, the customers are cool, the place is cool – and one more thing, officer..." «*Все* круто. Товары крутые, покупатели крутые, место крутое... и еще кое-что, начальник».	Нормализация, преобразование.
49	6	0	*Everyone*, yo! We gotta tell the *world* about this. Case solved – insect found. We're fuckin... master detectives or some shit. We're *good*." «Да *все*, блин! Мы должны поведать об этом *миру*. Дело раскрыто – насекомое найдено. Мы, блядь... дофига мастера сыска. Мы *жжем*».	Адаптация, экзотицизм, нормализация, опущение, преобразование.
50	4	1	*Even* a mod..." Her face stiffens. "Glen, I went to *law school*. I am an attorney." «*Даже* мо... – Лицо ее каменеет. – Глен, у меня есть *диплом*. Я юрист».	Смысловое развитие, модуляция, транслитерация, нормализация.
51	3	0	""A man my age?" What are you implying? I'm at the peak of my abilities." «" Человек в моем возрасте?" На что вы намекаете? Я в самом расцвете сил»	Эквивалентность, нормализация.
52	1	0	"*In the middle of this town there's a ghostly motorway – it takes all the people where they want to stay...*" «*Через город проходило это чудное шоссе, по нему к	Нормализация.

			местам знакомым проезжали люди все...*»	
53	6	1	"*Dozens*, at least. Of course, in the future it'll all be automated. But my point is this..." «Как минимум *десятки*. Конечно, в будущем эта работа будет полностью автоматизирована. Но моя мысль заключается в следующем...»	Адаптация, добавление, нормализация, модуляция, транслитерация.
54	7	1	"*Diamorphine*, girl. Quit clownin'. We need a hook-up for that D..." He breathes in through his teeth. «Да ты чё, *диаморфин*! Хорош придуриваться. Знаешь кого-нибудь, кто банчит витаминками?..» Он втягивает воздух сквозь зубы.	Транслитерация, адаптация, нормализация, экзотицизм.
55	5	1	"*Detective*," he intones, "control your emotions. We did our *job*. This won't be the worst thing that happens to us on this case, believe me... You can't let this break you." «*Детектив*, – четко произносит он. – Держите свои эмоции под контролем. Мы делали свою *работу*. Во время этого расследования нас ждут вещи и похуже, поверьте... Не позволяйте себя сломать».	Добавление, транслитерация, модуляция, нормализация, опущение.
56	3	0	"*Decisively*. Without fear of offending the sensibilities of the frail and weak-minded among his subjects! This is something the insurgents never understood..." «*Решительно*. Не боясь	Нормализация.

			обидеть чувства тех подданных, кто слаб умом или телом! Этого мятежники так и не смогли понять...»	
57	4	3	<p>*Crab-man* is an unfortunate choice of words – but I was there. The church on the coast shook from an audio-spatial anomaly. It may have been entropnetic, or perhaps related to radio waves..."</p> <p>«*Человек-краб* – не самый лучший способ сформулировать мысль, но я при этом присутствовал. Церковь на побережье вибрировала от аудиопространственной аномалии. Возможно, это связано с энтропнезом, а может – с радиоволнами...»</p>	Добавление, калькирование, эквивалентность, транслитерация.
58	4	1	<p>"*Cursed*? Who said that, Annette?" She blinks. "I will have a word with her... This place is not cursed, it has a robustly *magnetic* energy. Good for commercial activity. My business is *thriving*, sir!"</p> <p>«*Проклято*? Это Аннетт так сказала?» Она моргает. «Я с ней поговорю... Оно вовсе не проклято, в нем бурлит энергия *притяжения*. Весьма способствующая торговле. Мой бизнес *процветает*!»</p>	Нормализация, транскрипция, упрощение, опущение.
59	4	0	<p>"*And* an incision on the thorax, from a chaincutter." There's a pause. "I wouldn't mention those. Better not to muddy the waters. "</p> <p>«*А также* след от болтореза. – Он замолкает. – Я не стал бы об этом упоминать, чтобы не вносить</p>	Опущение, эквивалентность, нормализация.

			путаницу».	
60	3	0	<p>"„Hell no, I’m just an honest scab.” That didn’t sound too convincing."</p> <p>«„Вот еще, я честный антистачник?” Не слишком-то убедительно».</p>	Адаптация, нормализация.
61	6	1	<p>""I saw some piglets suckling their dead mother – have you heard this one, cop-man?" He continues without waiting for an answer: ""After a short while they shuddered and went away.""</p> <p>«Однажды я видел поросят, которые пытались выпить молока своей мертвой матери. Слышал эту историю, арт-коп?» Он продолжает, не дожидаясь твоего ответа. «Спустя некоторое время они задрожали и отошли прочь».</p>	Нормализация, добавление, транслитерация, эквивалентность, упрощение.
62	8	1	<p>"Dennis? That poor little rat is dead too." He shakes his head. "I always thought he'd run. But, no, he stayed. Stupid brave fella."</p> <p>«Деннис? Крысеныш тоже помер. – Он качает головой. – Всегда был уверен, что он сдриснет. А он остался. Храбрый придурок».</p>	Нормализация, транслитерация, модуляция, опущение.
63	4	0	<p>"*Clown Cops Climb Tree, Fall Down*," he says, frowning his brow. "*Enraged Cop Assaults Children – After Falling Down Tree*."</p> <p>«*Полицейские устроили клоунаду с падением с</p>	Нормализация, преобразование, модуляция.

			дерева*, – хмурясь, декламирует он. – *Разъяренный коп нападает на детей, всему виной – падение с дерева*».	
64	4	2	"*Callous*? What are you, Kras Mazov? Almost all establishments in Revachol keep their trash locked. The Whirling-In-Rags is not special in that regard." «*Бессердечно*? Вы что, Крас Мазов? Почти все ревашольские заведения запирают мусорные баки. „Танцы в тряпье“ ничем в этом плане не выделяются».	Нормализация, транслитерация, калькирование.
65	3	1	*Beyond *curious. I will *choose* to interpret that as you turning the alcohol in the strike brew *down* – for the sake of our professional relationship." «*Еще* интереснее. Я лучше буду *думать*, что вы *уменьшили* количество алкоголя в этом вареве для забастовщиков... Ради наших с вами деловых отношений».	Нормализация, транслитерация, упрощение.
66	5	5	*Beats...*" The old man scoffs. "Violent bourgeois language. Even music is a form of homicidal competition. Saxophone blowing anti-communism..." His voice trails off into a gust of sea wind. «*Бит*... – фыркает старик. – Агрессивный буржуйский новояз. Даже музыка пропагандирует убийство. А саксофон – вообще антикоммунистическая зараза...» Порыв ветра с моря уносит его слова.	Транслитерация, транскрипция, нормализация, эквивалентность.

67	3	0	<p>"*Back-up*?! There's nothing to back up, nowhere to back down – the terrible finale is on us!"</p> <p>«*Подкрепление*?! Здесь нечего подкреплять, некуда отступить.</p> <p>Грядет ужасный финал!»</p>	Нормализация, эквивалентность.
68	4	0	<p>"*Absence...!* she gasps. Then, after collecting herself: "I imagine things must be rather bleak for you to return to me. Tell me, what have you found?"</p> <p>«*Отсутствии*!.. – ахает она и, взяв себя в руки, продолжает: – Полагаю, раз вы вернулись сюда, дела обстоят не лучшим образом. Скажите, что вы обнаружили?»</p>	Нормализация, эквивалентность.
69	2	0	<p>""THE TIME HATH COME.""</p> <p>«ВРЕМЯ ПРИШЛО».</p>	Нормализация, опущение.
70	4	1	<p>""Turn into..."" He pants from exhaustion. "Cuno ain't turning into shit! Cuno *is*! CUNO *IS* THAT SHIT."</p> <p>«Пойду по... – задыхается он. – Никуда Куно не пойдет! Куно *уже* такой! КУНО *УЖЕ* ТАКОЙ».</p>	Нормализация, транслитерация, опущение.
71	5	2	<p>"You tryna' tell us you saw the Insulindian phasmid out there in those reeds? Get outta here" She smiles. "They'd just give me a cider and ruffle my hair and tell me to stop dreaming – but I saw it."</p> <p>«„Че, гришь, видала островалийского фазмида в тростнике? Да го-о-онишь!“ – Она улыбается. – А потом</p>	Нормализация, калькирование, транслитерация, опущение, адаптация, эквивалентность.

			наливали сидра, ерошили мне волосы и велели не считать ворон. Но я его видела».	
72	3	0	<p>"Oh, did I leave my casserole on? Better go home and check. The election can wait!" The man frowns, disapprovingly. "When she got back the whole thing was over."</p> <p>«„О, неужели я оставила духовку включенной? Надо вернуться домой и проверить. Выборы подождут!“» Он неодобрительно хмурится. «Когда она вернулась, все уже закончилось».</p>	Нормализация.
73	5	2	<p>""Thine spells are no match for purity and strength of will. Brothers of Hjelmdall stand above the vices of flesh for it is weak and corruptible, yet mine is forged in gore and strife." Queen Lydiaana just laughs, a sultry and salacious sound, then says..."</p> <p>«„Не сломят заклинания твои моей чистоты и силы воли. Братья Хельмдалля стоят выше слабостей плоти, ибо она порочна и ненадежна. Но я был закален кровью и битвами“. Королева Лидиаана лишь низко и сладострастно рассмеялась и отвечала...»</p>	Нормализация, адаптация, транслитерация, упрощение.
74	4	2	<p>""Spying"" has such a negative connotation. I did track your progress along the coast, however, and decided I would be better able to assist you from here..."</p> <p>«У слова „шпионить“ такие негативные коннотации. Однако я наблюдала за тем,</p>	Добавление, транслитерация, опущение, нормализация.

			как вы продвигаетесь по побережью, и решила, что смогу оказать вам более эффективную помощь отсюда...»	
75	4	0	"Then he gets knocked on the head with a wine bottle – doesn't even fall down!" He shakes his head in disbelief. «Потом ему прилетела в голову бутылка от вина – а он даже не упал!» Мужчина качает головой, будто сам себе не веря.	Нормализация, добавление.
76	3	1	*If* it's true." He looks at Shanky, then Titus. "But it's not – right?" «*Если* это правда. – Он смотрит на Мутного, потом на Тита. – Но ведь нет же – так?»	Нормализация, адаптация, транскрипция.
77	3	1	"*I* don't have a problem! I'm a *cop*. I *fix* problems!" «Я полицейский, я не создаю проблем. Я их решаю».	Нормализация, эквивалентность.
78	6	3	"*Entroponetics*," she corrects, "is the scientific study of the pale. Or a recent iteration of it, by way of Graad. The study of the pale reaches back 6,000 years – the Perikarnassians called it the Western Plain." «*Энтропонетика*, – поправляет она, – это научные исследования Серости. Или, в случае Граада, последние попытки таких исследований. Первые исследования появились еще 6000 лет назад: перикарнасцы называли ее Западной долиной».	Транслитерация, адаптация, эквивалентность, нормализация, опущение.

79	5	3	<p>"*I* certainly haven't." He shakes his head. "Though I understand the socio-economic causes of the Revolution, it pains me to imagine the revolutionaries setting fire to this precious device. But so they did."</p> <p>«А вот *я* определенно нет, – он качает головой. – Хотя я понимаю социально-экономические предпосылки революции, больно думать о том, что революционеры сожгли это удивительное устройство. Но это случилось.»</p>	<p>Нормализация, транслитерация, упрощение.</p>
80	5	1	<p>"Every worker a member of the board". I tried to convince my employer it was simply a piece of rhetoric and not a serious demand. But the... *stridency* of it seems to have spooked them."</p> <p>«„Каждый рабочий – член правления“. Я пыталась убедить работодателя, что это лишь демагогия, а не серьезное требование. Однако... Похоже, их напугал *напор* профсоюза».</p>	<p>Нормализация, эквивалентность, упрощение, транслитерация.</p>
81	6	1	<p>"I don't care about my gun"... he repeats. "I love it, Harry! Wish I could be like that. But I can't. I have a responsibility to this community. I can't have a loaded gun out in the streets."</p> <p>«„Меня не волнует мой пистолет“, – повторяет он. – Это мне нравится, Гарри! Хотелось бы и мне так рассуждать. Но я не могу. Я несу ответственность перед обществом. Я не могу позволить, чтобы по улицам таскали заряженный</p>	<p>Нормализация, транслитерация, упрощение.</p>

			пистолет».	
82	5	1	<p>"*Cool*? I wouldn't go that far. I'm sure there are cooler things than delivering a comically oversized novelty cheque to a cafeteria manager, but, sure... if that's what's cool nowadays."</p> <p>«*Круто*? Ну это, мне кажется, слишком сильно сказано. По-моему, есть вещи гораздо более крутые, чем передача до смешного огромного чека управляющему кафетерием, но раз так... Видимо, в наши дни это круто».</p>	Нормализация, модуляция, преобразование, транслитерация, упрощение.
83	5	4	<p>"Found god knows where"?" The big man exhales loudly. "That *Acele* is the daughter of Mico the Kebab – a man who once killed a guy with a kebab."</p> <p>«Откапываю бог знает где?» Толстяк шумно выдыхает. «Эта *Асель* – дочь Мико Кебаба, который получил свое прозвище за то, что убил кебабом человека».</p>	Нормализация, транслитерация, добавление.
84	5	0	<p>"Bout fuckin' time, man. I've done my duty." He brings his hand up to his head for a salute.</p> <p>«Давно пора, мужик. Честь имею». Он подносит ладонь к голове, чтобы отсалютовать.</p>	Адаптация, эквивалентность, нормализация, преобразование.
85	4	2	<p>""Cop Sets Fire to Himself". That would be quite an interesting conceptual piece, don't you think?"</p> <p>«„Самосожжение копа“. Вышло бы неплохое</p>	Транслитерация, нормализация, преобразование.

			концептуальное произведение, не находишь?»	
86	5	0	<p>"“Kind of”?! You tried to pin a murder on me... on *US*!" For a moment he looks like he’s going to hit you. "Why did you do that?!"</p> <p>«„Как бы“?! Ты попытался повесить на меня – на *НАС* – убийство! – На мгновение кажется, что сейчас он тебя ударит. – Нахера ты это сделал?!»</p>	Нормализация, эквивалентность, добавление.
87	4	0	<p>"You are impeding me from carrying out a murder investigation with your inane requests for money."</p> <p>«Своими бессмысленными требованиями ты мешаешь мне расследовать убийство».</p>	Нормализация, добавление, опущение.
88	5	2	<p>"“Ask Revachol” is the name of a war time radio show the communists used to address civil issues," he remarks. "Maybe that helps?"</p> <p>«„Спроси у Ревашоля“ – это название радиопередачи времен войны. В ней коммунисты озвучивали проблемы гражданского населения, – замечает он. – Наводит на мысли?»</p>	Транслитерация, эквивалентность, нормализация.
89	4	2	<p>"Officer Discotheque." She smiles coldly. "Still wondering if we listen to disco? We don’t, by the way. We don’t listen to disco any more."</p> <p>«Офицер Дискотека. – Она холодно улыбается. – Все еще гадаете, слушаем ли мы диско? Не слушаем. Не слушаем больше диско».</p>	Транслитерация, нормализация, опущение.

90	5	1	<p>"This *shit*?" Her eyes with their cataracts look at you "I'm not going to do your work for you, just because you've got a potty mouth."</p> <p>«Не *хер собачий*?» Она смотрит на тебя своими пораженными катарактой глазами. «Я не собираюсь делать за тебя твою работу просто потому, что ты умеешь грязно ругаться».</p>	Адаптация, эквивалентность, нормализация, добавление, транслитерация.
91	5	1	<p>*Bon dieu*, " he mumbles, slowly shaking his head. "You and Gaston must be related. His blood runs yellow too."</p> <p>«*Bon dieu*, – бормочет он, качая головой. – Вы с Гастоном, наверное, родственники. Такая же трусливая душонка».</p>	Полное заимствование, опущение, нормализация, эквивалентность.
92	4	1	<p>"I'm gonna fuck that Cuno up. I'm gonna shut his shit down..." You know what? You should have hit the Cuno, because NOW..."</p> <p>He raises his voice again.</p> <p>«Я знаю, что ты думал. „Ща как взъебу этого Куно, заткну говнюка..." И знаешь что? Надо было так и сделать, потому что теперь...»</p> <p>Он снова повышает голос.</p>	Транслитерация, адаптация, нормализация, модуляция.
93	3	3	<p>"Actually, yes. The thought did cross my mind when Mademoiselle Lilienne earlier told me about the fresh produce these women sell to restaurants on the Delta."</p> <p>«Вообще-то да. Такая мысль действительно пришла мне в</p>	Нормализация, транслитерация, транскрипция, опущение, модуляция.

			голову, когда мадемуазель Лильенн рассказала мне о свежем улове, который эти женщины продают ресторанам Дельты».	
94	6	4	<p>"“I have grand plans for you, Man from Hjelmdall”. She gestures her diabolical hand toward an array of potions and unguents. “First you shall please me, then lead my armies against the vicious cannibals.” Not a muscle moves in the face of Man from Hjelmdall, yet inside there is turmoil – this goes against all he holds sacrosanct.”</p> <p>«„У меня на тебя грандиозные планы, Человек из Хельмдалля, – она указывает своей дьявольской рукой на ряды зелий и мазей. – Сперва ты доставишь мне удовольствие, а затем поведешь мои войска против свирепых каннибалов“. Ни один мускул не дрогнул на лице Человека из Хельмдалля, но в душе его бушевала буря – попираются все его священные принципы».</p>	Нормализация, транскрипция, добавление, преобразование, эквивалентность.
95	4	2	<p>" “Count C”, for its popularity among the aristocratic class of the prior century... "</p> <p>«Из-за популярности среди аристократии в прошлом веке его еще называли „граф К“...»</p>	Транслитерация, нормализация, транскрипция, опущение.
96	3	0	<p>"*I* think you‘re loosing it, fiddle-man.</p> <p>«*Я* думаю, что у тебя крыша отъезжает, скрипач».</p>	Эквивалентность, нормализация.
97	5	2	<p>"*Just dock workers*? Do dock workers spy on the Police? We let you off easy, Miss. Don’t</p>	Нормализация, адаптация, добавление,

			think it will happen again." «*Просто работают в доках*? А докерам полагается шпионить за полицией? Мы мягко с вами обошлись. Не рассчитывайте на такое отношение дважды».	эквивалентность, транслитерация, опущение.
98	5	0	"“A science person”" He snarls. "The *so-called* science community hasn't accepted me as one of their own quite yet." «„Ученого“? – фыркает он. – *Так называемое* научное сообщество пока не приняло меня в свои ряды».	Нормализация, опущение.
99	6	1	“FALN” That’s medium-concept stuff. Not my style at all... I can’t believe I’m saying this, but maybe you should lay off the booze – It’s fucking with your head." «„ФАЛН“? Что в этом концептуального? Вообще не мой стиль... Невероятную вещь скажу, но, может, тебе притормозить с выпивкой? У тебя от нее крыша едет».	Эквивалентность, транскрипция, модуляция, нормализация, опущение.
100	5	1	"*Cop* is a pejorative term. I don't have a problem with policemen. On the contrary, I admire the effort to bring order to our streets." «*Коп* – оскорбительное словечко. У меня нет проблем с сотрудниками полиции. Напротив, я ценю их усилия по восстановлению порядка на наших улицах».	Транслитерация, модуляция, нормализация, опущение, добавление.