



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

**Перевод и локализация англоязычных компьютерных ролевых игр**

**Выпускная квалификационная работа по направлению**

**45.03.02 Лингвистика**

**Направленность программы бакалавриата**

**«Перевод и переводоведение»**

**Форма обучения очная**

Проверка на объем заимствований:

90,78 % авторского текста

Работа рекомендуется к защите  
рекомендована/не рекомендована

«17» июня 2022 г.

зав. кафедрой английской филологии  
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнил:

студент группы ОФ-403-074-4-2

Бикеев Иван Андреевич

Научный руководитель:

к.ф.н., доцент кафедры англ. филологии

Буланов Павел Георгиевич

Челябинск

2022 год

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	3
ГЛАВА 1. ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ПЕРЕВОД КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ...	6
1.1 Определение понятий «компьютерная игра», «перевод» и «локализация» .....	6
1.2 Стратегии и переводческие трансформации при переводе и локализации видеоигр .....	14
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1 .....	25
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ И ВЫДЕЛЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ И ПРИЕМОВ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР .....	26
2.1. Особенности локализации видеоигр жанра RPG.....	26
2.2. Примеры локализации и перевода имен собственных на материале серии компьютерных ролевых игр «Dark Souls».....	28
2.3 Примеры локализации и перевода внутриигрового текста на материале серии компьютерных ролевых игр «Dark Souls».....	38
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2 .....	47
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	49
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	50

## ВВЕДЕНИЕ

Данная выпускная квалификационная работа посвящена изучению особенностей локализации и перевода англоязычных компьютерных игр.

**Актуальность** исследования определяется несколькими факторами.

Во-первых, в настоящий момент популярность компьютерных игр является достаточно высокой, что позволяет сказать, что игровая индустрия становится такой же значимой частью экономической и культурной сфер жизни, как и индустрия кино и телевидение, соответственно успех тех или иных проектов зависит от распространения продукта на международном и локальном рынках.

Во-вторых, потребность в локализации и переводе проектов для российской аудитории вызвана тем фактом, в основном уровень владения английским языком среди потребителей в России невысок и не позволяет полноценно воспринимать игры на языке оригинала.

В-третьих, большая часть работ, касающихся вопросов и особенностей перевода в основном применимы к художественным текстам или делового общения, нежели к продуктам индустрии видеоигр.

Таким образом, актуальность выбранной нами темы заключается в высокой популярности компьютерных игр и необходимости их перевода на другие языки.

**Целью работы** является определение оптимальных способов перевода и локализации видеоигр. Достижение поставленной цели предполагает решение следующих задач:

1. Раскрытие понятий «видеоигра» и «локализация».

2. Анализ процесса локализации и перевода видеоигр.
3. Исследование перевода различных компонентов в англоязычных видеоиграх, а именно: реплик, имен собственных и топонимов.
4. Выделение стратегий при переводе.
5. Оценка переводческой компетентности отдельных переводчиков видеоигр по критериям адекватности и эквивалентности.
6. Составление рекомендаций для локализаторов–переводчиков.

**Объектом** исследования является перевод англоязычных видеоигр.

**Предметом** исследования являются переводческие трансформации, используемые при переводе и локализации игровой лексики для русскоязычной аудитории.

**Основными методами** исследования являются анализ теоретико–методологической литературы по проблеме исследования, метод случайной выборки, статистические методы, метод сопоставительного анализа перевода.

**Практической базой** исследования послужили текстовые материалы, взятые из компьютерных ролевых игр.

**Теоретическая значимость** исследования определяется его вкладом в изучение проблем и особенностей, связанных с переводческими стратегиями при локализации и переводе. Результаты исследования могут быть использованы в учебном процессе на общетеоретических курсах по лингвистике, стилистике, переводоведению и культурологии.

**Практическая значимость** данной работы заключается в возможном использовании рекомендаций при локализации англоязычных видеоигр.

**На защиту выносятся следующие положения:**

1. При локализации важным фактором, влияющим на дальнейший игровой опыт потребителя, является адекватный и эквивалентный перевод реплик.

2. При локализации игр жанра RPG переводчик в первую очередь использует для адаптации такие приемы, как: модуляция, транскрипция, калькирование.

3. При переводе и локализации англоязычных компьютерных ролевых игр баланс адекватности перевода и его эквивалентности трудно достигим.

4. Чрезмерная локализация игрового продукта приводит к потере образа, смысловой составляющей и общей атмосферы игры.

Данная работа включает введение, две главы (теоретическую и практическую), заключение и список литературы.

## ГЛАВА 1. ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ПЕРЕВОД КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

### 1.1 Определение понятий «компьютерная игра», «перевод» и «локализация»

#### **Определение понятия «компьютерная игра»**

Разные источники выделяют схожие определения:

— компьютерная игра – одно из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию [7].

— компьютерная игра – техническая игра, в которой игровое поле находится под управлением ЭВМ или воспроизводится на экране дисплея [36].

— компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра [14].

Иногда компьютерные игры выделяют как одну из областей искусства наряду с киноиндустрией, театром и т.д. Некоторые из игр разрабатываются как способ проведения научно–исследовательских работ. Также по некоторым компьютерным играм проводятся любительские и профессиональные соревнования — подобные соревнования принято называть киберспортом. Часто основой для компьютерной игры выступают книжные источники, фильмы, и наоборот.

В основном компьютерные игры классифицируются по жанрам и по количеству игроков:

— жанр: игра может относиться как к одному, так и к нескольким жанрам, в редких случаях игра может и вовсе не принадлежать ни к одному из жанров, т.е. быть в не жанровых рамках;

— способ взаимодействия игроков и их количество: выделяют два типа игр: однопользовательская игра — игра, рассчитанная на одного человека; многопользовательская — игра, рассчитанная на игру нескольких человек либо локально на одном компьютере, либо в сети интернет;

— визуальная составляющая: визуальный стиль игры может использовать как графические средства оформления по типу 3D или 2D графики, так и напротив, быть текстовой;

— платформа: игра может быть как разработанной только для определенной, так и быть мультиплатформенной.

Для исследования процесса перевода и локализации жанровая классификация является наиболее интересным аспектом, так как зачастую от жанровой специфики зависит сложность и стилистика, на которую будет опираться переводчик при работе над проектом.

Основная цель игры позволяет определить ее жанр. Существует следующая классификация жанров:

— экшен — игры, основной игровой процесс которых заключается в боевых сценах. Жанр экшен подразделяется на шутер, файтинг и аркады;

— ролевые игры — игры, которые обладают сложным, многослойным практически литературным сюжетом, во время игрового процесса игрок постепенно знакомится с сюжетом и раскрывает его возможные ветки развития и тайны;

— головоломки — игры, состоящие из решения различных задач на логику;

— стратегии — жанр, в котором для достижения победы игрок должен применять стратегическое мышление. В данном типе игр под управлением игрока находится не один персонаж, а целое подразделение, предприятие, а иногда даже целая вселенная;

— образовательные — игры, в которых присутствуют различные элементы программ обучения, данные игры преподносят познавательный материал через игровой процесс.

### **Определение понятия «перевод»**

Перевод – это вид языкового посредничества, при котором на языке перевода создается текст, предназначенный для коммуникативно–равноценной замены текста оригинала. Коммуникативная равноценность проявляется в его отождествлении рецепторами перевода с оригиналом в функциональном, содержательном и структурном отношении [11].

Стратегические принципы перевода:

1. Понимание исходного текста всегда предшествует его переводу (не понимаю – не перевожу).

2. Выделение более и менее важных элементов смысла.

3. Значение целого текста важнее значения его отдельных частей (т.е можно пожертвовать отдельной частью для правильной передачи целого текста).

4. Перевод должен полностью соответствовать нормам языка перевода [8].

Стоит отметить, что перевод и локализация это два разных процесса. Перевод и локализация имеют разные цели. Цель перевода — передать смысл и суть сообщения, цель локализации — передать исходный смысл с учетом огромного количества фактов (юридические аспекты, особенности культуры и т.п.), которые влияют на получение опыта от продукта.

### **Определение понятия «локализация» и анализ процесса локализации**

Для того чтобы перейти к практической части нашей работы, сначала стоит выяснить, что понимается под процессом локализации, из каких этапов складывается данный процесс, а также изучить компании, которые занимают ведущие позиции в сфере перевода и локализации в нашей



стране.

На сегодняшний день основную нишу в сфере информационно — коммуникационных технологий занимают продукты западных (в т.ч. и компьютерных игр), соответственно существует целый ряд нерешенных вопросов, которые связаны с тем, что программы подобного типа снабжаются русификацией интерфейса только при выходе на русскоязычный рынок, а не при этапе разработки. Перевод интерфейса пользователя программного продукта (компьютерной игры) на язык ориентируемой аудитории и называется локализацией (англ. «localization»).

То есть, под процессом локализации понимается процесс подготовки программного и аппаратного обеспечения компьютерной игры к определенным условиям продажи в новом регионе или стране [7].

Несмотря на то, что понятия «перевод» и «локализация» трудно различимы, все-таки стоит понимать разницу. Процесс локализации затрагивает не только лингвистическую адаптацию текстов, но также включает в себя создания новых файлов, справочных руководств, модификация аппаратного обеспечения, замена отдельных фрагментов игры, в соответствии с культурными особенностями определенного региона, добавление дополнительных участков для перемещения вырезанного материала [73]. Исходя из вышеуказанной информации, мы можем сделать вывод, что перевод выступает как часть более сложного и многогранного процесса локализации.

Также следует упомянуть, что в теории и практике перевода существуют несколько определений понятия «локализация». Данный термин А. Соловьева описывает, как «адаптацию программного обеспечения для использования группами населения, разговаривающими на других языках и в соответствии с теми особенностями, которые устоялись в их государствах». Ссылаясь на наработки Международной ассоциации стандартизации в области локализации Б. Эсселинк понимает

процесс локализации, как «придание программному продукту лингвистически и культурно приемлемых качеств для целевого языка (страны/региона), где он будет использоваться и продаваться» [14]. О. Шурлина говорит о том, что «локализация — это процесс адаптации программного обеспечения к социально–культурным отличиям каждой страны» [10].

Стоит отметить, что процесс локализации в основном относится к переводу и культурной адаптации объекта локализации, которым часто выступают компьютерные игры, а иногда веб–сайты.

Локализация компьютерных игр состоит из изученных в современном переводоведении феноменов: локализации программного обеспечения и аудиовизуального перевода. Так как типология текстов компьютерных игр является гибридной, переводчик сталкивается со всеми типами текстов. Райс разделяет их следующим образом: «1) текстами информативного типа, ориентированного на содержание (инструкция по установке игре, технические спецификации), 2) текстами экспрессивного типа, ориентированными на форму (диалоги и сценарий текста игры), 3) текстами оперативного типа, ориентированными на обращение (тексты сопроводительной документации игры – упаковка, рекламные сообщения) и наконец 4) аудио и мультимедиальными текстами, требующие аудио–визуального перевода» (создание субтитров и озвучивание диалогов) [5].

Этапы процесса локализации:

— анализ материалов. Переводчик определяет участки текста, которые требуется адаптировать для целевой аудитории. К подобным материалам могут относиться различные имена собственные, географические наименования и т.д;

— перевод игровых текстов. Перевод выполняется только носителями языка, специализирующимися на переводе компьютерных игр;

— перерисовка графики и текстур. Доработка или полноценная

замена визуальных элементов игры, если они не соответствуют нормам страны или имеют нежелательный смысловой оттенок для целевой аудитории;

— дубляж и закадровый перевод видеороликов. Включает в себя перевод и адаптацию текста роликов и подбор профессиональных актеров дубляжа и дикторов для записи звуковых дорожек, которые будут либо приблизительно, либо в полной мере соответствовать характеру персонажей и атмосфере игры в целом;

— тестирование локализованной версии игры. Данный этап является одним из важных в процессе подготовки игры к выпуску на рынок, так как в ходе тестирования выявляются и исправляются ошибки в тексте, графике и аудио материалах [21].

При процессе локализации переводчик может столкнуться с огромным количеством трудностей, к примеру:

— процесс локализации требует как огромных усилий, так и большого количества времени. Часто студии предоставляют мало времени на выполнение локализации, что соответственно влияет на качество перевода;

— локализованный пакет (англ. – localization kit) может состоять из ошибок сборки. Нередко встречаются случаи когда звуковые файлы присылают в готовом виде, при этом они не разделены по частям: отдельно речь и отдельно фоновый звук; в таком случае поверх «слоя» озвучки будут слышны части оригинального текста: графика, подлежащая переводу может быть прислана также в готовом виде; в том случае если она не разделена по слоям, локализаторам придётся потратить огромное количество времени на исправление ошибок с помощью графических редакторов; комментарии также могут быть перепутаны; пометки которые не нужно переводить, стоят рядом с частями текста, которые требуется перевести;

— если игра имеет звуковое сопровождение, то задача усложняется в несколько раз — артикуляция речи персонажей должна совпадать с репликами, которые они произносят;

— отсутствие глоссария. Глоссарий — список внутриигровых терминов, реалий, которые должны называться единообразно;

Уровни локализации компьютерных игр:

— бумажная локализация – при выпуске продукта на физических носителях и продаже в магазинах, весь текст, нанесенный на упаковку с игрой, подлежит локализации. В том случае если игровой продукт продается онлайн, то есть не на физическом носителе, а через интернет–платформу, переводу подлежит страница игрового продукта в магазине, а именно: описание игры и скриншоты;

— локализация интерфейса – перевод интерфейса, справочной информации об игре, названия кнопок, страницы помощи;

— текстовая локализация – перевод внутриигрового текста компьютерной игры (субтитры);

— локализация с озвучкой – перевод реплик персонажей и диалогов, которые после озвучиваются актерами дубляжа;

— графическая локализация – перевод текста и различных надписей на текстурах. Например: заголовки газет, вывески магазинов и т.д.;

— глубокая локализация – адаптация игрового проекта под определенную культуру, при глубокой локализации игра изменяется полностью. Полностью заменяются текстуры, сюжетные моменты, диалоги, внешний вид моделей персонажей. Данный способ локализации является довольно редким.

Глубина процесса локализации в основном определяется такими факторами, как бюджет, специфика определенного проекта и т.п.

Маркетинг, PR и компания про продвижение компьютерной игры – это достаточно сложный и трудоемкий процесс. Благодаря локализаторам

данный процесс становится на порядок легче в реализации, так как фирма, занимающаяся локализацией вместо компании разработчика, будет продвигать и реализовывать продукт на рынке вместо компании разработчика. При этом для выполнения действительно качественного перевода требуется квалифицированный персонал, и поэтому существуют студии, которые занимаются работой с текстом. На российском рынке существуют некоторые компании, которые профессионально занимаются локализацией видеоигр, а именно:

**«Новый диск»** – компания, занимавшаяся изданием, распространением и локализацией программного обеспечения, игр и обучающих программ на ПК. Данная студия выступала официальным представителем «Nintendo» в России, продавая консоли и игры данной компании. Работа данной вызывала недовольство, так как процент локализуемых продуктов был низок. После банкротства компания «Новый диск» прекратила заниматься локализацией игр.

**«1С–СофтКлуб»** – самая крупная издательская и дистрибьюторская компания на Российском рынке, является ключевой фигурой индустрии компьютерных игр в России, стран СНГ и Восточной Европы.

«СофтКлуб» предоставляет компьютерные игры для всех игровых платформ в России. Данная компания начала первой переводить игры для игровых консолей. Компания была основана в 1994 году, а в 2009 г. стала дочерним предприятием «1С». Издала большое количество популярных отечественных игр [34].

**Lazy Games** – это компания–локализатор, которая занимается адаптацией видеоигр с 1999 года. Основные жанры: квест и детские игры. Компания участвовала в локализации игры «Ведьмак» (совместно с компанией Hedgehog Riders) [37].

**Творческая группа «Дядюшка Рисёч»** — довольно известное объединение переводчиков компьютерных игр, осуществлявшая свою

деятельность в период с 1996 по 2004 год для издателей пиратских игр. Переводам этой команды, вышедшим с 1999 года, присуще технически качественное исполнение, а также юмористический подход [15].

Далее мы рассмотрим различные переводческие стратегии и приемы, применяемые при локализации и переводе видеоигр.

## 1.2 Стратегии и переводческие трансформации при переводе и локализации видеоигр

При переводе и локализации компьютерных игр следует избегать применение дословного перевода. Для достижения качественного перевода, переводчик должен пользоваться лексико–грамматическими трансформации, использование подобных трансформаций позволяет адаптировать текст оригинала на текст перевода. Далее мы подробно разберем эти способы перевода.

Переводческие (межъязыковые) трансформации – это трансформации, благодаря которым осуществляется переход от единицы оригинала к единице перевода в указанном смысле [10]. При переводе с английского языка на русский (как и в обратном переводе соответственно), использование грамматических и лексических трансформаций необходимо.

Под грамматическими трансформациями принято понимать изменение структуры предложения, к подобным изменениям относятся замены на уровне синтаксиса и морфологии. Трансформации подобного типа основаны на различии структуры языков, а также на отсутствии тождественности различных категорий грамматики языка оригинала и языка перевода.

Лексические трансформации в основном используются при несоответствии словарных эквивалентов, то есть в том случае, когда

единица языка оригинала не может быть передана на язык перевода с помощью словарного эквивалента, в силу специфических условий культуры или же традиции применения данной единицы. В данном случае переводчику придется использовать другую лексическую единицу.

Также следует упомянуть комплексные лексико–грамматические трансформации, при которых трансформации затрагивают грамматические и лексические аспекты текста оригинала или же вовсе являются межуровневыми, иными словами осуществляют переход от грамматических единиц к лексическим или же наоборот.

При использовании трансформаций переводчик должен учитывать языковые, культурологические и психологические факторы:

1. Языковой фактор заключается в том, что переводчик должен подобрать подходящий вид трансформации.

2. Культурологический фактор заключается в том, что переводчик должен учитывать культурные и социальные традиции, которые связаны с употреблением частей текста.

3. Психологический фактор заключается в оценке меры информационной упорядоченности элементов текста, основанной на личном опыте и возможном представлении об опыте автора исходного текста и реципиента текста перевода [2].

Различия между структурами английского и русского языка прослеживаются при сопоставлении языковых грамматических форм и категорий, которые часто отличаются друг от друга. В основном какая-либо категория грамматического строя либо отсутствует полностью, либо же частично. Собственно, необходимость в переводческих грамматических трансформациях появляется именно в таких случаях [4].

К примеру, в русском языке отсутствуют такие грамматические категории, как артикль, герундий и т.д. Также стоит обратить внимание на то, что в большинстве случаев частичное несоответствие между

грамматическими категориями языков присутствует в категориях числа, формах пассивной конструкции, инфинитива, и модальности.

Типы грамматических трансформаций:

1. Грамматические замены (частей речи, форм слова, членов предложения, типов синтаксической связи). Самые распространенные и разнообразные грамматические трансформации.

2. Перестановки – изменение порядка языковых элементов в тексте перевода.

3. Синтаксическое уподобление – дословный перевод.

4. Членение или объединение предложений. Используется благодаря определенным грамматическим факторам или смысловой связи между предложениями.

При переводе с английского языка на русский язык, одной из главных задач является поиск слова на русском языке, являющегося наиболее близким по значению слову на английском языке. В теории перевода такое слово называется лексическим или словарным соответствием [10].

Однако между словами существуют различные типы смысловых отношений:

1. Эквивалентная лексика, соответствие между словами вне зависимости от контекста.

2. Вариативное соответствие, тип соответствия, когда одному слову на языке оригинала соответствуют несколько слов языка перевода.

В теории перевода выделяют следующие виды лексических трансформаций:

1. Транслитерация – это графическая (т.е. буквенная) передача исходной лексической единицы с помощью алфавита языка перевода.

2. Транскрибирование – фонетическая передача единицы



исходного языка с помощью фонем языка перевода. Часто используется как вид переводческого транскрибирования, включающего в себя некоторые элементы транслитерации [4].

3. Калькирование – вид трансформации, при котором на языке перевода воспроизводится общая форма слова или словосочетания исходного языка, т.е. когда морфемы или лексемы переводятся соответствующими элементами языка перевода [2].

Также выделяют лексико–семантические трансформации:

1. Конкретизация – замена слова или словосочетания языка оригинала, которое имеет широкое значение единицей языка перевода с более узким значением.

2. Генерализация – вид трансформации противоположный конкретизации, суть данной трансформации заключается в замене слова или словосочетания исходного языка с узким значением, на единицу языка перевода с широким значением.

3. Лексическое добавление – использование дополнительных слов для передачи основного смысла.

4. Опускание – процесс, противоположный добавлению при опускании из текста удаляются слова, являющиеся семантически избыточными.

5. Целостное преобразование – разновидность смыслового развития, преобразование отдельного слова, а временами даже целого предложения.

6. Антонимический перевод – замена утвердительной формы оригинала на отрицательную форму при переводе или наоборот. Сопровождается заменой лексической единицы ИЯ на единицу ПЯ с противоположным значением.

7. Описательный перевод – замена лексической единицы языка оригинала, словосочетанием, которое дает полное объяснение или определение этого значения на языке перевода.

В основном выбор той или иной лексико–грамматической трансформации зависит от стратегии перевода, особенности и понятия которой мы рассмотрим далее.

Само понятие «стратегия перевода» зачастую встречается в учебных и научных работах. Но стоит отметить, что данное понятие имеет огромное количество трактовок, соответственно, сначала мы рассмотрим, что в целом подразумевается под стратегией перевода [35].

Слово «strategy» в английском языке имеет достаточно многозначную семантику и может переводиться как «методика», «линия поведения», «стратегия», «алгоритм» и т.п. Так, исходя из перевода понятия можно сделать вывод о неопределенном состоянии представлении ученых о переводе.

Словосочетание «стратегия перевода» часто упоминалась в работах таких ученых, как В. Н. Комиссаров, А. Д. Швейцер и до сих пор данный термин используется сторонниками их учений. Однако исследователи придают этому термину различные интерпретации. В широком смысле данное понятие имеет значение «как следует правильно переводить».

Стратегия в устном переводе – это использование различных приемов и способов, благодаря которым обеспечивается прием, передача и обработка сообщения с другого языка. Стратегия в письменном переводе — это что–то более схожее с определенным алгоритмом действий. Особенно большое различие можно проследить, когда речь заходит о переводе художественных текстов, в которых работа с текстом подразумевает постоянное переосмысление и обращение к оригиналу.

В своей работе «Современное переводоведение» Комиссаров В. Н. описывает стратегию, как «своеобразное переводческое мышление, которое лежит в основе действий переводчика» [5]. А.Д. Швейцер определяет стратегию перевода как определенную программу переводческих действий, обеспечивающих адекватность перевода [12].

Также стоит упомянуть определение стратегии перевода М. А. Межуева: стратегия перевода – это «система целенаправленных преобразований, служащих, выполнению определенного замысла».

А. Д. Швейцер полагал, что перевод как процесс состоит из двух основных этапов: разработки программы переводческих действий (стратегии) и воплощения этой программы в жизнь [12].

Словосочетание «стратегия перевода» часто используется для обозначения различных переводческих подходов. Зачастую упоминаются такие стратегии, как «стратегия буквального и вольного перевода», «стратегия нерифмованного перевода», «стратегия жанровой поэтической стилизации». В своем пособии «Теория перевода» Н. К. Гарбовский утверждает, что под стратегией перевода понимается определенная общая линия поведения переводчика, стратегия трансформации им текста оригинала в виде «деформации» последнего [3].

Согласно Э. Честерману переводческие стратегии стоит разделять на три категории: грамматические и синтаксические (стратегии, которые затрагивают только изменения в синтаксисе, а именно буквальный перевод, калькирование, заимствования, изменения структуры предложения) семантические (стратегии, которые затрагивают изменения, относящиеся к лексической семантике и значению грамматической основы, т.е. синонимия, антонимия, тропы и парафразы) и прагматические (стратегии, которые затрагивают отбор информации из оригинального текста, т.е. культурная фильтрация, информационные изменения, частичный перевод и др.) [13].

Так, словами Комиссарова можно сказать, что «переводческая стратегия» не имеет определенного характера, а является «своеобразным переводческим мышлением, которое лежит в основе действий переводчика» [4].

Попытки конкретизировать список определений «стратегий перевода» и составить список разных стратегий, которые образуют одну

единую «стратегию перевода», включают не только общие подходы, методы, планы, но и действия – осознанные и полуинтуитивные.

Стратегии, которые переводчики используют при работе с текстом можно подразделить на две категории:

1. Стремление к копированию оригинала, калькированию. Например, С. Флорин выдвигал следующую важнейшую переводческую заповедь: «Не прибавляй. Не убавляй. Не изменяй. Не украшай» [13].

2. Стремление создать эквивалент оригинала; адаптировать оригинальный другому языку текст, трансформируя его и сделав «адекватным».

Очевидно, первый подход основан на конкретности, точности, сохранении структуры текста оригинала, а второй является приближенной описательной интерпретацией, которая достигается при помощи средств языка перевода. Таким образом, понятие «эквивалентность» противопоставляется «адекватности». В первом случае основной ценностью является точность и четкость передачи внутренней организации текста оригинала, тщательная смысловая верность. Согласно второму подходу главным показателем является легкость восприятия и «читабельность» созданного текста на языке перевода [8].

Перевод может быть **адекватным и эквивалентным на уровне отдельных частей текста** (т.е. отношения эквивалентности создаются между частями оригинала и перевода, но не на уровне коммуникации).

Перевод может быть **адекватным, но не эквивалентным на уровне отдельных частей текста** (отношения эквивалентности формируются между частями на уровне цели коммуникации).

Перевод может быть **эквивалентным, но не адекватным**. Стараясь добиться точности перевода, переводчик потерял смысл текста оригинала и не понял его коммуникативную задачу, заложенную автором текста.

Перевод может **быть неэквивалентным и неадекватным**. Часто

подобные случаи можно встретить в специальных видах перевода (например, в научно-техническом), когда из-за некомпетентности или незнания предмета речи переводчик допускает ошибки, искажения содержания из-за которых изначальная информация преподносится в измененном виде.

Переводчики, которые придерживаются идеи «эквивалентности», при переводе пытаются найти наиболее близкий к оригиналу вариант и достаточно часто сталкиваются с проблемой «непереводимости» (т.е. не у каждого слова или явления одной языковой культуры есть полноценное соответствие в другой. Очевидно, что культурные реалии народов сильно различаются).

Переводчики, которые отдают приоритет «адекватности», в основном пытаются передать смысл оригинального текста так, чтобы полностью исключить возможность появления «непереводимости». Передача смысла происходит с помощью «адаптации».

Отсутствующие в языке те или иные понятия или явления заменяются на аналоги, которые являются близкими по смыслу. Таким образом возникает проблема искажения оригинала.

Непереводимость и искажение являются одними из самых важных проблем при переводе. Для преодоления подобных трудностей переводчики создают новые стратегии и модели перевода, основываясь не на требованиях «эквивалентности» и «адекватности», а из возможности рассматривать целую ситуацию в тексте оригинала и как можно более точно воспроизводить её при переводе.

При данном подходе учитывается совокупность явлений и объектов, которые являются либо воображаемыми или реальными, а также их связи текста языка оригинала, что соответственно позволяет установить равенство между «адекватностью» и «эквивалентностью».

Английский переводчик и лингвист Питер Ньюмарк классифицирует

стратегии перевода следующим образом:

1. **Пословный перевод** – переводится каждое слово языка оригинала независимо от контекста, каждое слово оригинального текста переводится независимо от контекста, при этом при переводе используются самые распространенные эквиваленты. Также при переводе сохраняется порядок слов языка оригинала. В основном подобная стратегия применяется при черновом переводе или в том случае, когда требуется передать общий смысл текста. Такой тип перевода мало чем отличается от машинного перевода.

2. **Буквальный перевод** – в этом случае слова, опять же, переводятся независимо от контекста. При этом изменяется порядок слов, т.е. грамматические конструкции трансформируются на язык перевода. Такой тип перевода, собственно, как и пословный требует тщательного редактирования.

3. **Точный перевод** – переводчик пытается как можно более точно передать контекстный смысл лексических единиц при ограниченном количестве синтаксических конструкций. Данная стратегия зачастую применяется при переводе текстов, когда не важна форма, но важно содержание.

4. **Семантический перевод** – схож с точным переводом, однако больше внимания уделяется эстетической ценности текста оригинала.

5. **Адаптация** – самый вольный тип перевода. В основном используется при переводе текстов художественной литературы, особенно поэзии, когда происходит замена синтаксических конструкций и лексических единиц.

6. **Свободный перевод** – перевод, при котором полностью утрачивается стиль, содержание и форма текста оригинала. Подобный вид перевода используется в том случае, когда нет необходимости передать оригинальный текст с высокой точностью, а нужно передать просто его

основную идею.

7. **Идиоматический перевод** – отличительная особенность данной стратегии заключается в том, что при переводе широко используются идиоматические и разговорные единицы, даже если они отсутствуют в тексте оригинала. Зачастую идиоматический перевод используется при устном переводе в неофициальной обстановке.

8. **Коммуникативный перевод** – в русских источниках данный тип перевода называется литературным. Его цель – сделать перевод максимально комфортным для восприятия читателем.

Таким образом, можно сделать вывод, что процесс перевода всегда связан со следующими действиями:

- поиском однозначной трактовки;
- поиском синонимов;
- созданием аналогий;
- описанием;
- заменой с сохранением смысла;
- преобразованием фрагмента.

Также следует учитывать тот факт, что существуют внутренние причины выбора и реализации стратегии, к которым можно отнести тип мышления переводчика, его отношение к тексту, опытность переводчика, а также метод перевода, которому он отдает предпочтение. Стоит отметить, что существуют определенные стратегии перевода, которые учитывают особенности стилей мышления переводчиков. К подобным стратегиям относятся:

— **фокусированная стратегия перевода** – стратегия, которая ставит акцент на передаче основного смысла текста, на фактической стороне содержания;

— **фрагментарная стратегия перевода** – стратегия, ориентированная на передачу отдельных частей текста, которые являются

важными с содержательной либо же со стилистической точки зрения;

— **компенсированная стратегия перевода** – это стратегия, ориентированная на соединение двух вышеуказанных стратегий.

В. Н. Комиссаров выделяет следующие принципы переводческой стратегии [5]:

— переводчик может перевести только то, что он понял;

— необходимо переводить смысл, а не букву оригинала;

— в содержании переводческого текста есть более и менее важные смысловые элементы;

— значение целого важнее значения отдельных частей; можно пожертвовать отдельными деталями ради правильной передачи целого;

— перевод должен полностью соответствовать нормам языка перевода.

Конечно, строгих правил для выбора стратегии перевода не существует, можно дать лишь общие рекомендации. Обычно при работе с текстом переводчик сам разрабатывает свою собственную, максимально эффективную тактику перевода, элементы которой могут быть взяты из нескольких разных стратегий.



## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

В данной главе были поставлены задачи исследования теоретического материала по выбранной теме. Мы рассмотрели понятия «компьютерная игра», «перевод» и «локализация», провели анализ процесса локализации.

Современная компьютерная игра является сложным продуктом, сочетающим в себе различные виды графической, аудиовизуальной и текстовой, каждый из которых необходимо локализовать.

Цель локализации компьютерной игры – это создание удобного и приятного игрового процесса для потребителя, соответственно локализаторам необходимо учитывать культурные особенности страны, в которой он проживает, при этом также стоит придерживаться оригинального концепта игры.

Локализация программного обеспечения – это достаточно сложная и многоуровневая задача, решение которой предполагает наличие высокой квалификации команды переводчиков.

Первая глава представляла интерес в плане предоставления теоретического материала по рассматриваемому вопросу и приведения различных тезисов касаясь локализации и перевода.

Следующая глава будет состоять из анализа перевода англоязычных компьютерных ролевых игр, выявления особенностей, обобщения приемов, способов и переводческих стратегий, которых необходимо придерживаться при локализации, а также будут разработаны рекомендации для переводчиков.

## ГЛАВА 2. АНАЛИЗ И ВЫДЕЛЕНИЕ ОСОБЕННОСТЕЙ И ПРИЕМОМ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА НА ПРИМЕРЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ РОЛЕВЫХ ИГР

Качественная локализация может помочь в распространении продукции. Правильно выполненная адаптация продукта на какой-либо язык позволяет значительно поднять уровень вовлеченности игрока в процесс и принести ему больше положительных эмоций. Таким образом, одна из важнейших задач переводчика – это обеспечение наилучшего варианта локализации.

Однако многие локализаторы нередко не учитывают, что для каждой отдельной видеоигры необходимо применять конкретные стратегии. И объем, и сложность, и стилистическая ориентация перевода зависят от специфики отдельно взятой игры. Иногда для выполнения локализации недостаточно одного лишь перевода только субтитров. Необходимо так же переводить диалоги и интерфейс, а также заново озвучивать реплики.

В качестве примеров нами были рассмотрены 3 компьютерных игры, из которых для анализа процесса локализации было взято около 1800 примеров локализованных материалов. Однако в работе представлено только 100 наиболее ярких примеров. На адекватность и эквивалентность были проанализированы перевод и локализация текстовых единиц, а именно: имен собственных, реплик и текстовых описаний из игр.

### 2.1 Особенности локализации видеоигр жанра RPG

Для анализа процесса локализации нами были выбраны игры жанра RPG. Игры жанра RPG (англ. role-playing games) представляют собой сложный продукт, представляющий из себя сочетание аудиовизуальной и

текстовой информации, которая в основном формируется с помощью текста на экране, соответственно данную информацию необходимо правильно адаптировать для потребительской аудитории. В большинстве своем, качественный перевод и локализация играют важную роль в реализации игрового проекта, так как правильная адаптация информации позволяет получить потребителю не только полноценное и приятное прохождение игры, но и оставить хорошее впечатление о самом продукте и разработчике в целом.

Игры жанра RPG наполнены огромным количеством текста, так как данный жанр зародился из настольных ролевых игр по типу «Dungeons and Dragons». Первые игры жанра PRG представляли из себя ничто иное, как огромный текст, в котором игрок выбирал тот или иной исход события. С развитием технологий форма подачи компьютерных ролевых игр полностью изменилась, перейдя от текстового формата к полноценному 3D. На сегодняшний день вместо описания того или иного события через текст, разработчики могут показать его игроку с помощью визуализации на экране. Но проблема заключается в том, что не всю информацию разработчики могут донести игроку с помощью визуализации на экране, поэтому игры данного жанра в отличие от других обладают огромным количеством текстовой информации, которую требуется локализовать.

В своей работе мы рассмотрели основные составляющие компоненты игр жанра RPG, которые подвергаются локализации, а таковыми являются:

- топонимы (названия локаций);
- антропонимы (имена персонажей);
- хрематонимы (названия оружия, предметов, заклинаний);
- реплики персонажей;
- текстовое описание предметов.

Каждый из вышеперечисленных компонентов является неотъемлемой частью игрового продукта подобного жанра, поэтому при процессе локализации важно достичь эквивалентности, а также адекватности между единицей языка оригинала и языка перевода. В ином случае при неправильной локализации любого элемента игры, локализаторы рискуют нарушить его задачу, что соответственно скажется на восприятии игрока, репутации игрового продукта и разработчика в целом.

## 2.2. Примеры локализации и перевода имен собственных на материале серии компьютерных ролевых игр «Dark Souls»

В данном подпункте мы рассмотрим какие основные виды переводческих трансформаций были использованы при локализации имен собственных. Нами были рассмотрены тексты серии компьютерных ролевых игр «Dark Souls» от студии «From Software».

«Dark souls» – серия компьютерных игр в жанре action–rpg разработанная студией «From Software», издающаяся компанией Namco Bandai Games с 2011 года [17]. Особенность локализации на данной серии игр на русский язык заключается в том, что сеттингом данной серии игр является фэнтезийное средневековье, поэтому перед локализаторами стояла задача сохранить высокий стиль речи, а также лексику, которая присуща данному стилю. Стоит также отметить, что серия игр «Dark souls» была локализована на русский язык только на текстовом уровне.

В серии игр «Dark Souls» для обозначения главного героя используется безличный антропоним, значение и наименование которого отличается в каждой игре этой серии.

В первой части серии «Dark Souls» (в последствие Dark Souls: Remastered) для обозначения главного героя используется безличный

антропоним, chosen undead или undead. Переводчики студии «1С–СофтКлуб» решили воспользоваться приемом калькирования, передав данную лексическую единицу, как избранная нежить или нежить [28]. Переводчик подобрал полный эквивалент на языке перевода, тем самым сохранив его адекватность. Стоит также отметить, что данная игра имеет две версии, переводы, которых имеют незначительные различия. Так, в первой версии, выпущенной в 2011 году, есть небольшое отличие в передаче на русский язык выше названного антропонима, а именно, как избранный немертвый. В последствие в переиздании игры «Dark Souls: Remastered», данный перевод был изменен.

Во второй же части серии «Dark Souls II» (в последствие Dark Souls II: Scholar of the First Sin) антропоним, который используется для обозначения главного героя был изменен. В этой части серии для обозначения главного героя используется безличный антропоним Bearer of the Curse [29]. В переводе студии «1С–СофтКлуб» данная лексическая единица была передана, как Проклятый, при адаптации переводчиками была использована модуляция, где to bear — нести, а bearer — носитель или дословно «тот, кто что-то носит», соответственно Bearer of the Curse — человек, несущий на себе проклятие, то есть являющийся проклятым. Данный перевод не является полностью эквивалентным, так как если бы переводчиками был использован полный эквивалент, то данный антропоним при переводе звучал бы как «Носитель проклятья». Несмотря на это был достигнут адекватный перевод смысл которого понятен русскоязычной аудитории.

В третьей части серии «Dark Souls III», безличным антропонимом, который используется для обозначения главного героя является Ashen One. При переводе студия «Новый диск» решила полностью пожертвовать эквивалентностью данной лексической единицы. В русской версии игры данный антропоним звучит, как Негорящий, Невозжённый. Данный случай является особенно интересным, так как перевод данной лексической

единицы был основан на информации, которую студия «Новый диск» взяла из мира игры. Согласно внутриигровому описанию, Негорящий, Невозженный – главный герой игры «Dark Souls III», являющийся блуждающей душой, тело которой было отвергнуто пламенем и обращено в пепел [30]. С точки зрения эквивалентности перевода, данная единица была передана не совсем корректно, при этом с точки зрения сохранения стилистической особенности игры и адекватности перевода, можно сказать, что данная трансформация сделана удачно.

НПС (сокр. NPC от англ. Non-Player Character — с англ. — «персонаж, управляемый не игроком»), являются одним из важных элементов игр жанра RPG, так как с ними игрок взаимодействует на протяжении всей игры, то есть переводчику следует уделять должное внимание правильной передаче их имен. Стоит отметить, что в большинстве игровых проектах встречаются персонажи с «говорящими» именами, соответственно данный аспект требует от переводчика творческого подхода, а в некоторых случаях и фоновых знаний, так как многие из проектов могут иметь книжные источники или же быть связаны одной франшизой или одной игровой вселенной, как в случае с серией игр «Dark Souls», тем самым неправильный перевод может повлечь за собой нарушение контекстуальной связи между проектами, а также недовольство или непонимание со стороны потребителей. При адаптации имен переводчику важно использовать разнообразные переводческие трансформации, а также выбирать элементы, имеющие связь на смысловом уровне.

Ниже мы приводим таблицу 1, сопоставляющую английские и русские версии имён персонажей серии ролевых компьютерных игр «Dark Souls» и выявляющую переводческие приёмы передачи имен

Таблица 1 – Перевод имен персонажей ролевых компьютерных игр «Dark Souls»

Оригинал	Перевод	Метод перевода
Iron Golem	Железный Голем	Калькирования
Pinwheel	Вихрь	Модуляция
Nashandra	Нашандра	транскрипция
Crystal Sage	Знаток кристальных чар	Модуляция
Eygon of Carim	Эйгон из Карима	Калькирование + транскрипция
Soul of Cinder	Душа пепла	Калькирование
Lothric, Younger Prince, Lorian, Elder Prince	Лотрик, младший принц и Лориан, старший принц	Калькирование + транскрипция
Seath the Scaleless	Нагой сит	Модуляция + транскрипция
Giant Blacksmith	Кузнец Великан	калькирование
Vamos	Вамос	Транскрипция
Lonesome Gavlan	Одинокий Гавлан	Калькирование + транскрипция
Four Kings	Четыре короля	калькирование
Artorias the Abysswalker	Арториас Путник Бездны	Модуляция + транскрипция
Fume Knight	Дымный рыцарь	Калькирование
Titchy Gren	Коротышка Грен/Малютка Грен	Калькирование
Flexile Sentry	Гибкий часовой	Калькирование
Sir Alonne	Сэр Алонн	Традиция + транскрипция
Vordt of the Boreal	Вордт из холодной долины	Калькирование + модуляция
Sword Master	Мастер мечей	Калькирование
Aldrich, Devourer of Gods	Олдрик, Пожиратель Богов	Калькирование + транскрипция
Abyss Watchers	Хранители Бездны	Калькирование

После анализа этих примеров мы можем сказать, что в большинстве случаев переводчиками была использованы такие трансформации как: транскрипция, калькирование и модуляция, а в некоторых случаях были применены одновременно два вида трансформации. При локализации данных антропонимов переводчики руководствовались решением сохранить стилистическую особенность игры, а также благозвучие, что никак не сказалось на восприятии игры потребителем. В этих случаях перевод корректен, адекватен и почти всегда эквивалентен.

Серия игр «Dark Souls» представляет собой особый интерес, так как события игры происходят в сеттинге средневекового фэнтези, что можно

проследить в антропонимах относящихся к именам персонажей. Так, в подобных антропонимах часто присутствуют слова высокого стиля:

- Gwyn, Lord of Cinder – Гвин Повелитель Пепла;
- The Bed of chaos – Ложе Хаоса;
- Aldia, Scholar of the First Sin – Алдия, ученый Первородного Греха;
- Grave Warden Agdayne – Агдейн Хранитель склепа.

Локализация подобных антропонимов требует от переводчика умения сочетать различные приемы перевода, такие как модуляция, калькирование и транскрипция, что конечно усложняет задачу адаптации, при этом это позволяет сохранить концепцию, разработанную студией.

Стоит упомянуть, что некоторые персонажи игровой вселенной «Dark Souls» имеют имена с принадлежностью к месту их происхождения, в основном для адаптации таких антропонимов используется пара трансформаций, как калькирование и транскрипция:

- Andre of Astora – Андрэ из Асторы;
- Straid Of Olaphis – Стрэйд из Олафиса;
- Irina of Carim – Ирина из Карима;
- Magerold of Lanafir – Магеролд из Ланафира.

В редких случаях используется пара модуляция и транскрипция: Vordt of the Boreal (Вордт из холодной долины).

Многие из персонажей данной игровой вселенной имеют прозвища, что также влияет на сохранение сеттинга игры. При адаптации подобных антропонимов переводчики использовали сочетания трансформаций. Например, при адаптации следующих антропонимов была использована пара калькирование + транскрипция:

- Darkstalker Kaathe – Каас Темный Охотник;
- Big Hat Logan – Логан Большая Шляпа;



- Lonesome Gavlan – Одинокий Гавлан;
- Slave Knight Gael – Рыцарь–раб Гаэль.

В случае с антропонимами приведенными ниже была использована пара трансформаций модуляция + транскрипция:

- Artorias the Abysswalker – Арториас Путник Бездны;
- Seath the Scaleless – Нагой сит;
- Crystal Sage – Знаток кристальных чар.

В играх жанра RPG присутствует огромное количество различных предметов и навыков и заклинаний, которыми игрок пользуется на протяжении всего игрового процесса. Перевод подобных единиц является достаточно сложным процессом. В большинстве случаев заказчик должен отправлять глоссарий, в который включен список имен персонажей, предметов, локаций, заклинаний и остальных элементов игры, которые должны иметь одно общее название. Отсутствие подобного глоссария может привести к проблемам при локализации таким как несовпадение терминов, что соответственно скажется на мнении игрока об игре.

Во вселенной игры «Dark Souls» предметы и навыки играют огромную роль не только в игровом процессе, но и понимании игрового мира, так как в текстовом описании предметов в основном раскрывается история данной игровой вселенной. Для анализа перевода хремотонимов обратимся к таблицам 2 – 9.

Таблица 2 – Перевод хремотонимов

Оригинал	Перевод
Pilgrim's Spontoop	Эспонтон пилигрима

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный.

Прием перевода: калькирование + традиция.

Достаточно интересный пример, потому как некоторые оружия в игре были вдохновлены их аналогами из истории реального мира. Кроме примера приведенного выше в игре также можно встретить другие оружия, которые имеют аналог в реальном мире: Zweihander (Цвайхендер), Estoc (Эсток), Claymore (Клеймор), Falchion (Фальшион), Uchigatana (Утигатана). Для правильной адаптации подобных примеров переводчик должен обладать фоновыми знаниями.

Таблица 3 – Перевод хремотонимов

Оригинал	Перевод
Fang Key	Ключ–Клык

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный.

Прием перевода: калькирование.

Таблица 4 – Перевод хремотонимов

Оригинал	Перевод
Awestone	Камень чудес

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

Таблица 5 – Перевод хремотонимов

Оригинал	Перевод
Espada Ropera	Эспада Ропера

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный.

Прием перевода: транскрипция.

Таблица 6 – Перевод хремотонимов

Оригинал	Перевод
Charred Loyce Greatsword	Закопченный двуручный меч Лойс

Степень адекватности перевода: неадекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: транскрипция + модуляция.

Некорректный перевод. Возможные варианты — «Обугленный двуручный меч рыцарей Лойс», «Двуручный меч обугленных рыцарей Лойс». Вероятно, при переводе переводчиком было неправильно выбран эквивалент слова Charred (с англ. Обугленный, Обгорелый).

Таблица 7 – Перевод хремотонимов

Оригинал	Перевод
Lifedrain Patch	Область вампиризма

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: описательный перевод.

С точки зрения эквивалентности данный перевод выполнен неверно, при этом стоит отметить, что, используя экспликацию переводчику удалось передать смысл и основную функцию заклинания через его название.

Таблица 8 – Перевод хремотонимов

Оригинал	Перевод
Numbness	Немота

Степень адекватности перевода: неадекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: калькирование.

При локализации переводчиком был подобран не совсем верный эквивалент, так как «Немота» (образовано от русского. немой–ая) не подходит по значению, так как не отображает суть самого заклинания. Возможные варианты – «Онемение», «Нечувствительность».

Таблица 9 – Перевод хремотонимов

Оригинал	Перевод
Fall control	Осторожное падение

Степень адекватности перевода: неадекватный.

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный.

Прием перевода: целостное преобразования.

Эквивалент данной единицы в языке перевода был подобран не точно, при этом на наш взгляд перевод вышеуказанной единицы является довольно неплохим, так как переводчику удалось сохранить не только суть заклинания, но и благозвучие.

Помимо антропонимов в компьютерных ролевых играх присутствует огромное количество топонимов. В играх жанра RPG, основной функцией топонимов является определение локаций, по которым путешествует игрок во время прохождения.

В игровых проектах на уровне пространства есть и другая особенность: зачастую локации могут, условно говоря, наслаиваться друг на друга, за счет чего внутри одной обширной местности образуется множество небольших географических объектов. При этом важно указать, что в видеоиграх, говоря о менее масштабных локациях, понимается не то же, что в художественной литературе или в топонимике в целом. Отдельными географическими объектами выступают не только небольшие поселения, замки, крепости или пещеры, но также отдельные дома, которым отводится собственная карта, как только игрок попадает в это пространство.

События игровой вселенной «Dark Souls» происходят в одном мире, при этом в данной вселенной существуют циклы, которые и отвечают за смену внешнего вида локаций, и их названий. Так, вселенная «Dark Souls» располагается в трех королевствах: Lordran – Лордран, Drangleic – Дранглик, Lothric – Лотрик [22]. Каждое из королевство разделяется локации, которые связаны между собой игровым дизайном уровней.

Начнем с самого частого встречающегося метода перевода топонимов в играх серии «Dark Souls». В основном для перевода большей

части локаций переводчики использовали пару трансформаций калькирование и транскрипция, например:

- Lost Izalith – Забытый Изалит;
- Lothric Castle – Замок Лотрика;
- Painted World of Ariandel – Нарисованный мир Арианделя;
- Doors of Pharros – Двери Фарроса;
- Aldia's Keep – Цитадель Алдии.

Данный метод позволяет сохранить стилистику игрового проекта без потери адекватности и эквивалентности перевода.

Многие из топонимов во вселенной «Dark Souls» имеют принадлежность к какой-либо личности, так как в своей конструкции имеют либо притяжательный артикль, апостроф или же притяжательную конструкцию. Например:

- Lord's Private Chamber – Личные Палаты Лорда;
- Huntsman's Corpse – Роща Охотника;
- Sen's Fortress – Крепость Сена;
- Cathedral of the Deep – Храм глубин;
- Painted World of Ariamis – Нарисованный мир Ариамис.

В основном для передачи подобных топонимов переводчики использовали калькирование, что позволило хорошо передать притяжательную конструкцию оригинала. При этом даже при таком виде перевода встречаются ошибки, так локация из второй части игры Frozen Eleum Loyse была переведена как Ледяная Элеум Лойс в данном примере переводчик неправильно подобрал эквивалент слову Frozen. Возможный вариант перевода—«Замерзшая Элеум Лойс» [23].

В редких случаях для перевода топонимов, была использована модуляция, например:

- Shaded Woods – Темнолесье;
- Blighttown – Чумной город;

- The Old Chaos – Предвечный хаос;
- Consumed King's Garden – Сад Снедаемого короля;
- Archdragon Peak – Пик Древних Драконов.

С помощью транскрипции были переданы следующие локации:

- Anor Londo – Анор Лондо;
- Lordran – Лордран;
- Majula – Маджула;
- Lothric – Лотрик;
- Oolacile – Олачилъ.

Итак, можно сделать вывод, что в переводе названий имен собственных, антропонимов, топонимов и были использованы разного рода переводческие трансформации.

При переводе антропонимов переводчики использовали калькирование и транскрипцию, в редких случаях модуляцию. Основными же трансформациями при переводе топонимов стали модуляция и калькирование.

Рассмотренные примеры являются показателем хорошего переводческого навыка. При помощи анализа мы пытались определить, каким способом переводчик пришёл именно к этому решению, рассматривал ли он другие варианты и почему выбрал то, что мы видим в качестве окончательного варианта.

### 2.3 Примеры локализации и перевода внутриигрового текста на материале серии компьютерных ролевых игр «Dark Souls»

Одной из составляющих игр жанра RPG является внутриигровой текст. Под внутриигровым текстом принято понимать субтитры, реплики и диалоги персонажей, описание предметов и навыков. С помощью

внутриигрового текста разработчики доносят внутриигровую историю мира, а также сюжет игры. Перед переводчиком стоит задача сохранить не только коммуникативную задачу текста игры, но также его стилистическую особенность, при этом важно учитывать грамматику языка оригинала.

В нашей работе мы проанализировали реплики персонажей, а также описание предметов из серии игр «Dark Souls». Отличительной особенностью игр этой серии является то, что сюжет игровой вселенной «Dark Souls» не раскрывается напрямую игроку, по задумке авторов чтобы понять сюжет игрок должен «читать между строк». Данная особенность стала фишкой игр студии «From Software», разработчики данной студии раскрывают сюжет игры через окружение игрока, а именно через реплики НПС и описание внутриигровых предметов, поэтому при локализации перед переводчиками стояла задача правильно адаптировать внутриигровой текст, сохранив особенность повествования сюжета, а также стилистическую особенность текста. Обратимся к таблицам 10 – 25.

Таблица 10 – Перевод реплик

Оригинал	Перевод
Ah, you again! <u>Let me guess. Were you repelled by the Silver Knights?</u> Aww, don't be ashamed. <u>Tis the fate of vanguards like you and I. I'll think of something. We can overcome this, together!</u>	А, это снова ты! <u>Дай–ка угадаю. Тебя не приняли Серебряные Рыцари?</u> <u>Полно, не стыдись этого. Это наша судьба – судьба отважных воинов. Я что–нибудь придумаю. Вместе мы найдем решение!</u>

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

Таблица 11 – Перевод реплик

Оригинал	Перевод
<u>The way I see it, our fates appear to be intertwined.</u> Both Undead, both imprisoned in the Asylum, and now, we both end up here. <u>In a land brimming with Hollows, could that really be mere chance? I hardly think so!</u>	<u>По моему разумению, наши судьбы переплетены.</u> Мы оба – нежить, оба стали пленниками Прибежища, и оба оказались здесь. <u>Может ли это быть простым совпадением – в землях, где кишат Полюе? Едва ли!</u>

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

Таблица 12 – Перевод реплик

Оригинал	Перевод
Very well. <u>Then I am pleased to share.</u> Chosen Undead. Your fate... is to succeed the Great Lord Gwyn. <u>So that you may link the Fire, cast away the Dark, and undo the curse of the Undead.</u> <u>To this end, you must visit Anor Londo, and acquire the Lordvessel.</u>	<u>Очень хорошо. Тогда я с радостью расскажу тебе, что знаю.</u> Избранный Мертвец! Твоя судьба – стать наследником Великого Повелителя Гвина и огнем разогнать тьму, чтобы снять проклятие нежити. Для этого ты <u>направишься в Анор–Лондо и заполучишь Великую Чашу.</u>

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция, конкретизация.

В оригинале персонаж, произносящий данную реплику, делает акцент на последовательности заданий, которые должен выполнить игрок. При локализации переводчик воспользовался модуляцией, руководствуясь взаимосвязью данных действий. Перевод корректный, общий смысл фразы передан.

Таблица 13 – Перевод реплик

Оригинал	Перевод
A wise choice. Undead warrior. <u>Prove you must, that the truth becomes you.</u> <u>Seek Anor Londo. And claim Gwyn's heirloom, the Lordvessel.</u> Now go. Undead warrior. Show the world that the truth becomes you...	Мудрый выбор. Мертвец–воин. <u>Докажи, что тебе можно открыть истину.</u> <u>Отправляйся в Анор–Лондо и заведи Великую Чашу Гвина.</u> А теперь иди. Мертвец–воин. Докажи, что тебе можно открыть истину.

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

Таблица 14 – Перевод реплик

Оригинал	Перевод
Have you heard of Trusty Patches? <u>I if ever a man has rubbed me up the wrong way, ugh! I if he ever comes around again, I swear. I'll have his hide.</u>	Тебе не доводилось слышать о Верном Лоскутике? <u>Еще никто не доставлял мне столько хлопот! Попадись он мне, клянусь, я шкуру с него спущу</u>



Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

В оригинале данной фразы присутствуют фразеологизмы *to rub smd's up the wrong* (раздражать, изводить) и *to have smd's hide* (спустить шкуру), при локализации переводчик руководствовался аналогом данных фраз на русском языке, тем самым взяв за основу русский эквивалент и трансформировав фразу используя модуляцию.

Таблица 15 – Перевод реплик

Оригинал	Перевод
Oh, hello, dearie. <u>You left me high and dry for a while, there. I thought maybe you'd forgotten about me.</u> Are you back for more of my moss, then? Plenty of it here. Freshly peeled, just for you! Vee hee hee!	О, здравствуй. <u>Что-то тебя долго не было видно. Я уж думала, ты и вовсе не появишься.</u> Тебе снова нужен мой мох, верно? У меня его полно. Свежесобранный специально для тебя! Хе-хе-хе!

Степень адекватности перевода: неадекватный.

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный.

Прием перевода: целостное преобразование.

Некорректный перевод. В оригинале персонаж–торговец использует фразеологизм *to be left high and dry* (всеми покинутый, одинокий). Данная реплика воспроизводится персонажем в том случае, если игрок не приходил к нему в лавку на протяжении долгого времени, поэтому на наш взгляд корректная версия должна быть такой: «О, здравствуй. Ты оставил меня одну на такой долгий срок. Я уж думала ты позабыл обо мне».

Таблица 16 – Перевод реплик

Оригинал	Перевод
<u>Well, you must be a new arrival.</u> I'm Andre, of Astora. <u>If you require smithing,</u> then speak to me	<u>Ты, должно быть, здесь недавно.</u> Я Андрэ из Асторы. <u>Если тебе нужен кузнец,</u> обращай ко мне

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

Таблица 17 – Перевод реплик

Оригинал	Перевод
Curses, you damn backstabber...	Бьешь в спину! Какая подлость

Степень адекватности перевода: неадекватный.

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный.

Прием перевода: целостное преобразование.

Перевод не является адекватным, при этом соблюдена эквивалентность. Возможный вариант перевода – «Будь ты проклят чертов предатель!». В приведенном выше примере переводчик решил дословно перевести «backstabber» как «удар в спину» или «бить в спину», заменив существительное словосочетанием, игнорируя тот факт, что у единицы «backstabber» есть эквивалентный перевод на русском, как «предатель». Стоит также отметить, что в этой ситуации персонаж обращается непосредственно к игроку в данной ситуации нелогично переводить данную реплику как удар в спину, ибо оба персонажа стоят лицом к друг другу, и "backstabber" явно не используется образно, а значит лучший вариант — это "предатель".

Таблица 18 – Перевод реплик

Оригинал	Перевод
If a stubborn beast you be, I have no choice! A Warrior of the Sun will not just sit and take it! Hrgraaah!	Своим упрямством ты не оставляешь мне выбора! Воину Солнца негоже молча сносить такое! Гр-р-ра!

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

Таблица 19 – Перевод реплик

Оригинал	Перевод
A curse upon you...	Да падет на тебя проклятье.

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

Хороший пример того, как переводчики передали стилистику высокой речи оригинала, так, как если бы данный аспект не был учтен при переводе, то данная фраза звучала бы как «Будь ты проклят!», что по сути является правильным переводом, при этом теряется стилистика, заложенная в оригинале.

Другая неотъемлемая часть игр жанра RPG — это текстовые описания и названия навыков, классов, предметов, внутриигровых записок или же книг. В случае с игровой вселенной «Dark Souls» перевод текстовых описаний предметов является важной задачей для переводчика, так как нами было отмечено ранее, что сюжет данной игры раскрывается через текстовые описания предметов. Рассмотрим таблицы 20 – 26.

Таблица 20 – Перевод текстовых описаний

Оригинал	Перевод
A vanquished knight left behind only wolf's blood, and his legacy of duty. <u>The Undead Legion of Farron was formed to bear his torch, and the armor of these Abyss Watchers suggests their own eventual end.</u>	Побежденный рыцарь оставил лишь волчью кровь и свой долг. <u>Легион нежити Фаррона был создан, чтобы исполнить его долг, и броня Хранителей Бездны указывает на то, какой конец их всех ждал.</u>

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

Таблица 21 – Перевод текстовых описаний

Оригинал	Перевод
<u>Often ridiculed for its onion-like shape, infuriating the country's proud knights,</u> but the masterfully forged curved design makes it very effective for deflecting blows.	<u>За пределами Катарины форма луковицы часто вызывает смех, что задевает гордых рыцарей,</u> однако изогнутая форма позволяет эффективно отражать удары.

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция, добавление.

Таблица 22 – Перевод текстовых описаний

Оригинал	Перевод
<p>Доспехи Солера из Асторы, рыцаря Света. Большой священный символ Солнца, Солер нарисовал сам.</p> <p><u>Секрет отваги Солера заключался в суровых тренировках, поскольку его снаряжение не обладало особыми свойствами.</u></p>	<p>Armor of Solaire of Astora, Knight of Sunlight. The large holy symbol of the sun, while powerless, was painted by Solaire himself. <u>His equipment is of high quality, but lacking in any particular powers. Solaire's incredible powers must have come from rigorous training alone, for his equipment exhibits no special traits.</u></p>

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция, перестановка, опущение.

Как можно заметить из вышеуказанного примера при локализации переводчики использовали несколько приемов трансформации одновременно, что соответственно позволило достичь адекватного перевода, при этом пожертвовав эквивалентностью

Таблица 23 – Перевод текстовых описаний

Оригинал	Перевод
<p>Доспехи Палача Смоуга, стража собора в заброшенном городе Анор–Лондо.</p>	<p>Worn by <u>Smough</u>, the cannibalistic executioner who guards the Anor Londo cathedral.</p>

Степень адекватности перевода: неадекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция, опущение.

При локализации переводчик решил опустить лексическую единицу «the cannibalistic executioner». Данное решение является не совсем корректным так как при подобной трансформации теряется основная идея, заложенная автором сценария игры.

Таблица 24 – Перевод текстовых описаний

Оригинал	Перевод
<p>Они дряхлели, их кожа обугливалась, а кости скручивались. В конце концов они полностью теряли рассудок — но даже это не освобождало их от повинности.</p>	<p>They grew decrepit, their skin charred black and their bones twisted. Eventually they went outright mad, but were never relieved from duty.</p>

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: эквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

Таблица 25 – Перевод текстовых описаний

Оригинал	Перевод
<u>Lorian, raised as a knight, is said to have been left mute and crippled by his younger brother's curse. It is also said that Lorian, in fact, wished it so.</u>	Лориан воспитывался как рыцарь. <u>Говорят, из-за проклятия младшего брата он стал немым калекой. А еще говорят, что Лориан этого сам захотел.</u>

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: компенсация.

Таблица 26 – Перевод текстовых описаний

Оригинал	Перевод
<u>Черный цилиндр Чудесного Честера, таинственного человека, давно всеми забытого. Владелец этого цилиндра все время двусмысленно усмехается.</u>	Black top hat worn by Marvellous Chester, a man of <u>mystery lost in the past.</u> <u>The wearer of this top hat cracks a dubious, permanent grin.</u>

Степень адекватности перевода: адекватный.

Степень эквивалентности перевода: неэквивалентный.

Прием перевода: модуляция.

Проанализировав примеры, нами было составлено процентное соотношение адекватности и эквивалентности переведенных материалов, график выглядит таким образом:

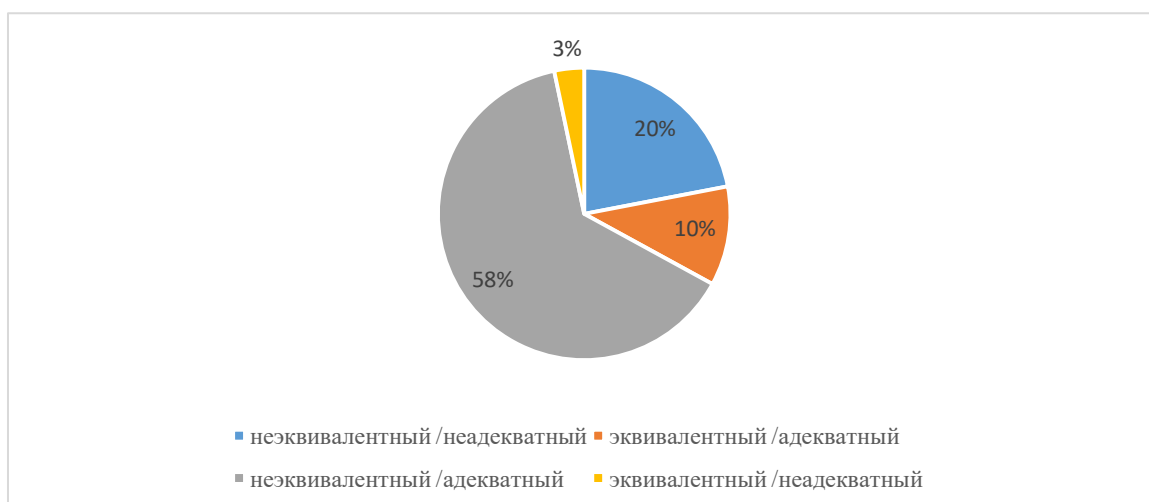


Рисунок 1 – Соотношение адекватности и эквивалентности при переводе жанра "RPG"

Как можно заметить из примеров, зачастую локализаторам не удается достичь баланса между адекватностью и эквивалентностью. Данное (58%) процентное соотношение может быть связано с тем, что во время работы локализаторы сталкивались с такими проблемами как

- изоляция от контекста;
- незнание истории и особенностей игровой вселенной;
- нехватка времени на выполнение качественного перевода.

Таким образом, действительно, важным фактором, влияющим на дальнейший игровой опыт потребителя, при переводе и локализации является адекватный и эквивалентный перевод внутриигрового текста.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Во второй главе нами был проведен анализ различных примеров локализации англоязычных видеоигр, были составлены сопоставительные таблицы, а также оценены адекватность и эквивалентность переводов. Изучив примеры локализации отдельных реплик, имен, локаций и описаний предметов из серии игр «Dark Souls», мы столкнулись с некоторым количеством ошибок и неточностей, которые влияют и на сам процесс игры, и на эмоциональную составляющую игрока. Также мы выяснили, что для перевода и локализации игр жанра RPG наиболее характерно использование следующих переводческих трансформаций: модуляция, калькирование и транскрипция.

При переводе необходимо обращаться к переводческой стратегии, при которой особое внимание уделяется обеспечению эквивалентности и адекватности текста. Адекватный перевод помогает видеоиграм лучше продаваться на локальных рынках.

Что касается наиболее часто встречающегося соотношения адекватности и эквивалентности при локализации, то в большинстве своем баланс адекватности перевода и его эквивалентности трудно достигим. После проведенного нами анализа мы выяснили что соотношение адекватного и эквивалентного перевода составляет 58%.

По итогам проведенного нами исследования мы смогли сформулировать ряд рекомендаций для локализаторов, направленных на улучшение качества перевода компьютерных игр. Необходимо учитывать:

- грамматические особенности языка;
- интертекстуальность переводимых материалов на языке оригинала, чтобы обеспечить их понимание потребителями на языке перевода;

— законы, особенности и определенные стандарты локального рынка, при этом стоит отметить, что чрезмерное стремление локализовать игровой продукт может привести к негативным последствиям, например: потере образа, смысловой составляющей, общей атмосферы игры и пр.

При переводе игр жанра RPG переводчику требуется:

- изучить игровой мир, его особенности и историю;
- обращать особое внимание на стиль оригинальной речи персонажей для того, чтобы передать их самобытность при переводе;
- запросить у заказчика глоссарий, описания и концепт-арты, если таковые имеются, чтобы обеспечить наилучшее понимание игровой ситуации.



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе нами было проведено исследование перевода и локализации англоязычных видеоигр. Работа состоит из двух частей. В первой части были рассмотрены такие понятия как «компьютерная игра», «перевод» и «локализация», а также мы провели анализ процесса локализации. Также мы определили и описали основные переводческие стратегии и трансформации. Во второй части работы нами был проведен анализ примеров и переводческих стратегий, к которым должен обращаться переводчик во время работы над материалом, а также анализ трансформаций, которые учувствуют при переводе. Помимо этого, были составлены основные рекомендации для переводчиков и локализаторов компьютерных игр. Рекомендации, составленные по итогу произведенного анализа, направлены на решение проблем, которые возникают при переводе и локализации компьютерных игр.

Ключевыми факторами качественной локализации являются опыт переводчика и его осведомленность в современных тенденциях. При переводе компьютерных игр переводчик должен ознакомиться с особенностями игровой вселенной, согласовывая результат проделанной работы с компанией разработчика. Качественно выполненная адаптация компьютерной игры способствует восприятию компьютерной игры пользователями – представителями иной лингвистической культуры и их вовлечению в процесс игры без каких-либо препятствий.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

### Учебники, монографии, статьи

1. Большой энциклопедический словарь / Москва : Большая Российская энциклопедия; Санкт-Петербург : «Норит», 2000. – 1456 с.
2. Быкова И. А. Межкультурная коммуникация: сопоставительное исследование когнитивно–культурных факторов перевода / И. А. Быкова // Вестник РУДН. — 2013. — № 2. — С. 79-85. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mezhkulturnaya-kommunikatsiya-sopostavitelnoe-issledovanie-kognitivno-kulturnyh-faktorov-perevoda> (дата обращения: 15.05.2022).
3. Гарбовский Н. К. Теория перевода / Н. К. Гарбовский. — Москва : Издательство Московского Университета, 2004. – 544 с.
4. Зеленовская А. В. Понятия «Компьютерный дискурс» «Интернет-дискурс», «Виртуальный дискурс» / А.В. Зеленовская. — Новосибирск : Центр языка и культуры, 2014. – 150 с.
5. Комиссаров В. Н. Современное переводоведение / В. Н. Комиссаров – Москва : ЭТС, 2002. – 500 с.
6. Кушнина Л. В. Межъязыковая и межкультурная вариативность при переводе технических текстов: синергетический подход / Л.В. Кушнина Л.В, Л.К. Гейхман, А.О. Неганова // Современные проблемы науки и образования. —2015. — № 1. — С. 10. – URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=19556> (дата обращения: 04.04.2022).
7. Муравьева, Д. Д. Локализация компьютерной игры / Д. Д. Муравьева, Е. Э. Яренчук. // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. — 2018. — № 5. — 32-37 с.
8. Надеждина Н. Г. Переводческие трансформации и приемы перевода / Н. Г. Надеждина, О. А. Юдина, Г. К. Крюкова // Методические

указания к практическому курсу профессионально-ориентированного перевода для студентов, обучающихся по программе «Переводчик в сфере профессиональной коммуникации». — Нижний Новгород : ННГАСУ, 2015. — 30 с.

9. Райс К. Классификации текстов и методы перевода. Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике / К. Райс – Москва : Международные отношения, 1978. – С. 202–228.

10. Соловьева А. В. Профессиональный перевод с помощью компьютера / А. В. Соловьева. – Санкт-Петербург : Питер, 2008. – 54 с.

11. Теремкова О. А. Переводческие стратегии / О. А. Теремкова // Переводоведение. — 2011. — № 81. — С. 177–179.

12. Швейцер А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты / А. Д. Швейцер. – Москва : Наука, 1988. – 215 с.

13. Шурлина О. В. Трудности «Локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения / О. В. Шурлин // Вестник ВГУ. – 2014. – С. 83–87.

14. Esselink В. А. Practical Guide to Localization / В. А. Esselink. – Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2000. – 88 p.

#### Электронные ресурсы

15. Дядюшка Рисёч // Игровой сервер Oldgames.ru : [сайт]. – 2021. – URL :[https://www.oldgames.ru/wiki/Творческая\\_группа\\_Дядюшка\\_Рисёч](https://www.oldgames.ru/wiki/Творческая_группа_Дядюшка_Рисёч) (дата обращения: 10.03.2022).

16. Диалоги персонажей // Сообщество Steam – «Dark Souls: Prepare to die edition» – Руководства : [сайт]. – 2022. – URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=810169951> (дата обращения: 10.02.2022).

17. Информация об игре // Dark Souls Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Dark\\_Souls](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Dark_Souls) (дата обращения:

10.12.2021).

18. Информация об игре // Dark Souls II Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Dark\\_Souls\\_II](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Dark_Souls_II) (дата обращения: 20.12.2021).

19. Информация об игре // Dark Souls III Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Dark\\_Souls\\_III](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Dark_Souls_III) (дата обращения: 25.12.2021).

20. Локализация игры: Взгляд со стороны переводчика // App2Top.ru : [сайт]. – 2016. – URL: <http://app2top.ru/columns/lokalizatsiya-igry-vzglyad-so-storony-perevodchika-82281.html> (дата обращения: 15.03.2022).

21. Локализация компьютерных и мобильных игр // Бюро переводов ALS в Москве : [сайт]. – 2022. – URL: <https://als.ltd/services/localization/games/> (дата обращения: 21.11.2021).

22. Локации // Dark Souls Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: <https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Локации> (дата обращения: 10.02.2022).

23. Локации // Dark Souls II Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Локации\\_Dark\\_Souls\\_II](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Локации_Dark_Souls_II) (дата обращения: 8.02.2022).

24. Локации // Dark Souls III Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Локации\\_Dark\\_Souls\\_III](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Локации_Dark_Souls_III) (дата обращения: 15.02.2022).

25. Оружие // Dark Souls Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: <https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Оружие> (дата обращения: 15.05.2022).

26. Оружие // Dark Souls II Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Оружие\\_\(Dark\\_Souls\\_II\)](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Оружие_(Dark_Souls_II)) (дата обращения: 20.05.2022).

27. Оружие // Dark Souls III Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Оружие\\_\(Dark\\_Souls\\_III\)](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Оружие_(Dark_Souls_III)) (дата обращения: 20.05.2022)

28. Персонажи // Dark Souls Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи\\_Dark\\_Souls](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи_Dark_Souls) (дата обращения: 20.04.2022).
29. Персонажи // Dark Souls II Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи\\_Dark\\_Souls\\_II](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Персонажи_Dark_Souls_II) (дата обращения: 21.04.2022).
30. Персонажи // Dark Souls III Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Противники\\_Dark\\_Souls\\_III](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Противники_Dark_Souls_III) (дата обращения: 21.04.2022).
31. Противники // Dark Souls Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Противники\\_Dark\\_Souls](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Противники_Dark_Souls) (дата обращения: 06.05.2022).
32. Противники // Dark Souls II Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Противники\\_Dark\\_Souls\\_II](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Противники_Dark_Souls_II) (дата обращения: 3.05.2022).
33. Противники // Dark Souls III Wiki : [сайт]. – 2022. – URL: [https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Противники\\_Dark\\_Souls\\_III](https://darksouls.fandom.com/ru/wiki/Категория:Противники_Dark_Souls_III) (дата обращения: 7.05.2022).
34. СофтКлуб : официальный сайт. – Москва. – 2022. – URL: **Ошибка! Недопустимый объект гиперссылки.**(дата обращения: 13.03.2022).
35. Уровни локализации // Электронная библиотека МегаПро: [сайт]. – 2022. – URL: [https://upload.pgu.ru/iblock/a8b/uch\\_2012\\_vi\\_00032.pdf](https://upload.pgu.ru/iblock/a8b/uch_2012_vi_00032.pdf) (дата обращения: 29.09.2021).
36. Энциклопедический словарь: термины, толкования, переводы, книги : [сайт]. – 2022. – URL: <https://dic.academic.ru>.
37. Lazy Games // Old-Games.ru Wiki : [сайт]. – 2019. – URL: [https://www.old-games.ru/wiki/Lazy\\_Games](https://www.old-games.ru/wiki/Lazy_Games) (дата обращения: 10.10.2021).