



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

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

Локализация англоязычных компьютерных игр при переводе на
русский язык (на материале игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect»)

Выпускная квалификационная работа по направлению

45.03.02 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата

«Перевод и переводоведение»

Форма обучения очная

Проверка на объем заимствований:

66,69 % авторского текста

Работа *рекомендуется* к защите
рекомендована/не рекомендована

«17» *июня* 2022

зав. кафедрой английской филологии
Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнила:

студентка группы ОФ-403-074-4-1

Кошкина Екатерина Денисовна

Научный руководитель:

преподаватель

Солоницына Анастасия Сергеевна

Челябинск

2022 год

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ ТЕКСТОВ ВИДЕОИГР	7
1.1 Соотношение понятий «локализация» и «перевод»	7
1.2 Виды видеоигр и особенности их локализации	11
1.3 Переводческие трансформации	20
1.4 Стратегии локализации компьютерных игр	24
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	27
ГЛАВА II. ЛИНГВОСТИЛИСТИЧЕСКОЕ СВОЕОБРАЗИЕ И ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР «DRAGON AGE: ORIGINS» И «MASS EFFECT»	29
2.1. Лингвостилистические характеристики текста компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect»	29
2.2 Применение переводческих трансформаций в процессе локализации компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» с английского на русский язык	40
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	54
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	57
ПРИЛОЖЕНИЕ	65

ВВЕДЕНИЕ

Принято считать, что языком разработчиков электронных вычислительных машин является английский. Но когда компьютеры, программное обеспечение и другой цифровой контент стали доступны по всему миру, появилась необходимость обрабатывать, хранить и передавать информацию на различных языках. Пользователи программного обеспечения чувствуют необходимость решить свои конкретные проблемы, а производители видеоигр – необходимость расширить рынки сбыта. Так возникла задача выпуска игр на международный рынок.

Видеоигры на данный момент являются одной из популярнейших сфер развлечений среди людей разных возрастов. Индустрия видеоигр начала развиваться с 1970-х годов XX века и в настоящее время стала глобальным явлением. Несмотря на то, что большинство игр разрабатывается на английском языке, глобализация популярной культуры и желание выйти на новые рынки привели к тому, что большинство производителей локализовали свои игры на многих языках. Это привело к появлению новой области в переводе – локализации игр, которая объединяет элементы аудиовизуального перевода и локализации программного обеспечения. Известные российские игры также подлежат переводу для выхода на мировой рынок. В то же время, на русском языке написано недостаточное количество работ и статей по переводу компьютерных игр с описанием всех особенностей и трудностей данного вида переводов. Переводчики, а иногда даже простые игроки, не знающие основ перевода, часто находят ответы на свои вопросы на интернет-форумах. Для того, чтобы игра была переведена максимально качественно, создатели игр прибегают к помощи локализаторов, которые, в свою очередь, являются профессионалами в сфере перевода и адаптации языкового и внеязыкового материала.

Современная научная литература позволяет рассмотреть, до какой степени проблемы перевода и локализации разработаны на данный момент. С точки зрения теории перевода, локализация – это специфический вид перевода, при осуществлении которого учитываются культурно-специфические особенности адресата, а адаптация считается ключевым компонентом всего процесса. [36]. Акцент в первую очередь ставится на передачу эмоций, воспроизведение схожего игрового опыта у аудитории, независимо от уровня языка и культурного опыта. [3] Локализация текстов, адресованных для различных аудиторий по всему миру, имеет свои особенности, которые нуждаются во всестороннем рассмотрении.

Следовательно, **актуальность** настоящей работы обусловлена необходимостью анализа существующих переводов компьютерных игр с английского языка на русский и поиска стратегий, позволяющих достигнуть эквивалентности при передаче текстового содержания игры. В этой связи предпринятое нами исследование, направленное на изучение специфики перевода компьютерных игр представляется нам важной и актуальной задачей.

Объектом данного исследования выступает перевод компьютерных игр с английского на русский язык.

Предметом исследования являются стратегии перевода компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» с английского языка на русский, включая переводческие трансформации.

Цель работы – изучение специфики перевода видеоигр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» с английского на русский язык.

В соответствии с целью были поставлены следующие **задачи**:

1) дать определение понятию «локализация» и выделить особенности локализации в сравнении с переводом;

2) рассмотреть особенности видеоигр и их локализации, а также обозначить основные проблемы их перевода;

3) провести предпереводческий анализ текстов компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect»;

4) рассмотреть переводческие стратегии, с помощью которых осуществлялся перевод и локализация игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» с английского языка на русский;

5) обобщить полученные результаты методом статистического подсчета;

6) разработать практические рекомендации по переводу и локализации видеоигр на основе полученных данных.

Для решения поставленных задач были применены следующие **методы исследования**: 1) методы анализа и синтеза, с помощью которых был собран и обобщен теоретический материал по исследуемой теме, а также подведены итоги исследования; 2) метод сплошной выборки; 3) метод сопоставительного анализа; 4) метод количественного подсчета.

Теоретической основой настоящей работы послужили научные исследования В.Н. Комиссарова, В.В. Виноградова, К.В. Кулеминой, А.Ф. Косталеса, И.С. Алексеевой, М. О'Хэган, Э. Пима, М. Берналь-Мерино, Б. Эсселинка.

Материал исследования представляет собой языковое (текстовое) содержание компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» от компании «BioWare» на английском языке и их перевода на русский язык от компании «Snowball Studios» в объеме 250 текстов и реплик (125 из каждой игры), 200 имен собственных (100 из каждой игры), 66 интерактивных объектов, 158 достижений (109 и 49).

Практическая значимость работы состоит в том, что полученный материал можно применять в учебных целях для подготовки будущих

аудиовизуальных переводчиков, а также практической деятельности переводчиков и локализаторов видеоигр.

На защиту выносятся следующие положения:

1. При локализации важным фактором, влияющим на дальнейший игровой опыт потребителя, является изучение функционально-стилистических особенностей.

2. При локализации видеоигр переводчик в первую очередь использует такие приемы, как модуляция, транскрибирование, транслитерация.

3. В некоторых случаях для качественного перевода интерактивных позиций и достижений переводчику необходимо использовать такую стратегию перевода, при которой почти полностью утрачивается элемент эквивалентности.

Структура и объём работы определяются спецификой ее целей, задач и методов. Данная работа состоит из введения, двух глав с выводами по каждой, заключения и списка используемой литературы.

Во введении обосновывается актуальность данного исследования, формулируются цели и задачи, определяются объект и предмет работы, указываются методы и материалы исследования.

В первой главе работы содержится накопленный и структурированный теоретический материал по исследуемой теме. В первой части данной главы даются теоретические аспекты перевода, определяются виды видеоигр и уровни локализации.

Вторая глава является практической частью данной работы, в которой анализируются тексты и переводческие трансформации оригинала и перевода компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect».

Каждая глава сопровождается выводами, а общий итог подводится в заключении.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ ТЕКСТОВ ВИДЕОИГР

1.1 Соотношение понятий «локализация» и «перевод»

В данной работе следует разграничить сферу употребления терминов «локализация» и «перевод».

Переводом называется процесс преобразования речевого произведения на одном языке в речевое произведение на другом языке при сохранении неизменного плана содержания, то есть значения [4].

Известный российский учёный-языковед В.Н. Комиссаров, по праву считающийся одним из важнейших имён в разработке современной теории перевода в России, в своих научных трудах отмечал, что перевод является своего рода «языковым посредничеством, ориентированным на иноязычный оригинал, рассматривающийся как иноязычная форма существования сообщения, содержащегося в оригинале» [12].

В свою очередь И.С. Алексеева, переводчик и руководитель Школы переводчиков ООН, даёт термину следующее определение: «Это деятельность, которая — заключается в — вариативном перевыражении, перекодировании текста, порождённого на одном языке в текст на другом языке, осуществляемая переводчиком, который творчески выбирает вариант в зависимости от вариативных ресурсов языка, вида перевода, задач перевода, типа текста и под воздействием собственной индивидуальности» [1].

Для уточнения сущности понятия «локализация» обратимся сначала к истории возникновения данного явления, к научным трудам, рассматривающим особенности понятия «локализация».

В начале 1980-х гг. американская компания Microsoft начинает разработку программного обеспечения для североамериканского рынка, в дальнейшем осуществляя перевод собственных программных продуктов на основные языки европейского потребителя (немецкий, французский,

испанский язык). С ростом экономического влияния компании. Развитием иностранных рынков, технологий и Интернета, простой перевод программного обеспечения с одного языка на другой начинает не соответствовать требованиям растущих рынков и становится затратным. В компании приходят к выводу, что программное обеспечение не только требует замены текстовой составляющей программного меню, диалоговых окон или файлов онлайн-справки, но и нуждается во внимании к таким деталям, как формат времени и даты, функциональные клавиши, правила пунктуации. Таким образом, происходит расширение круга специалистов, работающих над созданием и развитием ПО: инженеров-разработчиков, специалистов по телекоммуникациям, переводчиков, терминологов и маркетологов. В данном подходе к разработке ПО переводчики и перевод становятся лишь частью целого процесса, который получает название локализация [24].

Будучи сравнительно новым явлением, локализация не имеет чёткой дефиниции как в российском, так и в зарубежном переводе. Локализация, как описывает Минако О'Хэган, является «преемником переводоведения, но с большим упором на технологизацию» [60].

Например, в финансовом словаре дается следующее определение этого явления: «Локализация – переработка существующего программного продукта с целью использования его в странах с другим языком». Там также указывается, что локализация предусматривает перевод документации и пользовательского интерфейса, изменение методик расчетов, а также некоторую переработку программ [29].

Однако, обратимся к авторитетному зарубежному источнику LISA (Localization International Standards Association) — международной некоммерческой ассоциации (1990-2011 годы), объединяющей клиентов и поставщиков услуг по глобализации и локализации. а также занимающейся разработкой стандартов в области локализации [65].

Этой организацией было представлено следующее определение: «Локализация представляет собой совокупность процессов по лингвистической и культурной адаптации программного продукта, предназначенного для использования пользователем определенного локаля» [24].

Локаль (от англ. - locale) в данном случае означает особую систему параметров и предустановок (набор символов, язык пользователя, часовой пояс и др.). специфичных для определенной страны / региона и языка [27].

В. Г. Якунина и Е. В. Шевченко в работе «Лингвоиндустрия. локализация и перевод» приводят следующий перевод определения, данного LISA: «Локализацией следует считать культурную и лингвистическую адаптацию продукта для той целевой аудитории (страны, региона, языкового ареала), — которая будет использовать данный продукт» [33].

Локализацию Б. Эсселинк описывает как процесс, который «включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности, где данный продукт будет использоваться и продаваться», тогда как перевод в его понимании — это процесс «преобразования письменного или устного текста одного языка в другой» [52].

Из этого становится ясно, что Б. Эсселинк не ставит знак равенства между терминами «локализация» и «перевод», поскольку считает перевод неотъемлемой частью локализации.

Э. Пим даёт следующее определение локализации: «a general mode of thought informing crosscultural text adaptation in the fields of software, product documentation, web technology. and some international news services. It is part of a series of concepts that are steadily making their way into translation studies, although they rarely appear in mainstream linguistics» [62].

Похожее определение также даёт российский лингвист С. Е. Мерлян «локализация — это разновидность переводческой деятельности в виде культурной и лингвистической адаптации продукта в сфере информатики, кибернетики и смежных с ними наук» [19].

Определения Э. Пима и С. Е. Мерлян представляются нам наиболее полными и точными, так как отражают три области, определенные Ивом Гамбье: техническую, лингвистическую и культурную [7].

Так, перевод можно отнести к лингвистическому компоненту локализации. Однако, мнения о соотношении двух понятий разнятся. Так, в рамках переводоведения проблема интерпретируется однозначно: локализация — «это перевод в широком смысле слова. Акт локализации фактически является актом перевода» [2]. С этой точки зрения локализация становится одним из ответвлений перевода, осложнённым технической составляющей. Однако с точки зрения локализации как процесса перевод является не целым, а лишь составной её частью.

В. В. Сдобников утверждает, что «истинный перевод» неотделим от прагматической, культурной адаптации потому, что всегда осуществляется на стыке двух культур. Он делает вывод о том, что различия между понятиями «локализации» и «перевода» надуманны [25].

М. Берналь-Мерино выступает за использование термина «перевод», поскольку термин «локализация» включает в себя не только перевод текста, но и такие действия, как, например, принятие решения об изменении музыкального сопровождения при переносе компьютерной игры с родного рынка на иностранный, и так далее [36].

Таким образом, локализация невозможна без перевода, поскольку несмотря на техническую составляющую именно перевод является главным инструментом передачи содержания программы или компьютерной игры.

В. С. Мухаркина в диссертации «Исследование стратегии локализации» пишет о том, что локализация может выступать не только как процесс и результат адаптации игры для определенной страны, но и как стратегия перевода, в рамках которой можно выделить различные тактики [21].

Так, для удобства, говоря о переводе внутриигрового текста, в данной работе мы будем использовать термины «перевод» и «локализация». Локализация также будет рассматриваться как «переводческая стратегия». В данном случае мы считаем удобным пользоваться уточняющим термином «стратегия локализации».

1.2 Виды видеоигр и особенности их локализации

В данной работе мы рассматриваем особенности локализации видеоигр с английского на русский язык на основе материала игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect». Чтобы изучить специфику перевода компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect», для начала нужно установить, какое место данные видеоигры занимают в игровой индустрии.

Существует несколько классификаций видеоигр. Первая базируется на жанрах: аркада, стратегия, ролевые игры (RPG), экшн, приключенческие игры. Другая классификация основана на игровых платформах. Существуют три платформы: персональные компьютеры (ПК), игровые консоли и мобильные телефоны. Игры также можно различить по количеству игроков. Такая классификация включает в себя однопользовательские, многопользовательские и массовые многопользовательские онлайн-игры. Остальные игры можно разделить на развлекательные, образовательные и спортивные игры [35].

Согласно приведенным выше классификациям, игры «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» относятся к ролевым играм (RPG). На русский язык игры были переведены компанией «Snowball Studios», которая выпустила и локализовала множество игр, и в составе «1С-СофтКлуб» дважды получала награду как «Лучшая компания-локализатор» [23] [54]. Что касается жанровых особенностей данных игр, «Dragon Age: Origins» является фэнтезийной игрой. На первом месте стоит культурное разнообразие - игрок знакомится с особенностями различных рас, познает мир магии и религии. В игре «Mass Effect» присутствуют элементы научной фантастики, был отмечен факт сильной схожести вселенной с многими научно-фантастическими фильмами и сериалами, особенно со «Звёздными войнами» [58]. Более того, некоторые моменты были обоснованы различными учеными с научной точки зрения [59].

Стоит отметить, что часто текст игры является смешением стилей, исходя из сюжета игры, его жанра [48]. В игре могут быть элементы научного стиля (описание инструкции), публицистического (статьи, газеты, журналы), художественного (дневники, книги), официально-делового (досье, различные документы) и разговорного (диалоги между персонажами). К примеру, в игре жанра «квест» будут встречаться научный, публицистический, разговорно-бытовой стили, так как игроку может понадобиться собрать или исправить механизм или устройство по инструкции, найти определённую информацию на доске объявлений или в газетах и расспросить местных жителей. Определенно, одним из самых значимых стилей будет именно разговорно-бытовой, потому что именно через него игрок узнаёт больше информации об истории игры, её вселенной. Кроме того, взаимодействие с неигровыми персонажами считается необходимым фактором игры, так как даже в реальной жизни человеку необходимо общение. Через общение с такими персонажами совершатся набор новых заданий, помощь в их прохождении и т.п.

В современной лингвистике под функциональным стилем понимают разновидность литературного языка, которая традиционно закреплена в обществе за одной из сфер жизни и обладает определенными языковыми особенностями [3]. Проблему стилистической классификации текстов изучали многие ученые, например, В. В. Виноградов, А. В. Федоров, С. В. Тюленев, И. С. Алексеева, И. Р. Гальперин и др.

В. В. Виноградов в своей классификации выделяет следующие функциональные стили [6]:

1. Разговорные тексты (разговорно-бытовые, разговорно-деловые и др.) Функция – общение, которое реализуется в двусторонней коммуникации для достижения определённых целей. Форма – устная. Этот стиль предполагает свободу в выборе средств выражения, упрощенный синтаксис.

2. Официально-деловые тексты (коммерческие, государственные документы). Функция – сообщение. Форма – письменная. Ему свойственна крайняя унифицированность языковых средств, большое количество языковых клише (стандартных формул), особая лексика – канцеляризмы.

3. Общественно-информативные тексты. Функция – передача новой информации, влияние на читателя. Форма – в большинстве случаев письменная.

4. Научные тексты. Функция – сообщения. Форма – устная и письменная. Этому стилю свойственно использование терминов, точность, следование определенной структуре рассуждения. Тексты в этом стиле содержат конкретные факты, цифры, цитаты.

5. Художественные тексты. Функция – воздействие на читателя. Форма – устная и письменная. В таких текстах использованы тропы – изобразительные средства языка. Это метафоры, сравнения, эпитеты и т.д.

6. Религиозные сочинения (жития святых, проповеди и т.д.) Функция – воздействие. Форма – устная и письменная.

Лидирующую позицию в видеоиграх занимает разговорно-бытовой стиль. Этот стиль воплощается в монологах, диалогах личных письмах. Он может встречаться как в устной, так и в письменной речи. Именно через разговорный стиль происходит набор заданий, поиск информации, участие в самом процессе игры. К лексическим особенностям разговорного стиля относится использование лексики с эмоциональной окраской, порой даже заниженной, фразеологизмов и идиом, пословиц и междометий. Синтаксическими особенностями являются использование коротких простых предложений разных видов, неполных предложений, повторений. Часто персонажи в игре, участвуя в диалоге с главным героем, могут жестиковать, выражать определенные эмоции для того, чтобы обеспечить полную передачу разговора.

Таким образом, в видеоиграх чаще всего встречаются разные функциональные стили, и главная задача переводчика состоит в том, чтобы правильно передать их специфику на язык перевода. В этом состоит и трудность перевода игр, ведь никогда нельзя предугадать какой стиль может встретиться при переводе компьютерной игры. Однако, важнейшим и лидирующим стилем в видеоиграх является разговорный.

За последнее десятилетие в индустрии перевода произошел резкий рост сектора локализации программного обеспечения, которая в настоящее время является частью составной отрасли, называемой GILT, сокращенно от Глобализация, Интернационализация, Локализация и Перевод. GILT рассматривает перевод в контексте глобализации, которая охватывает более широкие моменты, такие как обеспечение доступности продуктов или услуг на международных рынках [53]. Необходимость в локализации возникла для создания различного контента в электронной форме, в частности компьютерного программного обеспечения. Локализация программного обеспечения отличается от традиционной концепции перевода в том смысле, что локализация требует сочетания

лингвистического перевода с разработкой программного обеспечения, поскольку переведенный материал должен быть интегрирован в данную программную среду. Локализация — это динамично развивающийся сектор, отвечающий на спрос, возникающий в связи с новыми типами электронного контента, который должен быть готов к использованию по всему миру.

Локализация состоит из двух частей: технической адаптации программы для ее правильного функционирования в переводимом языке и культуре, а также перевода самих игровых текстов [50]. Таким образом, локализация — это процесс преобразования продукта таким образом, чтобы он был лингвистически, культурно, технически и юридически пригоден по всем требованиям переводимого языка и культуры [36]. Перевод считается частью более сложного процесса локализации.

Локализацию компьютерных игр различают по уровням глубины:

- бумажная локализация (руководство пользователя, рекламные материалы, надписи на коробке);
- экономичная локализация (переводится игрового текста – интерфейс, субтитры, описание);
- углубленная локализация (игра переозвучивается);
- избыточная локализация (локализуются графические объекты);
- глубокая локализация (производится адаптация сценария для конкретной страны) [22].

Локализация является термином, который используется к приспособлению сайтов и программ для принимающей культуры, при котором возможно происходят различные изменения в содержании, внешнем виде. Перевод самих текстов является лишь одной составляющей локализации. Основное различие между локализацией видеоигр и компьютерных программ заключается в том, что к этому процессу

подходят более творчески, чем к локализации программ, которые часто используют клише. Процесс локализации видеоигр является сложной и трудоёмкой задачей, для решения которой требуется специальная команда переводчиков с наличием высокоуровневой квалификации.

Перевод – это процесс, который полностью зависит от контекста и от конкретных решений переводчика по передаче смысла и целей оригинала текста на язык перевода. Переводчик-локализатор должен хорошо знать контекст игры и ориентироваться в игровом мире, чтобы локализация была успешной. Подход, при котором переводчикам выдавали внутриигровой текст в отрыве от игры в настоящее время признан неэффективным [55].

Кроме того, во многих проектах игроку предоставлена возможность выбирать пол персонажа, в связи, с чем внутриигровые упоминания о нем (дневники, диалоги) должны быть отображены с использованием соответствующего грамматического рода. Например, при переводе набора всех реплик персонажа, необходимо задуматься о том, как можно «обезличить» текст ввиду недостатка нужной информации. В большинстве современных качественных проектов перевод осуществляется с учетом обоих полов и создаются два разных варианта диалога, однако, в некоторых проектах прийти к данному решению невозможно, и становится необходимым научиться избегать слов, которые, так или иначе, указывают на пол говорящего [8].

А. Ф. Косталес считает, что перевод видеоигр — это функциональный процесс, главная цель которого является передача обществу всех возможностей игры. Это значит, что китайские, российские и французские игроки должны почувствовать те же эмоции и атмосферу, что и американские игроки [49]. Однако, в связи с этим возникают следующие вопросы:

- необходимо ли всегда придерживаться оригинала?
- можно ли адаптировать игру для принимающего языка?

– возможно ли сохранить все оттенки и нюансы оригинала?

Так как использование фигур речи делает практически невозможной адаптацию компьютерных игр при сохранении всего их смысла.

В течение всего периода локализации видеоигр переводчики не использовали слова «правильно» или «неправильно», в отношении перевода, но старались любым способом сохранить игровой опыт, так как самый важный принцип перевода — это ожидания публики. Для этого переводчик должен знать все отсылки в игре, например, если игра взята из книги или фильма, то нужно пользоваться устоявшимся переводом имен, адресов, географических объектов и т.п. [9].

Рассмотрим, что играет более важную роль в процессе локализации игры: эквивалентность или адекватность.

Многие переводоведы XX века не считают определения эквивалентного и адекватного перевода одним и тем же. Например, В. Н. Комиссаров считает, что эти понятия не являются идентичными, но в то же время имеют много общего. По мнению В. Н. Комиссарова, термин «эквивалентный перевод» скорее описывает соотношение между исходным текстом и переводом, их общие цели и функции в разных языковых культурах. Этот тип перевода больше ориентирован на результат перевода, в то время как адекватный перевод больше соответствует процессу и означает «хороший» перевод, обеспечивающий межкультурную и лингвистическую коммуникацию [12].

Как и в случае с переводом других текстов, при переводе видеоигр очень важна эквивалентность. Ведь если перевод неравнозначен, игрок не сможет разобраться в сюжете игры и выполнить задания.

Основное требование к правильному переводу — это соответствие исходным коммуникативным целям оригинала [30]. А. В. Федоров также добавляет, что адекватный перевод должен полностью передавать

исходное смысловое содержание и соответствовать ему стилистически и функционально [28].

Таким образом, можно сказать, что адекватный перевод является хорошим переводом в прямом смысле слова. Каждый переведенный текст «обязан» быть адекватным [20]. То есть адекватность, а не эквивалентность важна при переводе и локализации компьютерных игр, поскольку на первом месте стоит передача смысла, а не сохранение синтаксиса и морфологии [15].

В статье М. А. Болотиной и Е. В. Кузьминой рассматриваются лексические проблемы перевода текста компьютерных игр. Первая указанная ими проблема — перевод слов, не зависящих от контекста (перевод имен собственных). Столкнувшись с этой проблемой, переводчик должен решить, в каких случаях для перевода имен собственных будет уместнее использовать транскрипцию или транслитерацию, а в каких — привлекать семантический перевод или калькирование [5].

Перевод имён осуществляется с помощью стандартных для него трансформаций. Самыми часто употребляемыми являются транскрипция, транслитерация и калькирование. Транскрипция — воспроизведение звучания оригинала. Транслитерация — передача графической формы слова. Калькирование — перевод составляющих слова или словосочетания и объединение их в одно целое. При переводе имён преобладает транскрипция, так как «передача акустического оригинального слова максимально сохраняет этнокультурную специфику передаваемой словом реалии». При транскрипции принимается во внимание максимальное благозвучие и ясность содержания этого слова [26]. Помимо вышеописанных методов используются создание авторского неологизма, функциональная замена, описательный перевод (при условии, если никакой другой не подходит) [13].

В качестве следующей проблемы ученые определяют перевод слов, зависящих от контекста. Иными словами, сложности, связанные с контекстуальным значением широкозначных слов и полисемантов. Проблема актуальна ввиду характера текста игры, поскольку в файле, содержащем всю текстовую информацию, строки реплик из диалогов и других текстов находятся не в логическом, а произвольном порядке. В качестве ошибки, связанной с этой проблемой перевода, основываясь на чешской статье [61] авторы приводят игру Mass Effect 2, в которой лексическая полисемия привела к некорректной локализации. Слово credits чешскими локализаторами было переведено как «авторы», что абсолютно правильно, если слово употребляется в финальных титрах игры для указания разработчиков. Но переводчики не учли, что в данной игровой вселенной credits также является и названием игровой валюты. В результате официальной локализации персонажи игры расплачивались «авторами», и каждая вторая строка в игре содержала данную ошибку.

В качестве отдельной проблемы, связанной с контекстом, авторы выделяют перевод внутриигровых достижений. Как правило, внутриигровые достижения представляют собой короткую фразу, заголовок и описание самого достижения. В статье утверждается, что дословный перевод будет неясным. Требуется контекстуальная адаптация и семантическая замена.

В качестве третьей проблемы М. А. Болотина и Е. В. Кузьмина рассматривают перевод безэквивалентной лексики и неологизмов. К подобной лексике они относят термины, понятия и названия, созданные под конкретную игру.

Также авторы выделяют проблему перевода «ложных друзей переводчика». Ученые приводят примеры ошибок, связанных с «ложными друзьями переводчика», утверждая, что при переводе игр особенно высок риск встретиться с трудностями подобного рода [5].

Таким образом, локализация видеоигр – развивающаяся сфера, характеризующаяся не только высокой степенью свободы, но и определенными ограничениями [56]. Переводчик в процессе локализации сталкивается с множеством проблем, связанных как с техническими, так и с лингвистическими, а также прагматическими трудностями, присущими литературному переводу. В локализации компьютерных игр важен творческий подход, помогающий качественно переводить сложные элементы, такие как неологизмы, имена собственные и т.д.

1.3 Переводческие трансформации

Существуют специальные средства перевода, которые в большей степени помогают передать систему значений, заключенную в речевых формах исходного текста, понятые переводчиком благодаря его компетентности, преобразованные естественным образом вследствие межъязыковой асимметрии в аналогичную систему смыслов, выражаемую в формы языка перевода. Эти средства называются трансформациями [18].

Термин «переводческая трансформация» широко применяется переводоведами, но сравнительно трактовки этого термина нет абсолютного согласия. В. Н. Комиссаров, Л. С. Бархударов определяют понятие «переводческая трансформация» как отношение между исходным текстом и текстом перевода [15].

К тому же, классификация трансформаций также не имеет единства среди переводоведов. Помимо различных определений «переводческой трансформации», существуют разные классификации. В данной работе мы опираемся на классификацию трансформаций по В. Н. Комиссарову. Комиссаров классифицирует переводческие трансформации следующим образом:

- 1) транслитерация;

- 2) транскрипция;
- 3) калькирование;
- 4) лексико-семантические замены:
 - a) конкретизация;
 - b) генерализация;
 - c) модуляция;
- 5) грамматические трансформации:
 - a) дословный перевод;
 - b) грамматические замены:
 - грамматической категории;
 - части речи;
 - члена предложения;
 - типа предложения;
 - c) членение предложений;
 - d) объединение предложений;
- 6) лексико-грамматические трансформации:
 - a) антонимический перевод;
 - b) описательный перевод;
 - c) компенсация;
- 7) технические приемы перевода:
 - a) перестановка;
 - b) добавление;
 - c) опущение.

В. Н. Комиссаров выделяет такие трансформации, как лексические, грамматические, лексико-грамматические, а также формальные. Основное преимущество этой классификации заключается в том, что трансформации разделены довольно подробно. Следует помнить, что разделение трансформаций друг от друга может существовать лишь в теории, на

самом деле все они тесно связаны между собой. Недостатком всех далёких от практики классификаций является то, что их авторы не указывают конкретное использование отдельных трансформаций в зависимости от видов перевода.

На уровне предложения наиболее распространенными трансформациями, которые применяют переводчики, являются [34]:

1. Опущение. *Summer rains in Florida may be violent, while they last.* – Летом во Флориде бывают сильные ливни. В русском языке *while they last* (пока они длятся) является избыточной информацией, из-за которой предложение может выглядеть неестественным. Во избежание этого применяется данная трансформация.

2. Добавление. *The policeman waved me on.* – Полицейский помахал мне рукой, показывая, что я могу проезжать/Полицейский просигналил (показал) мне рукой, что я могу проезжать. Английский фразовый глагол *to wave on* не имеет кратких аналогов в русском языке.

3. Перестановка. Перестановка включает в себя изменение порядка слов в тексте перевода по сравнению с исходным текстом. Как правило, предложение в английском языке имеет такой порядок слов, как: подлежащее + сказуемое + дополнение + обстоятельство места/времени: *A delegation of Moscow State University students arrived in Gainesville yesterday.* – Вчера в Гейнсвилль прибыла группа студентов из Московского государственного университета. Предложение на русском языке обычно имеет обратный порядок слов: обстоятельство времени/места + сказуемое + подлежащее + дополнение.

4. Грамматические замены. *Prime Minister Tony Blair was hit by a tomato.* – В британского премьера попал помидор. При переводе на русский язык конструкция пассивного залога заменяется активным.

5. Компенсация. Данная трансформация используется в том случае, когда необходимо усилить тот или иной отрывок текста перевода, с

целью компенсировать то, что не было переведено в другом отрывке. *You ain't seen nothin' yet!* – То ли еще будет! – В данном случае может быть использована выразительная синтаксическая конструкция.

6. Конкретизация. При конкретизации осуществляется замена оригинального понятия ИЯ с более широким значением на понятие ПЯ с более узким значением: *There were pictures on all the walls and there was a vase with flowers on the table.* – На всех стенах комнаты висели картины, а на столе стояла ваза с цветами.

7. Генерализация. При генерализации осуществляется замена оригинального понятия ИЯ с более узким значением на понятие ПЯ с более широким значением. *She ordered a daiquiri (daiquiri = сладкий алкогольный напиток, приготовленный из рома и фруктового сока).* – Она заказала коктейль.

8. Антонимический перевод. Данная трансформация представляет собой перевод предложения с негативным значением с использованием противоположной конструкции и наоборот. *I don't think you're right.* – Я думаю, что вы не правы.

9. Смысловое развитие. Данная трансформация включает в себя перевод причины через её следствие и наоборот: *You can't be serious.* – Вы, должно быть, шутите.

10. Объединение предложений. Это способ перевода, при котором два и более предложений объединяются в одно: *Your presence isn't required. Nor is it desirable.* – Ваше присутствие не требуется и даже нежелательно.

11. Членение предложений. Данная трансформация предполагает разделение одного сложного или сложносочиненного предложения на более простые: *People everywhere are confronted with the need to make decisions in the face of ignorance and this dilemma is growing.* – Люди везде сталкиваются с необходимостью принятия решений при отсутствии достаточной информации. Эта проблема возникает все чаще и чаще.

Трансформации находят свое применение в различных стратегиях перевода, которым следует локализатор при переводе видеоигр.

1.4 Стратегии локализации компьютерных игр

Применимо к материалу игр, мы бы хотели привести классификацию переводческих стратегий А. Ф. Косталеса. Он выделяет семь стратегий:

1. Доместикация и форенизация (Domestication vs. Foreignization)

Эта стратегия часто используется для адаптации культурного контекста или терминов, относящихся к культуре, а форенизация применяется для сохранения культурного контекста оригинала, с точки зрения ценностных установок, имен и т. д.

Термины «доместикация» и «форенизация», обозначающие две основные стратегии перевода, впервые употребил Лоуренс Венути. По его мнению, доместикация основывается на этноцентрическом подходе: на первый план, как правило, выдвигается культура языка перевода, а «автор приближается к читателю» [64]. Стратегия доместикации предполагает легкий для понимания стиль текста, благодаря чему он кажется читателю близким и понятным. Форенизация же предполагает такой подход, при котором переводчик делает акцент на культуре исходящего языка, как бы приближая читателя к автору.

2. Нулевой перевод (No translation)

За пределами различных уровней локализации игра может иметь нулевой или частичный перевод. Стратегия может быть использована переводчиком в любой момент игры. Например, для определенных названий, терминов, мест или выражений [47].

3. Транскреация (Transcreation).

«Под транскреацией в переводе понимается стратегия творческого переосмысления сегмента текста оригинала с последующим созданием нового текста средствами языка перевода с учетом полимодального и культурно-специфического контекста произведения, характеристики коммуникативной ситуации, технических и правовых ограничений, предполагаемой реакции реципиента» [25].

Под транскреацией в широком в смысле понимается «креативная адаптация маркетингового, коммерческого или рекламного продукта средствами языка перевода» [37]. Целью такой адаптации является достижение того же персуазивного эффекта на представителей целевой аудитории, которое оказывает оригинальный продукт.

4. Буквальный перевод (Literal translation).

Это приемлемый подход в видеоиграх, и он может оказаться особенно эффективным в случае перевода спортивных, гоночных игр или симуляторов, где содержится большое количество технической лексики и специфической терминологии [47].

5. Принцип лояльности (Loyalty).

Согласно этому принципу, переводчик должен учитывать культурно-специфические нормы и условия перевода, влияющие на ожидания участников интеракции. Ключевой является ориентация именно на цель перевода [16].

6. Утрата значения и стратегии компенсации (Loss of meaning and compensation strategies).

Особенно часто используются при переводе юмора.

7. Цензура (Censorship).

Таким образом, в основном все пункты данной классификации — это разные способы перевода. Стоит отметить, что, например, стратегия буквального перевода в целом совпадает со стратегией нулевого перевода, принцип лояльности включается в транскреацию, а цензура — в нулевой перевод или в компенсацию.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

1. В данной главе были рассмотрены теоретические аспекты перевода видеоигр, такие как термины «локализация» и «перевод», функциональные стили, а также их специфика и сложности, с которыми можно столкнуться при их переводе. Одной из особенностей при переводе игр является смешение элементов разных функциональных стилей, и главная задача переводчика состоит в том, чтобы правильно передать их специфику на язык перевода.

2. Были рассмотрены уровни локализации, а также выявлено основное различие между локализацией видеоигр и компьютерных программ – к этому процессу подходят более творчески, чем к локализации программ, которые часто используют клише.

3. Были изучены понятия адекватности и эквивалентности перевода и установлено, что при переводе видеоигр важное значение имеет именно адекватность, так как эквивалентный перевод направлен на результат перевода, тогда как адекватный перевод означает «хороший» перевод, который обеспечивает успешную межкультурную и межъязыковую коммуникацию.

4. В процессе локализации переводчик сталкивается с техническими, лингвистическими и прагматическими трудностями, которые он должен уметь преодолевать так же, как при переводе художественной литературы: используя творческий подход для качественного перевода сложных элементов, таких как неологизмы, имена собственные и т.д.

5. Были рассмотрены переводческие трансформации, с помощью которых достигается адекватность, а также изучены стратегии локализации компьютерных игр. Мы рассмотрели классификацию трансформаций по В. Н. Комиссарову и стратегии А. Ф. Косталеса.

Таким образом, можно сказать, что локализация видеоигр является новым отдельным видом перевода, который требует более тщательного изучения. В следующей главе мы рассмотрели примеры переводческих трансформаций из компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect».

ГЛАВА II. ЛИНГВОСТИЛИСТИЧЕСКОЕ СВОЕОБРАЗИЕ И ОСОБЕННОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР «DRAGON AGE: ORIGINS» И «MASS EFFECT»

2.1. Лингвостилистические характеристики текста компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect»

В предыдущей главе были рассмотрены теоретические аспекты локализации компьютерных игр и сложности, которые возникают в процессе перевода.

В этой главе мы рассмотрим разнообразие элементов функциональных стилей, которые встречаются в компьютерной игре «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect». Все примеры взяты из диалогов персонажей, а также из игрового Кодекса (*Codex*) – собрания записей, которое пополняется различной информацией во время всего прохождения игр [10] [11]. Первым на примерах мы рассмотрим научный стиль.

«Number: 89

Section: Magic and Religion

The most common and weakest form of demon one encounters in the Fade is the rage demon. They are much like perpetually boiling kettles, for they exist only to vent hatred, but rarely have an object to hate. Somewhat above these are the hunger demons, who do little but eat or attempt to eat everything they encounter, including other demons (this is rarely successful). Then there are the sloth demons. These are the first intelligent creatures one typically finds in the Fade. They are dangerous only on those rare occasions that they can be induced to get up and do harm. Desire demons are more clever, and far more powerful, using all forms of bribery to induce mortals into their realms: Wealth, love, vengeance, whatever lies closest to your heart. The most powerful demons

yet encountered are the pride demons, perhaps because they, among all their kind, most resemble men.

–From *Beyond the Veil: Spirits and Demons*, by Enchanter Mirdromel». [40]

Данный пример является отрывком из учебника магов во вселенной «*Dragon Age: Origins*». Как видно из примера, внизу обозначены название и автор учебника, в тексте указан его порядковый номер, а также раздел. В самом отрывке приведена классификация демонов с их описанием.

«Think of the Veil, instead, as opening one's eyes.

Before you opened them, you saw our world as you see it now: static, solid, unchanging. Now that they are open, you see our world as the spirits see it: chaotic, ever-changing, a realm where the imagined and the remembered have as much substance as that which is real—more, in fact». [44]

«Similarly, even when you send your mind into the Fade, your body remains behind. Only once has this barrier been overcome, and reputedly the spell required two-thirds of the lyrium in the Tevinter Imperium as well as the lifeblood of several hundred slaves. The results were utterly disastrous». [42]

В этих примерах раскрывается особенность учебно-научного стиля на американский манер, а именно форма диалога автора к читателю или учителя к ученику. Автор высказывает свое личное мнение, а не использует безличные предложения или местоимение «мы».

Что касается лексики, то в подобных текстах используются нейтральные слова, к примеру термины «lyrium», «maleficarum», «blood magic». Синтаксис предложений осложнен, помимо простых предложений используются сложные распространенные предложения с подчинительной связью, например, «The magister lords of the Tevinter Imperium were widely reputed to have been so affected by their years of lyrium use that they could not be recognized by their own kin, nor even as creatures that had once been

human». Также используются предложения с повелительным значением «Think of the Veil, instead, as opening one's eyes».

Учебно-научный текст в компьютерной игре «Dragon Age: Origins» построен логично и последовательно, что отвечает основным требованиям научного стиля. Следует также отметить, что научный стиль практически не встречается в игре, а приведенные примеры являются чуть ли не единственным представлением элементов научного стиля.

Что касается компьютерной игры «Mass Effect», то здесь мы можем наблюдать больше элементов научного текста. В Кодексе игры отводится целый раздел, посвященный технологиям и научным явлениям, таким как Поля эффекта массы/*Mass Effect fields*, Ретрансляторы/*Mass Relays*, Нулевой элемент/*Element Zero* («Eezo»), и т.д.

«Element zero can increase or decrease the mass of a volume of space-time when subjected to an electrical current. With a positive current, mass is increased. With a negative current, mass is decreased. The stronger the current, the greater the magnitude of the dark energy mass effect.

In space, low-mass fields allow FTL travel and inexpensive surface-to-orbit transit. High-mass fields create artificial gravity and push space debris away from vessels. In manufacturing low-mass fields permit the creation of evenly-blended alloys, while high mass compaction creates dense, sturdy construction materials». [46]

Данный отрывок выполняет основную задачу научного текста - описывает существенные признаки и свойства такого вещества, как нулевой элемент (*Element zero*), использует научные термины (*FTL, surface-to-orbit transit, dark energy, low-mass fields*), точно и последовательно передает информацию.

Одними из ярких примеров текстов с элементами научного стиля в игре являются описания планет:

«Feros is a habitable world in the Attican Beta cluster. Two-thirds of the habitable surface is covered with the ruins of a crumbling Prothean megatropolis. In the millennia since the Prothean extinction, the ruins have been picked over by looters many times.

Feros was considered a poor prospect for colonization, as little open ground remains for agriculture. The only sizable fresh water sources are the poles, which are tapped by the decaying Prothean aqueduct systems. The dead cities, while in good condition considering their antiquity, are of uncertain stability. Ground level is congested by a dozen meters of fallen debris, and the air is fouled by dust». [45]

Данный пример содержит в себе такую особенность научного стиля как информативность, повышенный уровень плотности когнитивной информации, в нем отсутствует эмоционально экспрессивная лексика. Всего в Кодексе игры зафиксировано более 25 записей с описанием планет.

Таким образом, в игре «Mass Effect» мы можем наблюдать определенное разнообразие текстов, содержащих в себе элементы научного стиля, таких, как описание планет, технологий и научных явлений.

Официально-деловой стиль в игре «Dragon Age: Origins» представлен с помощью деловых писем.

«Madam,

I can assure you that the Circle of Magi is not a sacrilegious institution and that, indeed, we operate under the supervision of the Chantry. It would make our investigation of your husband's death much easier if you would simply cooperate with us. I am disappointed to hear that you sold the golem's activation rod—I understand both it and your husband were of invaluable aid to King Maric during the war against Orlais. Without the rod, we cannot discern whether Wilhelm's golem was responsible for his murder. The golem will simply have to

remain where it is unless the villagers can find a means to destroy it. Our condolences to you and your son for your loss. I imagine it is of little consolation to you, but your husband is much admired here and will be missed.

Maker keep you.

—First Enchanter Arlen» [39]

В данном примере мы можем наблюдать стандартное обращение к адресату (*Madam*), а также подпись в конце письма. К синтаксическим особенностям относятся сложные предложения с подчинительной связью. Используется пассивный залог, например, «*Your husband is much admired here and will be missed*», что является чертой официально-делового стиля. Также употребляется конструкция «*to be of*», свойственная письменной речи: «*both it and your husband were of invaluable aid*», «*it is of little consolation to you*».

Переходя к публицистическому стилю, стоит отметить, что в самих играх не так много письменных источников, таких как писем, статей и журналов. Некоторые из них вообще не встречаются. Одним из примеров публицистической речи в «*Dragon Age: Origins*» является речь короля перед битвой.

«Before us stands the might of a darkspawn horde! Gaze upon them now, but fear them not!

This woman beside me is a native of Ferelden, risen to the ranks of the Grey Wardens! She is the proof that glory is within reach of us all! She has survived despite the odds, and without her, none of us would be here!

Today, we save Denerim! Today, we avenge the death of my brother, King Cailan! But most of all, today we show the Grey Wardens that we remember and honor the sacrifice!

For Ferelden! For Grey Wardens!» [51]

Главная цель публицистического стиля в целом и ораторской речи в частности – это воздействие на реципиента и призыв к действию. Вся речь

состоит из побуждения к действию: «*Gaze upon them now, but fear them not*», «*Today, we save Denerim! Today, we avenge the death of my brother ... today we show the Grey Wardens that we remember and honor the sacrifice*». Для того, чтобы вдохновить жителей на победу, оратор приводит в пример главную героиню, используя эмоционально окрашенные выражения, например, «*risen to the ranks of the Grey Wardens*», «*glory is within reach of us all*», «*she has survived despite the odds*».

Пример публицистической речи можно встретить и в игре «Mass Effect». Стоит отметить, что во время прохождения игры игроку предоставляется шанс выбрать модель поведения своего героя, а именно играть за Героя (*Paragon*) или Отступника (*Renegade*). Ниже мы приведем пример речи перед финальной битвой от лица персонажа-отступника:

«Listen up, Normandy.

This is your commander speaking. We have our orders: find Saren before he finds the Conduit. And I refuse to let anything get in the way out of that mission!

We all know what happened on Eden Prime. We saw the destruction. We saw the bodies. We saw what Saren did. And I plan to make him pay!

The Council wants to ignore this. That's no surprise. They never helped us in the past; no reason they'd start now. But we don't need their help. We can do this on our own!

None of the other species has the guts, grit, or balls to deal with this. So it's up to us». [57]

В начале речи оратор напоминает своей команде о поставленных задачах: «*We have our orders: find Saren before he finds the Conduit*». Далее он использует анафору для того, чтобы воодушевить воинов: «*We all know what happened on Eden Prime. We saw the destruction. We saw the bodies. We saw what Saren did*». Автор умышленно дает понять, что судьба всей галактики зависит только от них: «*But we don't need their help. We can do*

this on our own!». Он завершает свою речь использованием гиперболы: «*None of the other species has the guts, grit, or balls to deal with this*». Совместное использование эмоционально окрашенной лексики и синтаксических приемов создают сильное воздействие, как и на аудиторию в игре, так и на самого игрока.

Элементы разговорно-бытового стиля широко представлены в играх «*Dragon Age: Origins*» и «*Mass Effect*». Это может быть и описание задания, и личное письмо, и устная речь. Для начала мы рассмотрим примеры личных писем в игре.

«*My love,*

I long to dance you beneath the moonlight, our hearts beating like the paired wings of a dove, in concert with the glory of the Maker and the beauty of the world that we must shepherd in his absence. Join me in a purity that will last the ages, when the brothers mark the Chant of Light anew.

With all my soul,

–*Erec Denolven*

(Scribbled below in a delicate hand)

Otter's pocket! He's earned it tonight!» [41]

Данное письмо не имеет конкретного адресата, но благодаря обращению в начале письма становится ясно, что оно относится к личным письмам. Форма письма соблюдена, то есть присутствует обращение, основная часть и подпись. Лексика, используемая в письме, состоит из нейтральных и эмоционально окрашенных слов и выражений, например, «*Otter's pocket!*», «*I long to dance you*», «*like the paired wings of a dove*», «*with all my soul*», «*my love*». Присутствуют сложные предложения с подчинительной связью, например, «*Join me in a purity that will last the ages, when the brothers mark the Chant of Light anew*». Интересно, что в конце письма присутствует приписка изящным почерком («*in a delicate hand*»), свидетельствующая о том, что письмо было перехвачено.

Следующий пример взят из личного дневника в игре «Mass Effect»:

«PRIVATE LOG OF DR. GAMORLE

I don't trust this Cerberus group. They may pay us well, but if this gets out before we've developed an antidote... it's just not smart. They won't tell us what they want the samples for or why they wanted them delivered to the Matano system. My records show nothing of interest there.» [63]

В этой записи автор дневника делится своими наблюдениями, присутствует эмоционально-оценочная лексика: «*I don't trust*», «*it's just not smart*», «*nothing of interest*».

Что касается художественного стиля, его элементы прослеживаются довольно заметно в «Dragon Age: Origins». Религия и культура занимают не последнее место во вселенной данной игры, во время прохождения игрок открывает для себя большое разнообразие песен, стихов и легенд:

«And the voice of the Maker shook the Fade
Saying: In My image I have wrought
My firstborn. You have been given dominion
Over all that exists. By your will
All things are done.
Yet you do nothing.
The realm I have given you
Is formless, ever-changing.

–Threnodies 5:4» [43]

Данный пример представляет собой религиозную погребальную песню. Форма напоминает стихотворную, однако, рифма не соблюдена, а песнь больше напоминает проповедь.

Лексика многообразна и обладает эмоциональной выразительностью, например, «*shook*», «*image*», «*dominion*», «*realm*». Используется олицетворение «*And the voice of the Maker shook the Fade*».

Касаемо синтаксиса, автор использует прием синтаксического переноса, выделяя особо значимые слова:

«In My image I have wrought

My firstborn.»

«The realm I have given you

Is formless, ever-changing.»

В игре «Mass Effect» практически не встречаются тексты с элементами художественного стиля, однако, были найдены некоторые примеры.

«Let all the races herald the glory of the Enkindlers, who raise them all to enlightenment! When there was only darkness, the Enkindlers gave light. When there was only ignorance, the Enkindlers gave wisdom. When there was only silence, the Enkindlers gave the gift of speech. This very station is the work of Enkindlers, their gift to all their children.» [38]

Данный пример является проповедью ханара – представителя инопланетной расы, известной крайней религиозностью. [ME Wiki - Ханары] Лексика имеет как положительную («glory», «enlightenment», «wisdom») так и отрицательную окраску («ignorance», «darkness»). В отрывке прослеживаются различные художественные приёмы:

1. Анафора (*When there was only darkness, ... When there was only ignorance, ... When there was only silence, ...*).
2. Синтаксический параллелизм (*When there was only darkness, the Enkindlers gave light. When there was only ignorance, the Enkindlers gave wisdom. When there was only silence, the Enkindlers gave the gift of speech*).
3. Антитеза (*darkness – light, ignorance – wisdom, silence – the gift of speech*).

Данный отрывок отличается образностью, широким использованием художественных приемов и языковых средств, что является характерной чертой художественного стиля.

В диаграммах (Рис.1, Рис.2) показаны все элементы функциональных стилей, которые встречались в играх «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect». Количество рассмотренных примеров текстов – 250.

Функциональные стили

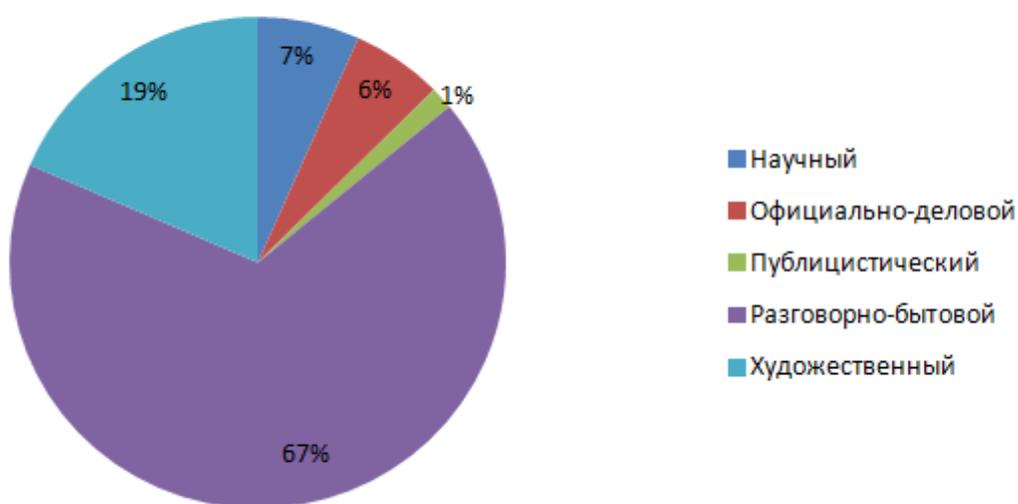


Рисунок 1 – Соотношение текстов с элементами разных функциональных стилей в компьютерной игре «Dragon Age: Origins»

Функциональные стили

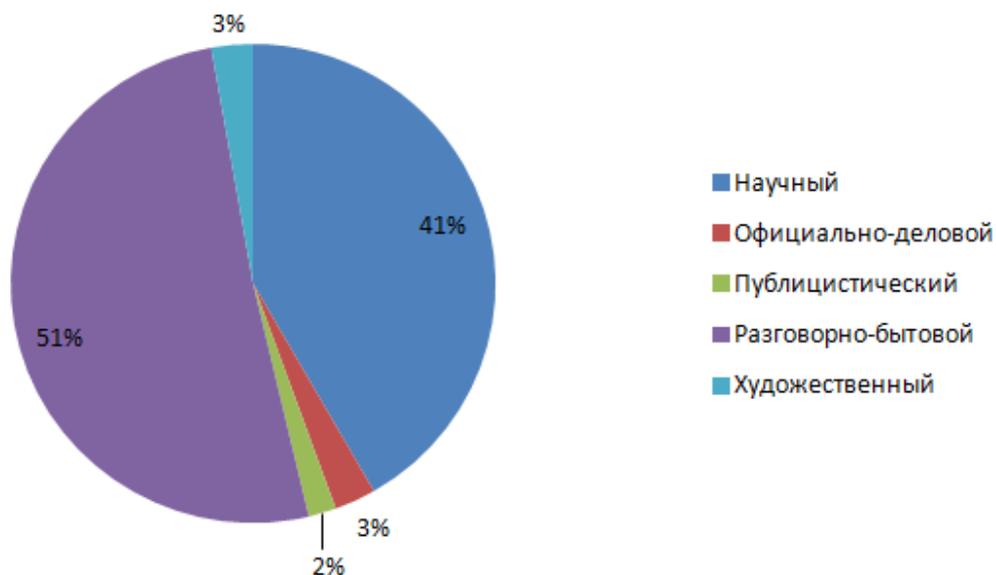


Рисунок 2 – Соотношение текстов с элементами разных функциональных стилей в компьютерной игре «Mass Effect»

Как видно в диаграмме (Рис.1) самый распространенный стиль в игре «Dragon Age: Origins» разговорно-бытовой, который занимает около 67% от всех рассмотренных примеров. Это объясняется тем, что весь геймплей основывается на разговорах с НПС, например, развитие сюжета, набор заданий, пояснения. На втором месте находится художественный стиль, элементы которого содержатся в легендах, песнях и сказках. На третьем месте находится научный стиль, его характерные черты можно увидеть в отрывках из учебников по магии. Наряду с научным стилем, можно обнаружить элементы официально-делового стиля, который представляет собой приказы короля, деловые письма и бумаги. Самый редкий стиль в игре – публицистический. Это объясняется тем, что в игре очень мало письменных источников таких как газеты, книги, журналы. Основным представителем публицистического стиля является речь перед битвой.

На второй диаграмме (Рис.2) представлен соотношение текстов с элементами разных функциональных стилей в игре «Mass Effect». Несмотря на то, что лидирующую позицию занимает разговорно-бытовой

стиль, в игре представлено большое количество записей в научном стиле, к примеру описания инопланетных рас, планет, технологий и явлений. Элементы остальных функциональных стилей прослеживаются в текстах не так часто. Это можно объяснить тем, для научно-фантастической игры не характерны тексты художественного характера.

Таким образом, в играх «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» встречается смешение элементов всех функциональных стилей. Это может вызвать сложности у переводчика, поэтому необходимо знать цели, функции и особенности каждого стиля при переводе.

2.2 Применение переводческих трансформаций в процессе локализации компьютерных игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» с английского на русский язык

В данном подразделе представлены изученные нами трансформации, использующиеся локализаторами при переводе игрового меню, названий достижений и имен персонажей игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect». Рассмотрим Таблицу 1.

Таблица 1 – Трансформации, используемые при локализации игрового меню и настроек компьютерной игры «Dragon Age: Origins»

Оригинальный вариант	Русская локализация
New Game	Новая игра
Resume	Возобновить
Load Game	Загрузить
Downloadable Content	Загружаемые ресурсы
Player Profile	Профиль игрока
Options	Настройки
Credits	Создатели
Quit	Выход
Gameplay	Игровые параметры
Feedback	Обратная связь
Key Bindings	Назначение клавиш
Behavior	Поведение
Tactics	Тактика
Character Record	Запись о персонаже
Heroic Accomplishments	Героические достижения

Configure	Конфигурация
Support	Техподдержка
Uninstall	Удаление
Play	Играть

Данные примеры представляют собой устойчивый перевод игрового меню. Так, например, некоторые позиции меню переводятся словарным эквивалентом (New Game – Новая игра, Options – Настройки), другие – с помощью переводческих трансформаций. Например, Credits переводится не как «титры», а как Создатели. В данном случае локализатор применил модуляцию. Данную трансформацию он применил также при переводе Gameplay – Игровые параметры, где «gameplay» это игровой процесс, однако в случае настроек следует сделать уточнение. Самый распространенный вариант перевода позиции Resume – Продолжить, но следует отметить, что вариант «Возобновить» также используется в играх. Всего в игре было проанализировано 33 примера перевода опций меню, данные об их процентном соотношении были собраны в диаграмму Рис. 3.

Способы перевода опций меню

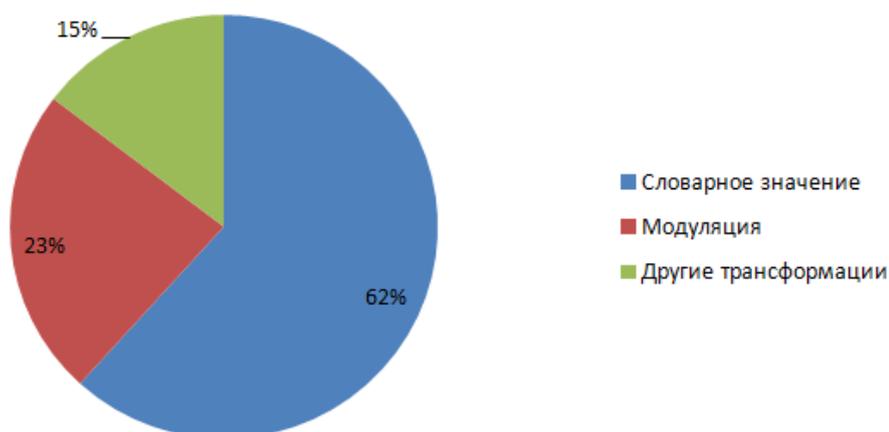


Рисунок 3 – Переводческие трансформации, используемые при локализации опций меню и настроек компьютерной игры «Dragon Age: Origins»

Рассмотрим приёмы локализации меню и настроек игры «Mass Effect» в Таблице 2 и на Рисунке 4.

Таблица 2 – Трансформации, используемые при локализации игрового меню и настроек компьютерной игры «Mass Effect»

Оригинальный вариант	Русская локализация
Start New Career	Новая игра
Resume	Продолжить
Load Career	Загрузка игры
Options	Дополнительно
Exit	Выход
Mission Computer	Меню
Equipment	Снаряжение
Squad	Отряд
Map	Карта
Journal	Журнал
Codex	Кодекс
Save	Сохранение
Load	Загрузка
Settings	Настройки
Main Menu	Главное меню
Exit Game	Выход из игры

Несмотря на то, что локализацией обеих игр занималась одна и та же компания, одни и те же опции меню были локализованы по-разному. К примеру, в «Mass Effect» опция Resume была переведена как «Продолжить», а не «Возобновить». Также, локализаторы применили целостное преобразование к таким опциям, как *Start New Career*, *Load Career*, *Mission Computer*.

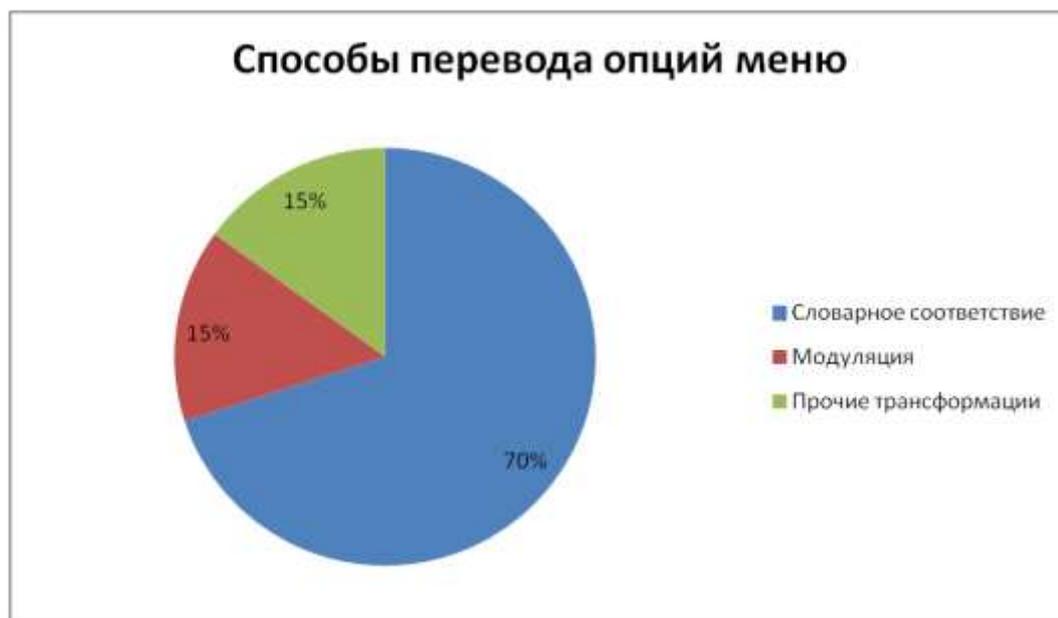


Рисунок 4 – Переводческие трансформации, используемые при локализации опций меню и настроек компьютерной игры «Mass Effect»

Согласно диаграммам, можно сделать вывод, что перевод и локализация опций меню похожа на локализацию компьютерных программ, так как в большинстве случаев использовалось уже установленное словарное соответствие, трансформации использовались реже. Самая распространенная трансформация – это модуляция, остальные трансформации, например, конкретизация, употребляются крайне редко и объединены в одно процентное значение.

Также кроме реплик персонажей важно отметить локализацию имен героев, поскольку для их адаптации также используются переводческие трансформации и правильность их адаптации напрямую влияет на восприятие игроком того или иного персонажа. Примеры и процентное соотношение приёмов, применённых для локализации имён персонажей, представлены в Таблице 3 и на Рисунке 5.

Таблица 3 – Локализация имен персонажей компьютерной игры «Dragon Age: Origins»

Оригинальный вариант	Русская локализация
Alistair	Алистер
Morrigan	Морриган
Sten	Стэн
Oghren	Огрэн
Wynne	Винн
Zevran Arainai	Зевран Аранай
Shale	Шейла
Leliana	Лелиана
Loghain Mac Tir	Логэйн Мак-Тир

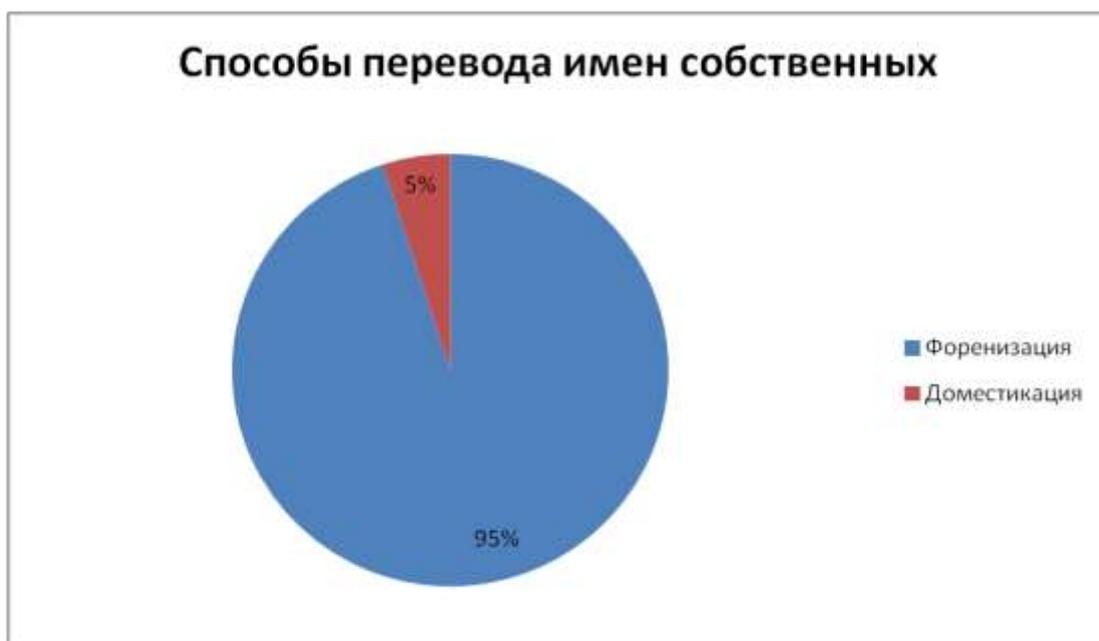


Рисунок 5 – Переводческие трансформации, используемые при локализации имен собственных компьютерной игры «Dragon Age: Origins»

В результате анализа 100 имен персонажей мы выявили, что основными способами локализации имен являются транскрипция и транслитерация. Традиционно, если в русском языке отсутствует эквивалент того или иного имени, авторы локализации пользуются форенизацией. Так, фамилия Логэйна, Мак-Тир, может быть ссылкой на *maicire*, что в переводе с гэльского означает «волк». В современном ирландском «Mac» означает сын, и «Tir» – страна. Потому его фамилия означает «Сын страны», что может являться отсылкой к его патриотическим убеждениям [17]. В английской версии игры, *Shale* (сланец) является нейтральным именем, и глубокий голос голема заставляет всех считать его мужчиной, однако персонаж – женщина, и локализаторы перевели имя как Шейла, хотя данное имя не является транскрипцией слова *Shale* [31].

При переводе имен локализаторы в некоторых случаях прибегали к стратегии доместикации: к примеру, *Ariane* – Ариана.

Обратимся к данным, представленным в Таблице 4 и на Рисунке 6, для анализа приёмов локализации имён персонажей в игре «Mass Effect».

Таблица 4 – Локализация имен персонажей компьютерной игры «Mass Effect»

Оригинальный вариант	Русская локализация
Commander Shepard	Каптиан Шепард
Garrus Vakarian	Гаррус Вакариан
Kaidan Alenko	Кайдэн Аленко
Liara T'Soni	Лиара
Tali'Zorah	Тали'Зора
Urdnот Wrex	Урднот Рекс
Ashley Williams	Эшли Уильямс
David Anderson	Дэвид Андерсон
Jeff 'Joker' Moreau	Джефф 'Джокер' Моро

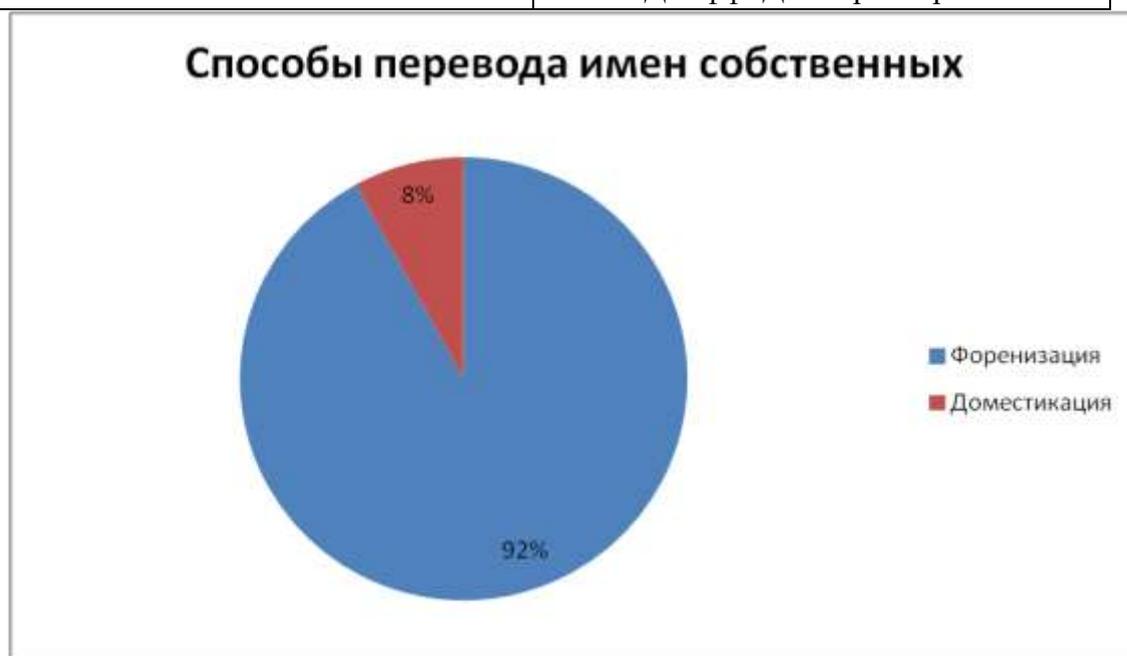


Рисунок 6 – Переводческие трансформации, используемые при локализации имен собственных компьютерной игры «Mass Effect»

Проанализировав перевод имен собственных из игры «Mass Effect», было выявлено, что транслитерация и транскрипция также являются основными способами перевода. Однако, есть случаи, на которые стоит обратить внимание. К примеру, звание Шепард(а) в русском переводе – капитан, хотя это не корректный перевод ввиду несоответствия российской и англоязычной систем званий ВМС. Данное несоответствие обусловлено тем, что в англоязычных странах всех старших офицеров, командующих кораблями, называют капитанами. В англоязычном варианте звание Шепард(а) – командер, что эквивалентно подполковнику ВВС или сухопутных войск, а также капитану второго ранга ВМС русскоязычных и

ряда других стран [32]. В этом случае локализаторы прибегли к стратегии доместикации. Отдельно нужно выделить имя одного из главных персонажей – Кайдена. Его имя не является транскрипцией с английского языка. Это авторское решение отдела студии локализации.

При локализации игр также стоит обратить внимание на игровые достижения. Достижения даются игроку при выполнении всех условий задания, такими заданиями могут быть: накопление определенного количества монет, изучение навыков, локаций, победа над боссами, прохождение всех заданий. Ниже представлены несколько названий достижений из игры «Dragon Age: Origins», где применили трансформации и их перевод:

- A Secret Stitched Together – Картина маслом;
- Rock and a Hard Place – Меж двух огней.

Эти достижения были переведены с помощью целостного преобразования.

Также при переводе достижений была использована модуляция, например:

- Kinslayer – Братоубийца;
- Silver Tongued – Знаток души;
- Defender – Защитник солдат;
- Annulment Invoker – Гроза магов;
- Blackstone Auxiliary – Волонтёр для волонтёров.

В последнем примере используется игра слов. Блэкстоунские Волонтёры – волонтёрская организация, предлагающая главному герою различные задания. Следовательно, герой становится волонтёром для самих волонтёров.

Для перевода следующих достижений были подобраны эквиваленты слов и словосочетаний: *I'm kind of a Big Deal* – Я тупа крутой, *Bully* –

Забияка, Whirling Dervish – Танцующая смерть, Hopelessly Romantic – Повеса.

На Рисунке 7 представлено процентное соотношение переводческих трансформаций, которые использовались для перевода названий достижений в игре «Dragon Age: Origins».



Рисунок 7 – Переводческие трансформации, используемые при переводе названий достижений компьютерной игры «Dragon Age: Origins»

По результатам диаграммы (рис.7) можно сделать вывод, что большинство достижений игры «Dragon Age: Origins» было переведено дословно, а именно 66% всех рассмотренных достижений. На втором месте находится модуляция. Также применялись грамматические трансформации, например: *Corrupted – Пострадавший от порчи, Harrowed – Прошедший Истязания, Witch Gone Wild – Ведьма без ума.* Диаграмма (Рис.7) показывает разнообразие перевода достижений, особенность их передачи и локализации.

В компьютерной игре «Mass Effect» представлено в общей сложности 49 достижений, примеры которых представлены ниже:

- Search and rescue – Спасатель;

- Distinguished Service Medal – Медаль за заслуги.

При переводе этих достижений был использован прием опущения: словосочетание *Search and rescue* стало емким достижением *Спасатель*, а в случае *Медали за заслуги* было опущено прилагательное *distinguished* – *выдающиеся*.

- Honorarium of Corporate Service – Награда за корпоративные заслуги;
- Council Legion of Merit – Орден доблестного легиона.

В этих достижениях применена генерализация: *honorarium* употребляется в контексте денежного вознаграждения, однако речь идет об игровом достижении, поэтому речь идет о простой награде. Также, во втором достижении говорится об доблестном легионе Совета - межгалактической организации, однако локализаторы приняли решение ее не упоминать.

- Charismatic – Награда за харизму.

Данное достижение переведено при помощи модуляции, так как речь идет не о харизме в целом, а об игровом достижении.

- Paragon – Герой;
- Renegade – Отступник.

Такие слова, как *Paragon* и *Renegade* встречаются игроку на протяжении всего прохождения игры и играют большую роль в формировании характера персонажа, однако конечная адаптация данных характеристик является полностью авторским решением локализаторов, так как слово в словарях слово *paragon* транскрибировано. *Renegade* же является религиозным термином и переводится как *вероотступник*, однако в рамках вселенной игры его употребление имеет более широкий смысл.

- Lift Mastery – Мастер подъема;
- Barrier Mastery – Мастер барьера;
- Throw Mastery – Мастер броска.

В данных достижениях используется грамматическая замена: слово *mastery* заменено на *мастер*.

- Power Gamer – Игроман;
- Extreme Power Gamer – Мега-игроман.

Эти достижения переведены при помощи окказионального соответствия.

- Completionist – Проныра.

Здесь употребляется лексическая замена. В компьютерной лексике зафиксировано значение слова *completionist* как игрока, который стремится выполнить каждое задание в игре и собрать все награды; общепринятый перевод – *перфекционист*.

Обратимся к Рисунку 8 для ознакомления с процентным соотношением переводческих трансформаций, применённых для локализации названий достижений в игре «Mass Effect».

Способ перевода названий достижений

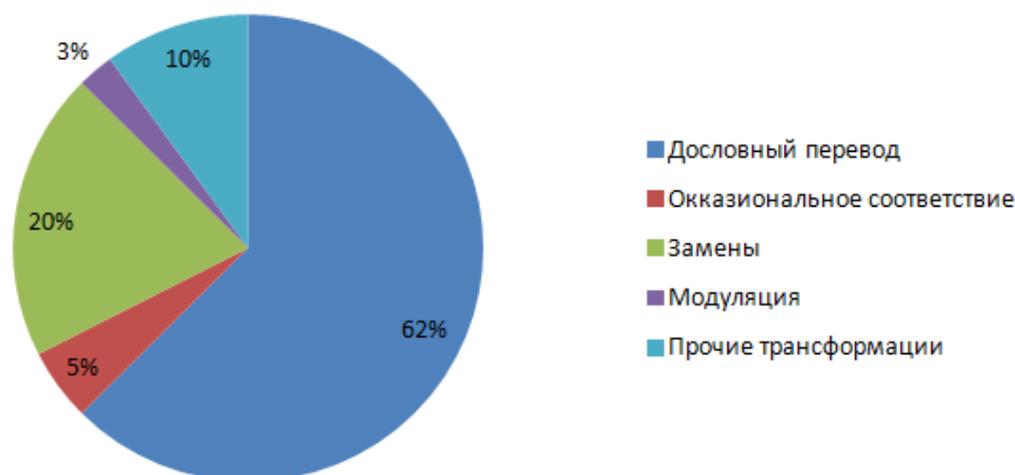


Рисунок 8 – Переводческие трансформации, используемые при переводе названий достижений компьютерной игры «Mass Effect»

По результатам диаграммы (рис.8) также выявлено, что большинство переведено дословно, а именно 62% всех рассмотренных достижений. На втором месте находятся лексические и грамматические замены. Также применялось окказиональное соответствие и модуляция. Перевод некоторых достижений является полностью авторским решением локализатора.

Таким образом, можно сделать вывод, что в переводе опций меню, имен собственных и достижений были использованы различные переводческие преобразования. Следует отметить, что при переводе имен собственных чаще всего применена стратегия форенизации: используются транскрипция и транслитерация. В отдельных случаях была применена стратегия доместикации. Некоторую сложность для переводчика составляет перевод названий достижений, в которых присутствуют различные словосочетания. Согласно диаграммам (Рис. 5, 6), лишь малая часть достижений (2%) имеет устоявшийся эквивалент, например, *Rock and a Hard Place – Меж двух огней*. Самым распространенным способом перевода был дословный перевод, с помощью которой были переведено

66% и 62 % достижений, модуляция и замены заняли второе место по частотности. Реже всего были использованы окказиональные соответствия и эквиваленты.

По результатам нашего исследования мы составили практические рекомендации для переводчиков и локализаторов компьютерных игр жанров фэнтези и научной фантастики, с помощью которых предполагается упростить процесс локализации. Так, для адекватной локализации имён собственных в играх целесообразно применять такие трансформации, как транскрипция и транслитерация, так как в компьютерных играх жанра фэнтези и научной фантастики может уделяться большое внимание репрезентации различных рас и культур, поэтому, в случае перевода имён уместно использование стратегии форенизации. При локализации интерактивных объектов следует придерживаться словарного соответствия переводимых позиций, однако, в отдельных случаях возможно применение трансформаций – лексических и грамматических замен, а также целостных преобразований – это позволяет успешнее структурировать игровое меню. Также возможно использование переводческих трансформаций при локализации достижений – все достижения поделены на категории, и для того, чтобы игрок мог легче в них ориентироваться, имеет место применение замен, модуляции, а также окказиональных соответствий. Использование данных трансформаций позволяет более эффективно интегрировать пользователя в игровой процесс.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

1. В текстах игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» присутствуют элементы всех функциональных стилей: Научно-учебный подстиль наблюдается в учебниках по магии, научно-фантастический – в описаниях планет, технологий, научных явлений; официально-деловой – в приказах, деловых письмах; разговорно-бытовой – в описаниях заданий, разговоров, художественный – в песнях, легендах, стихотворениях, публицистический – в ораторской речи. При этом важно помнить, что процентное соотношение функциональных стилей не равно, лидирующей позицией обладает разговорно-бытовой стиль, так как вся игра основывается на разговорах.

2. Осуществляя локализацию, переводчик использовал множество различных трансформаций, помогающих достичь максимальной адекватности. При переводе имен собственных переводчик пользовался форенизацией в 95% и 92% процентах случаев. Однако, в некоторых случаях локализатор прибегал к стратегии доместикации, ввиду отсутствия эквивалентов в русском языке – в 5% и 8% случаев.

3. При локализации интерактивных объектов русские переводчики чаще всего прибегали к словарному соответствию – в 62% и 70% случаев, была также применена модуляция (23% и 15%) и прочие (лексические и грамматические) трансформации (15% в обеих играх).

4. Сложнее для перевода оказались названия достижений. В этом случае для перевода некоторых достижений переводчику приходится искать соответствия в русском языке (4% и 5% случаев) или преобразовывать перевод с помощью модуляции (16% и 3%). Однако и здесь большинство названий были переведены дословно, а именно 66% и 62% достижений, а также применены лексические и грамматические трансформации (12% и 30% случаев).

5. Нами были составлены практические рекомендации для переводчиков и локализаторов компьютерных игр на основании полученных результатов. Среди рекомендуемых стратегий мы выделили стратегию форенизации при локализации имен собственных. Кроме того, такие трансформации, как лексические и грамматические замены, модуляцию, целостные преобразования в процессе локализации интерактивных позиций и названий достижений компьютерных игр.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе нами был изучен один из самых актуальных аспектов в деятельности переводчиков – локализация видеоигр. Целью исследования явилось изучение переводческих трансформаций, способствующих эффективной адаптации видеоигр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» с английского на русский язык.

Рассмотрев различные определения, мы сделали вывод о том, что локализация является многоуровневым процессом, который начинается с адаптации текста на физическом носителе видеоигры, включает в себя локализованную озвучку и завершается адаптацией некоторых графических элементов внутри игры. Анализируя видеоигры «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» мы вслед за многими другими авторами заключаем, что локализация является сложным и трудоемким процессом, требующим от переводчика особого внимания не только к графической составляющей видеоигры, но и к текстовой.

Основной целью локализации, выделенной нами, является передача тех эмоций, ощущений, эффектов, которые закладывал в оригинальный продукт разработчик. Нами были рассмотрены переводческие трансформации, которыми пользуется переводчик для создания максимально приближенного к культуре реципиента продукта.

Во второй главе данной работы мы обратились к материалу нашего исследования, однопользовательским играм «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect» и рассмотрели их локализации с английского на русский язык. Количество проанализированного материала составило 250 текстов и реплик, 210 имен собственных и 86 интерактивных объектов.

В ходе исследования были выявлены тексты с элементами разных функциональных стилей. Стоит отметить, что игровой процесс основывается на текстах разговорно-бытового стиля, который занимает

около 67% и 62% все текстов игры. Тексты с элементами научного стиля наблюдаются в большом объеме в игре «Mass Effect», так как замечено большое сходство с научно-фантастическим жанром. Публицистический стиль в игре встречается в устной форме, то есть в виде ораторской речи – речи перед битвой. Художественный стиль наблюдается в песнях, стихах, легендах. Стоит отметить, что главной особенностью текстов всех стилей в игре является их малый объем. В среднем текст состоит из 10-15 предложений. Это объясняется тем, что игрок не должен сильно отвлекаться от игрового процесса или, наоборот, просто пролистывать задания и описания.

В процессе исследования были выявлены трансформации, которые применялись для достижения адекватного перевода. В практической главе приводятся диаграммы, которые четко показывают тенденцию использования трансформаций в различных частях игры – применяются лексические и грамматические трансформации, а также модуляция. В ходе работы было выявлено, что при переводе опций меню переводчиком словарное соответствие использовалось в 62% и 70% случаев, а при переводе имен собственных – стратегия форенизации (95% и 92% случаев). Некоторую трудность при переводе представляют названия достижений, для которых требуются большие преобразования – переводчику приходится искать соответствия в русском языке (4% и 5% случаев) или преобразовывать перевод с помощью модуляции (16% и 3%). Также применены лексические и грамматические трансформации (12% и 30% случаев).

Можно сделать вывод, что в большинстве случаев применение выявленных переводческих трансформаций абсолютно обосновано. Их адекватное использование служит для максимального погружения пользователя в игровой мир и создания эмоциональной связи между ним и персонажами игры. Нами была выполнена задача составления

практических рекомендаций для переводчиков и локализаторов компьютерных игр.

Подход к локализации видеоигры как к академическому материалу на сегодняшний день довольно редок, однако каждая научная работа является большим вкладом как в игровую, так и в лингвистическую индустрию. Анализ локализации и ее качества может существенно повлиять на будущие проекты не только области перевода, но и локализации в целом.

Перспективой данного исследования является изучение и анализ локализации и ее влияния на пользователя. Данные исследования могут послужить практической базой для дальнейших научных исследований в области локализации видеоигр.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алексеева И. С. Введение в переводоведение / Москва : Академия, 2004. – 352 с.
2. Ачкасов А. В. Индустрия локализации и подготовка переводчиков / А. В. Ачкасов. – Индустрия перевода, 2016. – С. 13–19.
3. Байкова О. Э. Понятие функционального стиля в современной лингвистике / О. Э. Байкова // Огарёв-Online. – 2016. – №6 (71). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-funktsionalnogo-stilya-vsovremennoy-lingvistike> (дата обращения 09.02.2022).
4. Бархударов Л. С. Язык и перевод / Москва : Международные отношения, 1975. – 240 с.
5. Болотина М. А. Лексические проблемы перевода компьютерных игр / М. А. Болотина, М. А. Кузьмина // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. – 2019. – № 1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskie-problemy-perevoda-kompyuternyh-igr> (дата обращения 30.04.2022).
6. Виноградов В. С. Введение в переводоведение / В. С. Виноградов. – Москва : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
7. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрёстке цифровых технологий / И. Гамбье : [пер. с англ Т. Алексейцевой] – Санкт-Петербург : Вестник СПбГУ, 2016. – С. 56– 74.
8. Зеленко К. Р. Особенности перевода компьютерных игр с учетом специфики данного вида перевода / Зеленко К. Р. // Научный журнал, 2017. – №6-2 (19). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennostiperevoda-kompyuternyh-igr-s-uchetom-spetsifiki-dannogo-vida-perevoda> (дата обращения 15.01.2022).

9. Зилев В. М. Локализация компьютерных игр и проблема ее качества / В. М. Зилев, А. И. Сюткина // Молодой ученый, 2015. – № 15. – С. 188.
10. Кодекс (Origins) // Dragon Age Wiki : [сайт]. – URL: [https://dragonage.fandom.com/ru/wiki/Кодекс_\(Origins\)](https://dragonage.fandom.com/ru/wiki/Кодекс_(Origins)) (дата обращения: 17.01.2022).
11. Кодекс // Mass Effect Wiki : [сайт]. – URL: <https://maseffect.fandom.com/ru/wiki/Кодекс> (дата обращения: 01.11.2021).
12. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты) / В. Н. Комиссаров. – Москва : Высш. шк, 1990. – 253 с.
13. Кудинова И. А. Особенности локализации имён собственных в компьютерных играх // Теория и практика современного научного знания. Проблемы. Прогнозы. Решения. – 2017. – С. 134–137.
14. Кулемина К. В. Основные виды переводческих трансформаций / К. В. Кулемина // Вестник АГТУ. – 2007. – №5. – URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/osnovnyye-vidy-perevodcheskih-transformatsiy> (дата обращения 06.04.2022).
15. Курячая Е. И. Игровой текст: перевод или моделирование? / Е. И. Курячая // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2012. – №1. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-tekst-perevod-ili-modelirovanie> (дата обращения: 03.10.2021).
16. Кушнина Л. В. Переводческие стратегии: скопос текста оригинала vs скопос текста перевода / Л. В. Кушнина, Н. А. Лядова // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – 2015. – №1 (11). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevodcheskie-strategii-skopos-teksta-originala-vs-skopos-teksta-perevoda-1> (дата обращения: 07.06.2022).

17. Логэйн Мак-Тир // Dragon Age Wiki : [сайт]. – URL: https://dragonage.fandom.com/ru/wiki/Логэйн_Мак-Тир (дата обращения: 20.04.2022).

18. Манина Т. А. Сущность переводческих трансформаций в плане передачи контекстуальных значений в языке переводного текста / Т. А. Манина // Вестник КРУ МВД России. – 2014. – №2 (24). – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-perevodcheskih-transformatsiy-v-plane-peredachi-kontekstualnyh-znacheniy-v-yazyke-perevodnogo-teksta> (дата обращения 05.05.2022).

19. Мерлян С. Е. Ошибки перевода игрового контента (На примере серии игр Blizzard Entertainment) / С. Е. Мерлян. – Томск : Изд-во ТПУ, 2015. – С. 61–64.

20. Мошкович В. В. Оценка качества перевода и использование адекватности и эквивалентности как критериев оценки качества перевода / В.В. Мошкович // Вестник ЧГПУ. – 2013. – №10. – URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-kachestva-perevoda-i-ispolzovanieadekvatnosti-i-ekvivalentnosti-kak-kriteriev-otsenki-kachestva-perevoda> (дата обращения 11.05.2022).

21. Мухаркина В. С. Исследование стратегии локализации видеоигр (на материале массовой многопользовательской ролевой онлайн игры “World of Warcraft”) : дис. ... маг. : 45.04.02 / Мухаркина Владислава Сергеевна ; науч. рук. Н.Ф. Герман; ЧелГУ. – Челябинск, 2017. – 97 с.

22. Пашутина А. Н. Локализация компьютерных игр: суть проблемы решения / А. Н. Пашутина // [сайт] : URL : <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения 23.04.2022).

23. Победители КРИ Awards : [сайт]. – URL: <http://www.gamer.ru/kri/pobediteli-kri-awards> (дата обращения 27.03.2022).

24. Пырсигов А. С. Локализация программного обеспечения в аспекте лингвистики и переводоведения / А. С. Пырсигов. – Томск : Изд-во ТПУ, 2014. – С. 207–215.

25. Сдобников В. В. Новые тенденции в переводоведении / В. В. Сдобников // Казанский вестник молодых учёных. – 2018. – №4 (7). – 8 с.

26. Супрун Э. О. Перевод имён собственных как элемент локализации компьютерной игры / Э. О. Супрун, Н. Н. Пелевина // Философия и филология. Языковедение и иностранные языки в современном мире. – 2015. – №1. – URL: <http://www.sworld.com.ua/index.php/uk/philosophy-and-philology415/linguistics-and-foreign-languages-in-the-world-today-415/26908-415-146> (дата обращения: 08.01.2022).

27. Таратин М. Локализация приложений. Перевод и поддержка многоязычных приложений / М. Таратин, С. Марков // URL: <http://rsdn.ru/article/mag/200503/SoftwareLocalization.xml> (дата обращения 25.01.2022).

28. Федоров А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы) : для институтов и факультетов иностр. языков. : учеб. пособие. 5-е изд. / А. В. Федоров. – Санкт-Петербург : Филологический факультет СПбГУ; Москва : Филология Три, 2002. – 416 с.

29. Финансовый словарь Финам : [сайт]. – URL: <https://www.finam.ru/dictionary> (дата обращения 26.01.2022).

30. Швейцер А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты / А. Д. Швейцер. – Москва : Наука, 1988. – 216 с.

31. Шейла // Dragon Age Wiki : [сайт]. – URL: <https://dragonage.fandom.com/ru/wiki/Шейла> (дата обращения: 21.05.2022).

32. Шепард // Mass Effect Wiki: Wiki : [сайт]. – URL: <https://masseffect.fandom.com/ru/wiki/Шепард> (дата обращения: 07.11.2021).

33. Якунина В. Г. Лингвоиндустрия, локализация и перевод / В. Г. Якунина, Е. В. Шевченко. – Наука без границ. – 2017. – №6 (11). – С. 16-20

34. Basic Transformations in the Process of Translation // Studfile : [сайт]. – URL:<https://studfile.net/preview/3916548/page:3/> (date of access: 05.03.2022)

35. Bernal-Merino M. Challenges in the translation of video games / M. Bernal-Merino // semanticscholar.org : [сайт]. – URL : <https://www.semanticscholar.org/paper/Challenges-in-the-translation-of-video-games-Bernal-Merino/5c18bfe5f3ae7a746585287c3b5f7c900fcb6e96> (date of access: 30.05.2022).

36. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games / M. Bernal-Merino // jostrans.org : [сайт]. – URL: https://jostrans.org/issue06/art_bernal.php (date of access: 31.05.2022).

37. Branded Translations. Transcreation : [сайт]. – URL: <http://www.brandedtranslations.com/transcreation/> (date of access: 20.10.2021).

38. Citadel: Presidium Prophet // Mass Effect Wiki : [сайт]. – URL: https://maseffect.fandom.com/wiki/Citadel:_Presidium_Prophet (дата date of access: 06.11.2021).

39. Codex entry: A Decades-Old Letter // Dragon Age Wiki : [сайт]. – URL: https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex_entry:_A_Decades-Old_Letter (date of access: 23.12.2021).

40. Codex entry: Beyond the Veil: Spirits and Demons // Dragon Age Wiki : [сайт]. – URL: https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Beyond_the_Veil:_Spirits_and_Demons (date of access: 15.12.2021)

41. Codex Entry: Correspondence Interruptus // Dragon Age Wiki : [сайт]. – URL: https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex_entry:_Correspondence_Interruptus (date of access: 12.04.2021).

42. Codex entry: The Cardinal Rules of Magic // Dragon Age Wiki : [сайт]. – URL:

https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex_entry:_The_Cardinal_Rules_of_Magic (date of access: 21.12.2021).

43. Codex entry: The Four Schools of Magic: Spirit // Dragon Age Wiki : [сайт]. – URL:

https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex_entry:_The_Four_Schools_of_Magic:_Spirit (date of access: 29.04.2022).

44. Codex entry: The Veil // Dragon Age Wiki : [сайт]. – URL: https://dragonage.fandom.com/wiki/Codex_entry:_The_Veil (date of access: 03.12.2021).

45. Codex/Planets and Locations // Mass Effect Wiki : [сайт]. – URL: https://maseffect.fandom.com/wiki/Codex/Planets_and_Locations (date of access: 03.11.2021).

46. Codex/Technology // Mass Effect Wiki : [сайт]. – URL: <https://maseffect.fandom.com/wiki/Codex/Technology> (date of access: 02.11.2021).

47. Costales A. F. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization / A. F. Costales // Universidad de Oviedo (Spain). – 2012. – №4. – P. 390–404.

48. Costales A. F. Exploring translating strategies in video game localization / A. F. Costales // MonTI. – 2012. – №4. – P. 385–408.

49. Costales A. F. Exploring translating strategies in video game localization / A. F. Costales // MonTI/ – 2012. – №4. – P. 389.

50. Dagienė V. Programinės įrangos lokalizavimas / V. Dagienė, G. Grigas, Jevsikova T. // Vilnius: Matematikos ir informatikos institutas. – 2010. – №4. – P.34.

51. Dragon Age: Origins // Dragon Age Wiki : [сайт]. – URL : https://dragonage.fandom.com/wiki/Dragon_Age:_Origins (date of access: 22.12.2021).

52. Esselink B. A Practical Guide to Localization / B. A. Esselink. – John Benjamins Publishing, 2000. – 488 p.

53. Fry D. The localization Industry Primer / D. Fry // dynamiclanguage.com : [сайт]. – URL : www.dynamiclanguage.com/home14/wp-content/uploads/2014/07/LISA-Globalizaion-Primer.pdf (date of access: 09.12.2021)

54. Gamer.ru в Кооосмосе! Отчет с КРИ 2011 : [сайт]. – URL : <http://www.gamer.ru/kri/gamer-ru-v-koosmose-otchet-s-kri-2011> (дата обращения 28.03.2021).

55. Mangiron C. Localising Final Fantasy – Bringing fantasy to reality/ C. Mangiron // LISA NewsletterGlobal Insider. – 2006. – 8(3). – P. 3–14.

56. Mangiron C. O’Hagan M. Game localisation: unleashing imagination with ‘restricted’ translation / C. Mangiron, O’Hagan M. // The Journal of Specialised Translation 6. – 2006. – P. 10 – 21.

57. Mass Effect // Mass Effect Wiki: [сайт]. – URL : https://masseffect.fandom.com/wiki/Mass_Effect (date of access: 04.11.2021).

58. Mass Effect Review : [сайт]. – URL : <http://www.oxmonline.com/mass-effect-review> (дата обращения 02.02.2022).

59. Mass Effect глазами биолога : [сайт]. – URL : https://pikabu.ru/story/mass_effect_glazami_biologa_4928313 (дата обращения 02.02.2022).

60. O’Hagan M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience / M. O’Hagan // [fti.uab.es](http://www.fti.uab.es) : [сайт]. – URL : <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf> (date of access: 03.02.2022).

61. Petru J. Video game translation in the Czech Republic – from fan translation to professionalism / J. Petru // is.muni.cz : [сайт]. – URL : http://is.muni.cz/th/134766/ff_m/ (date of access: 13.01.2022).

62. Pym A. Localization and Linguistics / A. Pym // www.researchgate.net : [сайт]. – URL : https://www.researchgate.net/publication/228937630_Localization_and_Linguistics (date of access: 13.02.2022).

63. UNC: Colony of the Dead // Mass Effect Wiki: [сайт]. – URL: https://masseffect.fandom.com/wiki/UNC:_Colony_of_the_Dead (date of access: 05.11.2021).

64. Venuti L. The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference / L. Venuti. – London : Routledge, 1999. – 210 p.

65. Who is LISA? : [сайт]. – URL: <https://www.w3.org/International/O-LISA-intro.html> (date of access: 14.05.2022).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Примеры перевода элементов игр «Dragon Age: Origins» и «Mass Effect»

Таблица 5 – Локализация опций меню игры «Dragon Age: Origins»

Оригинальный вариант	Русская локализация
New Game	Новая игра
Resume	Возобновить
Load Game	Загрузить
Downloadable Content	Загружаемые ресурсы
Player Profile	Профиль игрока
Options	Настройки
Credits	Создатели
Quit	Выход
Gameplay	Игровые параметры
Feedback	Обратная связь
Key Bindings	Назначение клавиш
Behavior	Поведение
Tactics	Тактика
Character Record	Запись о персонаже
Heroic Accomplishments	Героические достижения
Configure	Конфигурация
Support	Техподдержка
Uninstall	Удаление
Play	Играть
Spells & Taletnts	Заклинания и умения
Skills	Навыки
Inventory	Инвентарь
Journal	Дневник
Map	Карта
Change Party	Сменить отряд
Main Menu	Главное меню
All Non-Plot Items	Все применимое
Weapons	Оружие
Armor	Доспехи
Accessories	Аксессуары
Other	Другое
Crafting	Ремесло
Plot Items	Сюжетные предметы

Таблица 6 – Локализация опций меню игры «Mass Effect»

Оригинальный вариант	Русская локализация
Start New Career	Новая игра
Resume	Продолжить
Load Career	Загрузка игры

Options	Дополнительно
Exit	Выход
Mission Computer	Меню
Equipment	Снаряжение
Squad	Отряд
Map	Карта
Journal	Журнал
Codex	Кодекс
Save	Сохранение
Load	Загрузка
Settings	Настройки
Main Menu	Главное меню
Exit Game	Выход из игры
Achivements	Достижения
Downloadable Content	Дополнения
Credits	Авторы
Back	Назад
Info	Инфо
Quick Slots	Слоты умений
Equip	Экипировка
Omni-gel	Уни-гель
Equipped item	Используемый предмет
Selected item	Выбранный предмет
Details	Подробно
Missions	Миссии
Assignments	Задания
Input	Устройство ввода
Controls	Управление
Gameplay	Игра
Training	Обучение

Таблица 7 – Локализация имен собственных в игре «Dragon Age: Origins»

Оригинальный вариант	Русская локализация
Alistair	Алистер
Morrigan	Морриган
Sten	Стэн
Oghren	Огрэн
Wynne	Винн
Zevran Arainai	Зевран Аранай
Shale	Шейла
Leliana	Лелиана
Loghain Mac Tir	Логэйн Мак-Тир
Abelas	Абелас
Abernath	Абернаш

Adaia	Адайя
Ademaro	Адемаро
Adria	Адрия
Adrian	Адриан
Agatha	Агата
Allison	Аллисон
Ariane	Ариана
Anso	Ансо
Bandelor	Банделор
Barlin	Барлин
Braden	Браден
Bella	Белла
Berath	Берат
Berwick	Бервик
Branka	Бранка
Bryant	Брайант
Caladrius	Каладриус
Cammen	Каммен
Caridin	Каридин
Colbert	Колберт
Corra	Корра
Cristof	Кристофф
Dagna	Дагна
Danyla	Даниэлла
Decimus	Децимус
Duncan	Дункан
Dwyn	Двин
Ella	Элла
Elsa	Эльза
Evelina	Эвелина
Faryn	Фарин
Felsi	Фельзи
Filda	Фильда
Flemeth	Флемет
Gabriel	Габриэль
Giselle	Жизель
Goldanna	Голданна
Gwiddon	Гвиддон
Hannah	Ханна
Hespith	Геспит
Ilen	Айлен
Imrek	Имрек
Iona	Иона
Isabela	Изабела
Iwan	Иван
Jarvia	Джарвия

Jowan	Йован
Justine	Джустина
Kaitlyn	Кайтлин
Kasch	Каш
Keili	Кейли
Kolgrim	Колгрим
Kylon	Килоун
Lanaya	Ланайя
Landry	Ландри
Laryn	Ларин
Legnar	Легнар
Leske	Леске
Lily	Лили
Lloyd	Ллойд
Mad Hermit	Безумный отшельник
Maferath	Маферат
Mardy	Марди
Marjolaine	Маржолойн
Merill	Мерилль
Mischa	Мища
Mithra	Митра
Mikhael	Микаэль
Natalie	Натали
Niall	Ниалл
Otto	Отто
Owen	Овэйн
Petra	Петра
Riordan	Риордан
Rowan	Роуэн
Ealisay	Елисей
Ruck	Рук
Sanga	Санга
Sarel	Сарел
Shianni	Шианни
Sophia	София
Tamlen	Тамлен
Tug	Таг
Uldred	Ульдред
Vasilia	Василия
Weylon	Вейлон
Zathrian	Затриан
Zerlinda	Зерлинда
Nadezda	Надежда

Таблица 8 – Локализация имен собственных в игре «Mass Effect»

Оригинальный вариант	Русская локализация
Abishek Pakti	Абишек Пакти
Addison Chase	Эдиссон Чейз
Administrator Anoleis	Администратор Анолеис
Admiral Steven Hackett	Адмирал Стивен Хакетт
Admiral Tadius Ahern	Тадиус Ахерн
Alestia Iallis	Алестия Яллис
Alexei Dubyansky	Алексей Дубянский
Amina Waaberi	Амина Ваабери
Arcelia Silva Martinez	Арселия Сильва Мартинес
Ashley Williams	Эшли Уильямс
Avina	Авина
Barla Von	Барла Вон
Blasto	Бласто
Captain Ventralis	Капитан Вентралис
Carlton Tucks	Карлтон Такс
Caroline Grenado	Каролин Гренадо
Cerberus	Цербер
Charles Pressly	Чарльз Прессли
Charles Saracino	Чарльз Сарацино
Charn	Чарн
Chellick	Челлик
Commander Shepard	Капитан Шепард
Conrad Verner	Конрад Вернер
Corporal Toombs	Капрал Тумс
Darius	Дарий
David Al Talaqani	Давид аль-Талакани
David Anderson	Дэвид Андерсон
Davin Reynolds	Дэвид Рейнольдс
Din Korlack	Дин Корлак
Doctor Droyas	Доктор Дройас
Doctor Saleon	Доктор Салеон
Donnel Udina	Доннел Удина
Doran	Доран
Dr. Chloe Michel	Доктор Хлоя Мишель
Dr. Karin Chakwas	Доктор Карин Чаквас
Elanos Haliat	Эланус Халиат
Emily Wong	Эмили Вонг
Ethan Jeong	Итан Джонг
Executor Pallin	Директор Паллин
Fai Dan	Фай Дань
Finch	Финч

Fist	Фист
Garrus Vakarian	Гаррус Вакариан
Gavin Hossle	Гэвин Хоссл
Germeen Barret	Гермин Баретт
Gianna Parasini	Джанна Паразини
Gregory Adams	Грег Адамс
Han Olar	Хан Олар
Hannah Shepard	Ханна Шепард
Harkin	Харкин
Harvey J. Gladstone	Харви Гладстойн мл.
Hector Emerson	Гектор Эмелсон
Helen M. Lowe	Елена М. Лави
Helena Blake	Елена Блейк
Jamin Bakari	Джамин Бакари
Jeff 'Joker' Moreau	Джефф 'Джокер' Моро
Jenna	Дженна
Juliana Baynham	Джулиана Бэйнем
Ka'hairal Balak	Ка'Хаирал Балак
Kaidan Alenko	Кайдэн Аленко
Kaila Sterling	Кайла Стерлинг
Khalisah bint Sinan al-Jilani	Калисса Бинт Синан аль-Джилани
Kirrahe	Киррахе
Liara T'Soni	Лиара
Lizabeth Baynham	Элизабет Бэйнем
Lorik Qui'in	Лорик Киин
Macha Doyle	Мака Дойл
Maeko Matsuo	Маэко Мацуо
Mandira Rahman	Мандира Рахман
Marcus Greico	Маркус Греко
Matriarach Benezia	Матриарх Бенезия
May O'Connel	Мэй О'Коннелл
Mira	Мира
Monica Negulesco	Моника Хегулеско
Nassana Dantius	Нассана Дантиус
Nelyna	Нелина
Nihlus Kryik	Найлус Крайк
Orden Laflamme	Орден Лафлэм
Rana Thanoptis	Рана Таноптис
Raymond Tanaka	Реймонд Танака
Rear Admiral Kahoku	Контр-адмирал Кахоку
Richard L. Jenkins	Ричард Л. Дженкинс
Rita	Рита
Robert Felawa	Роберт Фелава
Rosamund Draven	Розамунд Дрейвен
Saren Arterius	Сарен Артериус

Sha'ira	Ша'ира
Shadow Broker	Серый посредник
Shiala	Шиала
Silas Crosby	Силас Кросби
Sovereign	Властелин
Tali'Zorah	Тали'Зора
Talitha Draven	Талита Дрейвен
The Citadel Council	Совет Цитадели
The Rachni Queen	Королева рахни
The Thorian	Торианин
Tonn Actus	Тонн Актус
Urdrnot Wrex	Урднот Рекс
Vigil	Страж
Yaroslev Tartakovsky	Ярослав Тартаковский

Таблица 9 – Локализация названий достижений в игре «Dragon Age: Origins»

Оригинальный вариант	Русская локализация
A Dark Promise	Темная сделка
A Secret Stitched Together	Картина маслом
A Time of Wood and Stone	Время дерева и камня
Accomplished Rogue	Состоявшийся разбойник
Accomplished Warrior	Состоявшийся воин
Amaranthine's Last Hope	Последняя надежда Амарантайна
Annulment Invoker	Гроза магов
Archery Master	Мастер-лучник
Archmage	Архимаг
Awakening	Пробуждение
Bane of Thedas	Проклятие Тедаса
Battery	Штурмовик
Bhelen's Ally	Сподвижник Белена
Blackstone Auxiliary	Волонтер для волонтеров
Blight-Queller	Гаситель Мора
Blind Vengeance	Слепая месть
Bloodied	Благородная кровь
Bully	Забияка
Casteless	Неприкасаемый
Ceremonialist	Ортодокс
Clever	Траппер
Commander of the Grey	Командор Серых
Conjurer	Маг-творец
Conscripted	Завербован
Corrupted	Пострадавший от порчи
Crafty	Мастер
Crusher	Сокрушитель
Defender	Защитник солдат
Diabolist	Одержимый

Dragonslayer	Драконоборец
Dual-Weapon Master	Мастер боя с оружием в обеих руках
Easily Sidetracked	Не упускающий ничего
Easy Lover	Беспечный любовник
Educated	Образованный
Elementalist	Стихийный маг
Elite	Элита
Enthralling	Порабощение
First Knight	Первый рыцарь
Grey Warden	Серый Страж
Grim Reaper	Смерть
Harrowed	Прошедший Истязания
Harrowmont's Ally	Сподвижник Харроумонта
Hero of Redcliffe	Герой Редклифа
Hexer	Колдун
Hopelessly Romantic	Повеса
I'm Kind of a Big Deal	Я типа крутой
In war, victory	Победа в войне
Inderstructible	Генерал
Insidious	Коварный злодей
Keeper of the Vigil	Хранитель Башни Бдения
Kinslayer	Братоубийца
Last of the Wardens	Последний из стражей
Last of Your Line	Последний отпрыск династии
Liberator	Освободитель
Lightning Reflexes	Молниеносная реакция
Lockpicker	Взломщик
Magic Sympathizer	Друг магов
Master Lockpicker	Взломщик-мастер
Master of Arms	Мастер боя
Master of the Peak	Властелин пика
Master Warden	Страж-магистр
Menacing	Свирепый
Mercenary	Наемник
Nimble	Ловкость рук
Ogre's Keeper	Хранитель огра
Perfectionist	Перфекционист
Persuasive	Дар убеждения
Pickpocket	Ловкий воришка
Pilgrim	Пилигрим
Poacher	Браконьер
Pragmatist	Прагматик
Pride Before The Fall	Гордость перед падением
Provocateur	Провокатор
Punisher	Каратель
Rabble-Rouser	Подстрекатель
Reaper	Потрошитель

Recruiter	Вербовщик
Redeemer	Искупитель
Resilient	Ветеран
Rock and a Hard Place	Меж двух огней
Sacrilegious	Святотатец
Savior of Kal'Hirol	Спаситель Кэл Хирола
Shadow	Тень
Sharpshooter	Меткий стрелок
Shield Master	Мастер щита
Silver Tongued	Знаток души
Slayer	Убийца
Standard-Bearer	Знаменосец
Stone's Lament	Плач камня
Streetwise	Друг бандитов
Tactician	Тактик
Thaumaturgist	Чудотворец
The Collective Friend	Друг сообщества
The Enduring Vigil	Непобедимая Башня Бдения
The Ultimate Reward	Главная награда
The Ultimate Sacrifice	Высшая жертва
Through the Looking Glass	Сквозь стекло
Tinkerer	Подмастерье
Traveler	Путешественник
Turning Point	Поворотный пункт
Two-Handed Weapon Master	Мастер двуручного оружия
Varterral's Fall	Падение Вартеррала
Vendetta	Вендетта
Veteran	Ветеран
Warden-Commander	Страж-командор
Whirling Dervish	Танцующая смерть
Wine, Woman and Song	Вино, баллада, женщина
Witch Gone Wild	Ведьма без ума
Witch Hunter	Охотник за ведьмами

Таблица 10 – Локализация названий достижений в игре «Mass Effect»

Оригинальный вариант	Русская локализация
AI Hacking Specialist	Специалист Взлома ИИ
Asari Ally	Союзник азари
Assault Rifle Expert	Эксперт по штурмовым винтовкам
Barrier Mastery	Мастер Барьера
Best of the Best	Лучший из лучших
Charismatic	Награда за харизму
Colonial Savior	Спаситель колоний
Completionist	Проныра
Council Legion of Merit	Орден доблестного легиона
Damping Specialist	Специалист поглощающего поля

Distinguished Combat Medal	Медаль за боевые заслуги
Distinguished Service Medal	Медаль за заслуги
Dog of War	Пес войны
Extreme Power Gamer	Мега-игроман
First Aid Specialist	Специалист Первой помощи
Geth Hunter	Истребитель гетов
Honorarium of Corporate Service	Награда за корпоративные заслуги
Krogan Ally	Союзник кроганов
Lift Mastery	Мастер Подъема
Long Service Medal	Медаль за выслугу лет
Medal of Exploration	Медаль за исследования
Medal of Heroism	Медаль за доблесть
Medal of Honor	Орден почета
Medal of Valor	Медаль за отвагу
Neural Shock Specialist	Специалист Нервного шока
New Sheriff in Town	Новый шериф в городе
Overload Specialist	Специалист Перегрузки
Paragon	Герой
Paramour	Любовник
Pistol Expert	Эксперт по пистолетам
Power Gamer	Игроман
Quarian Ally	Союзник кварианцев
Renegade	Отступник
Rich	Олигарх
Sabotage Specialist	Специалист Саботажа
Scholar	Ученый
Search and Rescue	Спасатель
Sentinel Ally	Страж-союзник
Shotgun Expert	Эксперт по дробовикам
Singularity Mastery	Мастер Сингулярности
Sniper Expert	Эксперт по снайперским винтовкам
Soldier Ally	Солдат-союзник
Spectre Inductee	Спектр-новобранец
Stasis Mastery	Мастер Стазиса
Tactician	Тактик
Throw Mastery	Мастер Броска
Turian Ally	Союзник турианцев
Undisputed	Неоспоримый
Warp Mastery	Мастер Деформации