



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

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

Тема

**Лингвистические и экстралингвистические аспекты перевода
компьютерных игр**

Выпускная квалификационная работа

по направлению 45.03.02 Лингвистика

Направленность программы бакалавриата

«Перевод и переводоведение»

Проверка на объем заимствований

87,54 % авторского текста

Работа рекомен. к защите

рекомендована/не рекомендована

«14» июня 2019 г.

зав. кафедрой английской филологии

Афанасьева Ольга Юрьевна

Выполнил (а):

Студент (ка) группы 099-403-024-4-2

Бектеева Анна Александровна

Научный руководитель:

кандидат филологических наук, доцент

Буланов Павел Георгиевич

Челябинск

2019 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
ГЛАВА I. Теоретическое обоснование и анализ основных понятий перевода компьютерных игр	6
1.1. Компьютерный дискурс с позиции переводоведения	6
1.1.1. Понятие «компьютерные игры»	6
1.1.2. Разница понятий «Локализация» и «Перевод»	8
1.1.3. Компьютерные игры как медиасистема	10
1.1.4. Предмет перевода в компьютерных играх	11
1.2. Проблематика перевода компьютерных игр	15
1.2.1. Лингвистические и экстралингвистические аспекты перевода компьютерных игр	15
1.2.2. Лингвистические аспекты перевода компьютерных игр	15
1.2.3. Экстралингвистические аспекты перевода компьютерных игр	18
1.2.4. Приемы передачи лингвистических и экстралингвистических аспектов	22
Выводы по главе I	27
ГЛАВА II. Перевод лингвистических и экстралингвистических аспектов в компьютерных играх	29
2.1. Сравнительно-сопоставительный анализ перевода с учетом лингвистических и экстралингвистических аспектов	29
2.4 Статистический анализ результатов исследования	46
2.5. Рекомендации по переводу компьютерных игр	49
Выводы по главе II	51
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	52
ПРИЛОЖЕНИЕ	54
Библиографический список	81

Введение

Настоящая работа посвящена исследованию лингвистических и экстралингвистических аспектов перевода компьютерных игр.

Стремительное развитие технологий и их внедрение в повседневную жизнь пользователей привели к созданию совершенно новых видов электронных развлечений. Но, несмотря на это, компьютерные игры на сегодняшний день остаются довольно новой темой для лингвистики, в частности отечественной. Они постепенно входят в жизнь пользователей и тем самым дают толчок для развития новых уровней культурных и экономических взаимоотношений.

На 2019 сфера компьютерных развлечений бурно развивается и потому проблема перевода, в частности – компьютерных игр, весьма актуальна. Т.к. несмотря на то, что разработка игр ведется повсеместно, и в России в том числе, значительную долю игрового рынка все же занимает иностранная, прежде всего западная, продукция уровня AAA. В топах безоговорочно лидируют проекты американских студий, их теснят независимые разработчики со всех стран мира. Совместными усилиями они создают культовые игры, многие из которых уже успели стать важной частью современной культуры.

Общий объем рынка видеоигр по усредненным данным аналитиков составляет порядка 134,9 миллиардов долларов в мире. Эти данные демонстрируют потребность в переводе, ведь успех проектов и сборы напрямую зависят от распространения на международном и локальных рынках.

Актуальность работы подчёркивается популярностью компьютерных игр во всем мире. **Новизна работы** заключается в исследовании ранее не изучавшихся компьютерных игр.

Цель настоящей работы заключается в выявлении существующих тенденций в переводе лингвистических и экстралингвистических аспектов перевода компьютерных игр, их изучении и анализе.

Цель работы определила **задачи исследования:**

1. Раскрытие понятия лингвистических и экстралингвистических аспектов перевода
2. Исследование лексико-грамматических аспектов перевода
3. Передача экстралингвистических особенностей компьютерных игр

Объектом исследования служит перевод компьютерных игр.

Предметом исследования являются способы передачи лингвистических и экстралингвистических аспектов компьютерных игр.

Нами были сформулированы следующие **положения на защиту:**

1. При переводе англоязычных текстов компьютерных игр на наибольшую трудность вызывает экстралингвистический аспект;
2. При передаче экстралингвистического аспекта модуляция и дословный перевод являются наиболее часто используемыми переводческими трансформациями.

В соответствии с целью, задачами и положениями на защиту **основным методом исследования**, использованным в данной работе, является сравнительно-сопоставительный метод: сравнение различных версий игры (оригинал и перевод), анализ примеров, а также обработка полученных в процессе анализа данных. **Теоретической базой** в

исследовании послужили работы отечественных и зарубежных исследователей в области лингвистики и теории перевода.

В качестве **практической базы** в исследовании были использованы официальные материалы различных компьютерных игр.

Материал, представленный в данном исследовании может быть использован при преподавании лингвистических дисциплин «Межкультурная коммуникация», «Теория и практика перевода», а также при написании студентами статей и рефератов, а также может учитываться во время перевода компьютерных игр для разрешения возникших в процессе работы проблем.

ГЛАВА I. Теоретическое обоснование и анализ основных понятий перевода компьютерных игр

1.1. Компьютерный дискурс с позиции переводоведения

1.1.1. Понятие «компьютерные игры»

Компьютерные игры, в первую очередь, - это продукт индустрии развлечения, который имеет сравнительно короткую историю. За 30-40 лет своего существования индустрия компьютерных игр развилась до невиданных высот. Игры, которые мы видим сегодня, кардинально отличаются от того, что было 30-40 лет назад. Начиная с визуальной составляющей, которая, благодаря стремительному развитию компьютерных технологий, эволюционировала от упрощенных картинок до полноценной, реалистичной и кинематографичной картины. Смысловая составляющая игр также развивалась, ведь просто нажимать на клавиши, совершая примитивные действия, игрокам было не интересно: произошёл качественный переход от простых задач до сложных и запутанных сюжетов, с множеством ответвлений.

Быстрые темпы развития индустрии подстегивают развитие академических дисциплин, анализирующих этот феномен. И уже в 2011 году в США компьютерные игры и геймдизайн как направление были официально признаны отдельным видом искусства [Marcinkevicie, 2007: 4].

Таким образом, становится ясно, что компьютерные игры в современном мире выполняют ту же функцию, что и кинофильмы, являясь культурной составляющей повседневной жизни потребителей.

Людолог (специалист, занимающийся изучением компьютерных игр) Гонзало Фраска (Gonzalo Frasca) в своей статье “Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising” даёт следующее определение **компьютерным играм**: “...*computer-based entertainment software, using any electronic platform [...], involving one or multiple players in a physical or networked environment*” (“...развлекательное программное обеспечение, использующее любую электронную платформу [...], рассчитанную на одного или несколько игроков в реальном мире или посредством сетевого соединения”). [Maroto, 2001: 5].

Можно заметить, что в этой статье автор использует термин «видеоигры», а не «компьютерные игры», и для прояснения этой несостыковки нужно внести точность в определения. В зарубежной литературе развлекательное ПО (компьютерные игры) обозначают общим термином «**video games**» (видеоигры), тогда как «**computer games**» относится к играм на платформе исключительно домашних компьютеров (PC). В русский язык слово «видеоигры» пришло путём калькирования с английского, но широкого распространения не получило и используется, по большей части, в отношении игр для игровых приставок (например, Sony Playstation, Xbox, Nintendo и т.д.). В английском же языке для игр на игровых приставках используется устоявшееся название «**console games**» (консольные игры), которое в российской действительности используется очень редко. В кругах разработчиков и других узких специалистов индустрии компьютерных игр, существует отдельное словосочетание, которое они используют по отношению к компьютерным играм, независимо от используемой игровой платформы – «**digital game**» (цифровые игры). Однако этот термин не получил широкого распространения, поэтому в данной работе для обозначения всех названных видов будет использоваться термин "**компьютерные игры**", как наиболее распространённый и устоявшийся в русском языке.

Таким образом, наиболее точное и краткое определение термина таково: **компьютерная игра** — это компьютерная программа или часть компьютерной программы, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра, исполняемая на электронном устройстве.

В данной работе будет исследован материал компьютерных игр разных жанров, что позволит выявить и рассмотреть наиболее общие особенности процесса перевода.

1.1.2. Разница понятий «Локализация» и «Перевод»

Понятия перевод и локализация неразрывно связаны и идут рука об руку, но, несмотря на это, имеют весьма значимые различия. И в данной работе мы решили разграничить эти два термина. Берт Эсселинк (Bert Esselink) даёт определение этим понятиям в своей работе «Практический курс локализации»:

Перевод - это процесс «преобразования письменного или устного текста одного языка в другой» [Esselink, 2000: 57].

Локализация же - это процесс, «который включает в себя лингвистические и культурные преобразования продукта, нацеленные на аудиторию определенной местности (страна, регион и т.д.) где данный продукт будет использоваться и продаваться» [Там же: 57]. Т.е. локализация – это не только переводческий дискурс, в это понятие также входят «глобализация» и «интернационализация».

Интернационализация компьютерных игр, согласно Б.Эсселинку – это процесс преобразования продукта таким образом, чтобы его можно было без

труда перевести на несколько языков и без труда адаптировать под определенную культуру, не прибегая к его кардинальным изменениям [Там же: 48].

Б. Эсселинк различает перевод и локализацию таким образом: «перевод – это один из аспектов локализации. Кроме перевода, локализация также включает множество других задач, таких как: менеджмент проекта, инженерия программного обеспечения, программирование, тестирование и подготовка к публикации» [Там же: 47]. Локализация нередко требует переосмысления логики, дизайна или представления, если какой-либо элемент у данной целевой аудитории отличается от первичной культуры [DATE, 2010: 1]. Локализация не ставит своей целью создание эквивалентного перевода, она работает с оригиналом (не только текстовым), адаптируя его к особенностям конкретной культуры, чтобы максимально подготовить продукт к внедрению на рынок определенной страны и восприятию его целевой аудиторией.

Некоторые специалисты, в основном переводчики в сфере маркетинга, предпочитают использовать совершенно иной термин – «transcreation» [Brown-Noekstra, 2010: 38]. Термин используется для обозначения процесса адаптации сообщения с одного языка на другой с сохранением его стиля, тона, контекста и посыла. Успешно транскрипированное сообщение вызывает те же эмоции и несет то же значение на целевом языке, что и на языке оригинала. Транскреация часто используется в маркетинговых и рекламных кампаниях, поскольку рекламодатели стремятся выйти за рамки культуры и языка и стать как можно ближе потребителю, чтобы максимально подходить местному целевому рынку. Существуют и другие термины, аналогичные траскреации как "креативный перевод", "межрыночный копирайтинг", "перевод в свободном стиле". Однако все эти термины, а также доводы к их использованию, весьма сомнительны, поскольку в других сферах перевода, таких как перевод кинофильмов или книг, так же требуется достаточно

высокая творческая свобода. Они все призваны обозначать один и тот же процесс – извлечение посыла сообщения и воссоздание его на другом языке. В этом и заключается суть перевода.

Поэтому в данной работе будет использоваться термин «перевод», как по отношению к лингвистическим, так и к экстралингвистическим аспектам.

1.1.3. Компьютерные игры как медиасистема

Компьютерные игры не существуют в вакууме. Они являются медиапродуктом, сложным и многогранным, как с технической точки зрения, так и с точки зрения наполнения, ведь именно оно может заинтересовать потребителя в первую очередь, вызвать у игроков желание приобрести продукт.

Нередко высокобюджетные игры выходят на рынок в рамках *франшизы* (серии произведений, выпущенных под одним брендом), нередко кроссплатформенной (выходящей в различных вариантах адаптаций). Яркими примерами подобных франшиз являются: серия игр The Witcher (CD Project Red), состоящая из 3х объемных RPG игр, настольной игры и карточной онлайн игры; серия игр Halo (Xbox Game Studios), состоящая из более, чем 5 игровых адаптаций, 2х лайв-экшн фильмов, множества книг и комиксов; Star Wars: BattleFront (Electronic Arts), которая вышла как часть вселенной Star Wars, включающей в себя невероятное количество фильмов, мультфильмов и комиксов, по совместительству, эта франшиза является настоящим медиа-феноменом, разросшимся до невероятных масштабов.

Медийные “кластеры” подобного рода, именуемые в рамках данной работы медиасистемами, связаны между собой общей препозицией, событийной канвой и, нередко, набором персонажей. Каждый элемент подобной системы образует интертекстуальную связь с другим в рамках

дискурса системы (собственно, экстралингвистического аспекта). В обиходе *медиасистемы* нередко называют «*вселенными*», представляя их не как набор произведений, существующих в рамках одной системы, а как настоящую полноценную «параллельную вселенную», имеющую место быть в определенном *сеттинге* и обладающую определенным *ЛОРОм*.

Сеттинг в компьютерных играх – это среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия [Ворошилова, 2006: 27]. Сеттинг включает в себя культуру, исторический период, географию и время. Наряду с сюжетом, персонажем, темой и стилем, сеттинг считается одним из важнейших составляющих частей вселенной произведения.

Лор – (от англ. *lore* – знание) – это всеобъемлющая история и сумма всех доступных знаний об определенной вселенной. Лор компьютерной игры (и любого другого медиа-продукта) формируется на основе уже существующих произведений в рамках ее медиасистемы. Медиасистемы не стоят на месте и развиваются, расширяются, порождая новый контент и новые продукты, ЛОР становится богаче и обширнее, что значительно осложняет работу переводчика, т.к. чем больше и сложнее вселенная, тем труднее в ней ориентироваться.

Стоит отметить, что теоретический аппарат в сфере исследования медиасистем очень беден и мало разработан в лингвистической литературе, что не позволяет нам пользоваться единой общепринятой терминологией.

1.1.4. Предмет перевода в компьютерных играх

Компьютерные игры – это мультимедийный продукт. А мультимедийный продукт представляет собой комбинацию текста, графики, звука, анимации и видео, согласно книге Тэя Вогана “Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов” [Воган, 1993: 111].

И потому при переводе компьютерной игры переводчики сталкиваются с огромными массивами не только текстовой, но и графической, и аудиовизуальной информации.

Тем не менее текстовая информация в компьютерных играх является наиболее объёмной частью материалов, подлежащих переводу при локализации продукта. По данным «The Journal of Specialised Translation Issue» №16 – [Ворошилова, 2006: 14]., текстовые диалоги (субтитры к озвученным диалогам) составляют около 75% от внутриигрового текста, от 4 до 5 процентов составляют названия предметов, географических мест и имена персонажей, примерно 15% текста является повествовательным материалом (представлен в виде своеобразных записок/журналов/книг), и до 5% составляют технические системные сообщения, не имеющие прямого отношения к сюжету или игровому процессу.

В данной работе будут рассмотрена именно текстовая составляющая компьютерных игр. Хотелось бы сразу отметить, что текст как продукт речемыслительной деятельности является результатом не только письма, но и говорения, он может быть как письменным, так и устным. Поэтому на плечах переводчика компьютерных игр лежит перевод не только письменного материала в игре, но и озвученного.

Дадим определение тексту.

Согласно В.Н. Комиссарову, **текст** – это речевое произведение, с помощью которого осуществляется вербальная коммуникация. Текст состоит из высказываний, которые говорящий создает, отбирая языковые единицы и соединяя их по правилам грамматики данного языка в соответствии со своим коммуникативным намерением [Комиссаров, 2001: 138].

Если обобщить, текст представляет собой связную последовательность символов.

Текст в компьютерной игре, так называемый внутриигровой текст, с точки зрения лингвостилистики, практически не изучался, по крайней мере в рамках отечественного академического интереса.

Изучение контента компьютерной игры (причем ее разных жанров) представляется актуальным для целого ряда отраслей филологической науки. Собственно художественное слово, фигурирующее в некоторых жанрах компьютерных игр, может стать объектом изучения стилистики текста, литературоведения, а также переводоведения (в ситуации локализации игры). Язык интерфейса и сопроводительных документов, использующихся при создании игры, интересен с точки зрения прагмалингвистики и теории функциональных стилей. Общение игроков онлайн во время и после игры предполагают использование особого жаргона, который являет собой отдельную тему лингвистического исследования с точки зрения лексикологии и, шире, социолингвистики. Текст компьютерной игры представляет собой совершенно новый материал, который необходимо ввести в научный оборот [Ефимова, 2015: 13].

В рамках данной работы хотелось бы ввести определение внутриигрового текста. **Внутриигровой текст** – это текстовая и аудиовизуальная форма передачи информации, используемая внутри компьютерной игры. Его не стоит путать с **игровым текстом**. Игровой текст является важной составляющей работы локализаторов (которую иногда по совместительству выполняют переводчики) и состоит не только из текста перевода, но и содержит в себе переменные, спецсимволы, символы переноса строки, которые необходимы для нормального функционирования игры с технической точки зрения.

За последние годы форма внутриигровых текстов существенно изменилась: в период зарождения мультимедийных технологий преобладала текстовая информация при минимальной аудиовизуальной поддержке, а в

некоторых жанрах она полностью отсутствовала, тексты составляли сами программисты, то на сегодняшний день индустрия задействует огромные ресурсы, у каждого более-менее большого проекта есть сценаристы и дизайнеры повествования, и сложность процесса создания игры нередко находится на уровне высокобюджетных фильмов и сериалов.

Текст, как внутриигровой, так и любой другой, представляет собой широкий контекст, в котором реализуются значения всех языковых единиц, употребляемых в речи, и именно текст оригинала является объектом деятельности переводчика. И перевод отдельного высказывания или какой-либо его части будет правильным лишь в том случае, если он будет сделан с учетом места данного высказывания в контексте, его смысловых связей с другими единицами текста. [Комиссаров, 2001: 138].

1.2. Проблематика перевода компьютерных игр

1.2.1. Лингвистические и экстралингвистические аспекты перевода компьютерных игр

В предыдущем пункте данного исследования мы была приведена цитата В.Н. Комиссарова, согласно которой перевод может считать качественным только «если он будет сделан с учетом места данного высказывания в тексте, его смысловых связей с другими единицами текста» [Комиссаров В. 2001: 138]. И того, для выполнения любого перевода на должном уровне нужно решать задачи сразу на многих уровнях: как на языковом, так и на психологическом, социальном, культурном, литературном и т.д.

Все эти задачи можно объединить в две группы: **лингвистические и экстралингвистические аспекты перевода.**

1.2.2. Лингвистические аспекты перевода компьютерных игр

Под **лингвистическим аспектом**, как правило, понимают знания о языке. В эту группу входит синтаксис, грамматика, лексика, фонетика, стилистика текста и др..

Я.И. Рецкер, знаменитый советский языковед, в своей книге «О закономерных соответствиях при переводе на родной язык», назвал способы перевода «закономерными соответствиями».

Он выделил 3 категории закономерных соответствий:

- эквиваленты – это слова - однозначные соответствия;
- аналоги — это соответствия, полученные с посредством выбора одного из синонимов;
- адекватные замены — это соответствия, выбранные исходя из контекста.

Позднее Рецкер не раз дополнял и уточнял эту классификацию, а она дала начало целому пласту исследований, посвященных аналогам, которые получили название «вариативные соответствия», и адекватным заменам, ставшими «трансформациями».

Огромную роль в языковедении сыграла статья Р. Jakobsona «О лингвистических аспектах перевода». На самом деле, большинство работ, посвященных лингвистическому аспекту перевода базируются именно на этой статье. В ней Jakobson, подчеркивая значимость перевода для других областей языкознания, предложил различать несколько видов перевода [Р. Jakobson 1959: 4]:

- Внутриязыковой перевод – это интерпретация знаков одного и того же знаковой системы, своеобразный «внутриязыковой перевод».
- Межсемиотический перевод – это интерпретация вербальных знаков посредством невербальных знаковых систем, «межъязыковой перевод».

Дальнейшее развитие идей Р. Jakobsona обеспечила работа Ж. Mouninа «Теоретические проблемы перевода», в которой он доказывает, что перевод – это «не просто замена слов одного языка словами другого, он всегда связан с определенными преобразованиями, зависящими от соотношения языков» [Mounin, 1963: 94].

Другие языковеды, следующие пути Р. Якобсона, такие как И.И. Ревзин и В.Ю. Розенцвейг, сосредоточились на процессе перевода и выделили два пути его выполнения [Ревзин, 1964: 122]:

Перевод, представляющий собой простой переход от единиц одного языка к единицам другого;

Интерпретация, которая представляет собой не только переход от единиц одного языка к единицам другого, но и учет контекста за этими единицами, а также последующая передача его средствами языка перевода.

Похожие идеи можно найти в работах исследователя П. Ньюмарка, который выделил два типа перевода: «коммуникативный», целью которого является воспроизведение эффекта оригинала на читателях перевода, а также «семантический перевод», который стремится передать настолько точно смысл оригинала в контексте, насколько позволяют семантические и синтаксические структуры языка перевода.

П. Ньюмарка считал, что при «коммуникативном» переводе переводчик качественно перерабатывает оригинал, улучшая его и делая повествование более логичным, устраняя неясные и неуклюжие обороты повторения и двусмысленности, исправляя фактические ошибки, оговорки и т.д. [P.Newmark, 1981: 9]

Таким образом, мы видим, что большинство авторов помимо чисто лингвистических аспектов при выполнении перевода упоминают и экстралингвистические факторы, которые являются неотъемлемыми составными частями процесса речи, то есть коммуникативного акта, без которых речь просто немислима и существенно влияют на качество перевода.

1.2.3. Экстралингвистические аспекты перевода компьютерных игр

Экстралингвистические факторы представляют собой внеязыковую деятельность. Именно они определяют выбор тех или иных языковых средств, т.е. контекст и ситуация определяют характеристики речи. Чтобы перевод был адекватным, совершенно точно недостаточно информации, передаваемой лингвистическим знаком, - нужно знание экстралингвистической информации.

Об этом говорит Э.М. Уленбек, языковед: «...Знание языка-источника и переводящего языка недостаточно. Переводчику также необходимо знать культуру народов, говорящих на данных языках» [Земская, 1959: 51]. В данной работе к культуре народов можно отнести саму культуру компьютерных игр со всей её спецификой.

Н. Хомский, являющийся одним из основоположников американского языкознания, также выступает за важность экстралингвистического аспекта при переводе: «...Хотя имеется много оснований для того, чтобы верить в то, что языки в значительной степени сделаны по одному и тому же образцу, мало оснований полагать, что разумные процедуры перевода вообще возможны. Под “разумной процедурой” я имею в виду такую процедуру, которая не включает в себя экстралингвистическую информацию, то есть не содержащую “энциклопедических знаний”» [Хомский, 1972: 260].

Очень заметна необходимость экстралингвистического аспекта на примере машинного перевода. Технологии, несмотря на уже достигнутый прогресс, пока далеки от совершенства и экстралингвистические знания встают на пути их развития: машины, даже обладая огромными объемами энциклопедических знаний, не способны применять их на практике. Н. Хомский говорит об этом так: «Машина, не обладающая никакими знаниями об окружающем нас мире, оказалась не в состоянии «понять» (то есть проанализировать) конструкции, где для разрешения лексической или

синтаксической многозначности необходимо наличие у «получателя» знаний о самих фактах действительности» [Там же: 260].

Очевидно, что экстралингвистические факторы речи стоят наравне с лингвистическими, и, несомненно, являются частью самого коммуникативного акта, без которой он попросту невозможен. Переводчику же, являющемуся участником этого коммуникативного акта, совершенно необходимо владение экстралингвистической информацией, то есть ему нужны знания как ИЯ и ПЯ, так и предмета и ситуации коммуникации для осуществления самого перевода.

Существует несколько типов *экстралингвистических знаний*, их классификацию разрабатывает российский языковед Ю.О. Швецова. В статье «Формирование экстралингвистической компетентности будущих устных переводчиков» она выделяет следующие типы экстралингвистических знаний:

1. Общие экстралингвистические знания

Это знания, которые характерны для различных ситуаций устного перевода. К ним относятся знания о историческом и социокультурном фоне, реальной действительности и прецедентных феноменах;

2. Знания об актуальных событиях

Знания о текущих событиях и фактах (в рамках временного промежутка около 15 лет);

3. Специальные экстралингвистические знания

Знания, которые характерны для конкретной ситуации перевода. Т.е. тематические (узкоспециализированные) предметные знания);

4. Знания о контексте коммуникации

Знания о месте, времени, составе аудитории, намерениях участников мероприятия и т.д..

Применяя данную теоретическую базу к теме нашего исследования, получается, что экстралингвистический аспект в компьютерных играх так же можно разделить на несколько уровней:

- *Общий уровень технической грамотности*, к которой можно отнести понимание самого концепта компьютерных игр и того, как они работают;
- *Знания о актуальных для гейм индустрии событиях*, к которым относятся, например, знание истории компьютерных игр, нововведений в этой сфере, с которыми переводчику приходится работать (например, с технологией липсинка (речевой анимации)).
- *Специальные экстралингвистические знания*, к которым относится знание контекста конкретной компьютерной игры, её сеттинга, лора и других особенностей.
- *Знания о контексте коммуникации*, в эту категорию попадает знание о происходящих в момент перевода событиях на игровом экране, которые могут прояснить некоторые опущенные в текстовой информации моменты.

Но несмотря ни на что, одного экстралингвистического аспекта компьютерных игр недостаточно. Ведь за пределами игр существует реальный мир, в котором множественность культур и обширность языковой картины мира создаёт проблему в отношениях между языком и культурой.

Если раньше под культурой понимали лишь совокупность материальных и духовных ценностей, то в современном языкознании это понятие значительно расширилось. В него начали входить как исторические, так и социальные, психологические явления, которые являются характерными для определенных этносов, сюда также входят традиции этого этноса, обычаи, взгляды, ценности, институты, поведение, быт, если коротко – все стороны бытия и сознания того или иного народа.

Это понимание культуры, конечно же, включает в себя и язык, и другие аспекты коммуникации.

Необходимость правильно передавать реалии, о которых идет речь в исходном тексте, предполагает определенные знания о той действительности, которая изображена в переводимом тексте. Такие знания в языкознании и теории перевода получили название – фоновые. **Фоновые знания** есть совокупность представлений о том, что составляет реальный фон, на котором разворачивается картина жизни другой страны, другого народа. Е.М. Верещагин и В.Г. Костомаров обозначают их как «общие для участников коммуникативного акта знания» [Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. 1990: 246].

В.Н. Комиссаров пишет о фоновых знаниях так: «Фоновая информация – это социокультурные сведения, характерные лишь для определенной нации или национальности, освоенные массой их представителей и отраженные в языке данной национальной общности. ...важно, что это только те знания (сведения), которые отражены в национальном языке в его словах и сочетаниях» [Комиссаров В.Н. 1973: 216].

Фоновые знания охватывают факты истории, характерные предметы материальной культуры прошлого и настоящего – если коротко, то, что в теории перевода называют **реалиями**. Те понятия, которые отражают реалии, носят национальный характер и находят свою нишу в так называемой безэквивалентной лексике [Литвинова Е. М. 2010: 63].

Для теории и практики перевода, а, соответственно, для этого исследования, фактически имеет значение только та часть фоновых знаний, которая относится к специфическим явлениям другой культуры, другой страны и необходима читателям переводного текста, чтобы без потерь передать его содержание.

Таким образом, в восприятии и, соответственно, качестве передачи экстралингвистической информации, влияют как локальные знания о сфере перевода, так и общие фоновые знания переводчика.

Поэтому приобретение и владение экстралингвистической информацией и, в том числе фоновыми знаниями, является частью

1.2.4. Приемы передачи лингвистических и экстралингвистических аспектов

Проблемы, с которыми сталкиваются переводчики при передаче лингвистических и экстралингвистических аспектов обширны. В рамках нашего исследования мы решили сосредоточиться на тех, которые в первую очередь влияют на перевод компьютерных игр.

Под переводом компьютерной игры, как было обозначено в пункте 1.1.2., понимается перевод оригинальной текстовой составляющей игры, её адаптация под реалии определенной страны, с учетом ограничений и особенностей, связанных с технической составляющей компьютерной игры, а именно.

Проблемы передачи лингвистических и экстралингвистических аспектов

- В первую очередь существуют *технические ограничения*. Нередко оригинал ИЯ и текст ПЯ не совпадают по объему, а в компьютерных играх существует еще и ограничение по количеству символов. Несмотря на то, что эта проблема вплотную подходит к теме локализации, это условие является особенностью работы переводчика. Переводчикам нередко приходится прибегать к поиску аналогов для того, чтобы вместить текст в ограниченный промежуток видеоряда, происходящего на экране. Еще одной важной технической особенностью перевода компьютерных игр является липсинк (технология речевой анимации), который нередко бывает зафиксированным, т.е. губы

персонажей на экране двигаются так, как это было определено разработчиком на оригинальном языке. И для того, чтобы не было рассинхронизации движения губ и произносимого текста, переводчикам приходится прибегать к значительным изменениям и нередко полному отхождению от текста оригинала.

- *Большие объемы перевода.* Как упоминалось ранее, многие компьютерные игры являются обширными, хорошо развитыми медиасистемами. Многие из них, особенно игры определенных жанров (например, RPG (англ. role-playing game), ролевая компьютерная игра), содержат огромное количество текста, который нужно перевести как можно скорее. Над такими проектами работают несколько переводчиков, нередко они трудятся отдельно друг от друга и могут не синхронизировать используемую терминологию и выражения, вызывая тем самым путаницу у игроков.
- *Перевод вслепую.* Это одна из основных проблем перевода компьютерных игр, которая имеет прямое отношение к экстралингвистическому аспекту. Нередко разработчики недостаточно ответственно подходят к адаптации собственных продуктов и не высылают переводчикам материалы, дополняющие сухой текст компьютерной игр пояснениями. Это создает значительные трудности в восприятии, переводчик, даже если он компетентен, без контекста, не может выдать хороший перевод.

Приемы передачи лингвистических и экстралингвистических аспектов

Преобразования, с помощью которых осуществляется переход от оригинала к переводу, называются переводческими (межъязыковыми)

трансформациями. По сути это технические переводческие прием, а также сами языковые выражения, получаемые в результате применения подобных приемов.

Л. К. Латышев в своей книге «Технология перевода» определяет трансформацию как способ, перевода, для которого характерен отход от семантико-структурного параллелизма между оригиналом и переводом [28].

Переводческие трансформации обеспечивают большую степень эквивалентности, чем любое из возможных регулярных соответствий, и позволяют избегать негативных последствий использования регулярных соответствий в определенных контекстах.

В рамках нашего исследования мы будем использовать классификацию, разработанную В. Н. Комиссаровым. В своей книге «Теория перевода» он выделяет следующие виды трансформаций [Комиссаров 1990: 172-186].:

- *лексические* трансформации,
- *грамматические* трансформации,
- *комплексные лексико-грамматические* трансформации, в которых преобразования могут как затрагивать одновременно лексические и грамматические единицы оригинала, так и быть межуровневыми, то есть может происходить переход от лексических единиц к грамматическим и наоборот.

Для дальнейшего анализа в практической части приведем полный список трансформаций.

1. Лексические трансформации

Суть лексических трансформаций заключается в замене отдельных лексических единиц (слов и устойчивых словосочетаний) ИЯ лексическими единицами ПЯ, которые не являются их словарными эквивалентами и, т.е., которые имеют иное значение, нежели

передаваемые ими в переводе единицы ИЯ.

- а) *Транскрибирование*
- б) *Транслитерация*
- в) *Калькирование*

Хотелось бы отметить, что самым распространенным способом в современной переводческой практике считается транскрипция с сохранением некоторых элементов транслитерации. Поскольку фонетические и графические системы языков значительно отличаются друг от друга, передача формы слова ИЯ на языке перевода всегда условна и приближительна.

г) *Лексико-семантические замены*, к которым относятся:

- 1) Конкретизация
- 2) Генерализация
- 3) Модуляция или смысловое развитие

2. Грамматические трансформации

- а) Синтаксическое уподобление (дословный перевод);
- б) Членение предложения;
- в) Объединение предложений;
- г) Грамматические замены (замены формы слова (числа у существительных, времени у глаголов и др); части речи; члена предложения и типа предложения).

3. Комплексные лексико-грамматические трансформации:

- а) Антонимический перевод
- б) Экспликация (описательный перевод)

в) Компенсация

Следует отметить, что трансформации очень редко используются в «чистом виде». Они нередко сочетаются друг с другом.

Выводы по главе I

После изучения и анализа теоретического материала в первой главе нашей выпускной квалификационной работы, можно сделать следующие выводы:

1. В первой главе работы был изучен компьютерный дискурс с позиции переводоведения и теоретическое обоснование исследования.
2. Были определены понятия «перевода» и «локализации». «Перевод компьютерных игр» – это составляющая более обширного термина «локализация». Под локализацией стоит понимать не только процесс перевода текстов, но и весь технический процесс адаптации компьютерной игры.
3. Многие современные компьютерные игры являются медиасистемами, состоящими из ряда продуктов, представляющих один контент разными формами, то есть, связанных трансмедийностью (кроссплатформенностью).
4. Объектом перевода в компьютерных играх является внутриигровой текст. Внутриигровой текст имеет сходства с текстом кинофильмов в аспектах привязанности, собственно, текста к дополнительным способам передачи информации (видеоряд, звуковое оформление).
5. На перевод оказывают влияние как лингвистические, так и экстралингвистические аспекты. Они взаимодействуют самым тесным образом как в деятельности автора текста, так и его интерпретатора. Поэтому становится очевидным, что для осуществления процесса перевода абсолютно необходимо привлечение экстралингвистической информации, под которой

подразумевается знание культур переводимого текста, социокультурной и коммуникативной ситуаций.

На основе анализа вышеуказанных теоретических единиц и будет осуществляться переводческий анализ в Главе II нашей выпускной квалификационной работы.

ГЛАВА II. Перевод лингвистических и экстралингвистических аспектов в компьютерных играх

2.1. Сравнительно-сопоставительный анализ перевода с учетом лингвистических и экстралингвистических аспектов

В данной главе приводится сравнительный анализ перевода текста с английского на русский язык. Большая часть приведенных примеров рассматривает официальный перевод и дубляж компьютерных игр с учетом экстралингвистического контекста, и на примере конкретных языковых ситуаций.

Как уже отмечалось в первой главе, существует большое количество способов, которыми можно переводить аудиовизуальные тексты. Среди них лексические (транслитерация, транскрибирование, конкретизация, генерализация, антонимический перевод, целостное преобразование, компенсация), грамматические (перестановки, замены, добавления, опущения) и лексико-грамматические (антонимический перевод, описательный перевод, компенсация). Мы постараемся рассмотреть не только влияние лингвистического и экстралингвистического аспектов на использование этих способов перевода, но и дать оценку выбору того или иного переводческого решения.

Примеры, представленные далее, взяты из компьютерных игр различных жанров. В каждом примере мы попытались рассмотреть разные ситуации, проблемы и варианты применения переводческих приемов. Всего в нашей работе рассмотрено 143 примера перевода.

Рассмотрим подробнее некоторые из них.

Пример 1

The Wither 3: Wild Hunt (CD Project Red, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>- I'm very sorry, Uncle Vesemir.</i>	<i>Я ужасненько виновата, дядюшка Весемир.</i>	<i>Мне очень жаль, дядюшка Весемир.</i>

В оригинале предложение имело нейтральную коннотацию, во многом из-за особенностей английского языка. Русский язык намного богаче английского способами выражения чувств и эмоций, интерпретаций различных ситуаций.

Героиня (ребенок) обращается к наставнику преклонного возраста, заискивающе прося у него прощения за проделку. Для более точной передачи эмоциональной окраски предложения официальный переводчик обратился к экстралингвистическому контексту, приняв во внимание, что игра *The Wither 3: Wild Hunt* является частью большой вселенной (медиасистемы). В книгах, предшествовавших игре (в переводе Е.П. Вайсброта), героиня имела отличительные речевые особенности: она любила разговаривать, используя уменьшительно-ласкательные слова.

В подобной модуляции не было необходимости, но перевод абсолютно верен, смысл высказывания сохранен, экстралингвистический аспект также был учтен, что придало красок оригиналу.

На наш взгляд, это хороший пример использования лингвистического фактора для передачи экстралингвистического.

Mass Effect (BioWare, 2007)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>- I heard what had happened to captain Anderson. Survives hundreds of battles and gets taken down by backroom politics.</i>	<i>- Я слышал, что случилось с капитаном Андерсоном. Сотню сражений пережить, а потом раз и из-за каких-то закулисных интриг мордой в говно.</i>	<i>- Я слышал, что случилось с капитаном Андерсоном. Сотню сражений пережить, а потом стать жертвой политических интриг.</i>

Совершенно противоположная ситуация происходит в игре Mass Effect, в которой случилась схожая ситуация.

В использованной модуляции нет никакой необходимости, при переводе смысл высказывания остался сохранен, но экстралингвистический аспект был проигнорирован и это привело к значительным изменениям в характере персонажа. Диалог происходит между подчиненным и его начальником, они обсуждают старшего по званию персонажа. Из остроумного и культурного он превратился в грубияна, не соблюдающего субординацию.

Здесь имеет место быть переводческая ошибка и, возможно, переводческая халатность, потому что при анализе материалов было выявлено большое количество подобных примеров в этой компьютерной:

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>- Everything cuts after that. No comm traffic at all. Just goes dead.</i>	<i>- Сигнала нет, вообще нихера нет.</i>	<i>- После этого все обрывается. Сигнала вообще нет.</i>

<p>- All systems online. Drift.. Just under 1500. - 1500 is good. Your captain will be pleased. - I hate this guy. - Nilus made you a compliment.. So you hate him?</p>	<p>- Все системы работают. Дрейф... В пределах 1500. - 1500 - это хорошо. Ваш капитан будет доволен. - Вот гондон! - Найлус сделал вам комплимент... а вы его ненавидите?</p>	<p>- Все системы работают. Дрейф... В пределах 1500. - 1500 - это хорошо. Ваш капитан будет доволен. - Ненавижу этого типа. - Найлус сделал вам комплимент... и вы его за это ненавидите?</p>
--	--	--

Пример 2

God of War (SIE Santa Monica Studio, 2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<p>- You don't know everything, boy.</p>	<p>- Ты не всё знаешь, сын.</p>	<p>- Ты еще не всё знаешь, пацан.</p>

При переводе этого высказывания был использован прием модуляции. Но назвать его использование оправданным не позволяет экстралингвистический контекст. Главные герои игры – Атрей, маленький мальчик, и Кратос, его отец, спартанский воитель-полубог. Через весь сюжет красной линией проходит их эмоциональная связь. Кратос – не лучший отец, он ради Охоты на долгие годы бросил свою возлюбленную и сына, вернувшись лишь когда его жена погибла и его сыну понадобился опекун. Поэтому у них не сформированы нормальные отцовско-сыновьи отношения, между ними нет привязанности. На протяжении всей игры Кратос

обращается к Атрею не иначе, как “boy”, полностью игнорируя их кровную связь. По мере развития сюжета их отношения эволюционируют, у Кратоса появляются отцовские чувства к Атрею и в момент кульминации он впервые его называет не мальчиком, а сыном, используя слово “son”.

God of War (2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
- <i>Father.</i> - <i>No, we do it together... son.</i>	- <i>Отец.</i> - <i>Нет. Мы сделаем это вместе... сын.</i>	-

В официальном переводе этот важный экстралингвистический аспект был полностью утрачен, из-за того, что переводчики решили выбрать «сын» в качестве эквивалента слову «boy», коим оно не является. В некоторых случаях переводчикам удалось избежать этой ошибки, используя прием опущения:

God of War (2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>Get in the boat, boy.</i>	<i>Садись в лодку.</i>	-
<i>There are no "good" gods, boy.</i>	<i>Не бывает "хороших" богов, я думал, ты понял.</i>	-
<i>Wait for me, boy!</i>	<i>Подожди меня!</i>	-

Схожая ситуация имеет место быть в следующем примере.

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
-----------------	----------------------------	-------------------------------

	перевод	перевод
<i>-It was really messed up. What did you say happened to it again?</i>	<i>-Машина была просто вхлам. Что, говорите, с ней стряслось?</i>	<i>-Машина была просто - вхлам. Что, говорите, с ней стряслось?</i>

Диалог происходит между продавцом и покупателем, они обсуждают андроида (робота, похожего на человека, но им не являющегося, предназначенного для выполнения различных бытовых функций). В оригинале использовалось местоимение *it*, которое имеет фундаментальное значение для игры и её сюжета. Так обращаются люди к роботам-андроидам, подчёркивая тем самым, что они не живые, что они лишь вещь.

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>What the fuck is it doing now?</i>	<i>Что за хрень он творит?</i>	<i>Что за хрень оно творит?</i>
<i>It's firing at everything that moves.</i>	<i>Он стреляет во все, что движется.</i>	<i>Оно стреляет во все, что движется.</i>

В связи с невозможностью передать в полной мере эту особенность оригинала, переводчики нередко использовали доступные им способы (в этом предложении они использовали конкретизацию), чтобы показать, что андроиды – это машины, а не люди. И, несмотря на то, что экстралингвистический аспект утрачивается из-за разницы между ИЯ и ПЯ, переводчики сумели передать его другими способами.

Пример 3

The Wither 3: Wild Hunt (CD Project Red, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>- See the hollyhock there? The violet blooms?</i>	<i>- Видишь мальвы? Вот эти вот, голубые?</i>	<i>-Видишь мальвы? Лиловые цветы?</i>

В этом примере представлена очевидная фактическая ошибка, допущенная в результате разделения текста и видеоряда при переводе, т.е. невнимательности по отношению к экстралингвистическому аспекту.

В этой сцене персонажи обсуждают то, что видят перед собой. Примерно на 5 секунд на весь экран показывается изображение цветов, персонажи молчат и смотрят на них. У игрока возникает диссонанс, ведь он видит перед собой очевидно фиолетовые цветы, но слышит информацию про голубые.

Подобные ошибки – достаточно частое явление, т.к. перевод без сопроводительных материалов очень распространен. Доказательством тому служит следующий пример.

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>-Weather is partly cloudy, 54 F°...</i>	<i>-Погода облачная, 12 градусов...</i>	<i>-Переменная облачность, 12 градусов...</i>

В результате опущения, которое переводчик посчитал несущественным в виду отсутствия контекста (видеоряда), нарушается цельная картина сцены. На экране видно, что за окном сияет солнце и слова про облачную погоду совершенно неуместны.

Похожие ситуации мы можем наблюдать в следующих примерах:

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>If they hadn't been looking for you, I could've stolen that horse and be halfway to Hammerfell.</i>	<i>Если бы они вас не искали, я бы сейчас украл вон ту лошадь и рванул в Хаммерфел.</i>	<i>Если бы они вас не искали, я бы сейчас украл ту лошадь и рванул в Хаммерфел.</i>

Переводчик, не зная экстралингвистического контекста, использовал прием добавления. В этот момент на экране персонаж сидит скованный в повозке, его везут на казнь и он физически не способен красть лошадь, который и поблизости уже нет. Поэтому в наречии «вон» нет необходимости, а эта переводческая ошибка вызывает диссонанс в восприятии игрока.

В *The Elder Scrolls V: Skyrim* достаточно много подобных примеров.

The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
"Why are we stopping?"	- Почему мы остановились?	- Почему мы останавливаемся?

Здесь наблюдается грамматическая ошибка, которая серьезно диссонирует с экстралингвистическим контекстом: в это время на экране персонажи все еще продолжают ехать. Из-за этого возникает ощущение рассинхронизации.

Пример 4

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
-----------------	----------------------------	-------------------------------

<i>-I'm not in a very good shape, am I?</i>	<i>-Плохи мои дела, наверное, да?</i>	<i>-Я не в очень хорошей форме, так ведь?</i>
---	---------------------------------------	---

В этом примере в результате перестановки и модуляции фраза была полностью изменена. Но, несмотря на то, что смысл высказывания был сохранен и передан верно, этот перевод допускает серьезную ошибку, игнорируя экстралингвистический контекст. В это время на экране второй персонаж качает головой, и в итоге получается диаметрально противоположный смысл утверждения.

Этот пример демонстрирует намного более серьезную переводческую ошибку, чем Пример 3, т.к. она вызывает не секундный диссонанс у игрока, подобное игнорирование экстралингвистической информации приводит к нарушению логики повествования.

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<p><i>- We will be together forever?</i></p> <p><i>- Forever.</i></p>	<p><i>- Мы никогда не расстанемся?</i></p> <p><i>- Никогда.</i></p>	<p><i>- Мы всегда будем вместе?</i></p> <p><i>- Всегда.</i></p>

В этом примере был использован прием антонимического перевода. Экстралингвистическая ситуация была достаточно сложной: в момент диалога перед игроком появлялось окно выбора. Переводчик учел этот аспект, переведя всю сцену «от противного», тем самым соблюдая логику повествования и контекста.

The Wither 3: Wild Hunt (CD Project Red, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<p>- <i>Finally found you two! Enjoying yourselves?</i></p> <p>- <i>Yes</i></p> <p>- <i>No</i></p>	<p>- <i>Ну наконец-то я вас нашёл. Не скучаете тут?</i></p> <p>- <i>Да</i></p> <p>- <i>Нет</i></p>	<p><i>Наконец-то нашёл вас двоих! Хорошо проводите время?</i></p> <p>- <i>Да</i></p> <p>- <i>Нет</i></p>

В этом примере переводчик использовал прием модуляции, но из-за отсутствия экстралингвистического контекста (он не учел появляющиеся на экране варианты выбора) вопрос, который он сконструировал, задан неверно и не подходит к вариантам ответа. Несмотря на то, что смысл высказывания передан верно, этот перевод является ярким примером того, почему отсутствие экстралингвистического контекста губительно сказывается на качестве перевода.

Пример 5

Распространены ситуации, когда переводчик не обладает достаточными знаниями о продукте, переводом которого он занимается.

Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<p>-They got taken down before they could react.</p>	<p>-Ну, их и убили на месте.</p>	<p>-Их вырубили прежде, чем они смогли среагировать.</p>

В этом высказывании переводчик использовал прием модуляции, предположив, что персонажей, о которых идет речь, убили. Но по ходу сюжета мы могли видеть, что на них напали и вырубил лишь на время, никакой жестокой расправы не было.

God of War (2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<p>- <i>Sacrifice your armor to the center of the water.</i></p> <p><i>Through our weapons into the water? Guess it won't be a problem for you.</i></p>	<p><i>"Пожертвуй своё оружие сердцу воды."</i></p> <p><i>Бросить наше оружие в воду? Как тебе такое предложение?</i></p>	<p><i>"Пожертвуй своё оружие сердцу воды."</i></p> <p><i>Бросить наше оружие в воду? Ну, для тебя-то это не проблема.</i></p>

В этом примере переводчик использовал модуляцию, заменив конкретное утверждение на нейтральный вопрос в виду незнания экстралингвистической информации, касающейся этого момента: оружие, принадлежащее персонажу, возвращается обратно ему в руку после броска, поэтому для него такое условие действительно не является проблемой.

Как и в следующем примере.

God of War (2018)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<p>- <i>See the traps?</i></p>	<p>- <i>Видишь ловушки?</i></p>	<p>- <i>Видишь ловушки?</i></p> <p>- <i>О да! Нам повезло,</i></p>

<p><i>- Oh yeah, lucky for us they set them all off.</i></p> <p><i>- Be grateful they stay dead.</i></p>	<p><i>- О да! Нам повезло, что они все их уже активировали.</i></p> <p><i>- Радуйся, что тут все мертвы.</i></p>	<p><i>что они все их уже активировали.</i></p> <p><i>- Радуйся, что они все ещё мертвы.</i></p>
--	--	---

Диалог между персонажами происходит в пещере, переполненной человеческими останками. Переводчик использовал прием модуляции, предположив, что мертвые спят крепко. Но экстралингвистический контекст, точнее – лор вселенной этой игры, гласит, что люди в этом мире способны восставать из мертвых. Именно поэтому этот диалог вообще имеет место быть, а подобная ошибка ведет к утрате смысла в этом разговоре как таковом.

Пример 6

Нередко ошибки являются следствием незнания переводчиком более широкого экстралингвистического контекста в рамках медиасистемы.

The Wither 3: Wild Hunt (CD Project Red, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<p><i>- Remember Tretogor, hunting that zeugl in the trash heap?</i></p>	<p><i>- Помнишь, как мы в Третогоре, на помойке, охотились на риггера.</i></p>	<p><i>- Помнишь, как ты в Третогоре, на помойке, охотился на риггера.</i></p>

Диалог происходит между двумя персонажами, которые хорошо друг друга знают. Они были знакомы еще задолго до событий компьютерной игры,

корни этого разговора растут из книги А. Сапковского, которая является первоисточником всей медиасистемы. Без знания этого экстралингвистического аспекта переводчик, применив добавление, не смог корректно перевести высказывание, допустив значимую семантическую ошибку.

Пример 7

В целом нередко в переводах игнорируется существование других произведений в рамках медиасистемы.

Fallout 4 (Bethesda, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>War. War never changes.</i>	<i>Война. Война никогда не меняется.</i>	<i>Война. Война всегда одна.</i>

В этом примере альтернативный вариант перевода был выполнен локализаторской компанией StrategicMusic.

Фраза «War. War never changes.» является культовой в рамках медиасистемы, частью которой является игра Fallout 4. На протяжении множества игр у нее был устоявшийся перевод «Война. Война никогда не меняется». И потому вариант антонимического перевода, представленный StrategicMusic, был негативно принят фанатским сообществом и раскритикован в пух и прах.

Схожая ситуация была у игры The Wither 3: Wild Hunt.

The Wither 3: Wild Hunt (CD Project Red, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>Evil is evil, lesser, greater midling.</i>	<i>Зло есть зло, большое, маленькое,</i>	<i>Зло - есть зло, меньшее, большее,</i>

	<i>среднее.</i>	<i>среднее.</i>
--	-----------------	-----------------

В трейлере, анонсирующем выход игры, была использована культовая фраза, известная из книг – родоначальников всей медиасистемы Ведьмака. Грамматическая замена слов, использованная в официальном переводе, является ошибкой, потому что у фразы «*Evil is evil, lesser, greater midling.*» есть устоявшийся перевод «Зло - есть зло, меньшее, большее, среднее.».

При этом сама игра Ведьмак 3 является ярким примером интертекстуальности медиасистем. В ней регулярно проскальзывают отсылки на культовые моменты из самых разных частей вселенной Ведьмака.

The Wither 3: Wild Hunt (CD Project Red, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<p>- <i>Tough-guy stuff's just not working on me.</i></p> <p>- <i>Heh, look who's talking. Vesemir told me about that job you did for those Nilfgaardians in Velen. What... What are you doing?! "Killing monsters." Haha, good one.</i></p> <p>- <i>Just came out that way.</i></p>	<p>- <i>Меня такой пафос не впечатляет.</i></p> <p>- <i>Вы его послушайте. Весемир рассказал про тот заказ, что вы выполняли для Нильфгаардцев в Велене. Что... Что ты делаешь?! Убиваю чудовищ.</i></p> <p>- <i>Само как-то вырвалось.</i></p>	<p>- <i>Меня такой пафос не впечатляет.</i></p> <p>- <i>Вы его послушайте. Весемир рассказал про тот заказ, что вы выполняли для Нильфгаардцев в Велене. Что... Что ты делаешь?! Убиваю тварей.</i></p> <p>- <i>Само как-то вырвалось.</i></p>

В этом примере в диалоге между персонажами проскальзывает отсылка на трейлер, который к моменту выхода игры стал культовым. В трейлере «monsters» было переведено как «твари». Но отсылка потерялась из-за того, что переводчик, вероятно, не знал о ней и использовал иной перевод слова «monsters».

Пример 8

Нередко неосведомленность переводчика о экстралингвистическом контексте игры может вызывать проблемы технического характера у игрока.

Fallout 4 (Bethesda, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>Nukatron Sentinel</i>	<i>Ядертрон-страж</i>	<i>Ядертрон-патрульный, Ядертрон-дозорный, Ядертрон-часовой и т. д.</i>

Nukatron Sentinel - тип роботов, встречающийся в игре. Несмотря на то, что перевод с использованием калькирования формально верный, в данном случае для дифференциации с другим типом роботов, *Nukatron Guardian* (которое также было переведено как *Ядертрон-страж*), одно из словосочетаний следовало перевести иначе.

Fallout 4 (Bethesda, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>Pack brahmiluff</i>	<i>Стая брамилуфов</i>	<i>Стадо брамилуфов</i>

Похожая ситуация наблюдается в этом примере. Переводчик верно перевел «brahmiluff», используя метод транскрипции. Но прогадал с видом животного. В мире Fallout 4 брамилуфы – это парнокопытные, выючные тягловые животные, которые исчисляются стадами, но не стаями.

Fallout 4 (Bethesda, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>Epic behemoth</i>	<i>Легендарное чудище</i>	<i>Этическое чудище</i>

В игре у персонажей-ботов (персонажей, управляемых программой, выполняющих заданные действия по алгоритму, или расписанию) имеется разное качество, зависящее от опасности, которую они представляют: бывают обычные боты, наносящие сравнительно небольшой урон, бывают эпичные, которые являются весьма неприятными противниками. Бывают и легендарные, очень опасные боты, за убийство которых дают соответствующую награду. Отсутствие экстралингвистического контекста позволило переводчику использовать слово легендарное, одарив персонажа теми свойствами ,которыми он не обладает, что вызывает определенное непонимание в рядах игроков, т.к. за убийство Легендарного существа они ожидают награды, но она за ним следует.

Пример 9

Другая распространенная проблема – несоответствие стиля перевода персонажу в следствии отсутствия экстралингвистического контекста.

Fallout 4 (Bethesda, 2015)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<i>-Stupid human!</i>	<i>-Дурилка!</i>	<i>-Глупый человечика</i>

В этом примере фразу произносит персонаж-супермутант: огромный мутировавший монстр, который когда-то, возможно, и являлся человеком, но уже давно оставил это в прошлом. Умственные способности супермутантов во вселенной Fallou 4 весьма невелики, и из-за неудачного перевода с использованием модуляции ситуация становится почти комичной, без какой-то веской причины на это.

Mass Effect (BioWare, 2007)

Оригинал	Официальный перевод	Альтернативный перевод
<p><i>- You, human. My name's Rex. The Shadow broker paid me a lot of money to get rid of Fist. But you got there first.</i></p> <p><i>- It's not my fault you're slow on the draw.</i></p> <p><i>- When I get paid to do the job, I finish it. Alone.</i></p> <p><i>- I didn't finish this job, Shepard. You did. So the payment is yours.</i></p>	<p><i>- Здравствуйте. Меня зовут Рекс. Серый Посредник заплатил мне приличную сумму, чтобы избавиться от Фиста. Но вы меня опередили.</i></p> <p><i>- Кто же виноват, что вы такой медлительный.</i></p> <p><i>- Когда мне платят за работу, я ее выполняю. Один.</i></p> <p><i>- Но я не выполнил</i></p>	<p><i>- Эй, ты, человек. Меня зовут Рекс. Серый Посредник заплатил мне приличную сумму, чтобы избавиться от Фиста. Но ты меня опередила.</i></p> <p><i>- Я не виновата в том, что ты такой медлительный.</i></p> <p><i>- Когда мне платят за работу, я ее выполняю. Один. Но я не выполнил эту работу. Это сделала ты, Шепард. И деньги должна получить ты.</i></p>

	<p><i>эту работу. Это сделали вы, Шепард. И деньги должны получить вы.</i></p>	
--	--	--

В этом примере разработчики сознательно решили игнорировать экстралингвистический аспект.

Игра жанра RPG, соответственно вариантов ответов в ней много, а так как игра позволяет выбрать пол персонажа, что значительно увеличивает количество требуемых вариантов перевода, для упрощения локализации во всех диалогах местоимение «ты» было заменено на «вы». Диалог происходит между главным героем и опасным наемником. Такой пример замены плохо сказался на переводе, потому что из-за него многие персонажи, как в этом примере, которые не должны быть вежливыми, звучат неуместно культурно.

2.4 Статистический анализ результатов исследования

Во второй главе мы проанализировали примеры перевода компьютерных игр, взятые из официальных локализаций, чтобы определить, какие переводческие трансформации наиболее употребимы при проблемах с лингвистическим или экстралингвистическим аспектами.

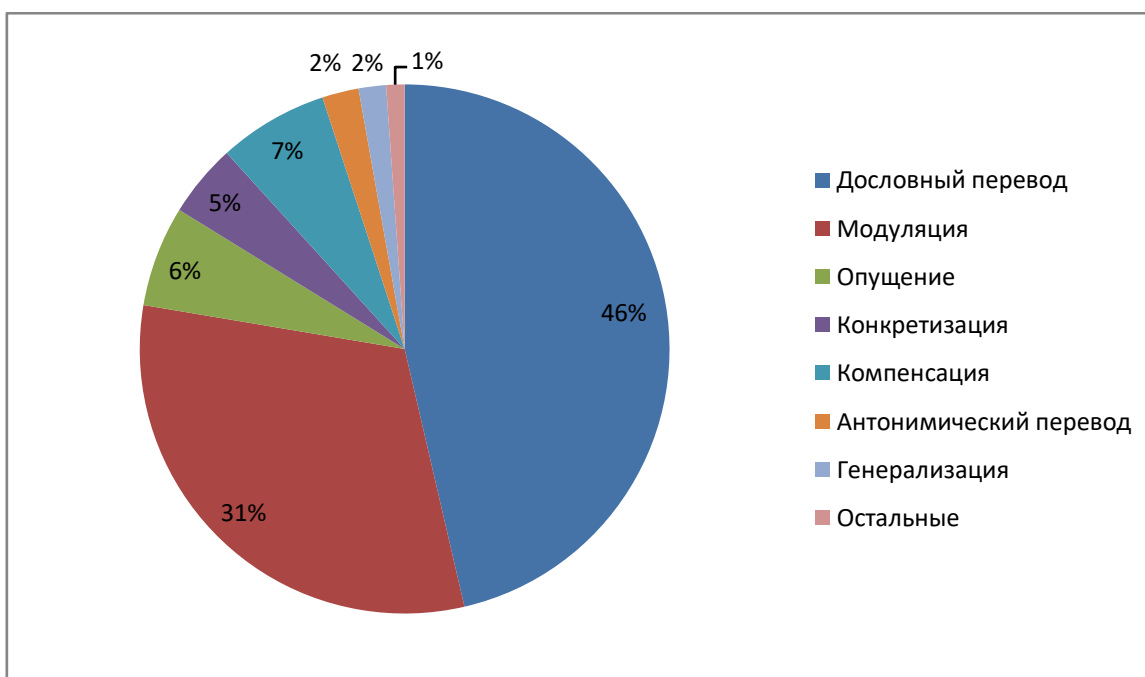


Рис. 1 Процентное соотношение способов перевода

Результаты исследования представлены на рис. 1. Мы можем видеть соотношение способов перевода в общем. Как можно заметить, дословный перевод преобладает над другими способами и составляет 46%. Следом за ним идёт модуляция, 31%. Опущение составляет 6%, Конкретизация – 5%, антонимический перевод и генерализация – по 2%. Остальные трансформации были представлены очень небольшим числом и объединены в одну группу и составляют всего 1%.

Глядя на диаграмму, становится ясно, что переводчики придерживались двух основных и противоположных друг другу стратегий: оставлять текст ИЯ в том виде, в каком он есть, не пытаясь развить смысловую составляющую высказываний, или, наоборот, развивая её при помощи приема модуляции.

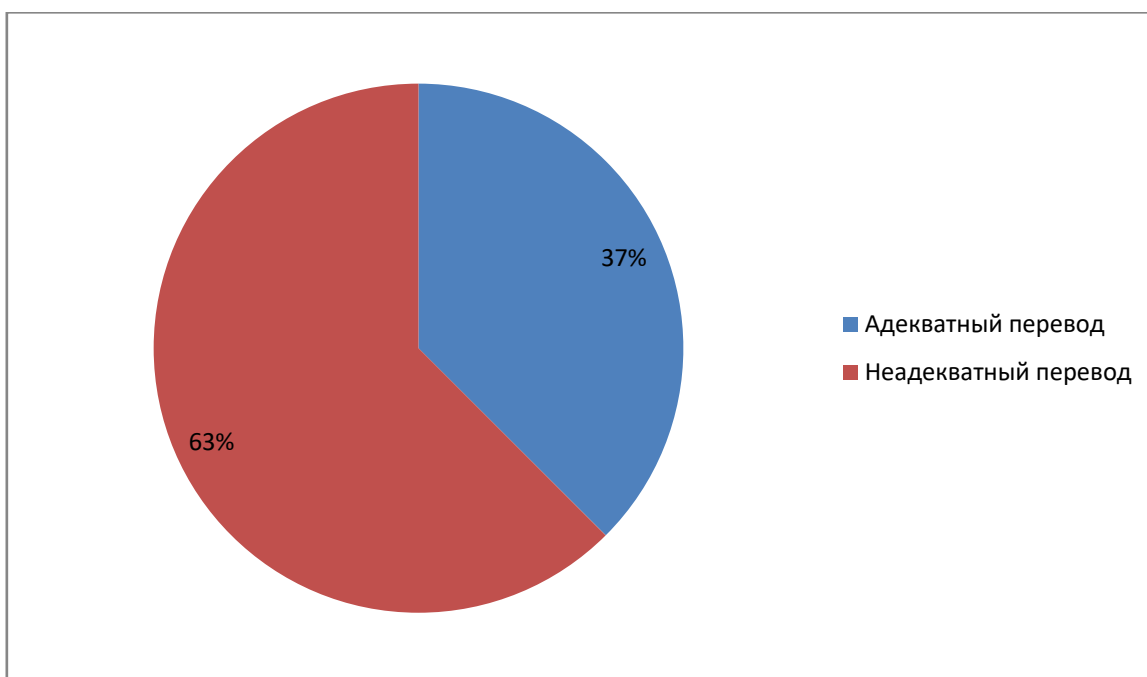


Рис. 2 Процентное соотношение адекватного перевода и некорректного при использовании приема модуляции

При использовании приема модуляции 63% примеров перевода были некорректны и имели разного рода значительные недостатки (см. Рис. 2).

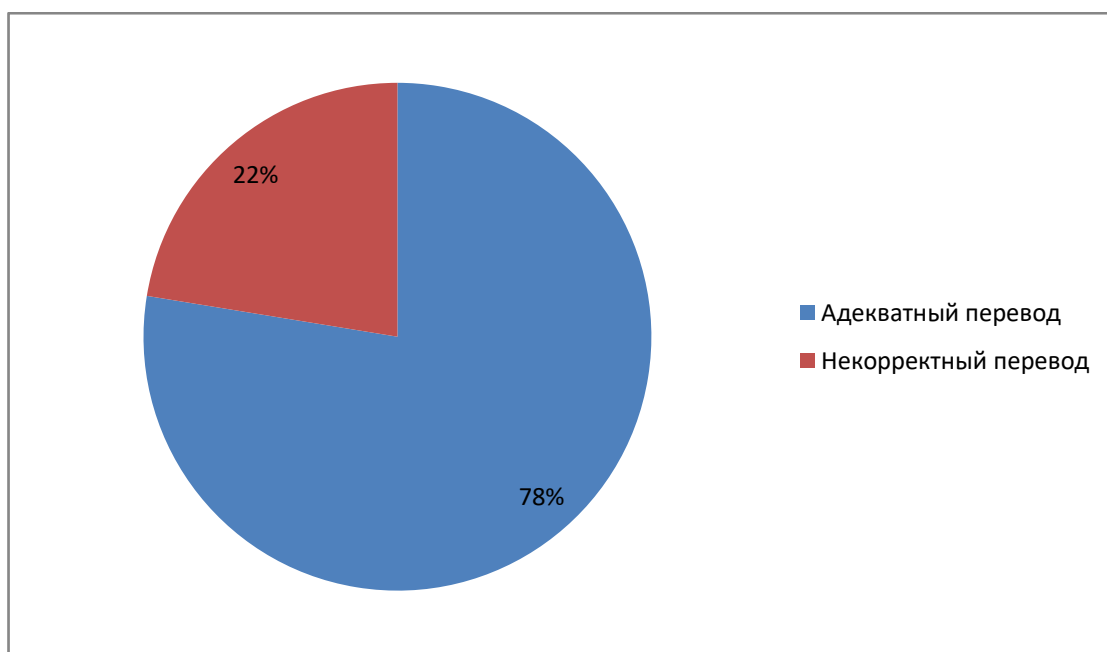


Рис. 3 Соотношение адекватного перевода к некорректному при использовании приема дословного перевода

При использовании приема дословного перевода лишь 22% примеров можно было отнести к некорректным, адекватный перевод составляет 78%

На основе нашего анализа можно сделать вывод, что самым эффективным способом перевода при отсутствии одного из аспектов (лингвистический или экстралингвистический) адекватно передать смысл без нарушения прагматики поможет прием дословного перевода.

2.5. Рекомендации по переводу компьютерных игр

1. Приступая к переводу компьютерной игры, нужно четко осознавать цель перевода и представлять, как будет происходить взаимодействие между конечным потребителем и результатом труда переводчика.
2. Обязательным пунктом является проработка оригинального материала, особенно, если компьютерная игра не является синглом (1 часть), а

представляет собой часть медиасистемы. Экстралингвистический аспект является наиболее важной составляющей перевода, без которой адекватного и равноценного перевода не получится.

3. Для качественного перевода необходимо видеть полную картину происходящего: не только текст, но аудио и видео составляющую компьютерной игры.
4. При переводе в ситуации, когда экстралингвистическая информация минимальна, стоит придерживаться дословного перевода, не пытаясь переосмыслить и подвергнуть логической переработке высказывания, у которых нет контекста. Вероятнее всего они могут вписаться в общее полотно перевода итак.
5. Обязательным является постоянное приобретение фоновых знаний в самых разных сферах, не ограничиваясь только компьютерными играми, ведь компьютерные игры – это продукт деятельности реального мира, в котором реальный мир находит свое отображение.

Выводы по главе II

После изучения и анализа практического материала во второй нашей выпускной квалификационной работы, можно сделать следующие выводы:

1. Количественный анализ переводческих трансформаций показывает, что в сложных ситуациях, когда экстралингвистический контекст сведен к минимуму, переводчики предпочитают использовать два приема: дословный перевод и модуляцию.
2. Статистический анализ показал, что при использовании модуляции количество некорректно переведенных высказываний больше, чем при использовании дословного перевода.
3. Таким образом при дословном переводе удается сохранить адекватность и эквивалентность высказываний, без потерь для повествования и диалогов.

На основе анализа теоретической и практической частей данного исследования был составлен список рекомендаций для переводчиков-любителей, желающих заниматься переводом компьютерных игр.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В нашем исследовании мы рассмотрели проблему перевода лингвистических и экстралингвистических аспектов компьютерных игр. Работа состоит из двух частей. В первой части были рассмотрены понятия «компьютерных игр», разведены понятия «перевода» и «локализации». Наряду с этим компьютерные игры были рассмотрены с точки зрения медиасистемы, были изучены особенности и проблемы передачи дискурса компьютерных игр. Во второй части был проведен анализ корпуса примеров, состоящего из официальных переводов компьютерных игр различных жанров. Были изучены способы решения проблем передачи дискурса компьютерных игр, проведен анализ переводческих трансформаций, участвующих в переводе дискурса компьютерных игр, а также приведены количественные данные и составлены основные рекомендации для начинающих переводчиков.

Как показывает представленный нами материал, основными проблемами перевода компьютерных игр является отсутствие либо лингвистического, либо экстралингвистического аспекта. Без одного из них перевод будет страдать. В таких ситуациях при переводе используют различные трансформации, по результатам анализа было выявлено, что наиболее часто используются две из них: модуляция и дословный перевод.

Анализ точности использования этих трансформаций показал, что предпочтительнее использовать дословный перевод, т.к. он может обеспечить точность и адекватность перевода в условиях отсутствия лингвистического аспекта.

Рекомендации, составленные по итогу произведенного анализа, призваны помочь в решении проблем перевода наиболее сложных аспектов компьютерных игр. При составлении рекомендательного списка были учтены практические особенности, с которыми может столкнуться переводчик, а

также сделаны выводы об основных трудностях, которые присущи текстам данного вида дискурса.

Таким образом, цель и задачи работы можно считать выполненными, положения доказанными. Направление данного исследования представляется перспективным, так как в работе рассматривается и анализируется современный и актуальный материал.

Результаты исследования могут быть использованы при переводе текстов компьютерных игр, при написании рефератов, а также при подготовке практических и семинарских занятий по дисциплинам, связанным с анализом и переводом произведений, а также исследовании культурных феноменов.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Оригинал	Официальный Перевод	Альтернативный Перевод
Detroit: Become Human (Quantic Dream, 2018)		
1.- He could have killed everyone in a room. Previous Connor should have anticipated the danger.	- Он мог убить всех вокруг. Превжний Коннор почувствовал бы опасность. Опущение	- Он мог убить всех в помещении. Превжний Коннор должен был почувствовать опасность. Дословный перевод
2.-I'm not in a very good shape, am I?	-Плохи мои дела, наверное, да? Модуляция	-Я не в очень хорошей форме, так ведь? Дословный перевод
3. Call	Позвать Дословный перевод	Позвонить Дословный перевод
4.-They got taken down before they could react.	-Ну, их и убили на месте. Модуляция	-Их вырубили прежде, чем они смогли среагировать. Дословный перевод
5. - There is security system... - Not to mention police.	- И везде сигнализация. - Полиция наготове! Модуляция	- Там везде сигнализация... - Не говоря уже о полиции. Дословный перевод

6. -Weather is partly cloudy, 54 F°...	- Погода облачная, 12 градусов... Опущение	- Переменная облачность, 12 градусов... Дословный перевод
7. - Who are you ? How did you get in? You need to leave.	- Кто ты ? Как ты вошёл? Тебе нужно уйти. Дословный перевод	- Кто вы ? Как вы вошли? Вы должны уйти. Дословный перевод
8. - Sexiest androids in town.	- Самые горячие кибер-девички . Конкретизация	Самые горячие андроиды . Дословный перевод
9. -Alarm deactivated. Welcome home , Marcus.	-Сигнал отключен. Добро пожаловать, Маркус. Дословный перевод, опущение	-Сигнализация отключена. Добро пожаловать домой, Маркус. Дословный перевод
10.-Welcome to Jericho.	-Иерихон здесь. Модуляция	- Добро пожаловать на Иерихон. Дословный перевод
11. What the fuck is it doing now?	Что за хрень он творит? Дословный перевод	Что за хрень оно творит? Дословный перевод
12. It's firing at everything that moves.	Он стреляет во все, что движется. Дословный перевод	Оно стреляет во все, что движется. Дословный перевод
13. It was really messed up. What did you say happened to it again?	Машина была просто вхлам. Что, говорите, с ней стряслось? Конкретизация	-
14. -We believe that the	- Мы полагаем, что в	- Мы полагаем, что в

<p>mutation occurs in software of some androids. Which can lead the to emulating of human emotions.</p> <p>- In English, please.</p>	<p>программном обеспечении некоторых андроидов происходит мутация. Что приводит к эмуляции человеческих эмоций.</p> <p>- Попроще можно?</p> <p>Компенсация</p>	<p>программном обеспечении некоторых андроидов происходит мутация. Что приводит к эмуляции человеческих эмоций.</p> <p>-По-английски, пожалуйста.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>15. - We will be together forever?</p> <p>- Forever</p>	<p>- Мы никогда не расстанемся?</p> <p>- Никогда.</p> <p>Антонимический перевод</p>	<p>- Мы всегда будем вместе?</p> <p>- Всегда.</p> <p>Дословный перевод</p>
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011)		
<p>16. - Problem is, that place is locked up tighter than a miser's purse.</p>	<p>- Проблема в том, что посольство охраняют лучше, чем скряга свой сундук.</p> <p>Конкретизация</p>	<p>- Проблема в том, что это место охраняют лучше, чем скряга свой сундук.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>17. -If they hadn't been looking for you, I could've stolen that horse and be halfway to Hammerfell.</p>	<p>- Если бы они вас не искали, я бы сейчас украл вон ту лошадь и рванул в Хаммерфел.</p> <p>Модуляция</p>	<p>Если бы они вас не искали, я бы сейчас украл ту лошадь и рванул в Хаммерфел.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>18. -Why are we stopping?</p>	<p>- Почему мы остановились?</p> <p>Опущение</p>	<p>- Почему мы останавливаемся?</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>19.- Well, that explains why</p>	<p>Ну тогда понятно,</p>	<p>Что ж, это объясняет,</p>

the guards let you in. Come on then, Jarl will want to speak to you personally.	почему стража тебя пропустила. Идём, Ярл хочет лично поговорить с тобой. Опущение	почему стража тебя пропустила. Пойдём, Ярл захочет поговорить с тобой лично. Дословный перевод
20. Is he with you, Delphine? If so, I'd advise you to tell him to watch his tongue.	- Он с тобой, Дельфина? Если так, советую велеть ему не болтать зря. Модуляция	- Он с тобой, Дельфина? Если так, советую велеть ему следить за языком. Компенсация
21.-Irileth, you'd better gather some guardsmen and get down there.	-Айрилет, собери-ка стражников и приведи их сюда. Конкретизация	-Айрилет, собери-ка стражников и спускайся туда. Дословный перевод
22. - Wait!	- Хотя... Постой... Дословный перевод	Осторожно! Дословный перевод
23. -Use your Unrelenting force shout to strike the targets as they appear	-Бей врагов своей Безжалостной силой, когда они приблизятся. Модуляция	Бей по целям своей Безжалостной силой, когда они появятся. Дословный перевод
24. -You may be used to the Empire bowing to you every whim, but I'm afraid you'll find Thalmor recieve no such treatment here.	- Вы, наверное, привыкли, что Империя склоняется перед каждой вашей прихотью. Но, боюсь,	- Вы, наверное, привыкли, что Империя склоняется перед каждой вашей прихотью. Но, боюсь, здесь к Талмору

	Талморцы не потерпят такого отношения. Перестановка, антонимический перевод	отношение иное. Модуляция
25. -i've seen that dragon before, the one that got away. - Really? Where?	-Я не в первый раз вижу этого дракона - того, что улетел. Правда? Где? Конкретизация	- Я уже видел этого дракона - того, что улетел. Правда? Где? Дословный перевод
26. Nagraven	Ворожея Компенсация	Ведьма Описательный перевод
27. Forsworn	Изгой Компенсация	Отшельники Описательный перевод
The Wither 3: Wild Hunt (CD Project Red, 2015)		
28. Dwarf	Краснолюд Компенсация	Гном Дословный перевод
29. Inn	Корчма Компенсация	Таверна Дословный перевод
30. Halfling	Низушки Компенсация	Полурослики Описательный перевод
31. Wild hunt	Дикая охота Дословный перевод	Дикий гон Компенсация
32. I'm very sorry, Uncle Vesemir	- Я ужасненько виновата, дядюшка Весемир Компенсация	- Мне очень жаль, дядя Весемир. Дословный перевод
33. Evil is evil, lesser, greater midling.	Зло есть зло, большое, маленькое, среднее.	Зло есть зло, меньшее, большее, среднее.

	Замена	Дословный перевод
<p>34. - Tough-guy stuff's just not working on me.</p> <p>- Heh, look who's talking. Vesemir told me about that job you did for those Nilfgaardians in Velen. What... What are you doing?! "Killing monsters." Haha, good one.</p> <p>- Just came out that way.</p>	<p>- Меня такой пафос не впечатляет.</p> <p>- Вы его послушайте. Весемир рассказал про тот заказ, что вы выполняли для Нильфгаардцев в Велене. Что... Что ты делаешь?! Убиваю чудовищ.</p> <p>- Само как-то вырвалось.</p> <p>Дословный перевод</p>	<p>- Меня такой пафос не впечатляет.</p> <p>- Вы его послушайте. Весемир рассказал про тот заказ, что вы выполняли для Нильфгаардцев в Велене. Что... Что ты делаешь?! Убиваю тварей.</p> <p>- Само как-то вырвалось.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>35. - See the hollyhock there? The violet blooms?</p>	<p>- Видишь мальвы? Вот эти вот, голубые? Модуляция</p>	<p>- Видишь мальвы? Фиолетовые цветы? Дословный перевод</p>
<p>36. - Remember Tretogor, hunting that zeugl in the trash heap?</p>	<p>- Помнишь, как мы в Третогоре, на помойке, охотились на риггера. Неверная конкретизация</p>	<p>- Помнишь, как ты в Третогоре, на помойке, охотился на риггера. Конкретизация</p>
<p>37. - Yet it's ever so simple. Grasp it firmly, move it around, and the louder it squels, the closer you are.</p> <p>- Mhm</p> <p>- Spare me your juvenile</p>	<p>- Зато действует просто. Чем громче пищит, тем ты ближе к цели.</p> <p>- Ммм</p> <p>- И без шуток о</p>	<p>Зато просто. Крепко сжимаешь, двигаешь туда-сюда. Чем громче визжит, тем ближе ты к цели.</p> <p>- Ммм</p>

wit, please.	сексе, очень прошу. Модуляция	- Прошу, избавь меня от своего подросткового юмора. Дословный перевод
38. - Finally found you two! Enjoying yourselves? - Yes - No	- Ну наконец-то я вас нашёл. Не скучаете тут? - Да - Нет Модуляция	Наконец-то нашёл вас двоих! Хорошо проводите время? - Да - Нет Модуляция
39. - You Majesty... Yennifer... - Need something from me, Your Majesty?	- Император.... Йеннифер... - Чего ты хочешь от меня, Король? Конкретизация	- Ваше Величество... Йеннифер... - Вам что-то от меня нужно, Ваше Величество? Дословный перевод
40. Ermion	Мышовур	Мышовур
41. Johnny	Ивасик	Джонни
42. Dandelion	Люттик	Люттик
43. Roach	Плотва	Плотва
44. Scorpion	Василёк	
45. Ves	Бьянка	Вэс
Assassin's Creed (Ubisoft, 2007)		
46. - Stay your balde....	- Не позволяй	- Не позволяй своему

<p>- From the flash of an innocent, i know.</p>	<p>клинку.... - Поразить невинного, я знаю. Генерализация</p>	<p>клинку... - ... Поразить плоть невинного, знаю. Дословный перевод</p>
<p>47. -Malik thinks it's only fair - in exchange for his brother's.</p>	<p>- Малик считает, что это справедливо, твоя жизнь за жизнь братьев. Дословный перевод</p>	<p>- Малик считает, что лишь это справедливо - твоя жизнь за жизнь его брата. Дословный перевод</p>
<p>48. - Such power! - Once, perhaps. But the I learned what becomes of those who lifted themselves above others.</p>	<p>- Ты бы поступил точно так же, если бы у тебя была такая власть, такое могущество. - Может быть, но я знаю, что бывает с теми, кто считает себя выше остальных. Опущение</p>	<p>- Такое могущество! Когда-то - возможно. Но потом я усвоил, что ждёт тех, кто ставит себя выше других. Дословный перевод</p>
<p>49. - It seems everything I do troubles you.</p>	<p>- Тебя все на свете беспокоит. Генерализация</p>	<p>- Кажется, всё, что я делаю, беспокоит тебя. Дословный перевод</p>
<p>50. It's words I bring, not steel.</p>	<p>- я принес слово, а не меч.</p>	<p>-</p>

	Перестановка, дословный перевод	
51. - Richard Citadel, south west of here.	- Цитадель Ричарда, это к юго-востоку отсюда. Неверный дословный перевод	- Цитадель Ричарда, это к юго-западу отсюда. Дословный перевод
52. - Half the stuff they say about the Templers, comes from crazy tin foiled hat wearing nut-jobs	- Половина того, что мы знаем о Тамплиерах, исходит от помешанных психов. Опущение	Половина того, что известно о тамплиерах, исходит от помешанных психов в шапочках из фольги. Дословный перевод
53. - Destroy it. Destroy it, as you said you would.	- Уничтожь его. Уничтожь, как ты и обещал. Дословный перевод	- Уничтожь её. Уничтожь, как ты и обещал. Дословный перевод
54. Your arrogance nearly cost us victory today.	- Твое неумение чуть не стоило нам победы. Модуляция	- Твоё высокомерие чуть не стоило нам победы Дословный перевод
55. - I'm sorry for your troubles. - Think nothing of it.	- Извини за неприятности. - Забудь об этом.	- Сожалею о твоих неприятностях. - Забудь об этом
56. - What's your part in all of this? Do you intend to defend yourself, as the others have, and explain the	- Какова была твоя роль в этом? Ты хотел обелить себя, как остальные, и найти	- Какая у тебя роль во всём этом? Собираешься ли ты всё объяснить, как остальные, и оправдать

way your evil deeds?	оправдание свои действиям?	свои злодеяния?
God of War (SIE Santa Monica Studio, 2018)		
57. - You don't know everything, boy .	- Ты не всё знаешь, сын. Модуляция	Ты еще не всё знаешь, пацан. Компенсация
58. - Watch your tone, boy .	Язык свой прикуси, щенок. Компенсация	-
59. - No, no, no, no, no... My boy... My dear, sweet, boy.	- Нет, нет, нет, нет, нет... Мой мальчик. Мой милый мальчик. Дословный перевод	-
60. - Father. - No, we do it together... Son .	- Отец. - Нет. Мы сделаем это вместе... Сын. Дословный перевод	-
61. - Get in the boat, boy.	- Садись в лодку. Дословный перевод	-
62. There are no "good" gods, boy.	- Не бывает "хороших" богов, я думал, ты понял. Опущение	-
63. - Wait for me, boy!	- Подожди меня! Опущение	
64. - Something... Feels	- Что-то там не так.	-

<p>strange up there. We're heading into danger.</p> <p>- Do not concern yourself with what might be. Focus on what is.. And be vigilant..</p>	<p>Я чувствую опасность.</p> <p>- Не думай о том, что может быть.</p> <p>Сосредоточься на том, что есть и будь на стороже.</p> <p>Дословный перевод.</p>	
<p>65. - Well.. This is most unexpected.</p> <p>- Why? What does it mean?</p> <p>- I haven't the foggiest. Isn't that unexpected?</p>	<p>- Надо же, а вот это неожиданно.</p> <p>- Почему? Что это значит?</p> <p>- Понятия не имею. Правда, неожиданно?</p> <p>- Дословный перевод</p>	<p>-</p>
<p>66. - You should take it, boy.</p> <p>- Yes, boy, take it.</p> <p>- We might need to butter bread somewhere on travels.</p> <p>- This is why no ones likes you.</p>	<p>- Да, пацан, возьми его. Вдруг нам когда-нибудь придется намазать хлеб на масло.</p> <p>- Потому что тебя никто не любит.</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Да, пацан, возьми его. Вдруг нам в пути нужно будет намазать масло на хлеб.</p> <p>- Вот поэтому тебя никто не любит.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>67. - Do you remember the way back to witch from here?</p>	<p>- Хорошо, и куда мы направимся теперь?</p> <p>- Вон там, за</p>	<p>- Ты помнишь, как добраться до ведьмы отсюда?</p>

<p>- That way, behind the big statue of Thor.</p>	<p>большой статуей Тора.</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Туда, за большую статую Тора.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>68. - Would this help (holding a knife)?</p> <p>- I.. Dropped it?</p> <p>- When you were chasing the animal.</p> <p>- What's wrong with me?</p> <p>If I'd lost it...</p> <p>- You did loose it.</p>	<p>- Это поможет (держа в руке нож)?</p> <p>- Я его выронил?</p> <p>- Когда гнался за животным.</p> <p>- Но как же так... Я же не мог его..</p> <p>- Ты его потерял.</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Это поможет (держа в руке нож)?</p> <p>- Я его выронил?</p> <p>- Когда гнался за животным.</p> <p>- Да что со мной не так? Если б я его потерял...</p> <p>- Ты и потерял.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>69. - You want me to hit you?</p> <p>- I want you to try.</p>	<p>- Мне тебя ударить?</p> <p>- Да, попробайся.</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Хочешь, чтобы я тебя ударил?</p> <p>- Хочу, чтобы ты попробовал.</p> <p>Экстралингвистическая информация</p>
<p>70. - Sorry...</p> <p>- Do not be sorry. Be better.</p>	<p>- Извини меня...</p> <p>- Не извиняйся.</p> <p>Стань лучше.</p> <p>Опущение</p>	<p>- Извини меня...</p> <p>- Не надо извиняться.</p> <p>Надо быть лучше.</p> <p>Модуляция</p>

<p>71. - We have god things to do. And they're on the way. Dragging us into their little problems.</p> <p>- Again... Are we just leaving that there?</p>	<p>- У нас свои дела. Дела богов. А они отвлекают нас своими мелкими делишками.</p> <p>- Нет, правда. Мы так и уйдем?</p> <p>- Дословный перевод</p>	<p>- У нас свои дела, дела богов. А они стоят у нас на пути. Отвлекают своими мелкими проблемами.</p> <p>- Нет, правда... Мы это так и оставим?</p> <p>- Модуляция</p>
<p>72. - Boy...</p> <p>- Whatever.</p>	<p>- Сын...</p> <p>- Неважно.</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Пацан...</p> <p>- Как скажешь.</p> <p>Модуляция</p>
<p>73. Escape the trap</p>	<p>Не попадите в ловушку</p> <p>Модуляция</p>	<p>Сбегите из ловушки</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>74. - We are leaving this relm. Now.</p> <p>- As long as we didn't ruin our way back.</p>	<p>- Мы покидаем этот мир. Сейчас же.</p> <p>- Главное, не рухнуть обратно.</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Мы покидаем этот мир. Сейчас же.</p> <p>- Если только мы путь назад не разрушили.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>75. But may be we can</p>	<p>- Ну может мы</p>	<p>- Но может, мы найдём</p>

<p>find the way through there? After, you know.. Getting rid of those things.</p>	<p>найдем путь наверх вон там? Ну, когда.... Уберем все это.</p> <p>Дословный перевод</p>	<p>путь наверх вон там? После того... Ну, как избавимся от этих.</p> <p>Модуляция</p>
<p>76. - You're giving me your axe? - I'm letting you hold my axe. It's not a gift. - Still.</p>	<p>- Ты отдаёшь мне свой топор? - Я даю тебе подержать свой топор. Это не подарок. - Спасибо.</p>	<p>- Ты отдаёшь мне свой топор? - Я даю тебе подержать свой топор. Это не подарок. - И всё же.</p>
<p>77. - When he talks, I can't understand any of it. - Sadly, no one can. He speaks a dead tongue. - Oh, must be lonely.</p>	<p>- Но когда он говорит, я ни слова не понимаю - К сожалению, никто не понимает - он говорит на мёртвом языке. - Печально.</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Но когда он говорит, я ни слова не понимаю - К сожалению, никто не понимает - он говорит на мёртвом языке. - Должно быть, ему одиноко.</p> <p>Дословный перевод, добавление</p>
<p>78. - Sacrifice your armor to the center of the water. Through our weapons into the water? Guess it won't be a problem for you.</p>	<p>"Пожертвуй своё оружие сердцу воды." Бросить наше оружие в воду? Как тебе такое предложение?</p> <p>Модуляция</p>	<p>"Пожертвуй своё оружие сердцу воды." Бросить наше оружие в воду? Ну для тебя-то это не проблема.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>79. - Oh, sure. Now you're</p>	<p>- Вот так. А вы не</p>	<p>- А, ну конечно, теперь ты</p>

impressed.	верили. Модуляция	впечатлен. Дословный перевод
80. - See the traps? - Oh yeah, lucky for us they set them all off. - Be grateful they stay dead.	- Видишь ловушки? - О да! Нам повезло, что они все их уже активировали. - Радуйся, что тут все мертвы.	- Видишь ловушки? - О да! Нам повезло, что они все их уже активировали. - Радуйся, что они все ещё мертвы.
81. - But before I end this, I want you to know one thing... I can't feel any on this.	- Но прежде, чем ты умрёшь, знай вот что: я ничего не ощущаю. Дословный перевод	- Но прежде, чем ты умрёшь, знай вот что: я ничего не чувствую. Дословный перевод
82. - You can't win, I feel nothing, but you....	- Ты не можешь победить. Я ничего не ощущаю, а вот ты...	- Ты не можешь победить. Я ничего не чувствую, а вот ты...
83. - I know that how you feel hasn't changed, but I want you to .. - How... How I feel? How I feel?!	- Я знаю, твои чувства не изменились, но я хочу, чтобы ты... - Мои.. Мои чувства? Мои чувства?!	
Mass Effect (bioware, 2007)		
84. - All systems online. Drift.. Just under 1500.	- Все системы работают. Дрейф... В	- Все системы работают. Дрейф... В

<p>- 1500 is good. Your captain will be pleased.</p> <p>- I hate this guy.</p> <p>- Nilus made you a compliment.. So you hate him?</p>	<p>пределах 1500.</p> <p>- 1500 - это хорошо.</p> <p>Ваш капитан будет доволен.</p> <p>- Вот гондон!</p> <p>- Найлус сделал вам комплимент... А вы его ненавидите?</p> <p>Модуляция</p>	<p>пределах 1500.</p> <p>- 1500 - это хорошо.</p> <p>Ваш капитан будет доволен.</p> <p>- Ненавижу этого типа.</p> <p>- Найлус сделал вам комплимент... И вы его за это ненавидите?</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>85. - I heard what had happened to captain Anderson. Survives hundreds of battles and gets taken down by backroom politics.</p>	<p>- Сотню сражений пережить, а потом раз и из-за каких-то закулисных интриг мордой в говно.</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Я слышал, что случилось с капитаном Андерсоном. Сотню сражений пережить, а потом стать жертвой политических интриг.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>86. - Everything cuts after that. No comm traffic at all. Just goes dead.</p>	<p>- Сигнала нет, вообще нихера нет.</p> <p>Модуляция, опущение</p>	<p>- После этого все обрывается. Сигнала вообще нет.</p> <p>Модуляция</p>
<p>87. - Saren is a spectre, one of the best. A living legend. But if he's working with gets, it means he's gone</p>	<p>- Сарен - Спектр, и один из лучших. Живая легенда, все дела. Но если он связался с</p>	<p>- Сарен - Спектр, и один из лучших. Живая легенда. Но если он связался с гетами, значит,</p>

<p>rogue.</p>	<p>гетами, значит, он решил пойти своим путём.</p>	<p>он решил пойти своим путём.</p>
<p>88. - Where's Garrus? I'm looking for CSS officer. Turrian named Garrus.</p> <p>- Garrus? You must be one of captain's Anderson's crew?</p>	<p>- Где Гаррус? Я ищу офицера СБЦ. Туррианца по имени Гаррус.</p> <p>- Гаррус? Красавчик? Ты, видать, из команды Андерсона?</p> <p>Добавление</p>	<p>- Где Гаррус? Я ищу офицера СБЦ. Туррианца по имени Гаррус.</p> <p>- Гарруса? Ты, должно быть, из команды Андерсона?</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>89. - You, human. My name's Rex. The Shadow broker paid me a lot of money to get rid of Fist. But you got there first.</p> <p>- It's not my fault you're slow on the draw.</p> <p>- When I get paid to do the job, I finish it. Alone.</p> <p>- I didn't finish this job, Shepard. You did. So the payment is yours.</p>	<p>- Здравствуйте. Меня зовут Рекс. Серый Посредник заплатил мне приличную сумму, чтобы избавиться от Фиста. Но вы меня опередили.</p> <p>- Кто же виноват, что вы такой медлительный.</p> <p>- Когда мне платят за работу, я ее выполняю. Один.</p> <p>- Но я не выполнил эту работу. Это сделали</p>	<p>- Эй, ты, человек. Меня зовут Рекс. Серый Посредник заплатил мне приличную сумму, чтобы избавиться от Фиста. Но ты меня опередила.</p> <p>- Я не виновата в том, что ты такой медлительный.</p> <p>- Когда мне платят за работу, я ее выполняю. Один.</p> <p>- Но я не выполнил эту работу. Это сделала ты, Шепард. И деньги должна получить ты.</p>

	вы, Шепард. И деньги должны получить вы .	
Uncharted 2: Among Thieves (Naughty Dog, 2009)		
90. - Crap! - i've got the other one!	- Черт! - Второй готов. Модуляция	- Черт! - Другого беру на себя.
91.- It's a little bit of a drop. - All right, I'm comin'... *Chloe drops down from the rocks.* - Little drop? - Yeah, maybe I underestimated.	-Придется спрыгнуть. -Ладно, иду... *Хлоя спрыгивает вниз.* - Тут невысоко. - Пожалуй, я недооценил высоту. Модуляция	- Здесь небольшой спуск. - Ладно, иду... *Хлоя спрыгивает вниз.* - Небольшой спуск? - Эм, ну, возможно, я... недооценил высоту. Дословный перевод
92.- Hang on! - I am hanging, I am hanging!	- Держиись! - Я повис, повис! Замена	- Держиись! -Да держусь я, держусь! Дословный перевод
93. - What?! - I'm getting on That train! -What, are you crazy?! - Just get me close enough to jump. - Guess that Answers that question.	- Что? - Я запрыгну на Этот поезд! - Ты рехнулся?! - Подвези к Поезду, я запрыгну. - Зачем только спрашивала?	- Что? - Я запрыгиваю На этот поезд! - Ты что, Рехнулся?! - Просто Подвези меня Достаточно близко,

	Модуляция	Чтобы прыгнуть. - Вот и ответ на мой вопрос. Дословный перевод
94. - Getting closer. - Appreciate that update, Captain Obvious.	- Совсем недалеко. - Это я и сам понял, умник. Генерализация	- Совсем недалеко. - Это я и сам понял, Капитан Очевидность. Дословный перевод
95. - But the truth is, everything I touch turns To shit. - Nate... - No, Elena, I'm done. - Everything you touch does turn to shit. (coughs)	- Меж тем все мои планы идут к черту. - Нейт... - Нет, Елена, хватит. - Всё вокруг Тебя идет к черту Модуляция	- На самом Деле всё, к чему я Прикасаюсь, Превращается в Дерьмо. - Нейт... - Нет, Елена, хватит - Всё, к чему Ты прикасаешься, и Правда превращается В дерьмо. Дословный перевод
96. - ... one temple ...will reveal a - - ...pathway to Shambhala. Jesus, Flynn, while we're young.	- Храм...таит...в себе... - Дорогу в Шамбалу. Слушай Флин, я не узнаю тебя. Модуляция	Храм...укажет...путь ... - Путь в Шамбалу. Господи, Флинн, мы ещё вроде не состарились. Модуляция, антонимический перевод

<p>97. - There it is.</p> <p>- That's the one?</p> <p>- Yeah, it's gotta be.</p> <p>-The one in the middle of all the gunfire and explosions.</p> <p>- Lucky us..</p> <p>- Nate, that's right where Lazarevic is camped. I was hoping we'd be headed in the opposite direction.</p> <p>- Well, desperate times, right?</p>	<p>- О, вот он, вон смотри.</p> <p>- Вот этот? Тот, что в клубах пыли и пороховом дыму?</p> <p>- Повезло.</p> <p>- Нейт, там-то Лазаревич и засел. Нам лучше бы убраться отсюда как можно скорее.</p> <p>- Ну выбора нет, так?</p> <p>Модуляция</p>	<p>-</p>
<p>98. - Do it quietly...</p> <p>- Yeah.</p> <p>- Are you sure about this?</p> <p>- 'Desperate times', right?</p> <p>- What does that mean?</p>	<p>- Без шума.</p> <p>- Да.</p> <p>- Может не стоит?</p> <p>- Поиграем в войну?</p> <p>- Ты что рехнулась?</p> <p>Модуляция</p>	
<p><i>Dragon Age: Origins (bioware, 2009)</i></p>		
<p>99. - I should have guessed. Why would Gregor and Irwing use simple keys for such a door. Because magical keys don't work.</p>	<p>- Я должна была догадаться. Ирвинг просто не мог закрыть такую дверь на простой ключ, ведь магические ключи не работают.</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Я должна была догадаться. С чего бы Грегору с Ирвингом использовать для такой двери простые ключи? Потому что магические ключи не работают.</p>

		Дословный перевод
<p>100. - Alright, I call.</p> <p>- Call.</p> <p>- Too rich for me. <i>You there, elf. I need another drink. Anyone else?</i></p> <p>- <i>Sure!</i></p>	<p>- Ладно, по козырю.</p> <p>- По козырю.</p> <p>- Пасс. <i>Это ты, эльф? Принеси мне ещё выпить. Кто больше?</i></p> <p>- <i>Ага.</i></p> <p>Модуляция</p>	<p>- Ладно, я поддерживаю.</p> <p>- Поддерживаю.</p> <p>- Дороговато для меня.</p> <p><i>Эй ты, эльф. Принеси ещё выпить. Ещё кому-нибудь?</i></p> <p>- <i>Разумеется.</i></p> <p>Дословный перевод</p>
<p>101. - Now, where does this go?</p>	<p>- Дальше... В смысле.. Куда идти?</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Итак, куда же она (дверь) ведёт?</p> <p>Модуляция</p>
<p>102.- The stew is bubbling, Mother Dear. Shall we have two guests for the eve.. Or none?</p> <p>- The gray wardens are leaving shortly, girl. And you will be joining them.</p> <p>- <i>Such a shame!</i></p>	<p>- Похлёбка кипит, мама дорогая. У нас два гостя к ужину... Или ни одного?</p> <p>- Серые Стражи скоро выходят, девочка. И ты к ним присоединишься.</p> <p>- <i>Какой позор!</i></p>	<p>- Похлёбка кипит, мама дорогая. У нас два гостя к ужину... Или ни одного?</p> <p>- Серые Стражи скоро уходят, девочка. И ты к ним присоединишься.</p> <p>- <i>Очень жаль.</i></p>
<p>103. - You're bandits! Whipples! Outlaws! The</p>	<p>- Разбойники!</p> <p>Мятежники!</p>	<p>- Разбойники!</p> <p>Мятежники!</p>

<p>guards will make quick... - You've no idea, how long this <i>shem had it waiting...</i></p>	<p>Преступники! Стража с вами быстро.... *персонаж получает удар по голове* - Вы не представляете, <i>как долго ждал этот инородец.</i> Дословный перевод</p>	<p>Преступники! Стража с вами быстро.... *персонаж получает удар по голове* - Вы не представляете, как <i>долго этот человечиска напрашивался.</i> Компенсация</p>
<p>104. - She tore off her husband's face and drank his blood.</p>	<p>- Они забрали Ларин, они разодрали лицо её мужу и выпили его кровь. Неверный дословный перевод</p>	<p>- Они забрали Ларин, она разодрала мужу лицо и выпила его кровь. Дословный перевод</p>
<p>105. - looks like arl's son started drinking too early.</p>	<p>Похоже, сын эрла слишком рано пристрастился к спиртному. Модуляция</p>	<p>- Похоже, сын эрла слишком рано начал пить. Дословный перевод</p>
<p>106. - All he needs to know is that you exposed him before the entire Warrior Caste.</p>	<p>- Ему достаточно и того, что ты выставила его на посмешище перед всей кастой Воинов. Модуляция</p>	<p>- Ему достаточно и того, что раскрыла его дела перед всей кастой Воинов. Добавление</p>
<p>107. – We both had less grey on our heads then. And</p>	<p>- Только тогда мы были менее седыми. И</p>	<p>- Только тогда мы были менее седыми. И</p>

<p>we fought Orlesians, not... monsters.</p> <p><i>- At least the smell would be the same.</i></p>	<p>сражались с орлесианцами, а не... С чудовищами.</p> <p><i>- Но запах войны не изменился.</i></p> <p>Антонимичный перевод</p>	<p>сражались с орлесианцами, а не... С чудовищами.</p> <p><i>- По-крайней мере, запах будет тем же.</i></p> <p>Дословный перевод</p>
<p>108. - Fine. You are the Grey Warden.</p>	<p>- Здорово. Ты - настоящий Серый Страж.</p> <p>Модуляция</p>	<p>- Ладно. Ты тут - Серый Страж.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>109. - Such dreams come, when you start to sense the dark power, as we all do.</p>	<p>- Эти видения придут, как только ты начнёшь чувствовать порождения тьмы, как и все мы.</p> <p>Дословный перевод</p>	<p>- Эти видения приходят, когда ты начинаешь чувствовать порождения тьмы, как и все мы.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>110.- Get that bloody mud out of the ladder.</p>	<p>- Прогони свою треклятую тварь из чулана.</p> <p>Дословный перевод (ошибочный)</p>	<p>- Прогони эту треклятую шавку из кладовой.</p> <p>Дословный перевод</p>
<p>111.- I'm a bastard. My mother was serving in Radcliff castle. And died when I was born. Arl Eamon took me in and raised until I was sent to the The Chantry. The reason he</p>	<p>- Я - внебрачный сын короля...Моя мать была прислугой в замке Рэдклифа. И она умерла, рожая меня. Эрл Эамон взял меня к себе и растил, пока</p>	<p>- Я бастард! Моя мать была прислугой в замке Рэдклифа. И она умерла, рожая меня. Эрл Эамон взял меня к себе и растил, пока меня не отправили в Церковь. А сделал он это</p>

<p>did that was... Well... Because my father was King Maric.</p>	<p>меня не отправили в Церковь. А сделал он это потому, что... Ну... Потому что моим отцом был король Мэрик. Модуляция</p>	<p>потому, что... Ну... Потому что моим отцом был король Мэрик. Дословный перевод</p>
<p>112. - This looks like the right way out.</p>	<p>- Кажется, здесь поворот направо.</p>	<p>- Похоже, нам сюда.</p>
<p>The Last of us</p>		
<p>113. - Be careful. - What if I am not? Joel: That's trick question?</p>	<p>- Осторожно - Ну ясное дело. - Вопрос с подвохом? Модуляция</p>	<p>- Будь осторожна. - А что, если нет? - Вопрос с подвохом? Генерализация</p>
<p>114. - It's over, get down</p>	<p>- Всё, спускайтесь! Дословный перевод (ошибочный)</p>	<p>- Всё, спускайся! Дословный перевод</p>
<p>115. - Erm...there's some pretty ugly stuff here...</p>	<p>- Здесь столько всего интересного! Антонимический перевод (неуместный)</p>	<p>-Эмм...Здесь довольно мерзко... Дословный перевод</p>
<p>116. - He was a good man.</p>	<p>- Он был мне другом. Модуляция (неверная)</p>	<p>- Он был хорошим солдатом. Модуляция</p>
<p>117. - You know what? No! How about "Hey, Elly, I know it wasn't easy but it</p>	<p>- Знаешь, что, Джоэл? Сказал бы «Эйли тебе нелегко, но</p>	<p>-</p>

was either him or me? Thanks for saving my ass? You've got anything like that For me, Joel?	ты справилась. Ты спасла мне жизнь. Нежели это так трудно, Джоэл?» Дословный перевод	
118. - Just so we are clear about back there. It was either him or me. - You're welcome.	- И знаешь насчет того раза, спасибо, что спасла мне жизнь. - На здоровье. Модуляция	
<i>Fallout 4 (Bethesda, 2015)</i>		
119. Nukatron Sentinel	Ядертрон-страж Калькирование	Ядертрон-патрульный, Ядертрон-дозорный, Ядертрон-часовой и т. Д. Калькирование
120. Cito	Цито Транслитерация	Сито Транскрипция
121. Marowski heist photo	Фотография грабителей Опущение	Фото ограбления Маровски Дословный перевод
122. End of the Line	У последней черты Дословный перевод	Конечная станция Модуляция
123. Pack brahmiluff	Стая брамилуфов Дословный перевод	Стадо брамилуфов Модуляция
124. Super Duper Mart	Супермаркет Генерализация	
125. Mass Pike Interchange	Станция «Масс Пайк» Генерализация	«Развязка „Масс Пайк“» Дословный перевод

126. «The Silver Shroud	Серебряный Плащ Модуляция (уместная)	Серебряный Саван Дословный перевод (неуместный)
127. Silver	Серебристые Модуляция	Серебро Дословный перевод
128. Missile launcher	Пусковая установка Опущение	Ракетная пусковая установка Дословный перевод
129. Museum of Witchcraft	Музей ведьм Салема Добавление	Музей ведьм Дословный перевод, замена
130. Epic behemoth	Легендарное чудище Модуляция	Эпическое чудище Дословный перевод
131. Sleepwalking note	Записка лунатика Дословный перевод	Записка лунатику Замена, дословный перевод
132. Nuka-Cola bottling plant	Завод по розливу напитков Опущения	Завод по розливу Ядер- Колы Дословный перевод
133. Economy Wonderglue	Дешёвый чудо-клей Дословный перевод	Экономичная упаковка чудо-клея Модуляция
134. Galactron sentinel	Галатрон-страж Калькирование, дословный перевод	Галактрон- патрульный, галактрон- дозорный, галактрон- часовой и т. Д. Калькирование, модуляция
135. Shadeless lamp	Бестеневая лампа	Лампа без абажура

136. Bar Harbor	Бар «Харбор» Дословный перевод	— Бар-Харбор. Транскрипция
137. STUPID HUMAN	Дурилка	Глупый человечика
138. War. War never changes.	Война. Война всегда одна.	Война. Война никогда не меняется.
139. Geez, pal. You might be overcompencating here.	Тебе не кажется, что ты перестарался немного?	Иисусе, чувак. Может ты такой пушкой что-то компенсируешь?
<i>Прочие игры</i>		
140. Desert eagle (Сталкер)	Пустынный орел Дословный перевод	Дезерт Игл Транскрипция
141. ARC (Armored Recon Commando) (Republic Commando)	Американский Красный Крест Модуляция	Тяжеловооружённый штурмовой спецназ Дословный перевод
142. You have become the host! (Outlast)	Теперь ты здесь хозяин! Модуляция	Ты стал носителем! Модуляция
143. Wasted (GTA)	Потрачено Дословный перевод	Убили Модуляция

Библиографический список

1. Алексеева, И.С. Введение в переводоведение. [Текст] / Алексеева, И.С. - М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 352 с.
2. Бархударов, Л.С. Язык и перевод. [Текст] / Бархударов, Л.С. - М.: Международные отношения, 1975. – 240 с.
3. Броди, Р. Психические вирусы: Методическое пособие для слушателей курса «Современные психотехнологии» [Текст] / Р. Броди - М.: Центр психологической культуры, 2001. – 342 с.
4. Верещагин Е.М., Язык и культура: Лингвострановедение в преподавании русского языка как иностранного: Методическое руководство [Текст] /Верещагин Е.М., Костомаров, В.Г. - М: Русский язык, 1990. — 246 с.
5. Воган, Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов [Текст] / Воган Т. – М.: НТ Пресс, 2006. – 179 с .
6. Ворошилова, М.Б. Креолизованный текст: аспекты изучения [Текст] / Ворошилова, М.Б. // Политическая лингвистика. - Вып. 20. - Екатеринбург, 2006. - С. 180-189.
7. Габрусенок, М.С. Особенности перевода мультипликационного фильма с английского языка на русский и с русского на английский [Текст] / М.С. Габрусенок, В.С. Значенок// - М: Изд. центр БГУ, - С. 133-139.
8. Долгополая, М.С. Контекстуальные характеристики каламбура [Текст] / Долгополая, М.С // - М.: Филологический журнал, Вып. 12, 2004. – С.48-50
9. Земская, Е.А. Исследования по языку советских писателей [Текст] / Земская, Е.А // - М.: Русский язык в научном освещении. – Вып. 1, 2001. - С. 114-131

10. Качкаева, А. Как это делается: продюсирование в креативных индустриях [Текст] / Качкаева, А., Новикова А., Юркина Р.// М.:, 2011. – 245 с.
11. Комиссаров, В.Н. Слово о переводе (Очерк лингвистического учения о переводе): Монография [Текст] / Комиссаров В.Н. - М.: Международные отношения, 1973. — 216 с.
12. Комиссаров В.Н., Текстологические аспекты переводоведения. – [Текст]/ Комиссаров В.Н. - М: Издательство «ЭТС», Москва , 2002. – 158 с.
13. Латышев Л. К., Технология перевода: Учеб. пособие для студ. лингв, вузов и фак. / Лев Константинович Латышев. — 2-е изд., перераб. и доп. — [Текст] / Латышев Л. К.//М.: Издательский центр «Академия», 2005. — С. 320.
14. Литвинова Е. М. Экстралингвистическая интерференция в переводе: учебное пособие [Текст] / Литвинова Е.М.// М: НОУ ВПО МГТА, 2010. – С. 63.
15. Н. И. Ефимова, Текст в компьютерной игре: филологический аспект, [Текст] / Н. И. Ефимова, Н. И. Моржанаев // М: Марийский государственный университет, Йошкар-Ола, 2015. – С. 16.
16. Омеляненко Т. Н., О лингвистических и экстралингвистических проблемах перевода: заимствования и качество перевода [Текст] /Омеляненко Т. Н. // Вестник ТвГУ. Серия: Филология (5). Тверь, 2013. – С. 223-228.
17. Ревзин И.И., Основы машинного перевода / И.И. Ревзин, В.Ю. Розенцвейг. – [Текст] / Ревзин И.И. // М., 1964.
18. Рецкер Я.И., О закономерных соответствиях при переводе на родной язык. // Вопросы теории и методики учебного перевода, [Текст] / Рецкер Я.И. // М.: Изд-во АПН РСФСР, 1950. С. 156 -168.
19. Рецкер Я.И., Теория перевода и переводческая практика. [Текст] / Рецкер Я.И.// М.: Междунар. отнош., 1974а. – С. 216.

20. Хомский Н., Аспекты теории синтаксиса / пер.с англ. – [Текст] // Хомский Н., / М.: Изд-во МГУ, 1972. – С. 260.
21. Швейцер А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. – [Текст] /Швейцер А.Д. // М.: Наука, 1988. – С. 215.
22. Шурлина О.В. Трудности «Локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения / Шурлина О.В. // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2014. №1, - С. 83-87.
23. Щемеров И. А. Роль и место компьютерных игр в современной культуре. Этюды культуры : материалы научно-практической конференции молодых ученых, аспирантов и студентов, [Текст] / Щемеров И. А. // Т: 29 апреля 2011 г. Томск, 2011. – С. 65-69.
- 24.Якобсон, Р., Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. - [Текст] / Якобсон, Р., // М., 1978. – С. 16-24.

Иностранная литература

- 25.Chandler, H., Current trends in games localization”. LISA Newsletter Global Insider., [Текст] / Chandler, H., //2005.
26. Chesterman A. Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory. – [Текст] / Chesterman A. // Amsterdam/Philadelphia:JohnBenjamins Publishing Company, 1997. – С. 38.
27. Esselink B., A Practical Guide to Localization. –[Текст] / Esselink B., //Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. – 488 с.
28. Jacobson R. On linguistic aspects of translation [Текст] / Jacobson R. // On translation. Ed.ItA. Brower. Cambridge (Mass.), 1959, С. 264

29. Kelly, Dorothy. A Handbook for Translator Trainers: A Guide to Reflective Practice. [Текст] / Kelly, Dorothy // Northampton, Mass.: St. Jerome. 2006, 4-5 с.
30. Marcinkeviciene, R., The Importance of the Syntagmatic Dimensijon in the [Текст] / Marcinkeviciene, R. // Multilingual, 2007, C. 13 .
31. Maroto, J., Crossing Cultures: Web Site Localization at Euro RSCG Wnek Gosper Interaction. [Текст] / Bortoli. // University of Paisley., C. 2001 – 48 с.
32. Mounin G. , Les problemes theoriques de la traduction, [Текст] / Mounin G. // Paris, 1963. – C. 39
33. Newmark P., Approaches to translation., [Текст] / Newmark P.// Oxford, 1981. – C. 430.
34. O'Hagan, M., Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience. [Текст] / O'Hagan // Localitzacion., 2007.
35. O'Hagan, Games localization: when Arigato gets lost in translation". New Zealand Game Developers Conference Proceedings. [Текст] / O'Hagan, M., Mangiron. // Otago: University of Otago., 2004.
36. Parker, F ., An Art World for Artgames". [Текст] / Parker, F. // Loading... Simon Fraser University.
37. Reaching New Markets Through Transcreation" (PDF). [Текст] Common Sense Advisory., 2011.
38. The Journal of Specialised Translation, [Текст], Issue 16 – July 2011, 201 с.
39. Trainor, Helen. "Games Localization: Production and Testing." [Текст] / Games Localization: Production and Testing//, Multilingual Computing & Technology 14 (5). 2003., 17-20 с.

Электронные источники

40. Bemis, Greg. 2002. "Game Localization: What does it take to bring foreign games to the US?" Режим доступа: <https://www.andovar-game-localization.com/what-languages/> (дата обращения: 10.03.2019)
41. Bernal-Merino, Miguel (2006). "On the Translation of Video Games". The Journal of Specialised Translation 6. – Режим доступа: http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php (дата обращения: 10.06.2019)
42. Bernal-Merino, Miguel [Электронный ресурс] 2007. "Challenges in the Translation of Video Games". Revista Tradumatica. - Режим доступа: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06central.htm> (дата обращения: 08.05.2019)
43. IDATE (2010) [Электронный ресурс] World Video Game Market- Data and forecast 2010-2014 report. Режим доступа: <http://www.idate.org> (дата обращения: 08.05.2019)
44. Larsen, Simon. [Электронный ресурс] 2002. Playing the Game: Managing Computer Game Development. International Edition, Version 1.1. Blackwood Interactive.
Режим доступа: <http://blackwood.dk/PDF/PlayingTheGame-IE.pdf> (дата обращения: 08.05.2019)
45. Urban Dictionary [Электронный ресурс] / Urban dictionary // Режим доступа: <https://www.urbandictionary.com/>, свободный. (дата обращения: 11.06.2019)
46. Дьяконова Н. А. Функциональные доминанты текста как фактор выбора стратегии перевода [Электронный ресурс]: дисс. ... к. филол. н. М., 2004. 185 с. // Dissercat – электронная библиотека диссертаций.
Режим доступа: <http://www.dissercat.com/content/funksionalnye-dominanty-teksta-kak-faktor-vybora-strategii-perevoda> (дата обращения: 21.12.2018).

47. Солдатова Л. А. Лингвистические и экстралингвистические основы вариативности перевода [Электронный ресурс]: дисс. ... к. филол. н. М., 2002. 189 с. // DissersCat – электронная библиотека диссертаций. Режим доступа: <http://www.disserscat.com/content/lingvisticheskie-i-ekstralingvisticheskie-osnovy-variativnosti-perevoda> (дата обращения: 22.12.2018).
48. Цыбина Т.А. Лингвистический аспект локализации при переводе кинотитров [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://pglu.ru/upload/iblock/a8b/uch_2012_vi_00032.pdf.