

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
им. В.П. АСТФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков
Кафедра английской филологии

Достовалова Екатерина Федоровна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

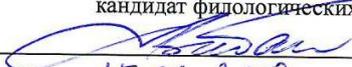
Локализация компьютерных игр с высокохудожественным контентом

Направление подготовки 45.03.02 Лингвистика

Направленность (профиль) Перевод и переводоведение

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой Бабак Т.П.
кандидат филологических наук, доцент


15.06.2018

Руководитель Софронова Т.М.

кандидат филологических наук, доцент

 04.06.2018

Дата защиты 25.06.2018

Обучающийся Достовалова Е.Ф.

 25.05.2018

Оценка отлично
(прописью)

Красноярск

2018

Оглавление

Введение.....	3
Глава I. Суть локализации, её этапы и особенности.....	7
1.1. Понятие локализации.....	7
1.2. История развития процесса.....	9
1.3. Отличие локализации от перевода	12
1.4. Художественный перевод как часть локализации игр.....	15
1.5. Вспомогательные этапы локализации.....	19
1.5.1. Интернационализация как начальный этап локализации	19
1.5.2 Глобализация как процесс позволяющий продукту попасть на мировой рынок.....	21
1.5.3 Культурализация — этап, без которого не может существовать локализация.....	23
Выводы по главе I.....	25
Глава II. Анализ локализации цифрового контента на примере игр «Америкэн Макги: Алиса», «Ведьмак» и «Властелин колец: Война на севере»	26
2.1. Особенности работы с игровыми программами при переводе	26
2.2. Примеры перевода из компьютерных игр, переведенных на русский язык	27
2.2 Примеры собственного перевода выдержек из компьютерных игр	50
Выводы по главе II	60
Заключение.....	62
Библиографический список	63

Введение

На сегодняшний день существует множество источников информации, которые не доступны из-за языкового барьера. Например, сайт по нужной теме может быть написан на испанском, а интересная игра издана на японском. Редко кто ради развлечения или для нахождения части сведений будет изучать язык другой страны. В этом случае на помощь нам приходят специалисты в сфере локализации.

Сложность данного явления состоит в том, что оно связано не только с переводом. Перевод — это один из компонентов этого комплексного процесса. Для разработчиков продукта важно, чтобы им пользовалось как можно больше людей, чтобы естественно получать как можно больше прибыли. Для этого существенным фактом является то, как можно связать особенности данного продукта с языком рынка, юридическими особенностями, особенностями менталитета и маркетинговыми целями страны-покупателя. Без этого товар может не только пользоваться плохим спросом, но в некоторых случаях вызвать негативную реакцию или даже конфликт, но подробнее об этом будет раскрыто в теоретической части работы.

Данное исследование посвящено именно раскрытию этого явления, которое также тесно связано не только с переводом, но и с такими областями знаний как информатика, маркетинг и культурология.

Большинство источников по данной теме написаны на английском языке, а это значит, что в нашей стране изучение локализации находится на ранних стадиях развития. Однако за последние несколько лет работа в данной сфере стала более активной, что доказывает актуальность исследований данного вопроса. Все больше материалов появляется по данной теме, и всё больше именно переводческих компаний стали предлагать услуги локализации.

В нашей стране пока нет официальных специалистов по изучению локализации, поэтому работа основана на трудах зарубежных ученых, таких как Р. Шелер, Б. Эсселинк, А. Пим, Б. Веллман и других. Однако вышеописанное

явление тесно связано с переводом, поэтому также были взяты на рассмотрение труды наших известных деятелей в области переводоведения, а именно: В.Н. Комиссарова, Л. С. Бархударова, А.Д. Швейцера, П.Р. Палажченко и некоторых других.

И по данным исследованиям становится ясно, что работа в этой области полезна не только для издателей и разработчиков электронных ресурсов. Для переводчиков локализация — это огромный опыт, который затрагивает и сферу технологий, и культурологии, иногда истории, очень часто геополитики и многие другие. Поэтому нашей стране необходимо больше наработок по этой теме.

Целью данного исследования является анализ и сравнение контента англоязычных и русифицированных игр, выявление аспектов локализации и общих черт с художественным видом перевода. Исходя из указанной цели, можно выделить следующие задачи:

- проанализировать суть понятия локализация;
- выявить процессы, связанные с локализацией;
- выяснить, чем перевод отличается от локализации;
- выявить особенности именно художественного перевода;
- привести примеры перевода и адаптации цифрового контента;
- показать примеры, отражающие черты художественного перевода в играх.

Объектом курсовой работы являются англоязычные и русифицированные игры, контент которых основан на сюжете художественных произведений.

Предметом исследования является переводческая локализация коммерческих игр.

Методологической основой для исследования послужили труды отечественных и зарубежных специалистов в области лингвистики, информатики, предпринимательства. В качестве теоретической базы выбраны публикации, посвященные локализации электронных ресурсов. Практической

базой послужили широко известные коммерческие сайты и игры, с которыми работали такие разработчики как Blizzard, Electronic Arts, 1С-СофтКлуб, АИС + QSOFT, DEFA, Hedgehog Riders, Lazy Games, Rogue Entertainment и другие.

Методами исследования стали:

- сравнительно-сопоставительный анализ контента электронных ресурсов;
- анализ статей, публикаций, электронных ресурсов по данной теме.

Научная новизна данной дипломной работы обуславливается тем, что выявляется новый подвид художественного перевода – перевод игр с высокохудожественным контентом, так как до этого официально был выделен только перевод поэзии и художественного текста. В ходе же данного исследования были также найдены специфические технические черты перевода игр.

Практическая значимость работы – показать тесную связь локализации и художественного перевода. Обратить внимание на проблемы локализации в нашей стране и, возможно, обратить внимание переводчиков на данную область работы с целью развития данного направления в России.

Работа состоит из введения, двух глав и заключения. Введение раскрывает актуальность, определяет объект, предмет, цель, задачи и методы исследования, раскрывает практическую значимость работы.

В первой главе раскрывается понятие локализации, дается краткая история появления данного явления, выявляется его связь с переводом, описываются этапы, из которых складывается весь процесс. Также дано понятие художественного перевода и его особенностей для лучшего понимания практической части.

Во второй главе представлены примеры из русифицированных игр, которые показывают, насколько тесно связан художественный перевод и локализация, а также произведена попытка перевести примеры так, как это сделали бы профессионалы с учетом особенностей подобного вида работы.

В заключении подведены итоги исследования и сформированы окончательные выводы по рассматриваемой теме.

Глава I. Суть локализации, её этапы и особенности

1.1. Понятие локализации

В этом разделе рассмотрен термин локализации, а также тесно связанные с данным понятием термины глобализация и интернационализация. А также разведены понятия перевод и локализация.

Термин «локализация» стал использоваться в лингвистике сравнительно недавно, придя из сферы бизнеса и международного технического сотрудничества. Существует несколько его определений.

Ассоциация LISA (Localisation Industry Standarts Association), объединяющая клиентов и поставщиков услуг по глобализации и локализации, которая также занимается разработкой стандартов в данной области, дает следующее определение термина:

«Локализация — это процесс, который включает в себя адаптацию любого аспекта товара или услуги таким образом, чтобы он мог быть продан и использован на другом рынке».

Чтобы лучше понять вышеупомянутое определение, необходимо раскрыть понятие адаптации.

Адаптация – это формирующийся в сознании переводчика диапазон стратегий взаимодействия с интерпретируемым знаком, перевод которого направлен на культуру-рецептор с опорой на культуру-источник. Этот диапазон представлен в сознании переводчика в виде набора потенциально возможных переводческих решений, из которого он выбирает наиболее приемлемое применительно к конкретным условиям межкультурного взаимодействия [Молчанова, Михайлова, 2010].

Рейнхард Шелер (Schäler), сотрудник факультета информатики и информационных систем университета города Лимерик (Ирландия), дал свое определение локализации:

«Локализация — это лингвистическая и культурная адаптация цифрового контента согласно требованиям и особенностям иностранного рынка и снабжение данных рынков услугами и технологиями для установления многоязычия среди глобального цифрового информационного потока. Это подразумевает под собой замену любых возможных элементов продукта таким образом, чтобы он максимально успешно продавался на разных рынках. А с технической точки зрения локализация – это изготовление отдельных объектов локализации в соответствии с требованиями конкретного языка.

Эти аспекты связывают местные организации с глобальными рынками, что достигается посредством многоязычных сайтов, программного обеспечения и потока информации в целом» [Schäler, 2007, с.157].

Если переводческие трансформации затрагивают конкретные фрагменты текста, то локализация является общей переводческой процедурой, своего рода стратегией, которая определяет вид текста в целом. Например, перевод на английский язык может быть выполнен либо с локализацией для британского или американского лингвотопа (единство региона и языка), либо без локализации, с ориентацией на «усредненный» международный английский, используемый, например, в международной дипломатической и деловой практике.

Практика современной издательской деятельности показывает, что локализации подвергается и художественная литература.

Первое из произведений популярной серии книг о Гарри Потере, написанной шотландской писательницей Дж. Роулинг, называлось «Harry Potter and the Philosopher's stone». В американской версии оно получило название «Harry Potter and the Sorcerer's stone». Локализаторы заменили многие слова британского английского американскими вариантами: lorry – truck, fortnight – two weeks, pitch — field [Петрова, 2001, с. 345].

Итак, становится ясно, что локализация – более глубокий процесс адаптации продукта или услуги для иноязычной страны или определенной

местности, куда входят помимо лингвистических и культурные компоненты. И в аспекте теории перевода, локализация – сугубо текстовая переводческая категория. Если в тексте произведена какая-либо переводческая трансформация, ориентированная на конкретный лингвотоп, то текст как таковой может считаться локализованным.

1.2. История развития процесса

Вначале 1980-х большинство разработчиков программного обеспечения начинали с перевода в стенах собственных компаний либо обращались к фрилансерам (англ. *freelancer* — человек, выполняющий работу без заключения долговременного договора с работодателем, нанимаемый только для выполнения определённого перечня работ) либо сотрудничали с компаниями-распространителями [Esselink, 2000, с.23].

Рост объема и сложности проектов, которые нужно было выводить на другие рынки, вскоре заставило компании прибегнуть к аутсорсингу, то есть к «передаче бизнес-процессов на исполнение сторонним заказчикам» [Аникин, с.217]. У большинства разработчиков просто не было времени, необходимых знаний и ресурсов, чтобы выполнять перевод на разные языки и заниматься проектами по локализации.

Уже в середине 80-х появились первые многоязычные продавцы программного обеспечения. Были основаны новые организации, которые специализировались в менеджменте, а также в переводе софта технической документации. Существующие компании с другими ключевыми компетенциями создавали дополнительные отделы, которые занимались непосредственно локализацией.

Тем не менее, многие разработчики программного обеспечения все же продолжали сталкиваться с проблемами реализации своих продуктов. Например, в ходе создания и тестирования продукта возникала проблема с тестированием версий на разных языках, потому что раньше разработчики

имели дело лишь с англоязычной версией. В результате аутсорсинг начал терять свою популярность в начале 90-х, а многоязычные продавцы начали предлагать разработку, тестирование, настольные издательские системы, печать и другие дополнительные услуги.

Все это дало толчок к появлению термина локализация. В 1990 году в попытке объединить индустрию информационных технологий и компаний, занимающихся локализацией, была основана ассоциация «Localisation Industry Standards Association» (LISA).

В течение 90-х годов XX века 30 самых крупных организаций по переводу и локализации консолидировались с целью масштабного распространения. И на данный момент действуют такие крупные поставщики услуг как «Lionbridge Technologies», «ALPNET» и «Berlitz GlobalNET». Индустрия локализации развивалась профессионально, включая промышленные организации. Повышается интерес к данной теме, проводятся конференции, создаются различные публикации. Растущее число преуспевающих компаний, занимающихся локализацией, привело к ожесточению конкуренции на рынке и повлияло на ценообразование. Стало очевидным преимущество многоязычных продавцов, которые сохраняют время и деньги, осуществляя перевод, локализацию и проверку в одном месте и поставляя товар или услугу сразу в руки потребителя.

На сегодняшний момент существует множество уже знакомых программ, адаптированных специально для локальных потребителей: например, продукты компании «Windows», программные обеспечения, установленные на компьютере файлы ресурсов, основная разработка и требования компиляции, файлы HTML, используемые для онлайн-справки или руководство, которое печатают и издают в формате PDF [Esselink, 2000, с. 31].

Несмотря на то, что такие типичные проекты составляют все ещё большую часть работы для поставщиков услуг по локализации, сейчас они вытесняются новыми видами работ. Растет спрос на другие виды языков

программирования, таких как XML, Java и .NET. А также в центре внимания перевод и адаптация контента сайтов, в большинстве из которых встроено столько скриптов (англ. scripting language — сценарий, программа, которая выполняется для сборки или обеспечения работоспособности веб-сайта) [Сузи, 2001, с.12-14] и функционального программного обеспечения, что их локализация требует огромный набор навыков разработчика. А когда сайт создан на основе системы управления содержимым (контентом) (англ. Content management system, CMS), все становится ещё сложнее, так как контент постоянно обновляется и публикуется на разных языках. Следовательно процесс перевода должен быть интегрирован в саму систему для полноценного функционирования сайта на протяжении его существования [Vázquez, 2015, с.14].

Помимо нового взгляда на локализацию контента наблюдаются и другие важные изменения, такие как растущий спрос на открытые стандарты. Примером таких стандартов является Translation Memory eXchange (TMX) and XML Localization Interchange File Format (XLIFF).

XLIFF (англ. XML Localization Interchange File Format) — расширяемый платформенно-независимый стандарт обмена локализуемыми данными и сопутствующей информацией, основанный на языке разметки XML [Неизвестный автор].

TMX (Translation Memory eXchange — обмен памятью переводов) — открытый формат файлов XML для обмена данными памяти переводов, которые создаются в процессе автоматизированного перевода [Esselink, 2000, с. 43].

Менеджер американской компании по производству программного и аппаратного обеспечения недавно выразил следующее мнение: «XLIFF позволяет взаимодействовать нам с поставщиками услуг по переводу более эффективно. Переводчикам не нужно становится экспертами в разработке различных форматов файлов, чтобы осуществить свою работу качественно. Это позволяет организациям в сфере перевода сконцентрироваться на их основной

задаче».

Что касается сегодняшнего времени, локализация проекта обычно состоит из следующих этапов:

- менеджмент проекта;
- перевод и разработка программного обеспечения;
- перевод, разработка и тестирование онлайн-справки и контента сайта;
- перевод и переиздание документации настольной издательской системы;
- перевод и монтирование мультимедиа компонентов;
- тестирование локализованного продукта.

1.3. Отличие локализации от перевода

А.В. Федоров считает, что «перевод – это умение выразить верно и полно средствами одного языка (например русского) то, что уже выражено ранее средствами другого языка» [Федоров, 1983, с. 27].

По мнению Л.К. Латышева: перевод – вид языкового посредничества, общественное предназначение которого заключается в том, чтобы приблизить двуязычную коммуникацию к обычной одноязычной коммуникации [Латышев, 2003, с.52].

По словам А.Д. Швейцера, «перевод – это средство обеспечить возможность общения (коммуникации) между людьми, говорящими на разных языках. Поэтому особое значение имеют данные коммуникативной лингвистики об особенностях процесса речевой коммуникации, о соотношении выраженного и подразумеваемого смысла в высказывании и тексте, влиянии контекста и ситуации общения на понимание текста, других факторах, определяющих коммуникативное поведение человека» [Швейцер, 1988, с. 44].

Перевод рассматривается им как взаимодействие не только языков, но и

культур. В переводе отражаются ситуация исходного текста и ситуация перевода.

Л.С. Бархударов, определяя перевод как процесс преобразования речевого произведения на одном языке в речевое произведение на другом языке, приходит к выводу о том, что перевод «имеет дело не с системами языков, а с конкретными речевыми произведениями, т.е. с текстами» [Бархударов, 1975, с.64].

А для В.Н. Комиссарова «перевод – это средство обеспечить возможность общения (коммуникации) между людьми, говорящими на разных языках» [Комиссаров, 1990, с.37].

Противопоставление межъязыкового и внутриязыкового перевода восходит к трудам Р. Якобсона и вполне согласуется с современными функциональными теориями, в первую очередь с теорией скопоса. Если обратиться к определению перевода, которое было дано Х. Вермеером в рамках скопос-теории и получило широкую известность, то станет ясно, что в нем не предусматривается обязательное наличие двух языков: «Перевод – это не перекодирование слов и предложений одного языка средствами другого, а сложная форма деятельности, посредством которой информация о тексте (исходный языковой материал) сообщается в новой ситуации и в иных функциональных, культурных и языковых условиях, с максимальным сохранением языковых параметров» [Райс, Вермеер, 1984, с.153].

Естественно, что «иные языковые условия» могут означать не только переход от одной национально-территориальной разновидности языка к другой, но и изменение регистра (например, переход от официального языка к неофициальному), функционального стиля, социального или территориального диалекта – все это не противоречит данному определению.

В лингвоиндустрии перевод рассматривается лишь как частный случай локализации. Между тем, в традиционной теории перевода, учитывающей фактор адресата, адаптация текста к потребностям и ожиданиям получателя

рассматривается как одна из собственно переводческих процедур [Рун, 2011, с.420]. У нас в стране адаптированный перевод может называться адекватным.

Если признать, что локализация – это стратегия преобразования текста, то следующим шагом должно стать признание того обстоятельства, что на практике локализация может осуществляться либо в процессе межъязыкового преобразования, либо в процессе внутриязыкового преобразования.

Появляется вопрос: разве локализация и перевод не одно и то же? Дело в том, что. После цифровой революции 70-х – 80-х годов XX века текст стал частью цифрового контента, в котором помимо этого содержатся видео, аудио файлы, графические изображения и программное обеспечение, разные виджеты. Все это должно быть переведено и локализовано согласно требованиям и предпочтениям региона. Таким образом, локализацию можно рассматривать как «high-tech перевод», так как он включает в себя адаптацию не только текста, но и цифровых компонентов, которые сопутствуют ему.

Для лучшего понимания разницы двух вышеупомянутых понятий необходимо привести примеры.

Перевод:

Русский: Как Вас зовут?

English: What is your name?

Spanish: ¿Como se llama?

Локализация: от американского «Apple Pie» к британскому «Apple Crumble». В американском закрепилось именно такое название пирога. Есть даже устойчивые выражения такие, как: apple-pie order – образцовый, полный порядок; ordinary apple-pie guy — простой в доску американец [Мюллер, 2010, с.964].

Теперь рассмотрим варианты американского и британского английского: и тот и другой ведь английский, так нужно ли переводить? Нет! Но необходимо локализовать. Что самое интересное, есть два варианта написания данного понятия — localise (брит.) и localize (амер.) [Harris, 2017].

Язык один и тот же, но при локализации из американского в британский английский необходимо учитывать, что:

1. Может меняться написание: «o» становится «ou» (как например, “color” – “colour”).

2. Могут использоваться разные слова для описания одних и тех же понятий: elevator/lift, vacation/holiday.

3. Идиомы сильно отличаются.

4. Это две разные культуры несмотря на то, что они во многом переплетаются.

Итак, мы выяснили, что локализация включает перевод, но также она связана с другими внеязыковыми факторами, как например система измерений, валюта, размер документов, формат даты, длина текста и т. д. Подробнее об этом будет написано в следующей главе.

В контексте локализации используется такой термин как локаль.

Локаль — это понятие, которое включает в себя как язык, так и местность, где он используется. Это очень важно, поскольку некоторые языки используются в нескольких регионах. Например, на испанском языке говорят 20 стран мира, в каждой из них есть свои культурные и лингвистические особенности.

Таким образом, можно сделать вывод, что локализация есть перевод с обязательным учётом культурных особенностей и внеязыковых аспектов для определенной локали.

1.4. Художественный перевод как часть локализации игр

Художественный перевод – процесс, при котором художественное произведение, написанное на иностранном языке, воссоздается на целевом языке. Данный вид перевода показывает способность переводчика раскрыть замысел автора, заставить работать и оживать чувства, мысли, фантазию

читателя таким образом, каким заставляет это делать автор оригинала. Литература в силу своей природы — единственное из искусств, заключенное в языковые рамки: в отличие от музыки, живописи, скульптуры или танца, литературное произведение доступно лишь тем, кто знает язык, на котором оно было создано. Специфика художественного перевода находится в тесной связи с оригинальным произведением и его автором. Одна из главных черт данного вида перевода — его эстетическая функция, которая является основой всех видов искусств, законам которой и должен следовать переводчик художественного произведения. Художественный перевод — это тоже искусство, процесс создания эстетического объекта. Однако важно помнить, что в данном случае процесс творения привязан к оригиналу.

Художественный перевод текста – это самый сложный из письменных видов перевода. Именно по этой причине существует много точек зрения на то, как должен осуществляться данный вид перевода, какой перевод можно считать наиболее успешным и какие критерии для оценки в этом случае могут быть, а также возможен ли вообще перевод произведений.

Во взглядах на художественный перевод всегда идет противоборство двух требований: приближения к тексту подлинника или к восприятию своего читателя. Современный перевод требует максимально точного приближения к объекту перевода и воссоздания его содержания и формы, а также национального и индивидуального своеобразия. При этом переводчик должен постараться сделать эти особенности понятными представителю другой нации, не привнося лишних приукрашиваний от себя.

Обращая внимание на современный художественный перевод, проще всего понять важность качества в его выполнении на лидирующем сегменте массовой культуры – сериалах. Например, на таких культовых проектах, как «Друзья», «Доктор Хаус», «Теория лжи», «Теория большого взрыва». Для каждой серии выполняется не просто дубляж, а литературный перевод. И фанаты готовы ждать неделю и больше, чтобы не испортить впечатления от

сериала. То же самое происходит и с играми. Компьютерные видеоигры являются собой незаурядный феномен современной массовой культуры: в них совмещаются традиции и техники различных медийных и художественных практик [Bernal-Merino, 2006, с.25]. Многие пользователи с нетерпением ждут именно русских версий игр, и плохая локализация может сказаться на рейтингах и продажах игры.

Хороший переводчик всегда должен осознавать разницу между языком перевода и языком оригинала, а также улавливать стиль, атмосферу и учитывать особенности конкретного игрового мира. Многие знакомы со словом «tanger», которое можно перевести «рейнджер» или «боевик». В современном английском это слово имеет несколько толкований: одно из них – хранитель правопорядка в сельской местности, а также егерь в национальных парках и лесах, а у американцев, наряду с первым толкованием, рейнджеры – это еще и военные-диверсанты из спецотрядов [Мюллер, 2010, с. 348]. И перевод необходимо выбирать в зависимости от того, где разворачиваются действия.

Некоторые названия, имена или других фрагменты игры могут содержать отсылку к реалиям игры извне. Например, если не знать, кто такая Пэрис Хилтон, то связь между ней и модницей-эльфийкой Хэрис Пилтон не будет ясна, а значит и перевод может не отразить данную задумку, что изрядно подпортит впечатление от игры.

Интересный факт, что компании обычно нанимают не профессиональных переводчиков, а людей со знанием языка. И из-за этого при игре пользователь встречается с некоторыми казусами, и вот некоторые из них:

1. В игре «Outlast» не были учтены стиль и контекст игры. Фраза «You have become the host!» переведена как «Теперь ты здесь хозяин!», но, если учесть контекст, то перевод необходимо пересмотреть. Так как по сюжету герой-журналист ведет расследование в лечебнице, где, как оказалось, проводились садистские опыты и попытки создать мутантов. В итоге главный герой сталкивается с темным смертельным сгустком, которым управляет один

из пациентов лечебницы. Журналист убивает этого пациента, после чего он становится управляющим этого сгустка. Таким образом, фраза должна звучать следующим образом: «Ты стал носителем!».

2. Всем известное слово «ПОТРАЧЕНО» из серии игр GTA, которое появляется на экране монитора после смерти главного героя. В оригинале оно выглядит как «Wasted», что в свою очередь означает «урыли», «вынесли», «удедали», «отколбасили» иным словом — «убили» [Зилев, Сюткина, 2015].

Очень важно все перепроверять и четко следовать логике. Парадоксально, но не все следят за этим. Бывали случаи, когда переводчик не знал, что слово «tunic» может переводиться как «мундир», а не только как туника. А слово «china» означает «фарфор». Из-за этого возникают недопонимания между игроками и виртуальным миром. Вследствие первого ляпа офицеры носили мундиры, которые назывались туниками. А во втором случае переводчик решил, что торговать Китаем персонаж игры не может, поэтому перевел «china» как «карты Китая» [Зилев, Сюткина, 2015].

Также как автор ставит перед собой задачу провести читателя по своему выдуманному миру, разработчик делает всё, чтобы пользователь полностью погрузился в атмосферу игры. Такое воздействие достигается не только с помощью графики, аудио материалов и создания сюжета или головоломки, но также с помощью языковых средств всех уровней.

Из вышеописанного можно сделать вывод, что чаще всего локализаторы сталкиваются с теми же проблемами, что и переводчики художественного текста. И вот основные из них:

- Игра слов, которая придает не только образности, но и создает массу проблем для переводчика. Это требует как знания различных видов игры слов, требующих разных подходов, так и языковой находчивости.
- Передача речевого облика персонажа. Речь человека из высших кругов общества с манерами или необразованной девицы передать в переводе

не так сложно, как например, речь ирландского крестьянина по-русски или одесский жаргон по-английски [Сдобников, Петрова, 2007, с.357].

- Разница культур. Например, произведения арабских авторов изобилуют цитатами из Корана, и арабский читатель распознаёт их также легко, как образованный европеец отсылки к Библии или античным мифам. В переводе же эти цитаты остаются для европейского читателя непонятными [Сдобников, Петрова, 2007, с.373].

- Временные рамки. Для полного погружения игрока либо читателя в выдуманный мир необходимо воссоздать соответствующую эпоху, которую переводчик может отразить при помощи лексических, морфологических и синтаксических архаизмов, которые создают соответствующую стилизацию [Сдобников, Петрова, 2007, с.381].

Таким образом, становится ясно, что при локализации компьютерных игр специалисты-переводчики сталкиваются с такими же проблемами, задачами и способами их решений, а также с необходимостью развивать свои собственные языковые навыки и представления о мире, как и переводчики художественных произведений.

1.5. Вспомогательные этапы локализации

1.5.1. Интернационализация как начальный этап локализации

Для того чтобы текст был понятен целевым потребителям нужно, чтобы он прошел стадию интернационализации. Данный термин обозначает вспомогательный этап локализации или, своего рода «обезличивание» языка локали. На этой стадии делается попытка преобразовать продукт таким образом, чтобы он был понятен и доступен для пользователей, говорящих на разных языках, и который бы не нуждался в переработке, так как не имеет культурных специфических черт [Данильченко, 1997, с.12]. Данный термин, согласно Шелеру [2007, с.160], означает изоляцию языковых и культурных

данных, которые впоследствии помогают локализовать продукт.

Данный процесс имеет место на стадии программного дизайна и разработки документации и существует также для того, чтобы убедиться, будет ли продукт принят и функционален на международном рынке. Для этого изменяется набор символов, раскладка клавиатуры, формат даты и времени, валюта. Документация и онлайн-справки делаются максимально краткими, точными и не содержат жаргонизмов или сленга. Содержание такого продукта не имеет отсылки к определенной культуре [Alan, 2011].

Также для специалистов необходимо убедиться, что продукт вообще можно локализовать. Возможность интернационализации существенно облегчает задачу разработчикам, ведь преобразовать контент, изолированный от культурных и языковых особенностей, для определенной местности становится проще. Также это сокращает расходы на локализацию [Esselink, 2000, с.27].

Существует несколько примеров, которые показывают, каких проблем можно избежать благодаря интернационализации:

- Усечение текста. Обычно при работе с английским языком текст перевода на 30% длиннее текста оригинала, но бывает и на все 100%. Но в программе заложен определенный интерфейс и для того, чтобы картина в целом смотрелась адекватно, необходимо прибегать к сокращениям, аббревиатурам, синонимам. Но, например, в японском языке нет аббревиатур и у них другая система письма. Вся система подвергается огромной переработке, что вызывает много проблем.

- Формат даты, времени, числа и валюты. Помимо отличительного внешнего вида формата даты, к примеру, в США (10/6/2017) и в России (10.06.17), очень важен и порядок чисел. 6/10/2017 в США означает 6 июня 2017, но 6 октября 2017 у нас в России.

- Специфические иконки и графические элементы. Иконки могут в разных странах интерпретироваться по-разному. Когда компания «Apple» впервые использовала иконку «корзина», пользователи европейских стран

подумали, что это почтовый ящик [Семенов, 2017].

Итак, из всего вышеописанного становится ясно, что процесс интернационализации является неотъемлемой частью локализации, которая существенно облегчает задачу специалистов по переводу и разработке при трансформации продукта для дальнейшей его адаптации к особенностям данной локали.

1.5.2 Глобализация как процесс позволяющий продукту попасть на мировой рынок

Далее происходит процесс глобализации, который представляет собой превращение явлений местных или региональных в глобальные (всемирные). Данный термин используется в разных сферах жизни. Например, в геополитике под глобализацией понимают экономическое развитие бизнеса на мировом уровне. В сфере торговли данное понятие означает выход предприятия и его распространение за пределы страны. А в сфере информатики, к примеру, в процессе создания веб-сайтов, глобализацией называется приспособление контента к иноязычному пользователю [O’Hagan, 2013, с.52].

Согласно Вигерлингу, внештатному профессору на кафедре философии в Техническом университете Кайзерслаутерна, «если понимать глобализацию как глобальную интеграцию рынков, то этот феномен вполне совместим с существованием местной идентичности» [Wiegerling, 2004, с.2].

Следуя данной логике, если рассматривать интернационализацию как подготовку продукта к переводу, а локализацию как собственно адаптацию этого продукта на необходимый рынок, то можно сделать вывод, что глобализация является не противопоставлением вышеупомянутым понятиям, а как раз процессом, который в конечном счете, объединяет их.

Также и Р. Робертсон опровергает точку зрения о противостоянии процессов глобализации и локализации и о неизбежности гомогенизации как

результата глобализации, поскольку, реализуясь в локальном контексте, любой процесс глобализации имеет специфический локальный аспект. В частности, глобально распространяющиеся элементы американской культуры по-разному воспринимаются и интерпретируются локальными группами [Robertson, 1995, с. 33-34].

Более того, сами компании все в большей степени приспособливают свои продукты к многообразию глобального рынка. Робертсон утверждает, что с XIX в. национальные государства вовлечены в процесс выборочного усвоения идей и практик других обществ, и предлагает термин выборочное внедрение (*selective incorporation*) для описания этой тенденции. Однако глобализация в сфере культуры часто происходит, минуя централизованно-институциональное воздействие государств.

На данном этапе стоит рассказать о таком термине как «глокализация» (рис.1) («*glocalisation*»). Данный неологизм появился благодаря слиянию слов «глобализация» и «локализация» и означает сочетание интенсивного локального и экстенсивного глобального взаимодействия [Wellmann, 2003, с. 13]. Веллман заявляет, что слово «*glocal*» показывает способность человека налаживать мосты между культурами и преодолевать ограниченность мировоззрения. Кроме того, автор утверждает, что глокализация создает новые социальные условия, которые требуют больше финансовых, информационных, человеческих, организационных и ресурсов.

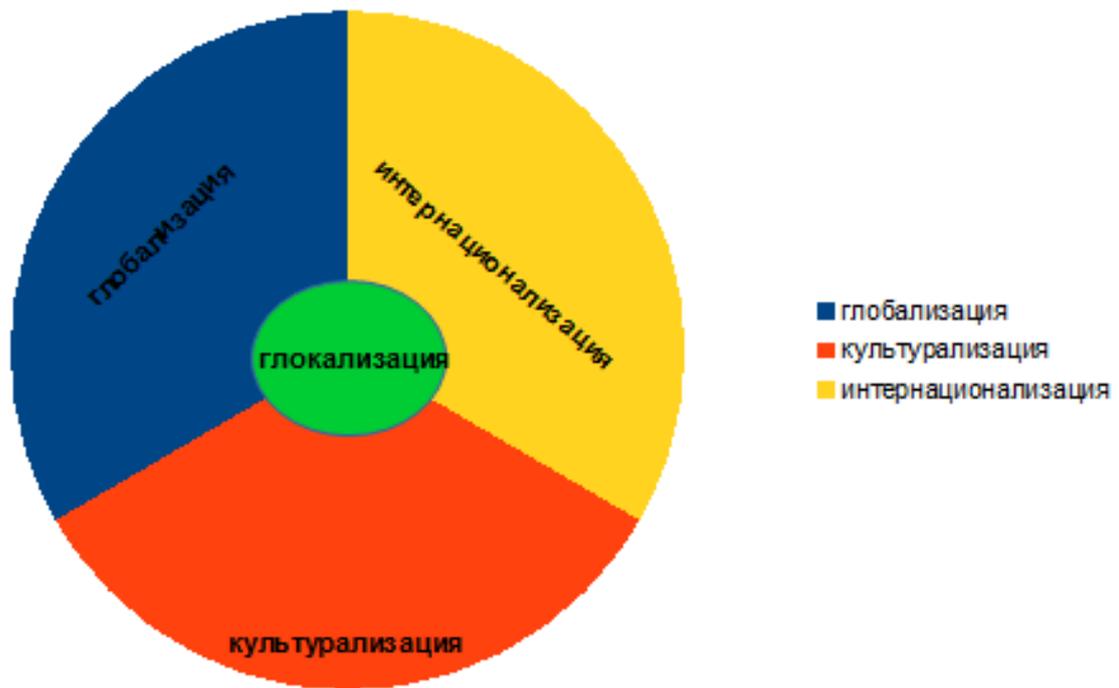


Рис. 1. Место глокализации в системе межкультурных процессов адаптации контента

1.5.3 Культурализация — этап, без которого не может существовать локализация

Культурализация – неотъемлемый компонент локализации, в процессе которого происходит глубочайший анализ вариантов перевода контента и оценка жизнеспособности продукта как на мировом рынке, так и в определенной локали. Культурализация помогает пользователям не просто понять содержание, но и обеспечивает отсутствие непонятных данной культуре элементов или несоответствий. Как пишет переводчица-синхронистка ООН Линн Виссон, «только на этом пути перед истинным знатоком своего дела открывается возможность выполнить свою самую трудную миссию – переводить не просто с языка, а с одной культуры на другую» [Виссон, 1999, с. 201].

И расхождения в этом плане могут дорого обойтись разработчикам и издателям продукта. Потеря потенциального дохода не самое страшное, с чем иногда сталкиваются компании. Зачастую им грозят негативное отношение общества, ущерб корпоративному имиджу и натянутые отношения с местными властями. В худшем случае, правительство может не только запретить выпуск продукта на своей территории, но и принять более жесткие меры вплоть до задержания местного персонала для опроса и даже лишения свободы.

Чтобы избежать такого исхода, специалистам необходимо учитывать четыре основных фактора: историю локали, религию, национальные особенности, геополитическую ситуацию. Многие культуры очень щепетильно относятся к своей истории и нужно быть очень внимательным при работе с историческим контекстом, так как любая неточность может вызвать крайне отрицательную реакцию.

Религия всегда была довольно щекотливой темой для обсуждения, и в процессе локализации необходимо очень тонко подходить к проблеме разницы культур, так как данный аспект всегда очень сильно влияет на то, будет ли

продукт или услуга пользоваться спросом.

Этнические и культурные расхождения также создают трудности при работе с адаптируемым контентом. Очень важна осведомленность специалиста в сфере межэтнических отношений определенной локалии, чтобы продукт был нейтрален и не провоцировал разногласие в её пределах.

Воображаемая геополитическая обстановка. Некоторые государства очень часто стараются повлиять на жителей своей местности через СМИ, Интернет и даже игры. Это иногда выражается и в том, что правительство провозглашает некоторые территории своими и требует от производителей продукта, чтобы, например, на игровых картах или на сайтах эти территории были показаны в составе страны.

Например, в игре для iPhone «Pocket God» (2009) пользователь выступает в роли «бога» и вершит судьбами жителей маленького вымышленного острова. Игрок может делать все что угодно с этими жителями: скормить акулам, заставить вулкан извергаться и уничтожить население и т.д. И хотя разработчик не был намерен изобразить никакую из известных миру национальностей, различные артефакты (включая статуи моай, находящиеся на острове Пасхи) дали повод для обращения в суд властей острова на основании использования этнического стереотипа [Honeywood, 2012].

Процесс адаптации к культуре специфичен и сложен, поэтому он может быть для удобства условно разбит на три фазы:

1. Реактивная культурализация: создание жизнеспособного контента, то есть устранение «подрывных» элементов, чтобы игра могла продаваться на рынке.

2. Перевод и интернационализация: создание понятного местному пользователю контента.

3. Опережающая культурализация: адаптация и снабжение продукта специфическими местными опциями, которые бы соответствовали ожиданиям пользователей.

Основной принцип культурализации – это минимальная потеря времени и сил при разработке продукта. Это означает, что после его выпуска все средства будут потрачены не зря, что продукт будет выпускаться и использоваться многократно.

Из всего вышеописанного можно сделать вывод, что культурализация является неотъемлемой частью процесса локализации и выводит перевод и адаптацию на более высокий уровень.

Выводы по главе I

Локализация – сложный процесс, требующий участия разных специалистов (переводчиков, разработчиков, дизайнеров), а также учета особенностей восприятия контента и графики, требуемой иностранной аудиторией, стратегии маркетинга компании-заказчика и другие важные параметры. Локализация — это не просто перевод отдельных текстовых элементов. Локализация является формой межкультурной коммуникации, успешность которой невозможна без внимания к социокультурным компонентам языка пользователей.

А игры, созданные по мотивам художественных произведений, требуют ещё больших усилий со стороны локализаторов, так как, помимо учета национальных особенностей и реалий других языков, необходимо сохранить созданную автором произведения атмосферу, сохранить его индивидуальные особенности, не забывая при этом о технических особенностях выполнения локализации, что вполне может быть сопоставимо по сложности с переводом художественного произведения.

Глава II. Анализ локализации цифрового контента на примере игр «Америкэн Макги: Алиса», «Ведьмак» и «Властелин колец: Война на севере»

2.1. Особенности работы с игровыми программами при переводе

Для рассмотрения были взяты широко известные коммерческие игры, с которыми работали такие разработчики как Blizzard, Electronic Arts, 1C-СофтКлуб, AIC + QSOFT, DEFA и другие.

Что касается локализации игр, основные проблемы при работе с ними:

- Интерфейс (попытка вставить текст перевода, который оказываются длиннее, чем текст оригинала)
- Мультимедиа (аудио, видео, графические элементы)
- Культурные вопросы (локации и действия персонажей, которые могут быть неприемлемы для той или иной страны)

Очень важно также, чтобы текст игры не резонировал с образами персонажей, а названия элементов игры были одинаковыми во всех локациях, заданиях и навигации для того, чтобы обеспечить прохождение пользователем игры. От этого зависит не только рейтинг команды специалистов по локализации, но и рейтинг самой игры.

В принципе, многое из вышеназванного относится и к художественному переводу. Отличие заключается в том, что перевод ограничен вместимостью интерфейса, а также он зависит от того, что именно происходит по видеоряду, что будет доказано на примерах.

Для того чтобы двигаться дальше нам ещё нужно разобраться с таким термином, как «трансформация», который очень часто будет встречаться в работе.

Переводческая трансформация — прием перевода, который помогает преодолеть проблемы, возникающие при интерпретации с одного языка на другой из-за различий в системах этих языков [Сдобников, Петрова, 2007, с.264]. К числу таких трансформаций относятся следующие лексические

трансформации:

- конкретизация (сужение значения);
- генерализация понятий (расширение значения),
- антонимический перевод (замена лексемы на противоположную с сохранением смысла);
- смысловое развитие (своего рода перефразирование всего предложения, то есть лексемы могут не сохраниться при переводе, но главный смысл остается; данная трансформация будет встречаться в работе чаще всего);
- компенсация (смысловое развитие при ситуации, когда для более адекватной передачи смысла выражение или предложение отражается в другой части текста\предложения).

К числу грамматических трансформаций относятся:

- перестановки,
- замены форм слова\частей речи\членов предложения\залога;
- синтаксические замены в сложном предложении;
- добавления\опущения;
- объединение\членение предложений [Сдобников, Петрова, 2007, с.265].

Далее перейдем к непосредственному рассмотрению примеров.

2.2. Примеры перевода из компьютерных игр, переведенных на русский язык

На рассмотрение была взята игра «Америкэн Макги: Алиса» [American McGee's Alice, 2000] от разработчика «Роуг» (Rogue), которая была локализована компанией «Софт Клуб».

52 pickup is a staple of Juvenile humor but when the deck slices and dices it's no laughing matter. Из какой игры даются примеры? Может вставить?

52 картинки – это детская забава, но когда дело касается смерти, становится не до смеха.

Согласно словарю Мюллера лексема «pickup» может означать «адаптер, захват, пикап (машина)» и многое другое [Мюллер, 2010, с.836]. Но ни в одном словаре у слова «pickup» не было найдено значения «картинка», поэтому в данном случае перевод был основан исключительно на контексте.

Согласно словарю Мерриам-Уэбстер лексема «juvenile» означает «незрелый, неразвитый, ребяческий» или характеристику, относящуюся к детям или людям молодого возраста [Merriam-Webster, 2018]. Закрепленной фразы «juvenile humor» найдено не было. Она употребляется вместе в названии жанра книг («подростковая литература») в онлайн библиотеках и магазинах книг. И интересно, что в данном примере это словосочетание написано с прописной буквы. Это не поддается объяснению. Зато у нас есть устойчивое сочетание «детская забава», которая вполне передает смысл высказывания. Правда, при переводе была упущена лексема «staple», значение которой «ткань, волокно, суть, главный продукт» [Мюллер, 2010, с.881]. Возможно, имелась в виду суть игры в карты: ребячество и развлечение.

В переводе с английского фраза «slices and dices» означает:

1) секционировать и фрагментировать (данные из графика, таблицы, диаграммы);

2) формирование продольных и поперечных срезов данных, «анализ вдоль и поперёк», срезы и вырезы, нарезка (данных) на ломтики и кубики [Julian, www.multitrans.com].

А согласно Оксфордскому словарю «slice and dice» означает делить информацию на более мелкие части, чтобы проанализировать её более тщательно и под разными углами [Hornby et al., en.oxforddictionaries.com].

Первые два определения относятся явно к технической терминологии, которая ни по контексту, ни по стилю никак не подходит в данной игре. В данном случае речь идет об одном из орудий из набора главной героини: колода карт разрубает противников, когда героиня пускает их в ход. Однако фразе «когда дело касается смерти» не хватает конкретики: чьё дело касается смерти?

Кому должно быть не до смеха? И почему? В данном случае в игре страдают враги главной героини, а сама она остается невредимой благодаря им. Конечно, данную фразу можно понять, когда непосредственно играешь в игру, но любой перевод должен и может быть максимально понятен. Поэтому в данном примере можно попробовать конкретизировать перевод.

Собрав всю информацию в единое целое, можно предложить следующий вариант перевода: «С 52 картинками можно и позабавится, но когда карты превращаются в холодное оружие и начинают рубить головы, то кое-кому становится не до смеха».

Even blurred vision is valued by the blind.

Когда слепца ведет кривой.

Если бы разработчики перевели фразу дословно, а именно: «даже размытое видение ценится слепым», то потерялась бы художественность. Понимая это, локализаторы постарались подобрать наиболее удачный эквивалент, который понятен русскоязычному пользователю, и который сохраняет образность.

Вообще в переводе с английского «to have a blurred vision of smth.» означает «неясно видеть что-л.; иметь о чём-л. смутное представление» [Мюллер, 2010, с.211], а «BLURRING OF VISION» неясность зрения, «пелена перед глазами» [Мурашкевич, 1974, с. 380]. На первый взгляд оба варианта похожи на поговорки или пословицы, однако ни один из них не является ни тем, ни другим. Но найдены следующие, близкие по значению, устойчивые выражения: «When the blind leads the blind» («Когда слепого ведет слепой»), («В стране слепых и одноглазый царь») [Мостицкий, 2018], blind alley — безвыходная ситуация [Мюллер, 2010, с.186].

В русском найдены следующие варианты поговорок: «слепой слепого далеко не уведет», «слепой слепца водит, а оба зги не видят», «промеж слепых кривой – первый вождь» [Даль, 2017, с.307]. А в Евангелие от Матфея говорится «оставьте их: «они – слепые вожди слепых; а если слепой ведет

слепого, то оба упадут в яму» [Евангелие от Матфея, гл. 15, ст. 14]. Вариант «промеж слепых кривой – первый вождь», скорее всего, послужил созданию переводной идиомы, и здесь можно увидеть реализацию положительного значения, так как результат хоть как-то, но будет достигнут. В данном случае фразу можно понять двояко, ведь можно понять так, что ситуация безысходна. И тут нам помогает контекст: «If I were clever, would I cower in this slag heap? I'm not wise, girl... I've just grown old» («Если бы я был умен, прятался бы я здесь, в этой куче шлака? Я не мудр, девочка...Я просто старше»). В данном случае персонаж возлагает надежды на то, что главная героиня спасет положение, но помочь он мало чем может, поэтому и произносит вышеупомянутую реплику.

You have nerve and your health.

У тебя есть силы и отвага.

Выражение «to have a nerve» является идиоматичным и имеет несколько интерпретаций. В словаре Коллинза данная фраза означает критику в сторону того, чьи действия кажутся неправильными, неправомерными [COBUILD, www.collinsdictionary.com]. В словаре был приведен пример: «They've got a nerve, complaining about our behavior», который можно перевести как: «Они ещё смеют жаловаться по поводу нашего поведения». Другое значение идиомы – «иметь смелость\наглость» [Ammer, 1997, с.321]. А в словаре Фарлекс «to have a nerve» интерпретируется как «вести себя таким образом, что люди думают, что ты грубый или некультурный» [Farlex, 2017].

То есть данное выражение может обозначать: 1) поведение, несоответствующее нормам или моральным принципам других людей; 2) иметь смелость, наглость.

И в данном случае, чтобы правильно подобрать перевод, нужно понять, какое из возможных значений реализуется в данном контексте, потому что, например, синонимами к русскому слову «мужество» (как варианту перевода слова «nerve») являются такие слова, как «бесстрашие, смелость, храбрость,

отвага, доблесть, героизм». В русском языке есть целый ряд устойчивых фраз: мужество и отвага, отвага и честь, доблесть и честь, сила и честь. Существуют и пословицы с устойчивыми сочетаниями: где отвага, там и сила; смелость города берет; смелость силе воевода; без смелости не возьмешь крепости [Мокиенко, Никитина, Николаева, 2010, с.870].

В поэзии можно найти следующий отрывок из стихотворения Константина Сергеевича Аксакова «Петру» (это стихотворное обращение к Петру Первому):

«Могучий муж! Желал ты блага,
Ты мысль великую питал,
В тебе и сила, и отвага,
И дух высокий обитал».

В оригинале присутствует лексема «health», которая переводится как «здоровье, процветание» [Мюллер, 2010, с.303]. И перевод данного слова как «силы» будет адекватным, так как логически, если у человека есть здоровье, значит, у него есть силы.

Но в данном случае есть ещё один пункт для рассмотрения, ведь можно сказать «у тебя есть силы и отвага», а можно «у тебя есть сила и отвага». Употребление существительного «сила» во множественном числе приводит к сужению значения (т.е. у меня нет сил, нет энергии), а при употреблении во множественном числе, наоборот, расширяет значение (т.е. могущество, влияние, власть [Ожегов, 2009, с.249]). Но если брать последнее значение, то перевод будет не совсем точным, так как влияния у главной героини пока нет, а есть только её собственные возможности и малочисленные подсказки. Так что предложенный локализаторами вариант перевода со всех сторон может считаться адекватным.

Time to raise some havoc. The dogs of war are loose.

Пора показать кое-кому места зимовья раков.

Дословный перевод предложения звучал бы следующим образом: «Время

поднимать смуту. Псы войны спущены»

В Новом большом англо-русском словаре [Медникова, Апресян, 1993, с.307] найдены определения и словосочетания, такие как:

- to make/to create, to cause havoc – произвести ужасные разрушения;
- to spread havoc — сеять панику;
- to cry havoc – 1) устаревшее значение: дать сигнал к грабежу; разрешить мародёрство; 2) срывать, сеять смуту; 3) поднять тревогу.

В словаре Farlex [Farlex, 2017] было найдено следующее определение выражения «to play havoc»: создавать проблемы или сбои с кем-то или в чём-то.

В оригинальной версии произведения Шекспира «Юлий Цезарь» есть фраза: «cry 'Havoc!' and let slip the dogs of war». Опубликованный вариант перевода этой фразы: «И дух Цезаря воскликнет "пришла ваша погибель!" и пойдет войной» или «Всем смерть!» – собак войны с цепи спуская [Шекспир, 1950, с.322].

«Havoc!» – слово, которое использовалось военачальниками как приказ или позволение спустить собак, чтобы поймать добычу после победы в войне. То есть оно может означать «спустить с поводка», но очевидно, что это было и позволение бесчинствовать для людей, одержавших победу над врагом [Harriss, Archer, Walker, 1995, с.197].

Исходя из этого «let slip the dogs of war», «спустить с цепи/поводка псов войны», значение можно интерпретировать по-разному. Можно толковать это буквально, а можно как своего рода ощущение полной свободы действий, когда можешь творить, что угодно: грабить, разрушать, убивать и т. д. Как дикий инстинкт, который вырывается наружу. Однако можно подразумевать не собственно собак и не чувства, а именно людей.

В игре использовали видеоизмененную версию фразеологизма «показать, где раки зимуют», которая означает проучить, жестоко наказать кого-либо [Федоров, 2008, с. 625].

Правда, форма представления устойчивой фразы в переводе была

изменена, возможно, для придания некоторой иноязычности. Однако как бы переводчики ни пытались завуалировать явную русификацию в переводе, «зимовье раков» останется нашей исторической реалией. Поэтому такой перевод подменяет одну национальную окраску на другую. И в праве ли переводчик заменять высокий стиль на разговорно-сниженный вариант? И подходит ли такой перевод по контексту?

Раньше помещики любили полакомиться свежими раками, а зимой их ловить очень трудно: раки прячутся под коряги, выкапывают норы в берегах озера или реки и там зимуют. Крестьян, которые провинились посылали достать их из ледяной воды. После этого многие очень тяжело болели, поэтому если хотели кого-то наказать, то говорили: «Я покажу тебе, где раки зимуют» [Logo_etxt, 2014].

Но можно ли сопоставить болезнь и войну в данном случае? Здесь нам поможет контекст игры: Чеширский кот произносит данную фразу после того, как Алиса выпивает зелье, превращающее её в монстра с дьявольскими рогами и дающее ей сил. Далее идёт массовое нападение врагов, поэтому, возможно, более адекватными вариантами перевода стали бы следующие: «Пришло время вашей гибели, и быть войне!» или «Всем смерть! Псы войны уже спущены с цепи».

Here's a riddle. When is a croquet mallet like a billy club? I'll tell you: whenever you want it to be.

Отгадай загадку: когда молоток для крокета похож на электрошокер? Ответ очевиден: когда тебе угодно.

Здесь интересен перевод лексемы «billy club». В русской версии локализаторы решили сделать из «дубинки» «электрошокер». В словаре Мерриам-Вебстер [Merriam-Webster, 2018] данное словосочетание обозначает тяжелую дубинку, обычно из дерева. Чаще всего имеется в виду полицейская дубинка.

Интересно, что в ранних версиях игры это оружие действительно

выглядела как обычная дубинка. В «Alice American McGee» то, что обозначает «billy club», напоминает именно молот для крокета, и битой служит птица, как в оригинале произведения. Только у Кэролла это фламинго, а в игре что-то на подобии грифа. И это оружие имеет магический ореол вокруг себя, похожий на электрический ток, и при ударе напоминает звуком электрошокер, а отбивает им персонаж мячик для крокета, чтобы бить не только при ближнем бое, но и поражать врагов, которые находятся в воздухе или на расстоянии.

Интересным является тот факт, что в данном случае переводчику необходимо просмотреть видео, чтобы сделать перевод адекватным. Это одна из отличительных особенностей художественного перевода игр от перевода стихов или произведений.

Buzzed saw mill

Лесопилка Баззла

Табличка с такой надписью находится в одной из локаций игры. Её легко можно упустить из виду, так как она создана просто для создания атмосферы. Возможно, «buzzed» означает то, что лесопилка когда-то «жужжала», то есть работала. Есть ещё одно забавное определение данной лексемы: «быть навеселе, слегка пьяным» [Sara Forrest, 2004]. Но в русском языке выразить это в кратком виде не представляется возможным, а преобразование интерфейса игры ради такой мелочи бессмысленно, поэтому было принято решение назвать лесопилку именем неизвестного.

This star is for your stellar performance...

Эта звезда для твоего звездного часа.

Фраза «stellar performance» в переводе означает «выдающееся представление» [Лубенская, 2004, с. 746], но она не подходит по контексту, так как главная героиня нигде не выступает, а сражается с монстрами и путешествует по заколдованным местам, а звезда, которую получает Алиса — это доступ к другой локации, поэтому нужно было ввести образное выражение, похожее по смыслу, желательно сохранив ассоциативный ряд, с чем

специалисты успешно справились.

Skunkweed

скунсовая травка

Научное название данного растения в переводе на русский язык – посконник пурпурный. Но игроку такие подробности не нужны, к тому же наименование слишком длинное, и локализаторы, понимая это, решили взять часть названия «skunk», что в переводе на русский означает «скунс» [Мюллер, 2010, с. 835]. В итоге получилось сказочное растение, вполне адекватное для данного жанра игры.

Pool of tears

Море слёз

Название, очевидно, взято из переводов одноименной главы оригинального произведения, переведенных нашими соотечественниками:

1. Н.М. Демуровой, которая создала свой перевод в 1966 году;
2. А.А. Щербаковым, представившим свой перевод в 1977;
3. В.Э. Орлом, который перевел произведение в 1988.

Однако были и другие варианты перевода главы:

- Слёзная лужа (Анонимный перевод, 1879);
- Слёзный пруд (Рождественской, 1908);
- Глава вторая, в которой Алиса купается в слезах (Б.В. Заходер, 1971).

Но интересно, что в нашем языке закрепилось именно выражение «море слёз». Не океан и не озеро. Трудно сказать, почему именно так, но, возможно, одной из причин выбора переводчиками данного варианта стало стихотворение «В море слёз» В.С. Высоцкого, которое было написано для спектакля «Алиса в стране чудес»:

Слезливое море вокруг разлилось,

И вот принимаю я слезную ванну, –

Должно быть, по морю из собственных слез

Плыву к Слезовитому я океану....

И ещё интересно, что, например, перевод выражения «море слёз» на английский даёт варианты «an ocean of tears» (океан слез), «flood of tears» (наводнение из слёз либо, если брать устаревшее значение лексемы «flood», то можно перевести и как море\озеро\река слёз) [Апресян, 1979, с.470].

The Duchess won't part with it willingly.

Королева не отдаст его по-хорошему.

«Duchess» в переводе с английского означает «герцогиня» [Мюллер, 2010, с.456]. К тому же в произведении, как и в игре, есть и Королева и Герцогиня. Это два абсолютно разных персонажа, и непонятно, почему в данном случае этот факт был упущен.

В любом случае для локализаторов, так же как и для создателей игры, важно, чтобы каждый персонаж имел свой характер, был ярким и интересным. Слово «willingly» в переводе означает «охотно», «добровольно». А в переводе данную лексему заменили на разговорное наречие «по-хорошему», которое имеет 2 значения:

- Так, как полагается, как следует.
- (перен.) дружелюбно, мирно [Ефремова, 2000, с.729].

В игре «Alice American McGee» Герцогиня является отрицательным персонажем, с которой главной героине необходимо сразиться, чтобы перейти на следующий уровень. Учитывая второе значение слова, конечно, можно считать перевод вполне подходящим. Однако если учитывать внешность персонажа, а именно довольно уродливая, большая женщина, у которой тело неестественной формы, а также если брать в расчет, что это один из самых сложных, как говорится в игровом мире, «боссов», то лексема «по-хорошему» не полностью отражает характер героя. В нашей литературе данное выражение не носит такого угрожающего смысла, как предполагается в данном случае. Например:

— Кабы полюбила меня эта самая Феклинья — и пить бы перестал, и все

бы у меня по-хорошему пошло, и заведеньице бы открыл [Салтыков-Щедрин, 1954, с.106].

«Слазь по-хорошему, — прогудел бородатый, лязгая затвором» [Бабаян, 2004, с.321].

Поэтому возможны следующие варианты: «не отдаст просто так», «не отдаст без боя».

And where does that smushy lay-about hang his hookah these days?

И где теперь эта ленивая толстая червяга курит свой кальян?

Здесь явно имела место лексическая трансформация, так как нет дословного перевода лексемы «smushy» и «hang», было сделано смысловое преобразование. Прилагательного «smushy» ни в одном словаре не было найдено, зато есть существительное «smush», значение которого было найдено в Англо-русском геологическом словаре, и переводится оно как «мягкий уголь низкого качества» [Тимофеев, Алексеев, Софиано, 1988, с.444]. В данном примере значение лексемы было отражено в описании в целом «ленивая толстая червяга». При этом обнаруживается также грамматическая трансформация: «lay-about» (бездельник, тунеядец [Мюллер, 2010, с.505]) является существительным, а в переводе значение данного слова отражено в прилагательном «ленивая».

Что касается слова «hang», то основным значением этого глагола является «висеть, подвешивать, развешивать» [Мюллер, 2010, с.435], а, значит, перевод должен был быть «...развешала свой кальян», но звучит это довольно странно, потому что кальян обычно ставится на стол или на пол, и трубка кальяна достаточно короткая, и на иллюстрациях, скриншотах из других версий игры и кадрах из современного фильма по мотивам «Алисы в стране чудес» кальян нигде не висит, он стоит рядом с гусеницей на грибе.

Слово «червяга», образованно с помощью присоединения суффикса, который помогает создать образ персонажа, что характерно именно для русского языка, хотя есть животное, которое так и называется из семейства

безногих земноводных. Но в данном случае переводчики явно имели в виду не отдельный вид земноводных, а просто хотели подчеркнуть особенность персонажа. Описывается не просто насекомое, а именно огромная гусеница, размерами больше, чем героиня в несколько раз. И слово «червяга» выражает отношение говорящего к данному персонажу. По сюжету они уже встречались и общаются друг с другом, как старые знакомые.

Примечательно, что такое описание будет понятно только носителю русской культуры, потому что, даже зная язык, человек не понимающий, как образуются эти слова, и какой смысл в них заложен, не сможет уловить эту связь.

Caterpillar could help, I'm quite certain. He knows everything there is to know.

Гусеница знает, где он, я уверен. Она знает все, что только можно знать.

В английской версии игры гусеница мужского пола, а в русской версии нет, и в переводе произведения Л. Кэрролла «Алиса в стране чудес» гусеница женского пола.

В данном случае, чтобы разрешить спор можно попробовать обратиться к оригиналу: ‘In a minute or two the Caterpillar took the hookah out of its mouth and yawned once or twice, and shook itself’ [Кэрролл, 1979, с.38].

И здесь мы сталкиваемся опять с проблемой, ведь в оригинале гусеница — неодушевленное существо. Это показывает местоимение «itself».

Такая проблема существует из-за несовпадения систем рода в русском и английском языках. Есть множество произведений, где персонажи, не являющиеся людьми, приобретают антропоморфные (человекообразные [Ушаков, 2007, с.53]) признаки, включая пол. Но не всегда грамматический род полного русского эквивалента может совпадать с семантическим родом переводимой английской лексической единицы. А игнорирование гендерной характеристики персонажа в некоторых случаях приводит к смысловому искажению.

Примером тому служит перевод цикла Дж. К. Роулинг о Гарри Поттере, где персонаж Scabbers the rat получил имя Кароста в русской версии произведения, а соответственно и женский гендер, так как русский эквивалент слова rat – «крыса» [Мюллер, 2010, 746], и существительное это женского рода. А в тексте автор ясно дает понять с помощью местоимений «he / his», какого пола персонаж: “His name’s Scabbers and he’s useless, he hardly ever wakes up” [Rowling, 2000, с.75]. Однако данная ошибка выявляется не сразу, а лишь в третьей книге цикла, когда крыса оказывается мужчиной в облике этого животного. Поэтому для качественного перевода необходимо учитывать разницу гендерных систем [Денисова, 2011, с.27].

Hmm...twitchy nose, shifty eyes...constantly consults his pocket watch?

Ммм...глазки бегают, носиком шмыгает, то и дело смотрит на часы?

Интересно, что разработчики решили заменить прилагательное на глагол в переводе, и такая замена обусловлена тем, что из глагола «дергаться» (to twitch) невозможно образовать прилагательные адекватно соответствующие языку перевода (ерзающий нос? виляющий нос?). А уменьшительно-ласкательные названия «носик» и «глазки» в сочетании с немного беспокойным поведением ассоциируется с этим животным. Также стоит отметить выбор варианта перевода фразы «constantly consults». Разработчики русской версии решили заменить оригинальное выражение на устойчивый оборот «то и дело», которое подчеркивает, что действие производилось постоянно, что доказывает определение идиомы, найденное в словаре: неизменно, непрерывно [Быстрова, Окунева, Шанский, 1984, с.94]. Например, «Гость... проявил величайший интерес к рассказываемому... Он то и дело прерывал Ивана восклицаниями...» (М. Булгаков).

You're very coldblooded for a mammal!

Как ты холодна для теплокровного!

Если бы слово «mammal» было переведено дословно как млекопитающее, то игра слов была бы потеряна. Возможно дать определение. В переводе на наш

язык данный термин является сугубо научным. Поэтому локализаторы успешно справились со своей задачей, сделав выражение максимально понятным для игроков любого возраста и развития, и сохранив своеобразие текстов игры.

Seen any Jumbo Grow about?

Здесь где-нибудь есть удобрение?

Jumbo Grow – это волшебное зелье для роста растений. В переводческом словаре И. Мостицкого было найдено множество определений данного слова: проходческий буровой агрегат, суахили («юмбо»): вождь; огромный, исполинский и другие синонимичные прилагательные [Мостицкий, 2018]. В словаре Мюллера: громадина, великан; идол некоторых западноафриканских племен, фетиш [Мюллер, 2010, с. 597]. Также слово употребляется в названиях «чудо-товаров» или товаров африканского происхождения. Фраза «Mumbo jumbo» в словаре Мерриам-Уэбстер означает поведение, речь или нечто вносящее путаницу или неразбериху или представления какого-либо образа, реально несуществующего, суеверного в понятии употребляющего эту фразу (вроде привидения, бога, сверхъестественного явления, и т. п.) [Merriam-Webster, 2018]. Разработчики же русскоязычной версии игры решили пропустить данную игровую реалию. Вероятно, можно было оставить образность и подумать над возможными вариантами перевода типа: «Чудорост», «Растишка для растений», «Ростикс», «Бигмейкер».

I never cared for sports at school. I don't have to put on a pinny, do I?

Никогда не любила физкультуру. Надеюсь, мне не нужно надевать тренировочные штаны?

Здесь следует обратить внимание на слово «pinny». В переводе оно означает «фаргук, передник» [Мюллер, 2010, с. 843], а в спорте это что-то вроде майки или жилетки, которая одевается поверх основного спортивного костюма, и на котором изображен номер спортсмена. У нас нет такой реалии, поэтому для нашей страны разработчики русской версии заменили вышеупомянутый предмет одежды на простые и понятные русскому игроку штаны.

Ещё в одной игре, основанной на произведении «Ведьмак»[The Witcher, 2007] Анджея Сапковского, имеются интересные для рассмотрения примеры.

A frightener. One mean beast.

Химера. Трудная тварь.

Лексемы «frightener» в словарях найдено не было, но слово явно образовано от глагола «to fright», что в переводе означает «пугать». В русском языке довольно сложно подобрать подходящий эквивалент. «Пугатель»? «Пугающий»? «Ужасающий»? Все это не подходит по стилю. А вот «химера» является оптимальным вариантом, так как это существо неизвестное и пугающее одновременно. По поводу второго предложения, трудно объяснить выбор переводчика в данном случае, так как слово «mean» имеет несколько значений, среди которых «подлый, низкий», а также «посредственный, слабый» [Мюллер, 2015, с.743]. В данном случае, возможно, учитывалось только первое значение, хотя по сюжету игры данного врага не так сложно победить.

Though gravely wounded, he lifted the curse and gain fame.

Ведьмак преуспел, снял проклятие и увенчан славой.

Первая часть предложения «Though gravely wounded» («не смотря на то, что его сильно ранили») по какой-то причине была упущена и заменена на «ведьмак преуспел». По всей видимости, переводчики решили несколько улучшить образ главного героя, так как в книге Ведьмак, хоть и необычный, но человек со своими слабостями и недостатками. Где-то он промахивается, а где-то и проигрывает. Однако разработчики игр всегда стараются подбодрить и мотивировать игроков на дальнейшие действия, как бы сливая воедино игрока и персонажа и всегда хваля его и подбадривая.

Что же касается второй части, которую можно дословно перевести «он снял заклятие и заработал славу», здесь специалист применил возвышенный стиль и употребил лексему «увенчан», а также использовал грамматическую трансформацию, заменив активный залог на пассивный. Слово «увенчан» на данный момент является устаревшим [Ушаков, 2007, с.690], однако исходя из

того, что действие разворачивается в 13-м веке, его использование можно считать очень уместным.

Time is essential!

Время на вес золота.

Дословный перевод предложения с английского – «Время существенно!». Однако данный вариант был бы не столь удачным, так как в русском языке носители обычно так не выражаются. Интересно, что в английском не найдено общеупотребительных пословиц связанных с золотом или деньгами, кроме всем известной «time is money» («время деньги»), а в русском: «время дороже золота (денег)», «неделя год кормит», «время деньги дает, а на деньги время не купишь», «пора да время дороже золота» [Даль, 2017, с.371].

The plague, you're all children!

Чума, сифилис и проказа! Вы просто как дети!

По всей видимости, переводчик в данном случае не знал, как интерпретировать восклицание «the plague» и совершил перевод именно таким образом. Конечно, можно связать это с контекстом игры, так как на близлежащие деревни по сюжету обрушились разные болезни и стали нападать разные существа, однако в словаре Медниковой и Апресяна [1993, с.307] были найдены восклицания с данной лексемой: «plague on him, plague take him!» («чёрт бы его побрал, чтоб ему пусто было!»), «what the /a/ plague, how the plague!» («какого чёрта!»). Поэтому с учетом контекста диалога можно было бы перевести предложения как «Черт, вы просто, как дети!» или «Перестаньте, чёрт побери, вести себя как дети!».

I've heard all Dandelion's ballads about you!

Я слышал все баллады Лютика о тебе!

«Dandelion» переводится как «одуванчик» [Мюллер, 2010, с.239] (созвучно с английскими словами «дэнди» и «лев»), однако в оригинале произведения автор назвал персонажа Jaskier, и это переводится с польского именно как Лютик. В данном случае трудно сказать, чем руководствовались

локализаторы. Скорее всего, у англоговорящих слово «buttercup» («лютик», досл. «чашка сливочного масла») вызывает ассоциации, которые не сопоставимы с персонажем произведения.

I'll find you later.

Бывай.

Дословный перевод с английского данного предложения был бы «Я найду тебя позже», но локализаторы подобрали интересную лексему «бывай», которая придает особую мужественность персонажу. Данное выражение означает «прощай, счастливо, до встречи и т.д.» [Тришин, 2018] и используется не так часто на сегодняшний день, а употребляют его в основном мужчины. В русском языке женщины так не прощаются, зато в белорусском, родственном с русским, языке, «бывай» переводится «прощай», и используют его как мужчины, так и женщины [Кривко, 1993, с.154].

Come on, professor!

Давай профессорок!

Тот факт, что русский язык является синтетическим, дает возможность выражать разные оттенки значений, различную коннотацию. И в данном примере это показано очень ярко. Если брать предложение на английском отдельно от контекста игры, то можно перевести его и с положительной коннотацией: «Давай, профессор!», «Ну же, профессор!» или даже «Пойдёмте, профессор!». Но если учесть то, что в игре этот самый профессор пришёл расхищать лабораторию ведьмаков, и они вызывают его на бой, то ни один из вышеупомянутых переводов не отразит в полной мере всю сложившуюся ситуацию. И если в английском языке мы можем только догадаться по контексту, то в русском нам на помощь приходит суффикс -ок с его уменьшительно-ласкательным значением, который, однако, также используется в некоторых случаях и для выражения издёвки.

They are bandits, though one might be infamous.

Они просто бандиты. Пускай один из них известен, но он тоже всего

лишь человек.

Лексема «infamous» переводится как «печально известный, постыдный, позорный» [Мюллер, 2015, с. 489], но в данном примере локализаторы упустили или намеренно опустили данное значение. Вероятно, они сделали акцент на главном бандите, который привел с собой химеру, но «one» ведь может переводиться как «кто-то, некоторый». И здесь спорный вариант перевода, хотя и не принципиальный для игрока. Можно перевести следующим образом: «Некоторые из них могут иметь дурную славу».

In cities and villages, folk were left wondering: What had happened to the witchers?

В городах и сёлах люди задают себе один и тот же вопрос: что случилось с ведьмаками?

Здесь три примечательных момента:

1. Само слово «witcher» ещё не закрепилось, хотя некоторые из электронных словарей имеют толкование этого слова. Например, в словаре Д.Н. Ушакова есть определение этого слова как «знахарь, колдун, оборотень» [Ушаков, 2007, с.102]. Слово в основе своей имеет лексему «witch», которая имеет значение «ведьма» [Мюллер, 2010, с.998], это логично, так как ведьмаки обладают вместе с боевыми ещё и магическими способностями. А суффикс -er обозначает мужской пол, что тоже объяснимо, так как ведьмаками по легенде становились только мальчики. В русском языке «ведьмак» тоже соотносится грамматически со словом женского рода «ведьма».

2. Глагол «happened» можно было перевести как «случилось», однако специалист выбрал более устаревшее слово «сталось», которое придаёт тексту образность и переносит игрока в атмосферу прошлого. Хотя слово «статься» является многозначным: 1) сделаться, случиться, сбыться: «И с вами то же сбудется, что сталося со мной» (Н.А. Некрасов) [Ушаков, 2007, с.534]; 2) может статься – вводное слово, то же, что может быть: «Статься может, читатель, я вам досадил» (А.С.Пушкин) [Ушаков, 2007, с.534]; 3) о возможности определенного

поступка со стороны кого-либо [Ефремова, 2000, с. 846].

3. Грамматическая трансформация: в оригинале «folk were left» – предложение в пассивном залоге, а в переводе «люди задают себе один и тот же вопрос» – активный залог.

Though you look like you just left your grave.

Хотя выглядишь ты, как покойник.

Очевидно, что дословный перевод «ты выглядишь, как будто покинул свою могилу» был бы громоздким (что важно учитывать при создании игр) и не соответствовал бы стилю. Поэтому была произведена грамматическая и смысловая трансформация, в результате которой целое предложение было заменено на лексему «покойник».

A real maggot.

Настоящий ублюдок...

С английского «maggot» как «личинка, слизняк» а также «человек с причудами» [Мюллер, 2010, с.663]. Существует более краткое определение этому выражению — причудник [Ушаков, 2007, с.432]. Синонимами к этому слову являются: капризник, оригинал, сумасброд, чудака [Тришин, 2018].

И здесь нужно обратить внимание на то, что эти определения имеют более смягченную коннотацию.

И сказать «Он настоящий слизняк» или «он настоящий чудака\оригинал» на внушительного роста и телосложения персонажа-убийцу с химерой было бы странно. Поэтому переводчик принял решение создать более грубый, но более подходящий по контексту вариант.

Savolla, I know him. A mage – as ambitious as he is insane...

Саволла, знаю его! Безумно тщеславный, аморальный маг...

В данном примере локализаторы по какой-то причине отказались от дословного перевода определений «ambitious» и «insane». Амбиция или амбициозность – интернационализм, коннотативное значение которого можно определить только в контексте. Согласно историко-этимологическому словарю

латинских заимствований Т.Ю. Тамерьян [2009, с.23], слово впервые было зафиксировано в XI веке в значении «гордость» и с такой же коннотацией употреблялось и в XIX веке. Доказательство тому – трактовка значения слова «амбиция» в словаре В.И. Даля [1863-1866, с. 187]: самолюбие, спесь, чванство, требование внешних знаков уважения, почета.

В Оксфордском словаре слово «ambitious» имеет следующие значения [Hornby et al., en.oxforddictionaries.com]: 1) человек, который имеет сильное желание и намерение преуспеть; 2) намеренный удовлетворить высоким стремлениям\стандартам.

Из определений ясно, что в английском языке данное определение используется не в отрицательном значении.

В статье Н.В. Бизюкова [2015] описана неожиданная семантическая эволюция этого слова в публицистическом дискурсе. Если изначально слово согласно словарю носило негативный характер, то впоследствии слово начало приобретать положительную окраску, создав при этом когнитивный диссонанс. Это показано на примере лозунга компании Ванкорнефть, который был размещен на университетском стенде СФУ: «Получать нефтяную специальность в ИНИГ СФУ – это амбициозно». Данный лозунг явно направлен на привлечение студентов, и в приведенной статье автор рассуждает о том, являются ли такие случаи нарушением норм или же это действительно развитие значения [Бизюков, 2015]. Таким образом, можно сделать вывод, что коннотация слова «амбициозный» в нашем языке остаётся неоднозначной.

Что касается лексемы «insane», то в словарях Мюллера и Мерриам-Уэбстер она трактуется как «ненормальный, душевнобольной, безрассудный» [Мюллер, 2010, с.400; Merriam-Webster, 2018]. В переводе же мы наблюдаем прилагательное «аморальный». Конечно, можно интерпретировать данный вариант таким образом, что человек без морали, своего рода, безрассуден и даже душевно болен, однако в словаре синонимов В.Н. Тришина [2018], например, нет ни одного слова, отражающего сходное значение:

безнравственный, грязный, испорченный; нет ничего святого; порочный, развращенный, распущенный.

Поэтому данный локализаторами вариант перевода можно считать довольно спорным. Также в данном случае была применена грамматическая трансформация, и был опущен союз «as ... as», который переводится «насколько, так же... как, столько ... сколько». В переводе нет никаких союзов, а просто идет перечисление определений. Трудно объяснить, почему локализаторы сделали такой выбор, так как вполне можно было создать, например, такой вариант, используя устаревшую форму, подходящую для игрового отрезка времени: «Это маг, который столь же безумен, сколь амбициозен...» либо «Я знаю этого мага! В нем столько же амбиций, сколько безумства...».

Gauntlet

Мучильня

Слово «gauntlet» переводится как «перчатка», а ещё есть выражение «to throw/flip down the gauntlet» («бросить перчатку, бросить вызов») [Мюллер, 2015, с. 519]. Но в игре на русском создали своего рода неологизм (так как слово это употребляется только в контексте данной игры), которым обозначается место для тренировки ведьмаков. За то, что тренировки там были изнурительные и сверхсложные по выполнению, ученики и прозвали согласно сюжету эту территорию Мучильней.

Приведем ещё несколько примеров из игры «The Lord of the Rings – War in the North» («Властелин колец: Война на севере») по произведениям Дж. Р.Р. Толкина «Властелин колец»:

Bramble

Острошип

«Bramble» с английского переводится как «ежевика». Поскольку это название персонажа, необходимо было подобрать такое имя, чтобы оно соответствовало его внешности и поведению. Назвать героя в честь ягоды было бы нецелесообразно, потому что это огромный мужчина неприятной внешности

и недалёкого склада ума. А так как кусты ежевики колючие, то связать имя с шипами стало отличной переводческой идеей.

They will learn quickly should trouble come their way.

Ничего, нужда и не такому научит!

Если переводить дословно с английского, то предложение будет звучать следующим образом: «Они быстро научатся, если беда придет к ним». Данный перевод звучит коряво и неестественно, и, несомненно, переводчик сделал правильный выбор, передав общую коммуникативную цель. В русской культуре существует множество пословиц и поговорок про нужду (нужда всему научит; нужда научит кузнеца сапоги тачать; нужда научит калачи есть и др. [Даль, 2017, с.236]), учитывая, что и в оригинале и в переводе упоминается часть пословицы (например, “trouble comes in threes”, которая согласно словарю переводится как «беда не приходит одна», «пришла беда – отворяй ворота» [Универсальный англо-русский словарь, 2011]), в данном контексте и жанре использование русской пословицы вполне уместно.

The danger is not far off.

Опасность отнюдь не вымышлена.

Дословно предложение с английского переводится как «опасность не далека» или, используя антонимический перевод, «опасность близко». Однако в данном случае было решено перевести «far off» («далеко») абсолютно другой лексемой, которая правда была отражена в переводе в наречии с частицей «отнюдь не» (досл. far from [Универсальный англо-русский словарь, 2011]). Предложение взято из диалога между двумя персонажами. Речь идет о беспокойстве местного жителя по поводу слухов о надвигающейся угрозе войны, поэтому в данном контексте подобный вариант перевода можно считать вполне адекватным.

I say take what you want and the rest be damned.

Главное — урвать своё и дело с концом!

В данном случае повелительное предложение было заменено на

восклицательное, а также было совершено лексическое преобразование, так как дословный перевод звучал бы так: «Я говорю: бери, что ты хочешь, а остальное будь проклято». Оба предложения содержат разговорные экспрессивные выражения, которые, однако, друг другу лексически не эквивалентны. В оригинале «the rest be damned» переводится дословно как «остальное будь проклято» и звучит грубее и эмоциональнее, чем его перевод, но ничего подобного в переводе мы не видим. Зато локализаторы предложили другой вариант, причём менее экспрессивный: «дело с концом». При этом был учтен контекст и добавлена фраза «урвать своё», эквивалента которой в оригинале на самом деле нет. Дело в том, что фраза эта была взята из диалога, в котором персонаж, произносивший данную реплику, подговаривал другого присоединиться к их союзу, целью которого сеять хаос, разорять и поработать жителей мирных городов.

The townsfolk just dismiss this.

Местные знай отмахиваются...

Данный пример был взят из речи обычного крестьянина деревеньки Бри, одной из локаций созданной в игре. Чтобы придать образности персонажу локализаторы взяли просторечную частицу «знай», которую те, кто не владеет русским языком как родным, могут спутать с глаголом «знать». В словаре Фёдорова найдено следующее значение этой частицы: «Не обращая внимания на обстоятельства, на кого-либо или что-либо, упорно продолжать делать своё дело; поступать по-своему» [Фёдоров, 2008, с.392].

We'll need more than pitchforks if we're forced to defend ourselves.

Если придется обороняться, вилы да колья — слабое подспорье.

В данном случае часть предложения «We'll need more than pitchforks...» претерпела лексическое преобразование, и вместо «Нам нужно больше, чем вилы...» были введены добавления: помимо вил, появились колья, а также словосочетание «слабое подспорье», лексического эквивалента которого по сути в оригинальном предложении нет. Такое преобразование было совершено

по стилистическим соображениям, чтобы речь была более естественной и была сопоставима с образом героя.

What have we here!

А вы кто?

Восклицание в данном примере было заменено на простой вопрос. При этом важно заметить, что дословно перевод звучал бы: «Что у нас здесь!», но данный вариант неуместен по контексту, так как персонаж, который произносит эту реплику, встречает главного героя (в нашем случае эльфийку). Следовательно, это высказывание относится к живому человеку. Однако, учитывая характер и внешность персонажа, а также тот факт, что изначально предложение было восклицательным, можно было бы создать, например, такой вариант: «Кто это тут у нас?» или «Кто это к нам пожаловал?».

2.2 Примеры собственного перевода выдержек из компьютерных игр

Следующие примеры были взяты из другой версии игры по мотивам «Алисы в Стране Чудес» под названием «Алиса: безумие возвращается» [Alice: Madness Returns, 2011].

Slumming again are we?

Опять шатаемся по улицам?

Согласно словарю Мерриам-Вебстер «slumming» означает «посещать трущобы». В данном случае от существительного «slum» был образован глагол, в некоторых словарях есть выражение «to go slumming» [English-Russian-dictionary, 2018]. А в словаре UrbanDictionary было найдено следующее значение: «slumming» – «зависать» или встречаться с кем-то, кто беднее или ниже тебя по социальному статусу.

В данном случае без контекста не обойтись, а согласно ему Алиса, выйдя на улицу за лекарствами, видит белую кошку и решает пойти за ней, а по дороге встречает старушку-медсестру, которая лечит её в психиатрической больнице, которая спрашивает, что она делает. Но вопрос «Опять посещаем трущобы?» звучит очень странно. Даже такой, казалось бы, нейтральный вариант «опять

ходим по трущобам?» не подходит, так как все герои и так там находятся, что очевидно по видеоряду. Глагола «трусобничать», например, у нас тоже нет. Значит, нужно применять трансформации, а в данном примере нам поможет именно лексическая (модуляция смысла). По логике нужно подобрать какое-то похожее выражение или слово для того, чтобы сохранить ход мысли. Обычно по трущобам не ходят и не посещают их, а бродят по ним. Это доказывает даже простой набор словосочетания в поисковике. Теперь ищем синонимы к слову «бродить»: «болтаться», «шататься», «кочевать», «скитаться», «таскаться» и пр. [Тришин, 2018]. Учитывая, что игра создана в жанре хоррор и далее по сюжету присутствуют сцены насилия, то можно позволить себе грубоватый вариант перевода, правда, уточнив, место происходящего, чтобы не возникло двоякого значения, так как шататься можно в прямом смысле (от головокружения или опьянения): «Опять шатаемся по улицам?».

You're pulling my beard!

Не смешите мою бороду!

Дословный перевод данного предложения «Ты тянешь меня за бороду!». Снова обратимся к контексту: главная героиня-эльфийка разговаривает с гномом-торговцем по поводу беспокойства местных жителей. Надвигается угроза войны и жители хотят вооружиться, на что гном усмехается и дает следующую реплику, которая должна дать понять, что персонаж скептически относится к данной просьбе.

В результате поиска возможных вариантов идиоматичных выражений, только в словаре *Urbandictionary* [Leeclowspubes, 2011] было найдено следующее: приписывание человеком заслуг не за свою работу либо ситуация, когда человек берет на себя ответственность за чужую работу. В данном примере это значение не совсем подходит по смыслу, так как дальше идет реплика: «Да они не знают, с какого конца за меч хвататься!». И на ум приходит фразеологизм, который тоже содержит глагол «to pull»: «to pull one's leg», означающий «морочить, одурачивать, мистифицировать кого-либо» [Мюллер,

2010]. И в нашем языке есть выражение «не смешите мои тапочки» (автора установить не удалось), а в мультфильме «Алёша Попович и Тугарин Змей» говорящий конь по имени Юлий произносит немного измененную версию данной фразы: «Не смешите мои копыта». Из этого можно сделать вывод, что выражение употребляется довольно часто, что в переводе будет иметь соответствующие смыслу высказывания ассоциации, не искажать смысл, а, значит, такой перевод можно считать адекватным.

Nurse Witless! What a luck.

Сестра Деменция! Какая удача.

В данном случае мы сталкиваемся с говорящим или смысловым именем. Смысловое имя – это своего рода троп, практически равнозначный метафоре или сравнению. Такое имя может использоваться в стилистических целях для более полного отражения характера персонажа или его социального статуса [Виноградов, 2001, с. 160]. Такие имена чаще всего встречаются в юмористических или сатирических произведениях. И поскольку такие имена собственные, кроме номинативной функции, выполняют характеристико-оценочную, то и искать подход к ним необходимо немного другой. Так как заключенная в говорящих именах смысловая и эмоциональная нагрузка должна быть "отражена" [Виноградов, 2001, с. 162]. Если просто транскрибировать их, то прагматика произведения не будет преподнесена читателю в полной мере.

Существует и классификация таких имен, самая распространенная из которых представлена Л. М. Щетининым, согласно которому имена делятся на:

- нейтральные имена, не дающие никакой характеристики или ассоциаций;
- описательные (характеризующие) имена, основы которых дают прямую или косвенную характеристику их носителей: Дедлюк (от мертвая точка, тупик) в произведении Ч. Диккенса;
- пародийные имена, имеющие ярко-выраженную эмоционально-экспрессивную окраску обычно негативного характера: Кутило-Завалдайский,

Беспардонный у Салтыкова-Щедрина;

- ассоциативные имена, которые своей зрительной и звуковой формой вызывают у читателя различные ассоциации, уточняющие и углубляющие характеристику персонажей: painter А. Fresco – «художник А. Фреско» [Щетинин, 1966, с.126].

Такая краткая характеристика говорящих имен собственных уже дает понять, что их нельзя оставлять без внимания.

Поэтому попробуем передать смысл этой фамилии, так как она явно состоит из лексемы «witless», которая переводится как «безмозглый», «глупый», «бессмысленный», «безумный», «слабоумный» [Мюллер, 2010]. По сюжету медсестра работает в психиатрической больнице, она пристроила Алису туда в надежде на благодарность (так как у Алисы осталось наследство). Её красный нос и воспоминания Алисы в форме бутылки указывают на то, что старушка любит выпить. Учитывая, что когда Алиса вспоминает, что с ней было, эта сестра ведет себя не совсем адекватно и похожа на слабоумную, то у нас отсеивается несколько вариантов. Все сводится к «безумный» и «слабоумный», но надо помнить про персонажа по имени Безумный Шляпник, с которым медсестра никак не связана.

На ум пришло название болезни «деменция», корни которого берут начало от латинского языка (*dementia* — безумие), а сама болезнь так и описывается, как слабоумие в следствие недоразвития высших психических функций [Карпенко, Петровский, Ярошевский, 1998, с.188]. Поэтому получился вариант перевода: «Сестра Деменция! Какая удача».

When you're not on edge, you're taking up too much space.

Только если ты на пределе, ты не видишь никаких пределов впереди себя.

Сцена, в которой произносится данная реплика, представляет нам возвращение Алисы в Страну Чудес после долгого пребывания в психиатрической клинике и после попытки нападения на неё сестры Уитлесс (официальный перевод), которая оказалась монстром. Её встречает Чеширский

Кот и, после того, когда она рассказывает вкратце, что с ней было, он отвечает ей таким образом. Вполне возможно, что эта фраза была позаимствована у Джима Уиттакера, первого американца, покорившего Эверест.

Дословно переводится: «Когда ты не на грани, ты занимаешь слишком много пространства».

В этом примере есть две лексемы, которые требуют тщательного рассмотрения при переводе:

«On edge» переводится как «на грани», «нервный», «беспокойный» [Merriam-Webster, 2018].

«Take up» — фразовый глагол с большим количеством значений: «заняться», «занимать», «рассматривать», «взять на себя», «браться за», «приступить к рассмотрению» и т. д. [Мюллер, 2010, с. 1005]

Исходя из значения составных компонентов, значение фразы условно было определено следующим образом: если ты не на пределе своих возможностей (физических, умственных), то внимание рассеивается, человек отвлекается, расплывается. По контексту это вполне подходит, так как героиня, проведя столько времени в психиатрической больнице, действительно уже сбилась с пути и не понимает, где реальность. Также была попытка сохранить своеобразную игру слов.

А вот снова примеры из игры «The Witcher» по мотивам одноименной саги А. Сапковского:

...for it has been said that “though his soul be in darkness and his visage be a horror, do not judge him hastily, for he will carry the flame of hope into the night...”

...ибо сказано, что «хотя душа его во мраке, а лик ужасен, не суди его поспешно, ибо он принесет огонь надежды в ночь...»

Это была реплика священника, который просил ведьмака уничтожить зверя, который напал на их деревню. Дословный перевод звучит подобным образом: «...так как сказано, что «хотя его душа во тьме и его лицо ужас, не судите его поспешно, ибо он принесет пламя надежды в ночь...»». И это была

явно цитата из какого-то писания, но явной ссылки на Библию не было. Дело в том, что согласно сюжету книг А. Сапковского существовал особый культ Вечного огня. И чтобы придать образности повествованию и приблизить пользователя к игровому миру, необходимо провести некую аналогию с древними писаниями, тем более что подобная инфинитивная форма глагола «to be» встречается и в библейских текстах: «...If thou be the Son of God, command that these stones be made bread...» (The Holy Bible, Mt.4: 3). Согласно статье Полетаевой Т.А. Глагол «to be» в придаточном предложении для выражения условия в настоящем времени стоит в неопределенной форме [Полетаева, 2015].

Анализ нескольких статей и отрывков из библейских текстов дал понять, что одной из их особенностей является использование архаизмов и «возвышенной» лексики. Согласно М.В. Ломоносову [1952, с.589] жанры русской литературы можно разделить на 3 штиля (стиля): высокий, средний, низкий. И в высокий стиль входили оды, поэмы, трагедии. А слова туда входили преимущественно церковнославянские и общеупотребимые, желательно было писать без заимствований.

В данном примере можно обнаружить два слова, которые можно употребить в устаревшей форме уместно: «visage» и «for».

В переводе с английского «visage», которое, кстати, является книжным вариантом, означает «лицо, внешний вид, облик» [Мюллер, 2010, с.903]. На ум приходит слово «лик», которое часто употреблялось в произведениях, например, А.С. Пушкина [2008, с.126, с.203, с.248]:

«Выходит Петр,... лик его ужасен»;

«Послушай, муз невинных

Лукавый духовник:

Жилец полей пустынных,

Поэтов грешный лик...»;

«Пред милою мечтою

Ты видел тени грозный лик,

Твоя невинная другиня,
Уже поблекший цвет певиц,
Вралих Петрополя богиня,
Пред ним со страхом пала ниц».

Благодаря этим примерам можно удостовериться, что слово относится к разряду «высокого» стиля.

Союз «for» в данном случае можно перевести как «ибо» (книжн. устар., но в новейшее время опять широко употребляется, особенно в газетном языке) [Ушаков, 2007, с.274].

В принципе этих двух слов достаточно, чтобы вызвать у пользователя\читателя нужные ассоциации.

Though lacking a bathing costume, a plunge in that pool is in order!

Не взяла купальный костюм? Жаль, потому что в любом случае придётся окунуться в этот бассейн.

При переводе данного предложения было произведено лексическое и грамматическое преобразование, в результате чего поменялась структура предложения, а также были введены дополнительные лексемы. Была попытка сохранить смысл, сконструировав перевод таким образом, чтобы образ персонажа был сохранен и оставался неповторимым. Данную реплику произносит Чеширский Кот при встрече с Алисой в Стране Чудес после её долгого отсутствия, ведя её по локациям и объясняя ей в своей манере, что происходит со Страной.

Дословно предложение переводится следующим образом: «Несмотря на отсутствие купального костюма, окунуться в этот бассейн в соответствии с правилами». Никакого своеобразия в таком переводе нет. Такая надпись напоминает по стилю инструкцию.

Благодаря трудам наших отечественных лингвистов можно определить степень адекватности перевода и его эквивалентности. Например, согласно В.Н. Комиссарову существуют 5 уровней эквивалентности:

- 1) на уровне цели коммуникации;
- 2) на уровне ситуации;
- 3) на уровне семантики;
- 4) структурно-грамматическая эквивалентность;
- 5) на уровне языковых знаков.

Если кратко описывать вышеуказанные уровни, то для первого характерно практически полное несовпадение лексических единиц, то есть сохранен только смысл, а структура и единицы, которые этот смысл выражают полностью изменены.

Второй уровень — сохранение не только цели коммуникации, но и ситуации. Ситуацией называется совокупность объектов и связей между объектами, описываемая в высказывании [Комиссаров, 1990, с.54]. То есть по сути какая-то ситуация выражается другими словами.

Для третьего типа характерно сохранение ситуации, цели коммуникации, а также составных частей, но синтаксическое построение различается.

В четвертом типе идёт попытка сохранить ещё и синтаксическую структуру, а в пятом ещё и лексические единицы.

Вышеописанный перевод можно отнести к третьему уровню эквивалентности, так как сохранен смысл высказывания, ситуация не изменена, а также присутствуют некоторые составные части, а значит, перевод можно считать адекватным.

We hereby declare the bearer of this document to be a loyal servant of the Order of the Flaming Rose and a faithful follower of the Church of the Eternal Fire. By the will of King Foltest and the Grand Master of the Order of the Flaming Rose, the bearer may pass into and out of Vizima freely at any time of day or night. Furthermore, he is exempt from all quarantine restrictions.

Настоящим провозглашаем предъявителя данного документа верным слугой Ордена Пылающей Розы и верным последователем Культа Вечного Огня. По воле короля Фольтеста и Великого Магистра Ордена Пылающей Розы

предъявитель документа может пересекать свободно границы Вызимы в любое время дня и ночи. Кроме того, предъявитель документа освобожден от ограничений, вызванных карантином.

Данный текст представляет из себя документ, по которому можно было свободно входить в город и выходить из него. То есть текст написан в официально-деловом стиле, а значит и перевод должен содержать соответствующие элементы. Для этого определим коротко основными характеристиками официально-делового стиля и его определением.

Официально-деловой стиль — функциональный стиль литературного языка, который используется в сфере права, власти, администрации, коммерции, а также международных и внешнегосударственных отношений. Данный стиль сформирован на базе следующих факторов:

1) назначение, а именно регулирование отношений в разных сферах взаимодействия в обществе;

2) тип содержания — нормы, устанавливающие отношения при взаимодействии;

3) цели и задачи общения — определение распоряжений государственных органов, лиц, констатация статуса, состояния кого-л. или чего-л., положения дел в данной сфере.

Вышеуказанные факторы определяют официально деловой стиль как стандартизированный и точный, не допускающий каких-либо смысловых расхождений [Жеребило, 2010, с.356].

Для выполнения вышеуказанной задачи существуют специальные средства на лексическом уровне:

- специальная терминология;
- ограниченное использование синонимов;
- лексические повторы («Документы должны составляться и оформляться...»; «вид документа должен соответствовать...» и т.д.).

На грамматическом уровне:

- конструкции со сложными отыменными предлогами (*в части, на предмет, во избежание*), содержащих цепи родительных падежей;
- сложносочиненные предложения с придаточными условия;
- предложения с однородными членами (до 8-10);
- преобладание союзной связи между предложениями над бессоюзной.

Но здесь переводчик сталкивается с проблемой: все эти критерии применимы для современных текстов. Но как было во времена Средневековья? Для этого существуют отдельные специалисты и, даже если проделать такую работу, то текст будет не понятен, так как нормы написания, произношения и всего остального были другими. А задача локализатора игр — сделать игру понятной и интересной. И в таких случаях на помощь приходит такой прием, как стилизация.

Стилизация — намеренное подражание особенностям определенного стиля или какого-либо языка, имитация социальной среды или исторической эпохи в художественном произведении [Фриче, Луначарский, 1932, с.791]. Этот способ существует, чтобы создать явно искусственный образ, но так, чтобы все явные черты были сохранены.

Итак, у нас есть инструмент, который позволяет нам понять, что перевод можно сделать адекватно и художественно одновременно.

А теперь перейдем к частям текста, представляющим для нас переводческий интерес. Лексема «*hereby*» является канцеляризмом и переводится как «настоящим (документом), таким образом, этим (документом)» [Merriam-Webster, 2018], поэтому уже начальная часть текста доказывает, что текст можно отнести к официально-деловому стилю.

Сочетание «*loyal servant*» может вызвать вопросы, так как лексема «*loyal*» многозначна и может переводиться как «лояльный, преданный, надежный». Но в нашем языке закрепилось достаточно устойчиво словосочетание «верный слуга». Например: «Верный слуга царю всего дороже» [Даль, 2017, с.126].

Также в трёх из четырех канонических Евангелиях Нового Завета содержится «Притча о верном слуге».

Слово «bearer» также вызывает вопросы при переводе, так как общее значение этого слова «носитель», но такой вариант как «носитель документа» неприемлем по стилю. Поэтому в Англо-русском банковском и экономическом словаре [Федоров, 2006, с.159] было найдено значение «предъявитель».

А выражение «faithful follower» в интернете чаще всего встречается в предложении как «faithful follower of Jesus», и в электронном словаре Мультигран оно было найдено в такой форме и переведено как «верный последователь Иисуса» [Alex Odeychuk, 2018].

Фраза «pass into and out of» было заменено на «пересекать границы» путем смыслового преобразования, так как дословный перевод «проходить в и из» не соответствует нормам языка.

Выражение «quarantine restrictions» было конкретизировано и преобразовано в результате «ограничения, вызванные карантином», так как нормы русского языка не позволяют сохранить грамматику при переводе.

Также интересно значение лексемы «exempt»: освобожденный (от налога, военной службы и т. п.) [Мюллер, 2010, с. 235]. Это слово также помогает определить стиль данного текста, так как оно определяет функцию текста как определение предписания государственного органа.

Все переводы имен собственных были произведены в соответствии с их переводами на русский язык в саге А. Сапковского.

Выводы по главе II

На примере локализации отдельных элементов игр можно сделать вывод, что при работе с цифровым контентом главной задачей специалиста является преобразование текста таким образом, чтобы он был не только понятен носителю другой культуры, но и оформлен художественно, чтобы пользователю было приятно использовать продукт.

И становится также очевидно, что при локализация игр, основанных на

произведениях или же просто с проработанным сюжетом, переводчики сталкиваются с теми же проблемами и решают те же задачи, что и переводчики художественных произведений.

Заключение

Данная работа была посвящена новому, ещё только развивающемуся в нашей стране явлению локализации, суть которого в адаптации к культурным особенностям отдельной локали таким образом, чтобы продукт был распространён и успешно продан.

Данный процесс сложен и многогранен, так как состоит из нескольких процессов, таких как интернационализация, глобализация и культурализация, которые тесно связаны между собой и вытекают один из другого. И собственно перевод является неотъемлемой частью локализации. На примерах можно убедиться, что в играх, основанных на художественных произведениях, локализаторы сталкиваются со всеми аспектами и трудностями, с которыми встречается рядовой переводчик. Однако работники данной области сталкиваются ещё и с сугубо технической стороной (форматирование, работа с графическим дизайном, преобразование аудио- и видеоматериалов и т. д.), поэтому можно сказать, что локализация — это более высокий уровень переводческой деятельности. Тем не менее, она находится на начальных ступенях развития, особенно у нас в стране, так как материалов по данной теме не так уж много даже на английском языке, где впервые был разработан данный термин. И существует не так много компаний, которые не просто занимаются переводом, но работают с продуктом в совокупности с техническими аспектами.

Проанализировав публикации, работы, примеры локализованных игр, можно сделать вывод, что локализация развивается стремительными темпами, и что на сегодняшний день специалисты в данной области пользуются спросом, так как для успешного продвижения товаров необходимо не только сделать понятным содержание продукта, но и адаптировать его к культурным особенностям каждой отдельной страны.

Цель данного исследования была достигнута путем рассмотрения и анализа англоязычных и переведенных на русский язык игр.

Библиографический список

1. Аникин Б. А., Рудая И. Л. Аутсорсинг и аутстаффинг: высокие технологии менеджмента: учеб. пособие. М.: ИНФРА-М, 2009. 320 с.
2. Апресян Ю.Д. Англо-русский синонимический словарь. М.: Русский язык, 1979. 544 с.
3. Бабаян С. Ротмистр Неженцев. М.: ВАГРИУС, 2004. 749 с.
4. Бархударов Л. С. Язык и перевод. М.: Международные отношения, 1975. 240 с.
5. Бизюков Н.В. Манипулятивный потенциал коннотации интернационализмов (на материале публицистического и рекламного дискурса) // Вестник КГПУ им. В.П. Астафьева. 2015. №2 (32). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/manipulyativnyy-potentsial-konnotatsii-internatsionalizmov-na-materiale-publitsisticheskogo-i-reklamnogo-diskursa> (дата обращения: 31.05.2018).
6. Быстрова Е.А., Окунева А.П., Шанский Н.М. Учебный фразеологический словарь русского языка. М.: Просвещение, 1984. 271 с.
7. Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 160—161 с.
8. Виссон Л. Синхронный перевод с русского на английский М.: Р. Валент, 1999. 272 с.
9. Даль В. 1000 русских пословиц и поговорок. М.: Рипол-Классик, 2017. 514 с.
10. Данильченко А. В. Теории интернационализации предпринимательства: становление и развитие. Минск: НИО, 1997. 135 с..
11. Денисова И. В. Влияние гендерного фактора на перевод имен художественных персонажей // Вестник Челябинского государственного университета. 2011. № 51/4 (218). Филология. Искусствоведение. 23–27 с.

12. Евангелие от Матфея. Книги священного писания ветхого и нового завета: канонические [Текст] . М, 1994. 298 с.
13. Жеребило Т.В. Словарь лингвистических терминов. Назрань: Пилигрим, 2010. 486 с.
14. Зилев В. М., Сюткина А. И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества // Молодой ученый. — 2015. – №11. — С. 1881-1884. — URL <https://moluch.ru/archive/91/19886/> (дата обращения: 07.05.2018).
15. Карпенко Л.А., Петровский А.В., Ярошевский М. Г. Краткий психологический словарь. Ростов-на-Дону: «ФЕНИКС», 1998. 431 с.
16. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. М.: Высш. шк., 1990. 253 с.
17. Кривко Н. Н. Русско-белорусский словарь: А-Л. СПб.: Наука и техника, 1993. 800 с.
18. Латышев Л. К., Семенов А. Л. Перевод: теория, практика и методика преподавания. М.: Академия, 2003. 192 с.
19. Ломоносов М. В. Предисловие о пользе книг церковных в российском языке. М.: АН СССР, 1952. 589—590 с.
20. Лубенская С.Н. Большой русско-английский фразеологический словарь, 2-е издание. М.: Аст-Пресс, 2004. 1056 с.
21. Медникова Э.М., Апресян Ю.Д. Новый Большой англо-русский словарь в трех томах. М.: Русский язык, 1993. 832 с.
22. Молчанова Н., Михайлова Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности: лингвистические, технологические, психологические аспекты [Электронный ресурс]. URL: <https://rae.ru/forum2010/7/776> (дата обращения: 28.04.2017)
23. Мостицкий И. Англо-русский универсальный дополнительный практический переводческий словарь [Электронный ресурс]. URL: <https://translate.academic.ru/jumbo/en/ru/> (дата обращения: 28.05.2018).
24. Мурашкевич А.М. Англо-русский авиационно-космический

словарь. М.: Воениздат, 1974. 1336 с.

25. Мюллер В.К. Большой англо-русский словарь. М.: АСТ, 2010. 1536 с.

26. Неизвестный автор Members Approve XML Localisation Interchange File Format (XLIFF) 1.2 as OASIS Standard [Электронный ресурс]. URL: <https://www.oasis-open.org> (дата обращения: 5.05.2017)

27. Палажченко П.Р. Мой несистематический словарь. М.: Р.Валент ООО, 2002. 304 с.

28. Петрова Е. С. Понятие локализации в межъязыковом и внутриязыковом переводе. Университетское переводоведение. Выпуск 2. Материалы II Международной научной конференции по переводоведению «Федоровские чтения» 23-25 октября 2000 г. СПб.: Филологический факультет СПбГУ, 2001. 410 с.

29. Полетаева Т. А. Особенности языка King James Bible (на примере анализа текста Евангелия от Матфея) // Научный результат. Серия «Вопросы теоретической и прикладной лингвистики». 2015. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-yazyka-king-james-bible-na-primere-analiza-teksta-evangeliya-ot-matfeya> (дата обращения: 05.06.2018).

30. Пушкин А.С. Полное собрание стихотворений с 1809 - 1836 гг. Public Domain, 2008. 380 с.

31. Салтыков-Щедрин М. Развеселое жите и другие рассказы. М.: Государственное издательство Художественной литературы, 1954. 176 с.

32. Семенов А. Локализация игры: взгляд со стороны переводчика [Электронный ресурс]. URL: <http://app2top.ru/> (дата обращения: 20.04.2017)

33. Сузи Р. Сценарные языки: Python. «Мир ПК». 2001. № 9. С. 12-14

34. Тамерьян Т.Ю. Историко-этимологический словарь латинских заимствований: Учебное пособие / Под ред. докт. филол. наук, проф. Т.А. Гуриева; Сев.-Осет. гос. ун-т им. К.Л. Хетагурова. Владикавказ: Изд-во СОГУ, 2009. 151 с.

35. Тимофеев П.П., Алексеев М.Н., Софиано Т.А. Англо-русский геологический словарь. М. «Русский язык», 1988. 540 с.
36. Толковый словарь Ефремовой. Т. Ф. Ефремова. 2000.Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-образовательный.- М.: Рус. яз., 2000. 1209 с.
37. Тришин В.Н. Электронный словарь-справочник синонимов русского языка системы ASIS [Электронный ресурс]. URL: <http://trishin.net/> (дата обращения: 21.05.2018).
38. Универсальный англо-русский словарь. Академик.ру. 2011. [Электронный ресурс]. URL: https://universal_en_ru.academic.ru/2487174 (дата обращения: 1.06.2018)
39. Ушаков Д. Толковый словарь русского языка. М.: ТЕРРА-Книжный клуб, 2007. 752 с.
40. Фёдоров А. И. Фразеологический словарь русского литературного языка М.: Астрель, АСТ.,2008. 828 с.
41. Федоров Б.Г. Новый англо-русский банковский и экономический словарь. СПб.: Лимбус Пресс, 2006. 848 с.
42. Федоров А.В. Основы общей теории перевода. М., 1983. 416 с.
43. Фриче А. В. Луначарский В. М. Литературная энциклопедия Т.3.М.: издательство Коммунистической академии, 1932. 1553 с.
44. Швейцер А.Д. Теория перевода. М.: Наука, 1988. 215 с.
45. Шекспир. У. Избранные произведения М.: Государственное издательство художественной литературы, 1950. 648 с.
46. Щетинин Л. М. Слова, имена, вещи. Очерки об именах. Ростов-на-Дону, 1966. 222 с.
47. Alan(login) What is internationalization(i18n), Localization(L10n), Globalisation Электронный ресурс. URL: <http://www.ccjk.com> (дата обращения: 12.04.2017)
48. Alex Odeychuk [Электронный ресурс]. URL:

https://www.multitrans.ru/c/m.exe?t=4816722_1_2&s1=faithful%20follower%20of%20Jesus (дата обращения: 3.06.2018).

49. Ammer C. The American Heritage Dictionary of Idioms Boston: Houghton Mifflin, 1997. 729 p.

50. Bernal-Merino, M. On The Translation of Videogames. The Journal of Specialised Translation, 2006. 22-36p.

51. Carroll L. Alice's adventures in Wonderland. Moscow: Progress publ., 1979. 234 p.

52. COBUILD Advanced English Dictionary. Copyright © HarperCollins Publishers [Электронный ресурс]. URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/have-a-nerve> (дата обращения: 20.05.2018)

53. English-Russian-dictionary Bed release [Электронный ресурс]. URL: <https://slovar-vocab.com/english-russian/big-vocab/slumming-5907736.html>(дата обращения: 15.05.2018).

54. Esselink B. A Practical Guide to Localization Philadelphia. : John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.

55. Farlex Partner Idioms Dictionary © Farlex 2017[Электронный ресурс]. URL: <https://idioms.thefreedictionary.com/have+a+nerve> (дата обращения: 5.06.2018)

56. Harris S. Translation and Localization: Is There a Difference? [Электронный ресурс]. URL: <http://www.vengaglobal.com> (дата обращения: 28.04.2017)

57. Harriss G. L., Archer R. E., Walker S. Rulers and Ruled in Late Medieval England: Essays Presented to Gerald Harriss. A&C Black.1995. 270 с.

58. Honeywood R. Best Practices for Game Localization[Электронный ресурс]. URL: <http://www.igda.org> (дата обращения 3.05.2017)

59. Hornby A.S., Cowie A.P., Gimson A.C. Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. Oxford University press,[Электронный ресурс].

URL: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/ambitious> (дата обращения: 7.05.2018).

60. Julian [Электронный ресурс]. URL: <https://www.multitrans.ru/c/m.exe?l1=1&l2=2&s=slice%20and%20dice> (дата обращения: 28.05.2018)

61. Leeclovspubes, 2011 URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Pulling%20a%20Beard>(дата обращения: 1.06.2018).

62. Logo_etxt Где зимуют раки - история от начала до сегодня. 2014[Электронный ресурс]. URL: https://www.syl.ru/article/157718/new_gde-zimuyut-raki---istoriya-ot-nachala-do-segodnya (дата обращения: 1.05.2018)

63. Longman Dictionary of Contemporary English, Fifth Edition. M.: Pearson Education, Longman, 2009. – 2082 с.

64. O’Hagan M.M.C. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Philadelphia:John Benjamins, 2013. 374 p.

65. Pym A. The Moving Text: Localization, translation, and distribution. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2004. 214 p.

66. Pym A. Website localization. The Oxford Handbook of Translation Studies / ed. by K. Malmi[^]r, K. Windle. Oxford: Oxford University Press, 2011. 410-424p.

67. Reiß K. und Vermeer H.J. Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie. Tübingen: Niemeyer, 1984. 245 S.

68. Robertson R. Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity /Global Modernities. Featherstone, Lash and Robertson (eds). London: Sage, 1995. P.25

69. Rowling J. K. Harry Potter and the Philosopher’s Stone. L., 2000. 224 p.

70. Sara Forrest, 2004 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=buzzed> (дата обращения: 18.05.2018)

71. Schäler, R., Localization, in: Encyclopedia of Translation Studies, Baker, M. and Saldanha, G. (Eds.), second edition, 2007. 157-161 p.
72. The Holy Bible. New Revised Standard Version. Nashville: Thomas Nelson Publishers. 816 p.
73. Vázquez, L.Morado & del Rey, Torres J. Teaching XLIFF to translators and localisers. Localisation Focus/The International Journal of Localisation. 2015. P.14
74. Wellman, B. Little Boxes, Glocalisation, and Networked Individualism/ed. by Makoto Tanabe, Peter van den Besselaar, and Toru Ishida. Berlin: Springer-Verlag, 2002. 11-25p.
75. Wiegerling, K. Localisation versus Globalisation – Claim and Reality of Mobile and Context-aware Applications of the Internet , in: International Center for Information Ethics (ICIE), Volume 2, 2004. 1-7 p.