

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им.
В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Кафедра английской филологии

Ачиколов Никита Александрович

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Сравнительно–сопоставительный анализ адекватности переводов имен
собственных в видеоиграх с английского языка на русский**

Направление подготовки **45.03.02** Лингвистика

Направленность (профиль) образовательной программы Перевод и переводоведение

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав.кафедрой Бабак Т.П.

кандидат филологических наук



Руководитель Софронова Т.М.

кандидат филологических наук, доцент



Обучающийся Ачиколов Н.А.

Оценка отлично

(прописью)

Красноярск

2020

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1. Теория перевода видеоигр.....	6
1.1. Классификация переводов и локализаций компьютерных игр.....	6
1.2. Способы достижения адекватного перевода с помощью переводческих трансформаций и стратегий перевода.....	8
1.3. Способы перевода имен собственных.....	14
Выводы по первой главе.....	19
Глава 2. Особенности перевода названий и имен в компьютерной игре «World of Warcraft» и «Destiny 2».....	20
2.1. Способы перевода внутри–игровых предметов «World of Warcraft».....	20
2.2. Способы перевода игровых рас «World of Warcraft».....	23
2.3.Способы перевода игровых локаций «World of Warcraft».....	25
2.4. Способы перевода имен неигровых персонажей «World of Warcraft».....	27
2.5. Способы переводов игровых предметов класса «оружие» «Destiny 2».....	29
2.6. Способы перевода игровых классов и подклассов в «Destiny 2».....	32
2.7. Способы перевода пунктов назначения (глобальных локаций) в «Destiny 2».....	34
2.8. Способы перевода имен активных неигровых персонажей в «Destiny 2».....	35
Выводы по второй главе.....	39
Заключение.....	41
Список использованной литературы.....	44
Приложение А.....	50
Приложение Б.....	53
Приложение В.....	55
Приложение Г.....	57
Приложение Д.....	60

Введение

Видеоигры уже давно вошли в наш мир как способ развлечения или погружения в вымышленные миры. Сегодня многие люди воспринимают игру не только как примитивный способ развлечься, как это было на заре игровой индустрии, а как полноценное интерактивное художественное произведение, где есть свой сюжет, мир, персонажи, свои механики интерактивности, где игрок может влиять на ход сюжета и погружаться с головой в историю игрового мира. Также в наше время очень популярно движение киберспорта. Сотни, тысячи, миллионы долларов собирают в призовые фонды на чемпионаты по разным игровым дисциплинам. Но сам процесс разработки игры является финансово–затратным делом, и в первую очередь у разработчика и издателя видеоигры стоит цель не только создать продукт который будет иметь какую либо художественную ценность, но и также чтобы продукт был окупаем и нес прибыль, для этого компаниям необходимо распространить свой продукт по другим странам, но чтобы аудитория той или иной страны смогла полностью понять смысл, сюжет, историю той или иной игры, необходим перевод оной на другие языки, а для полного понимания необходим не только адекватный перевод текста, но и его адаптация под культуру принимающей стороны, одним словом локализация. Также возьмем во внимание тот факт, что в наше время очень мало научных работ по переводу и локализации видеоигр в целом, и данная тема сейчас актуальна не только как объект познания того или иного способа перевода языка, но и как путь развития отрасли перевода и локализации видеоигр.

Актуальность данной темы заключается в высоком спросе и популярности видеоигр и необходимость локализовать их на другие языки.

Объектом исследования являются имена собственные «World of Warcraft» и «Destiny 2» на языке оригинала и их перевода на русский язык.

Предметом исследования является специфика применения переводческих трансформаций при переводе игровых имен собственных «World of Warcraft» и «Destiny 2».

Цель работы – раскрыть приемы достижения адекватного перевода при переводе имен собственных в играх «World of Warcraft» и «Destiny 2».

Задачи:

1. Подвергнуть анализу научно–теоретическую литературу по теории перевода рассмотреть классификации переводов и локализации компьютерных игр, способы перевода имен собственных;
2. Рассмотреть основные проблемы перевода видеоигр;
3. Произвести сопоставительный анализ имен собственных оригинала и перевода на русский язык;
4. Резюмировать полученные результаты при помощи метода статистического подсчета.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы исследования:**

1. Различные методы анализа и синтеза, с помощью которых были собраны и обобщены теоретические материалы по изучаемой теме, а также подведены итоги исследования.
2. Метод сплошной выборки.
3. Метод лингвистического анализа.
4. Метод трансформационного анализа.
5. Метод статистического подсчета.

Методологической основой послужили научные работы таких научных деятелей, как В.Н. Комиссаров [1990, 1999], С.В., А. F. Costales [2012], В.В. Сдобников[2011], Д. И. Ермолович [2001].

Материалом исследования являются имена собственные на языке оригинала и перевода из игр «World of Warcraft» и «Destiny 2».

Практическая значимость работы заключается в том, что результаты работы могут быть использованы в курсах практического перевода, а также в работе переводчика в сфере видеоигр.

Принимая во внимание все вышесказанное, тема дипломной работы была сформулирована так «Сравнительно–сопоставительный анализ адекватности переводов имен собственных в видеоиграх с английского языка на русский».

В соответствии с целями и задачами, дипломная работа включает в себя введение, две главы, заключение, ссылки и список используемой литературы.

Структура данной работы состоит из введения, двух глав, заключения и списка используемой литературы.

Во **введении** объясняется выбор темы и ее актуальность, формулируется объект и предмет дипломной работы, определяются задачи и цель, характеризуется материал и структура работы, обосновывается ее практическая значимость.

В **первой главе** «Теория перевода видеоигр» изучаются теоретические аспекты перевода, классификации видеоигр, определение стилистических особенностей текстов и уровни их локализации.

Вторая глава «Особенности перевода имен собственных в компьютерных играх «World of Warcraft» и «Destiny 2» является практической частью данной дипломной работы, в которой анализируются имена собственные оригинала и перевода компьютерных игр «World of Warcraft» и «Destiny 2».

В **заключении** описываются основные выводы, полученные в ходе изучения данной темы.

Глава 1. Теория перевода видеоигр

1.1. Классификация переводов и локализаций компьютерных игр

В первую очередь, если мы говорим о переводе видеоигр или сторонних цифровых продуктов, мы должны понимать, что всегда осуществляется метод письменного перевода. В.Н. Комиссаров считает, что письменный перевод – является процессом перевода, когда текст выступает самой целью перевода, к которому переводчик может неоднократно обращаться, внося необходимые правки, ради правильного понимания идеи оригинала конечным пользователем [Комиссаров, 1990].

Также любой перевод должен являться адекватным, не должен отступать от идеи и смысла оригинала текста, то есть основное требование адекватного перевода состоит в соответствии коммуникативным задачам оригинала [Швейцер, 1988].

Во время перевода иностранного программного обеспечения, или, иными словами – ПО, или видеоигр, часто используется термин «локализация», которую разделяют на две части:

1. Перевод текстов.
2. Техническая адаптация под конкретную культуру.

Под термином «техническая адаптация» имеется ввиду то, что текст, во время перевода подстраивают под реалии культуры, например, использование привычных единиц исчисления, например «км/ч» или «мили/ч.» в зависимости от страны, формат времени, языковой кодировки [Dagiene, Grigas, Jevsikova, 2010]. Можно сделать вывод, что локализация является процессом преобразования выбранного продукта, для его соответствия лингвистическим, культурным, техническим и юридическим требованиям в культуре и языке перевода (ЯП) [Bernal–Merino, 2006].

Термин «локализация», относится к адаптации ПО, интернет порталов, видеоигр, художественных книг для принимающей культуры, во время локализации могут происходить различные изменения в содержании, структуре, внешнем виде, стилистике текста, но с сохранением идеи оригинала.

Если же мы говорим о локализации цифровых видеоигр, то она делится на несколько уровней:

1. Бумажная локализация (буклеты, бумажные руководства, надписи на коробке, текстовые материалы).
2. Углублённая локализация (дубляж персонажей, закадрового голоса).
3. Избыточная локализация (перевод графических единиц).
4. Глубокая локализация (адаптация сюжета для конкретной культуры) [Пашутина, 2012].

Одним из самых ярких отличий при локализации игр от ПО состоит в том, что процесс перевода и адаптации является более творческим, в отличие от локализации ПО, во время которой почти всегда используются клише и нет возможности выходить за рамки фрагментации текста, что означает определенное количество ячеек в строке кода.

Основным отличием во время перевода видеоигр, является то, что в игровых текстах может быть большое количество функциональных стилей. Когда обычный текст может совмещать в себе несколько разных стилей, то в текстах видеоигр ситуация кардинально отличается, как в количестве разновидностей стилей, так и в способах их применения в контексте видеоигры, так же могут присутствовать намеренные нарушения грамматических правил.

Перевод – это процесс, который зависит от контекста, конкретных решений переводчика чтобы передать смысл и цель оригинала на язык перевода. Локализация цифровых материалов зависит от понимания ограниченности перевода, так как нужно принять во внимание, что не все можно передать при переводе, например, идиомы, игру слов, жаргонизмы и т.д. А.Ф. Косталес считает, что перевод видеоигр – это процесс, главной целью которого, является передача всех игровых возможностей и идей для принимающей аудитории игроков, т.е. игроки из США, России, Германии, Англии и т.д. должны получить такие же эмоции, игровой опыт и восприятие атмосферы игры как и игроки на языке которых была произведена игра [Costales, 2012].

1.2. Способы достижения адекватного перевода с помощью переводческих трансформаций и стратегий перевода

За все время существования перевода компьютерных игр, локализаторы не применяли понятия «верного» и «неверного» перевода, а старались сохранить любыми способами игровой опыт, т.к. ожидания аудитории являются главным аспектом при переводе. Для достижения сохранения игрового опыта переводчику потребуется понимание отсылок в игре, например, если игра была создана на основе художественного произведения или кинофильма. Встает необходимость использования уже устоявшихся переводов личных имен, названий, названий местности и т.д. [Зилев, Сюткина, 2015].

Тогда что играет важную роль при локализации и переводе игры адекватность или эквивалентность перевода?

Многие авторы противопоставляют термины эквивалентного и адекватного перевода. Если обратиться к трудам В.Н. Комиссарова, то он считает, что эти понятия не являются идентичными, хотя в это же время, между ними много общего. Термин «эквивалентный перевод» по мнению В.Н. Комиссарова, больше описывает соотношения текста оригинала к переводу, их цели и функции в разных культурах. Данный перевод ориентирован на конечный результат перевода, тогда как адекватный перевод больше подходит для процесса, который обеспечивает межкультурную и межъязыковую коммуникацию и означает «хороший» перевод [Комиссаров, 1999].

Эквивалентность играет очень важную роль в переводе видеоигр. Если перевод будет не эквивалентным, то целевая аудитория не сможет понять сюжет, задания, отсылки, вселенную игры или выполнить внутри-игровое задание.

Ю. Найда выделяет два типа эквивалентности, это формальный и динамический. Формальная эквивалентность в первую очередь ориентирована на оригинал. Особенность такой эквивалентности состоит в сохранении морфологии и синтаксиса в ЯП, калькирование идиом, присутствие комментариев при отклонении от словарных эквивалентов. Второй тип эквивалентности больше нацелен на реакцию аудитории, цель которого обеспечить равное воздействие на

читателя оригинального текста и перевода. Динамический тип имеет естественную форму адаптации лексики, выражений, грамматики [Найда, 1978].

Для перевода видеоигры, главная роль которого состоит в полном погружении игрока в вымышленный мир, подходит именно динамическая модель эквивалентности [Найда, 1978].

Самым главным критерием адекватности перевода состоит в соответствии коммуникативной задаче оригинала [Швейцер, 1988]. Также А.В. Федоров добавляет, что для адекватного перевода должна присутствовать точная передача смысла содержания оригинала и соответствовать как стилистически так и функционально [Федоров, 1983].

Из ранее перечисленных определений, мы сделали вывод, что адекватность перевода важна для качества перевода, каждый переведенный текст должен иметь адекватность [Мошкович, 2013].

Во время перевода видеоигр важнее именно адекватность перевода, чем эквивалентность, из-за того, что именно адекватность имеет задачей в первую очередь передать смысл, вместо сохранения структуры текста [Курячая, 2012].

К. Райс и Г. Вермеер ориентируясь на лингвистические и культурологические аспекты общей теории перевода выдвинули одну стратегию перевода, которую объясняли так, что перевод как вид деятельности имеет свои задачи и цели, где переводить значит создать целевой текст в целевой обстановке, где исходный текст это информационное предложение, которое переводчик адаптирует под запросы целевой аудитории. Скопос-теория имеет несколько правил:

1. Конечный текст обязан быть внутренне согласованным.
2. Конечный текст обязан быть согласован с исходным текстом.
3. Конечный текст определяется его целью, задачей [Вермеер, Райс, 1984].

V. Šiaučiūnė и V. Liubiniene считают, при переводе видеоигр скопос-теория является основной точкой для переводчика. При локализации ПО, игры, веб-страницы переводчику позволено изменять, преобразовывать, столько, сколько

считает нужным, для обеспечения понимания со стороны целевой аудитории. Переводчик должен войти в роль пользователя, чтобы преодолеть сложности при переводе текста [Šiaučiuė, Liubinienė, 2011].

В работе «Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts» В. Шиачюне и В. Любинене согласны с идеями Г. Вермеера, что перевод является не только способом передачи лингвистических особенностей, но также межкультурной коммуникацией. Они считают, что перевод может считаться удачным только тогда, когда целевая аудитория не почувствует, что текст был написан не на их родном языке. Но они отмечают, что скопос-теория не так часто распространена в переводческой деятельности, т.к. сильное отклонение в переводе от оригинала не приветствуется и считается за некомпетентность [Šiaučiuė, Liubinienė, 2011].

Существуют такие средства перевода, которые передают систему смыслов, заключенную в речевых формах исходного текста, трансформирующиеся естественным образом при помощи межъязыковой асимметрии в систему аналогичных смыслов, преобразующихся в формы ЯП. Такие средства именуются трансформациями [Манина, 2014].

«Переводческая трансформация» широко используется при переводе, но единой трактовки данного термина нет.

В.Н. Комиссаров считает трансформации преобразованиями, которые помогают осуществить переход от единиц оригинала к единицам перевода [Комиссаров, 1999]. Также Л.С. Бархударов понимает трансформации как преобразования, при помощи которых достигается эквивалентность в ЯП [Бархударов, 1975].

Термин «переводческая трансформация» воспринимается по-разному. Но ученые В.Н. Комиссаров и Л.С. Бархударов согласны с тем, что под термином «переводческая трансформация» объясняется отношение между текстом оригинала и текстом перевода [цит. по: Кулемина, 2007].

Классификация трансформаций не имеет единой системы среди лингвистов. Наряду с различными понятиями термина «переводческой трансформации»,

также есть разные классификации. В данной дипломной работе будет упор на классификацию трансформаций по В.Н. Комиссарову.

Таблица 1

Переводческие трансформации
Транслитерация
Транскрипция
Калькирование
Лексико–семантические замены: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Генерализация ▪ Конкретизация ▪ Модуляция
Грамматические трансформации: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Дословный перевод ▪ Грамматические замены <ul style="list-style-type: none"> ○ Грамматические категории ○ Части речи ○ Члены предложения ○ Тип предложения ▪ Членение предложений ▪ Объединение предложений
Лексико–грамматические трансформации: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Антонимический перевод ▪ Описательный перевод ▪ Компенсация
Технические приемы перевода: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Перестановка ▪ Добавление ▪ Опущение

В.Н. Комиссаров разделяет трансформации на лексические, грамматические, лексико-грамматические и формальные. Главное преимущество данной классификации – это разделение трансформаций. Разделение

трансформаций существует лишь в теории, но на практике они тесно связаны друг с другом. Недостатком классификации является то, что авторы не указывают на использование отдельных трансформаций в зависимости от ситуации.

Переводческие трансформации являются важными компонентами в стратегиях перевода, при переводе видеоигр.

При переводе компьютерных игр появляется еще одна проблема, это подбор стратегии перевода. Под термином «стратегия перевода» подразумевается система переводческой деятельности, формирующейся на базе общего подхода к переводу в условиях определенного контекста, ситуации, с ее особенностями и целями, и определяет поведение переводчика в данном контексте, ситуации [Сдобников, 2011].

Стратегии перевода видеоигр по А.Ф. Косталес[2012]:

- форенизация;
- доместикация;
- отказ от перевода названий.

Термины «доместикация» и «форенизация» впервые были объяснены Л. Венути и обозначают стратегию, которой переводчик должен руководствоваться при появлении лингвокультурологических проблем. Л. Венути определяет доместикацию как подход, при котором текст на иностранном языке сокращается, а особенности языка перевода обладают большей ценностью. Следовательно, происходит сближение автора текста оригинала и читателей из другой страны. Форенизация определяется как сохранение иностранных культурных и языковых особенностей текста. При форенизации пользователь становится ближе к автору, воспринимая особенности другого языка, нарушая нормы родного языка [Venuti, 1995].

Во время перевода видеоигр, переводчики применяют одну из этих стратегий. Сам выбор стратегии является важным, потому что от него зависит вся будущая стратегия перевода видеоигры и финальный продукт. При переводе компьютерных игр, форенизация зачастую применяется для передачи и сохранения красок той или иной культуры в языке перевода. Приведем в качестве

примера видеоигру «Far Cry 5», в которой была сохранена и передана культура «реднеков», где в речи героев часто использовался способ произношения характерный реднекам, как и наименования мест, предметов, колорита и передачи атмосферы.

Способ доместикации зачастую используется в видеоиграх, где сама культура того или иного народа не имеет значимости, в большинстве случаев это спортивные игры [Costales, 2012]. Данный способ состоит в адаптации для принимающей культуры, это может быть заметно в измененном интерфейсе, другим выбором той или иной команды по умолчанию.

А.Ф. Косталес рассматриваем подход «no translation» или «отказ от перевода названий» в процессе перевода видеоигр. Данный подход применяется для передачи названия игры, например, «Counter–Strike», «GUN», «RAGE», «Warcraft», «Alien: Isolation» [Costales, 2012].

В наше время, названия игр практически никогда не переводятся, так как это бренд и торговый знак студии разработчика и издательства. После анонса игрового проекта, рекламных компаний, релиза самого продукта, целевая аудитория узнает название игрового–проекта по всему миру. Для студии–разработчика и издателя продукта важно сохранение названия в оригинальном виде, иначе они понесут большие убытки из–за «не узнавания» их продукта.

Рассмотрев особенности локализации видеоигр можно сделать вывод, что:

- Основным различием локализации и перевода игр от перевода компьютерного ПО заключается в том, что локализация видеоигр является более творческим процессом, чем локализация программного обеспечения, в которой часто применяются клише.
- Главным отличием перевода текстов компьютерных игр от обычных текстов является смешение большего количества функциональных стилей в компьютерной игре. Если текст может комбинировать только несколько схожих стилей, то в видеоигре они могут сильно различаться.

- Названия видеоигр не переводятся и не локализируются, т.к. они являются торговой маркой, которая едина для всех игр.
- В процессе перевода компьютерных игр часто применяются переводческие стратегии, трансформации. Скопос–теория влечет за собой ряд преимуществ для переводов видеоигр, но слабо распространена.

1.3. Способы перевода имен собственных

Во время перевода видеоигр, переводчик может столкнуться с именами собственными, которые зачастую являются полностью выдуманными. В теории перевода, способы перевода имен собственных наиболее детально разработаны для художественных текстов, но они достаточно универсальны и могут использоваться при переводе имен собственных в видеоиграх.

В первую очередь, определим, что такое имя собственное (ИС) в процессе перевода – это существительное, словосочетание, которое предназначено для обозначения того или иного предмета, места, личности, явления, оно противопоставлено имени нарицательному, так как не связано с определенной группой объектов, а связано непосредственно с обозначением одного объекта [Ермолович, 2001].

При переводе имен собственных как правило применяется:

1. Транскрибирование
2. Калькирование
3. Транслитерация
4. Прямой перенос
5. Описательный перевод
6. Приближенный перевод

Как считает В.Н. Комиссаров, транскрипция и транслитерация являются в чем–то похожими способами перевода лексических единиц, которые создают форму слова из другого языка при помощи букв языка перевода [Комиссаров, 1990]. То есть при переводе, используя транскрибирование, мы переносим звуковую форму имени, а при транслитерации, графическую форму.

В большинстве случаев, транслитерация и транскрибирование тесно связаны при переводе имен собственных, так как более эталонным переводом является сохранение звучания и графической формы имени. Данные способы трансформаций могут пересекаться между собой при разных случаях, без использования которых, мы не сможем адекватно перевести имя собственное, например в языке оригинала могут встречаться буквы, которые не имеют аналога в ЯП, и полностью транслитерировать слово мы не сможем, тут и применяется дополнительное транскрибирование.

Также перенос имени собственного в ЯП возможен в том случае, если язык оригинала и язык перевода имеют одну и ту же графическую письменность, такой случай встречается в большей части стран, где используется латинская графика [Ермолович, 2001].

При переводе имен и фамилий персонажей зачастую используется транскрибирование, особенно при переводе вымышленных имен в художественных произведениях, играх, фильмах.

Транскрипция иноязычных имен может привести к проблеме благозвучия, так как при переносе звучания ИС может возникнуть ассоциация с лексикой сниженного регистра, т.е. бранные слова, вульгаризмы, или просто сложные для воспроизведения и слуха принимающей культуры имена, в данном случае переводчику необходимо прибегнуть к принципу благозвучия [Ермолович, 2001].

Также в случаях перевода имен собственных могут встречаться топонимы. Д. И. Ермолович считает, что топонимы могут переводиться тремя способами, такими как:

1. Транслитерация
2. Транскрипция
3. Калькирование [Ермолович, 2001]

Топоним – имя собственное, служащее для обозначения категории географических объектов. Топонимических денотатов множество, они могут быть как континентами, океанами, морями, странами, озерами, реками и т.д, все что относится к географическим объектам. Топонимический денотат может являться

неразрывной частью названия того или иного географического объекта, например – the **Strait** of Dover, Москва–**река**, **Mont Blanc** [Ермолович, 2001].

Также при переводе имен собственных, мы можем встретить сложные имена, которые имеют в своем составе два или более корня, которые, как правило, образуются от самостоятельных частей речи, сохраняя слово целиком или только его часть, например – **kingslayer** – убийца королей, **doomslayer** – палач рока.

В большинстве случаев при переводе сложных (имеющих от двух и более корней), или простых (имеющих один корень) имен собственных необходимо использовать калькирование. В.Н. Комиссаров обозначает калькирование, как способ перевода лексических единиц при помощи замены частей или слов их аналогами в языке перевода. Сущность калькирования состоит в формировании нового слова или словосочетания в ЯП [Комиссаров, 1990].

Из чего мы можем сделать вывод, что при переводе сложных ИС, которые не имеют словарных эквивалентов, необходимо опираться на семантику ИС и формировать идентичное по идеи слово или словосочетание, путем подбора эквивалентных лексических единиц.

С. Влахов и С. Флорин [1980] считают, что имена собственные должны делиться на 3 вида в зависимости от их семантической цели, так как не все имена собственные имеют в себе какую либо семантику (идею), а несут в себе только маркировочный характер, они выделяют следующие типы:

1. Имена–метки, они лишены смысла, кроме как маркировочной цели не имеют.
2. Имена, которые имеют в себе определенное сематическое содержание.
3. Имена, которые в зависимости от контекста меняют свою сопоставимость к одной из двух групп.

Основываясь на этом методе, С. Влахов и С. Флорин определяют способ переводческой стратегии при переводе имени собственного [Влахов, Флорин, 1980].

Во время перевода имен собственных могут встречаться и названия компаний, при переводе которых необходимо производить прямой графический перенос, так как названия компаний, товарных знаков, продуктов проходят процедуру унификации, которая несет за собой приведение к единообразной системе или форме, т.е. не имеет возможности изменения или перевода самого слова в зависимости от контекста. В данном случае необходимо прибегнуть к методу прямого графического переноса, данный метод заключается в том, что перенос имени собственного не подвергается каким либо изменениям, и переносится в текст в его изначальном виде, с сохранением способа написания.

При переводе имен собственных могут возникнуть ситуации, когда название предмета, объекта имеет в себе безсемантическую единицу, т.е. является номеном и имеет только назывной характер, например модельный ряд машин, их марка, теги моделей оружия, техники. Например (*марка, модель*), *Lexus RX270*, *GeForce 1080Ti*, *LG IPS237L* и так далее. В данных случаях следует применять прямой графический перенос слова, так как данные слова, словосочетания являются продуктами той или иной компании которые являются унифицированными наименованиями.

Данные ситуации могут отражаться и в художественной литературе, играх и т.д., так как при наполнении произведения авторы опираются не только на свои фантазии, но и на реальный мир, языки, общество, культуру, социальные институты. При создании выдуманных предметов, например из игры «Destiny 2» автомат «Galliard-42 XN7568»-«Гальярда-42 XN7568» где «-42 XN7568» является обозначением модели оружия, а часть «Гальярда» – «Galliard» имеет словарный эквивалент и несет в себе семантику определенных характеристик оружия. Также из данной игры можно привести такой пример: название вымышленной компании, также на примере автомата «SUROS Regime» – «Режим SUROS», где «SUROS» является наименованием компании производителя, которая подлежит унификации и требует прямого графического переноса.

Во время перевода, также может встретиться безэквивалентная лексика (БЭЛ). Согласно В.Н. Комиссарову, БЭЛ – это лексические единицы, которые не имеют эквивалентов в языке перевода [Комиссаров, 1990].

Л.С. Бархударов различает безэквивалентную лексику на 3 типа:

1. Имена собственные
2. Реалии
3. Случайные лакуны [Бархударов, 1975].

При переводе БЭЛ необходимо применять разные виды трансформаций, выбор которых зависит от семантики БЭЛ, некоторые способы перевода были указаны нами ранее.

Также при переводе БЭЛ, Л.С. Бархударов предлагает применять приближенный перевод – это способ перевода грамматической единицы языка оригинала, при помощи частично–соответствующей единицей языка перевода [Л.С. Бархударов, 1975].

Из всего выше сказанного мы можем сделать вывод, что при переводе ИС необходимо учитывать их семантику, для подбора той или иной стратегии при переводе.

Выводы по первой главе

В данной главе были рассмотрены теоретические аспекты перевода видеоигр, возможные сложности, особенности при переводе, уровни локализации продукта, различия видов локализации ПО, видеоигр, различия которых заключаются в большой клишированности переводов программного обеспечения. Также были изучены стратегии перевода видеоигр, понятия адекватности перевода, эквивалентности перевода, виды трансформаций, при помощи которых достигается адекватность перевода и особенности перевода имен собственных.

Таким образом, локализация и перевод видеоигр является достаточно молодой и малоизученной сферой переводческой деятельности, которая требует более глубокого изучения. В следующей главе мы рассмотрим примеры переводов из компьютерных игр «World of Warcraft» и «Destiny 2».

Глава 2. Особенности перевода названий и имен в компьютерных играх «World of Warcraft» и «Destiny 2»

Взяв за основу классификацию трансформаций В.Н. Комисарова, в данной главе, мы рассмотрим виды трансформаций, которые были использованы при переводе, имен внутри–игровых предметов, названий локаций, названий игровых рас, существ. «World of Warcraft» и «Destiny 2» которые являются играми, основанными на собственных игровых вселенных, т.е. представляют собой абсолютно новые миры, из чего следует, что переводчик может столкнуться с рядом проблем при переводе, например, ранее не известных ему существ или названий игровых локаций. Тем самым, подход переводчика к выбору трансформаций и стратегий перевода может постоянно меняться, в зависимости от контекста текста оригинала.

2.1. Способы перевода внутри–игровых предметов «World of Warcraft»

В первую очередь, мы бы хотели изучить трансформации, использованные при переводе внутри–игровых предметов. (Таблица 2)

Таблица 2 - Примеры переводов внутри–игровых предметов класса «оружие»

Оригинал	Перевод
The Kingslayers	Убийцы Королей
Dream's End	Конец сна
Supervolt Zapper	Высоковольтный разрядник
Whirring Chainblade	Жужжащее цепное лезвие
Blindside	Нежданчик
Void-Binder	Усмиритель Бездны
Mother's Twin Gaze	Пристальный взор МАТРИАРХа
Latticework Scalpel	Скальпель для тонкой работы
Greed's Folly	Слепая алчность

Согласно таблице 2, мы можем отметить, что только одно название предмета было переведено простой калькой, « Dream's End» – «Конец сна» а, например, «Latticework Scalpel» – «Скальпель для тонкой работы» был переведен описательным методом, так как данное название имеет в себе безэквивалентную

единицу «Latticework». Другие единицы были переведены при помощи лексической трансформации с адаптацией под реалии языка перевода, например, «Blindside» является глаголом и имеет перевод «удар исподтишка, со стороны», так же в английском имеет форму глагола, но при переводе переводчик использовал динамический эквивалент, где использовал грамматическую трансформацию, заменив глагол на существительное, сохраняя цель названия данного предмета в контексте игры, переведя слово как «Нежданчик». Некоторые названия были переведены калькированием, например, «The Kingslayers» – «Убийцы Королей» или «Void-Binder» – «Усмиритель Бездны».

Рассмотрим еще примеры трансформаций при переводе названий «оружия» из игры. (Таблица 3)

Таблица 3 - Примеры переводов внутри-игровых предметов класса «оружие»

Оригинал	Перевод
Scythe of the Unmaker	Коса Порабощенного
Taeshalach	Тайшалак
Devastation's Hour	Час Опустошения
Slayer of the Lifeless	Убийца всего неживого
Hailstorm	Буря с градом
Daelin Proudmoore's Saber	Сабля Дэлина Праудмура
Talon of Azshara	Коготь Азшары

Исходя из таблицы 3, мы можем заметить, что 2 названия были переведены простой калькой «Devastation's Hour» – «Час Опустошения», «Slayer of the Lifeless» - «Убийца всего неживого», а например «Hailstorm» - «Буря с градом», было переведено при помощи описательного перевода, так как название оригинала не имеет однословного эквивалента и переводчику пришлось прибегнуть к описательному переводу. Также есть имя предмета, переведенное при помощи транскрибирования «Taeshalach» – «Тайшалак». Переводчик в данном случае прибегнул к этому методу, потому что данное имя предмета

является собственным, полностью выдуманным для использования внутри контекста игры и не имеет эквивалент в языках. Также присутствуют имена, для которых использовались разные способы перевода для достижения адекватности: это «Daelin Proudmoore's Saber» - «Сабля Дэлина Праудмура», и «Talon of Azshara» - «Коготь Азшары», где части имен «Saber» и «Talon» были переведены словарными эквивалентами «Сабля» и «Коготь», а другие части были переведены при помощи транскрибирования, так как являются именами персонажей из игры «Дэлина Праудмура» – «Daelin Proudmoore's» и «Азшары» – «of Azshara».

Также приведен пример компетентности переводчика в сфере знания истории мира игры и знания персонажей, при переводе «Scythe of the Unmaker» – «Коса Порабощенного». Мы можем заметить, что слово «Unmaker» имеет значение разрушения, переделывания, и тут вступает в силу то самое знание игровой вселенной. С тем учетом, что переводчикам в большинстве случаев при переводе игры присылают комментарии к тем или иным именам и есть возможность отследить как получается тот или иной предмет игроком, и данный предмет игрок может получить от неигрового персонажа «Argus the Unmaker» – «Аргус Порабощенный», остановимся на этом имени поподробнее. Часть имени «Argus» была переведена транслитерацией «Аргус», но вторая часть была переведена при помощи лексико-семантической замены. Если мы попробуем перевести слово «Unmaker» как «Разрушитель», то по контексту игры, оно будет являться не адекватным, так как персонаж не является таковым. Из контекста игровой истории мы можем узнать, что данного персонажа однажды поработили, тем самым лишив воли, т.е. «порабощенный» будет полным семантически подходящим и благозвучным при переводе. Из этого мы можем сделать вывод, что данный предмет мы получаем от этого персонажа и в названии предмета мы видим, что коса принадлежала ему, тем самым перевод является более чем адекватным, т.е. «Коса кого?– Порабощенного».

Также были проанализированы переводы игровых предметов, относящихся к классу «оружие», из игры «World of Warcraft», которые были выбраны методом

сплошной выборки, общим объемом 80 единиц, и объединены в диаграмму с процентным соотношением способов перевода (Рисунок 1).

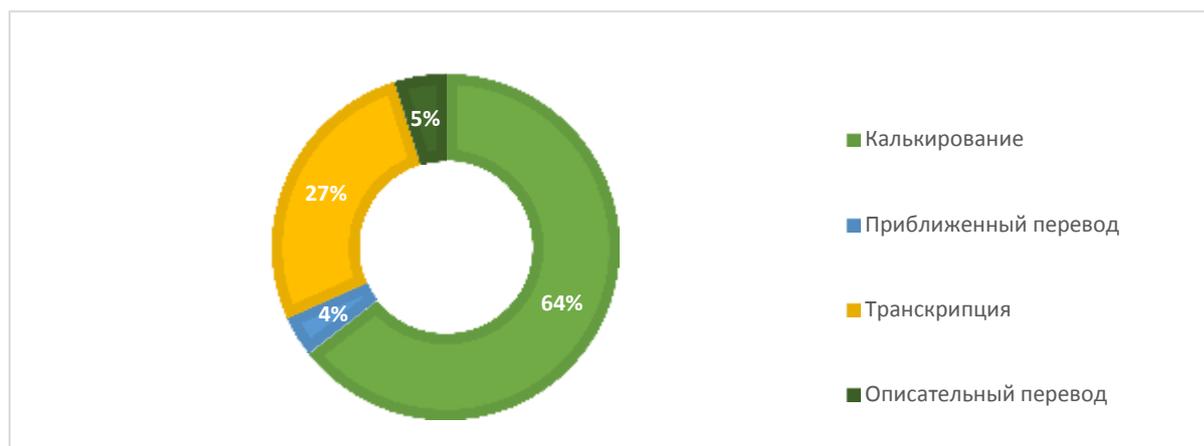


Рисунок 1 - Способы перевода внутри-игровых предметов «World of Warcraft» класса «оружие»

Согласно рисунку 1, можно сделать вывод, что основная часть предметов была переведена путем калькирования, так-как подавляющее количество названий представляет из себя комбинацию слов в одно слово, тем самым, не имея односложного эквивалента в языке перевода. Так же здесь представлено достаточное количество названий имеющие словарные соответствия, которые также были переведены при помощи калькирования, например, «Merciless Pincher» – «Безжалостная клешня» или «Darkened Slicer» – «Потемневший Рассекатель».

2.2. Способы перевода игровых рас «World of Warcraft»

Большой сложностью при переводе, которую также может встретить переводчик, является перевод названий рас в дополнении « World of Warcraft: Battle for Azeroth». В данном дополнении было введено 8 игровых рас и 1 неигровая раса. Ниже представлена таблица с примерами перевода всех нововведённых рас (Таблица 4):

Таблица 4 - Примеры переводов нововведённых рас

Оригинал	Перевод
Vulpera	Вульпера
Mag'har Orc	Маг'хар
Nightborne	Ночнорожденный

Lightforged Draenei	Озаренный дреней
Kul Tiran	Култирасец
Dark Iron Dwarf	Дворф из клана Черного Железа
Zandalari Troll	Зандалар
High-mountain Tauren	Таурен Крутогорья
Void Elf	Эльф Бездны

Согласно таблице 3, мы можем отметить, что некоторые расы были переведены простой калькой в комбинации с другими переводческими трансформациями, например, «Dark Iron Dwarf» – «Дворф из клана Черного железа» и «Void Elf» – «Эльф Бездны», другие были переведены при помощи транслитерации, например, «Vulpera»→«Вульпера», или «Mag'har Orc» – «Маг'хар», но в последнем случае перевода так-же было использовано опущение слова «Orc», так как в контексте игры, данная раса является видоизмененной версией расы орков. Также можно встретить и калькирование ИС которые имеют 2 корня, например «Nightborne» – «Ночь + рождение» – «Ночнорожденный» или же в комбинации с транслитерацией «Kul Tiran» – «Култирасец», в последнем примере, переводчик опирался на контекст игры, так как данная раса родом из игровой локации «Kul Tiras» – «Кул-Тирас», взяв за основу словообразование из русского языка (например, человек из Красноярска именуется красноярцем или из Абакана – Абаканец, или как наименование национальности, Япония – японец, Китай – китаец). Переводчик при выборе способа перевода опирался на «новизну» расы и на расы, уже упомянутые в разных мифах и легендах разных народов имеющие словарные эквиваленты. Новые расы, не имеющие словарных соответствий были локализованы при помощи транслитерации и калькирования. Все переводы рас были проанализированы и представлены в диаграмме с процентным соотношением способов перевода (Рисунок 2).



Рисунок 2 - Способы перевода игровых рас

Согласно рисунку 2, можно прийти к выводу, что половина рас была переведена при помощи транскрипции и транслитерации, другая же половина была переведена при помощи калькирования.

2.3.Способы перевода игровых локаций «World of Warcraft»

В следующем аспекте нашей работы, мы рассмотрим способы перевода игровых локаций из «World of Warcraft». Данная игра тесно связана с взаимодействием игрока с миром, тем самым игра имеет большое количество названий локаций, требующих адекватного перевода, который является мостом между игрой и игроком для погружения в игровой мир. Далее представлены примеры переводов игровых локаций (Таблица 5).

Таблица 5 - Примеры переводов игровых локаций

Оригинал	Перевод
Drustvar	Друствар
Tol Dagor	Тол Дагор
Unity Square	Площадь Единства
Tiragarde Sound	Тираградское поморье
Zuldazar	Зулдазар
Port of Zandalar	Порт Зандалара
Hall of Strength	Зал Силы

Согласно таблице 4, мы можем видеть, что большинство названий локаций безэквивалентны и были переведены методом транслитерации, например, «Drustvar» – «Друствар» или «Tol Dagor» – «Тол Дагор». В данном случае

переводчик встретился с полностью вымышленными названиями и предпринял метод транслитерации. Также встречаются названия имеющие словарные соответствия, которые были переведены простой калькой, например, «Unity Square» – «Площадь Единства» и «Hall of Strength» – «Зал Силы».

Следующий пример требует более внимательного анализа и изучения, так как является примером высокой квалификации, таланта и компетентности переводчика. Это название «Tiragarde Sound» – «Тираградское поморье».

Данное имя собственное является названием основного острова для одной из игровых фракций. Так же на нем расположена главная столица мореплавателей. Если переводить дословно «Tiragarde Sound», то получилось бы «Тираградский звук». Но дословный перевод не соответствует смыслу оригинала и никак не указывает на сам остров. Если углубиться в семантику термина «sound», то можно найти мало–популярный перевод как «узкий пролив». Данный перевод уже ближе к изначальному смыслу, но связать его именно с островом не представляется возможным. Переводчик обратился к модуляции, подобрав близкое слово к идее оригинала приморье. Термин «приморье» трактуется как все побережье острова с прилегающими к нему районами. Также переводчик знал размеры острова, которые не так велики и остров граничит с внутри–игровым морем. Таким образом, переводчик связал название континента с населяющими его жителями, которые занимаются ремеслом, тесно связанным с морем и мореплаваньем.

Также все переводы локаций, добавленных в дополнении «World of Warcraft: Battle for Azeroth», в количестве 52 единиц, были проанализированы и представлены в диаграмме с процентным соотношением способов перевода (Рисунок 3).

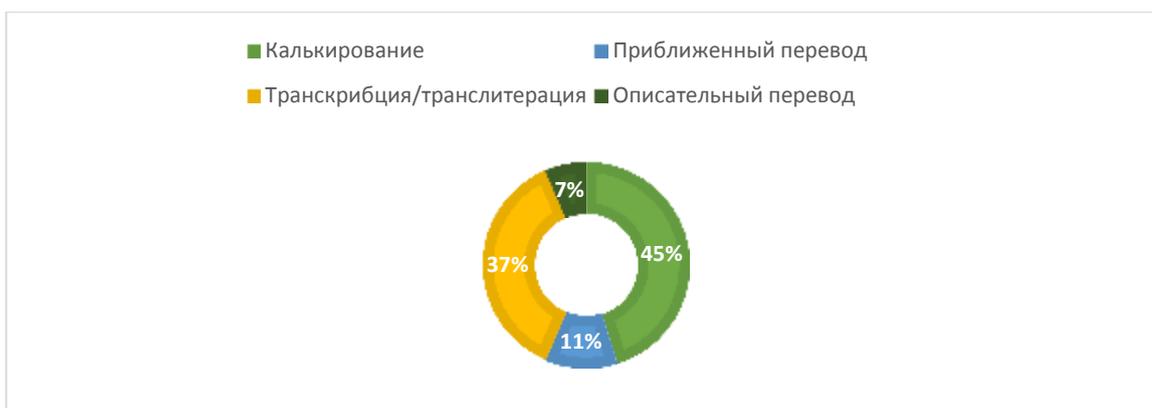


Рисунок 3 - Способы перевода игровых локаций «World of Warcraft»

В соответствии с рисунком 3, мы можем сделать вывод, что чуть менее половины названий локаций, при переводе которых, использовалось калькирование, следующим по популярности методами трансформаций стали транскрипция и транслитерация. Из всего ранее написанного мы приходим к выводу, что подавляющее количество названий являются выдуманными, из-за чего и приходится использовать методам транслитерации, транскрипции и калькирования.

2.4. Способы перевода имен неигровых персонажей «World of Warcraft»

Рассмотрим способы перевода имен неигровых персонажей (NPC). В дополнении «World of Warcraft» насчитывается более 4000 NPC, в именах которых могут содержаться как отсылки к массовой культуре, так и к определенным популярным личностям из реальной жизни. Также мы проанализируем яркие примеры перевода имен собственных. Далее представлены примеры переводов имен неигровых персонажей. (Таблица 6)

Таблица 6 - Примеры переводов имен неигровых персонажей

Оригинал	Перевод
"Fairplay" JJ	"Честный" Джей-Джей
Bucket	Баккит
Bruno the Brick	Бруно Удалой
Brandal Darkbeard	Брэндал Темнобород
Ghorn "Scrimshaw Thug"	Горн "Громила из банды Резчиков"
Jay the Tavern Bard	Джей Песенник
Brute	Зверюга

Исходя из таблицы 5, мы можем отметить, что почти все имена подвержены транслитерации и транскрибированию, но перевод титулов или кличек, прозвищ персонажей имеют и другие подходы к переводу. Например «"Fairplay" JJ» – «"Честный" Джей–Джей» был переведен в комбинации двух переводческих трансформаций, таких как транскрибирование и приближенный перевод с сохранением семантики. Модуляция была применена к прозвищу персонажа «Fairplay», данное слово переводится как честность, игра по правилам, и в английском языке является существительным, и чтобы сохранить идею прозвища, было переведено как «Честный». Транскрибирование было применено из-за отсутствия в кириллице таких же знаков, имеющих такой же звук, тем самым транскрибируя «JJ» в «Джей–Джей». Еще один пример модуляции в комбинации с транслитерацией - это «Bruno the Brick» – «Бруно Удалой». Тут стоит отметить познания переводчика игрового мира, так как косвенных указаний характеристик данного персонажа нет, и в игре он находится как отсылка к одному из романов по вселенной игры. Слово «Brick» при незнании вселенной игры можно было перевести как «Кирпич» или «Молодчина», но в романе данный персонаж, который является конем, был подробно описан, и четко описывался как отважный. Но тут переводчик повел себя творчески, для сохранения благозвучия перевел этот элемент как «Удалой», связав устойчивое выражение «Удалой конь».

Также интерес представляет пример перевода «Ghorn «Scrimshaw Thug»»- «Горн «Громила из банды Резчиков»». Данный пример также подчеркивает знание переводчика игровой вселенной, так как в имени указана принадлежность персонажа к определенной группировке. При переводе было применено 3 способа трансформаций, таких как генерализация, транскрибирование и описательный перевод. Транскрибирование было применено к самому имени «Ghorn» – «Горн», но интерес представляет перевод титула, так как переводчик использовал последовательность при переводе, чтобы получить адекватный перевод. Таким образом, слово «Scrimshaw» переводится как «резьба на раковинах, слоновой кости и т.п.» и имеет только описательный перевод, так как является безэквивалентным словом, также в контексте игры, данный термин является

названием преступной группировки, также описанной в одном из романов по данной вселенной. Далее следует генерализация, если слово имеет прямое отношение к резьбе, то данное слово можно трансформировать методом генерализации в слово «Резчик». Без описательного перевода перевод имени персонажа был бы не адекватным, так как потерялась бы связь с группировкой, которая была в оригинале, тем самым был использован последний метод, описательный перевод титула с указанием о принадлежности персонажа к банде, в контексте игры.

Методом случайного выбора, мы собрали и проанализировали переводы имен NPC, в количестве 48 оригинальных персонажей (не имеющих своих дубликатов). Наш анализ представлен в диаграмме с процентным соотношением способов перевода (Рисунок 4).

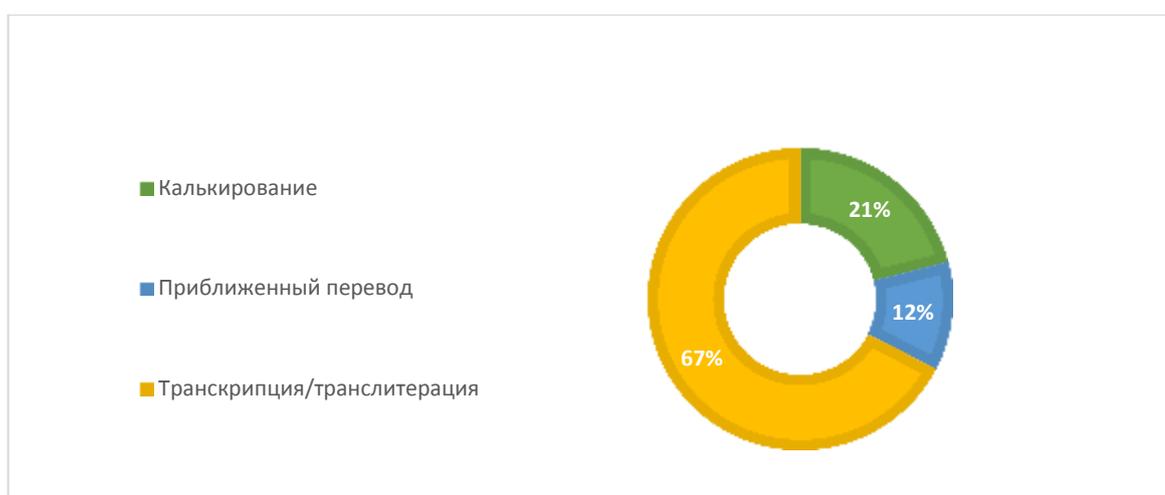


Рисунок 4 - Способы перевода имен неигровых персонажей «World of Warcraft»

Исходя из данных рисунка 4, мы можем сделать вывод, что чаще всего используется при переводе имен именно транскрибирование, так как широко распространены выдуманные и устойчивые имена, но также стоит отметить присутствие других методов перевода, для достижения адекватного перевода.

2.5. Способы переводов игровых предметов класса «оружие» «Destiny 2»

В первую очередь, мы бы хотели изучить трансформации, использованные при переводе внутри-игровых предметов «Destiny 2» (Таблица 7).

Таблица 7 - Примеры переводов внутри-игровых предметов класса «оружие» «Destiny 2»

Оригинал	Перевод
Hard Light	Жесткий Свет
SUROS Regime	Режим SUROS
Sweet Business	Милое Дело
Tommy's Matchbook	Спички Томми
Symmetry	Симметрия
The Jade Rabbit	Нефритовый кролик
Rat King	Крысиный король
Tractor Cannon	Буксировочная пушка
Crown-Splitter	Сноситель корон

Согласно таблице 7, мы можем заметить, что только 5 названий предметов были переведены простой калькой «Hard Light» – «Жесткий Свет», «Sweet Business» – «Милое Дело», «Symmetry» – «Симметрия», «The Jade Rabbit» – «Нефритовый кролик», «Rat King» – «Крысиный король». А например при переводе «SUROS Regime» – «Режим SUROS», был применен способ смешанного перевода, т.е. при переводе части «SUROS», являющейся аббревиатурой и названием компании производителя, был сохранен текст оригинала, путем прямого графического переноса, без изменений, а вторая часть «Regime» – «Режим», была переведена с помощью словарного эквивалента. Также интересный пример представляет название «Tommy's Matchbook» – «Спички Томми». В данной ситуации мы можем увидеть, что переводчик перевел первую часть названия дословно «Томми». Но нас интересует больше вторая часть «Matchbook», так как данное слово не имеет однословного эквивалента и обозначает спички в картонной книжке коробочке. При переводе этой части названия, переводчик использовал генерализацию, сохранив смысл оригинала. «Crown-Splitter» – «Сноситель корон» был переведен при помощи калькирования с модуляцией. Переводчик опирался на смысл самого названия, сохранения благозвучия и тип предмета, так как в игре данный предмет относится к подклассу мечей в классе оружия. Упор был сделан на устойчивое выражение

«Снести голову с плеч одним ударом», а при переводе слова «Splitter», как «Разделитель» при помощи словарного эквивалента, подразумевается разделение на несколько частей, тем самым не подходит как и по идее, так и по благозвучию.

Рассмотрим примеры, которые не вошли в таблицу 7, выбранные случайным способом, для проведения анализа. «Seven Seraph VY-7» – «VY-7 от «Семи Серафимов»»: в данном примере был применен прямой графический перенос части «VY-7», так как данная часть является маркировкой модели и подлежит переносу без изменений; также присутствует добавление «от», переводчик применил добавление для понимания конечной аудитории, кто произвел данное оружие; и последняя часть «Seven Seraph» - «Семи Серафимов» переведена при помощи простой кальки. «The Fourth Horseman» – «Четвертый всадник», «Exile's Curse» – «Проклятие Изгнанника», «Distant Tumulus» – «Далекий Курган», «Dire Promise» – «Жуткое обещание» данные примеры были переведены при помощи калькирования. Также присутствует пример «Jian 7 Rifle» – «Винтовка «Цзян 7»» в данном случае переводчик применил транскрибирование в соответствии с принципами практической транскрипции с китайского языка «Jian» – «Цзян», прямой графический перенос «7» и словарное соответствие «Rifle» – «Винтовка».

Также были проанализированы все переводы игровых предметов, выбранные методом случайной выборки, относящиеся к классу «оружие» из игры «Destiny 2», общим объемом 80 единиц и объединены в диаграмму с процентным соотношением способов перевода (Рисунок 5).



Рисунок 5 - Способы переводов игровых предметов класса «оружие» «Destiny 2»

Согласно рисунку 1, можно сделать вывод, что основная часть предметов класса «оружие» были переведены путем калькирования, так как подавляющее число названий отсылает нас к настоящим моделям оружия или к моделям из разных произведений художественной литературы.

2.6. Способы перевода игровых классов и подклассов в «Destiny 2».

Рассмотрим способы перевода игровых классов и подклассов в «Destiny 2». В игре понимание названия класса является важным аспектом в контексте игры и является неотъемлемой ее частью. Всего в игре 3 класса и по 3 подкласса к каждому из классов, тем самым общее количество составляет 12 ИС. Они представлены в таблице 8.

Таблица 8 - Способы перевода игровых классов и подклассов в «Destiny 2»

	оригинал	перевод	оригинал	перевод	оригинал	перевод
Класс	Titan	Титан	Warlock	Варлок	Hunter	Охотник
Подклассы	Sentinel	Покровитель	Dawnblade	Клинок зари	Arcs rider	Громобежец
	Striker	Воитель	Voidwalker	Странник пустоты	Gunslinger	Стрелок
	Sunbreaker	Солнцелом	Stormcaller	Буревестник	Nightstalker	Ночной охотник

Согласно таблице 8, мы можем отметить, что 6 ИС были переведены при помощи простой кальки, например, «Titan» – «Титан», «Hunter» – «Охотник», «Sentinel» – «Покровитель», «Striker» – «Воитель», «Stormcaller» – «Буревестник», «Gunslinger» – «Стрелок». Одно ИС было переведено при помощи

транскрибирования: «Warlock» – «Варлок». А такие примеры как «Voidwalker» – «Странник пустоты», «Sunbreaker» – «Солнцелом», «Downblade» – «Клинок зари», «Nightstalker» – «Ночной охотник» были переведены при помощи калькирования. Рассмотрим некоторые примеры подробнее.

«Nightstalker» – «Ночной охотник», переводчик достиг такого перевода путем калькирования. Если мы разобьем слово «Nightstalker», на 2 составные части «night» и «stalker» и попробуем перевести каждое слово по отдельности при помощи словарного эквивалента, имея ввиду что слово «night» играет роль прилагательного, то получим результат как «ночной», «вечерний». По замыслу оригинала «ночной» подходит больше всего, как в аспекте устойчивой сочетаемости, т.к. в русском языке есть устойчивое словосочетание «ночной охотник», так и по замыслу оригинала. Далее перейдем к слову «stalker» которое несет в себе роль существительного и может переводиться как «преследователь», «охотник», «следопыт». Опираясь на то, что класс «Hunter» был переведен как «охотник», то можно сделать вывод, что для адекватного перевода необходимо соответствие замыслу оригинала, и использование именно слова «охотник» в переводе, чтобы сохранить отсылку к устойчивому словосочетанию.

Также еще один яркий пример «Arcsrider» – «Громобежец». В данной ситуации был использован приближенный перевод, так как в английском языке нет понятия названию «Arcsrider» и в контексте игры объясняется тем, что данный подкласс применяет электричество как оружие. Разобьем имя собственное на 2 составные части и попробуем перевести по отдельности. Часть «Arcs» стоит во множественном числе и может переводиться как «арки», «дуги», «электрические дуги». Взяв во внимание последний вариант перевода, в данном случае электричество подходит по идее оригинала больше всего, так как персонаж при применении своей способности использует только электрические атаки, при попадании которых воспроизводится характерный звук грома, из чего мы можем сделать вывод, что часть «Громо...» является адекватной, т.к. передает идею оригинала. Теперь мы перейдем на вторую часть имени собственного, «rider» которая может переводиться как «всадник», «наездник», «гонщик», «водитель» и

т.д. В данном случае перевод связан с транспортными средствами, но в контексте игры во время боевых действий персонаж с таким подклассом не использует какой-либо вид транспорта и передвигается на своих ногах с огромной скоростью. Из этого переводчик сделал вывод, что подходящим будет применить и лексическую замену, с сохранением оригинала, а точнее конкретизацию, тем самым выбрав близкое по смыслу слово как «бег», после чего образовал слово «Громобежец».

Также были проанализированы все переводы имен собственных, относящихся к игровым классам и подклассам из игры «Destiny 2», общим объемом 12 единиц и объединены в диаграмму с процентным соотношением способов перевода (Рисунок 6).

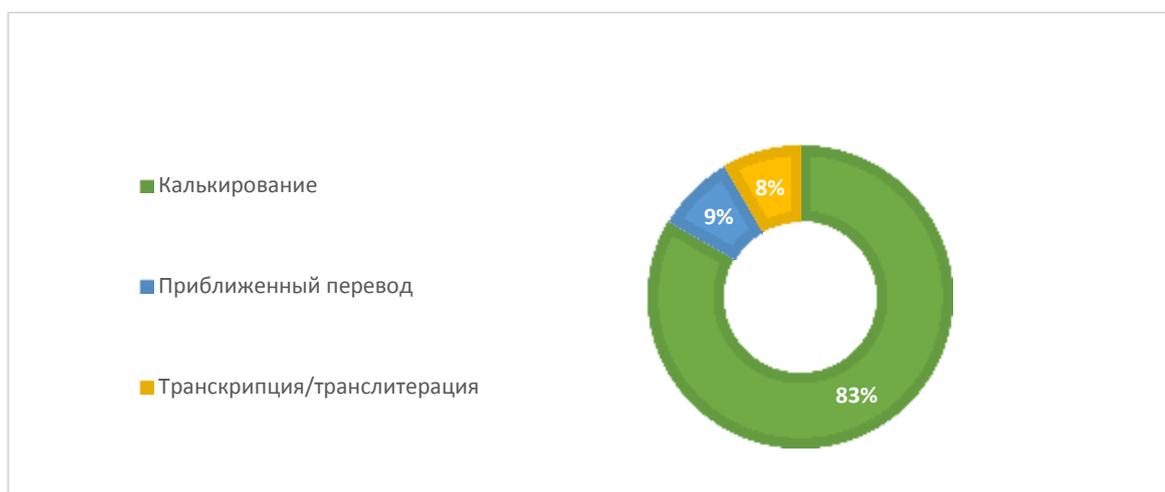


Рисунок 6 - Способы перевода игровых классов и подклассов в «Destiny 2»

Согласно диаграмме (рисунок 6), мы можем сделать вывод, что подавляющая часть имен собственных, относящихся к внутриигровым классам и подклассам была переведена при помощи калькирования, и только 2 способа перевода имеют по одному ИС, транскрибирование и приближенный перевод.

2.7. Способы перевода пунктов назначения (глобальных локаций) в «Destiny 2».

Также мы затронем способы перевода пунктов назначения (глобальные локации) в видеоигре «Destiny 2». Игра насчитывает 10 пунктов назначения, часть из которых является планетами или спутниками. Все 10 ИС представлены в таблице 9.

Таблица 9 - Способы перевода пунктов назначения (глобальных локаций) в «Destiny 2».

Оригинал	Перевод
The Tower	Башня
European Dead Zone (EDZ)	Европейская мертвая зона (ЕМЗ)
Titan	Титан
Nessus	Несс
Io	Ио
Mercury	Меркурий
Mars	Марс
Tangled Shore	Спутанные берега
Dreaming City	Город грез
Moon	Луна

Согласно таблице 9, мы можем сделать выводы, что все наименования были переведены при помощи калькирования, например «Moon» – «Луна» или «Io» – «Ио», так как большинство наименований являются настоящими названиями планет и имеют свой эквивалент в языке перевода. Также не встречается сложных ИС, которые могли бы подвергнуться калькированию. Тем самым можно сделать вывод, что все ИС были переведены словарными эквивалентами и при их переводе не возникло каких-либо проблем с адекватной передачей содержания.

2.8. Способы перевода имен неигровых персонажей в «Destiny 2».

Также как и во всех играх с открытым миром, мы можем встретить неигровых персонажей (NPC), с которыми игрок может взаимодействовать, путем получения заданий, товаров или связанных с игровой механикой действий, кроме боевых. Таких персонажей часто называют активными неигровыми персонажами. В данной игре присутствует 27 персонажей с уникальными именами, которые могут вызвать интерес в процессе перевода и переводческого анализа. Мы представили их в таблице 10 (10 примеров имен таких персонажей).

Таблица 10 - Способы перевода имен активных неигровых персонажей в «Destiny 2».

Оригинал	Перевод
----------	---------

Commander Zavala	Командор Завала
Ikora Rey	Икора Рей
Lord Shaxx	Лорд Шакс
Banshee-44	Банши-44
Suraya Hawthorne	Сурая Хоторн
Amanda Holliday	Аманда Холлидэй
Master Rahool	Мастер Рахул
Kadi 55-30	Кади 55-30
Tess Everis	Тесс Эверис

Согласно таблице 10, только 4 имени собственного было переведено при помощи транскрибирования: «Ikora Rey» – «Икора Рей», «Suraya Hawthorne» – «Сурая Хоторн», «Tess Everis» – «Тесс Эверис», «Amanda Holliday» – «Аманда Холлидэй». Переводчик принял решение перевести данные ИС данным методом, потому что часть из этих имен присутствует в реалиях нашего мира, поэтому к ним применимы все правила перевода антропонимов. Также есть примеры комбинированного (смешанного) перевода, т.е. где было применено несколько видов трансформаций. Например «Lord Shaxx» – «Лорд Шакс»: если мы рассмотрим каждое слово по отдельности, то поймем, что первая часть ИС «Lord» – «Лорд» относит нас к титулу, поэтому было использовано калькирование, а вторая часть ИС была переведена при помощи транскрибирования «Shaxx» – «Шакс». Аналогичная ситуация встречается в случае перевода «Master Rahool» – «Мастер Рахул», «Commander Zavala» – «Командор Завала», «Lord Saladin» – «Лорд Саладин» (не был указан в таблице) и «Brother Vance» – «Брат Вэнс» (не был указан в таблице).

Также в примерах мы можем заметить ситуации при переводе, когда используется не только словарный эквивалент, но и прямой графический перенос. Рассмотрим это на примере «Banshee-44» – «Банши-44». В данном ИС имеются 2 составные части: «Banshee» – «Банши» была переведена словарным эквивалентом, а вторая часть «-44» путем прямого графического переноса, поскольку данный NPC является серийным роботом. Похожая ситуация возникает и при переводе «Kadi 55-30» – «Кади 55-30», но при одном отличии, что первая

часть «Kadi» – «Кади» была переведена при помощи транскрибирования, так как не имеет словарного эквивалента и является антропонимом.

Также рассмотрим примеры, не вошедшие в таблицу, но тоже заслуживающие внимания «The Drifter» – «Скиталец»: при переводе данного ИС было применено калькирование, и в контексте игры данный персонаж скитался по просторам космоса в поисках истины мироздания и ни-кто не знает его настоящего имени. В данном случае переводчик опирался на идею имени персонажа, что вполне подходит под контекст игры, поэтому слово «Drifter» имеет перевод «Скиталец». Также было переведено ИС при помощи словарного эквивалента «Spider» – «Паук», что в контексте игры также обусловлено тем, что данный персонаж имеет более 4 конечностей, и вызывает ассоциацию с пауком.

Теперь рассмотрим интересный пример перевода ИС «Failsafe» – «Нейроматрица». В английском языке существует термин «Fail-safe» который не имеет эквивалента в русском языке и имеет следующее значение – это система или алгоритм, который запускается в случае неисправности в механизме или при сбое в системе, т.е. система по предотвращению различных ошибок. В контексте игры, разработчики применяют данное ИС как нарицательное имя, подразумевая «глучную», «допускающую ошибки система», что ни-как не сходится со значением, указанным ранее. Переводчик в данном случае воспользовался приближенным переводом. Зная игровую вселенную, он принял во внимание, что данный персонаж, а точнее объект взаимодействия игрока, имеющий свой разум является бортовым компьютером с искусственным интеллектом (ИИ) у которого присутствуют ошибки в логической системе. Если окунуться в сферу искусственного интеллекта, то мы можем узнать, что каждый ИИ базируется на нейронных сетях, которые образуют нейронную матрицу (набор алгоритмов с функцией самообучения), которая также именуется как «нейроматрица» в узком кругу специалистов в сфере разработки ИИ. Из этого можно сделать вывод, что переводчик принял решение заменить лексическую единицу «Failsafe» на «нейроматрица» сохранив частично идею оригинала и устойчивую сочетаемость в игре. Контекстуально данный перевод ИС является адекватным, так как идея

«допускающего ошибки ИИ» в полной мере раскрывается в контексте игры и не требует отражения этой характеристики в имени.

Также были проанализированы все переводы ИС активных неигровых персонажей общим объемом 27 единиц и объединены в диаграмму с процентным соотношением способов перевода (Рисунок 7).

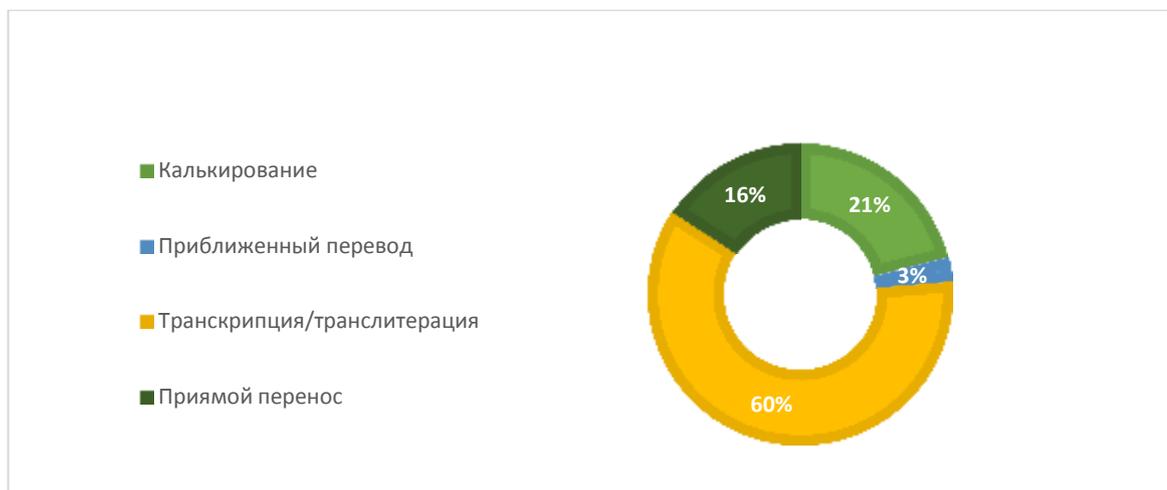


Рисунок 7 - Способы перевода имен неигровых персонажей в «Destiny 2»

Согласно диаграмме (рисунок 7), мы можем сделать вывод, что в основном при переводе ИС NPC применялось транскрибирование, причем в некоторых случаях оно применялось совместно с калькированием и прямым графическим переносом, так как некоторые ИС имели в себе более одного слова и являлись словосочетаниями-номенами. Стоит отметить, что всего одно ИС было переведено при помощи приближенного перевода, т.к. не имело словарного эквивалента и переводчику пришлось заменить его на другую лексическую единицу.

Выводы по второй главе.

В данной главе были изучены и рассмотрены разные примеры перевода ИС видеоигр «World of Warcraft» и «Destiny 2». В процессе перевода переводчики применяли разные виды трансформаций для получения адекватности перевода. Во время перевода внутри-игровых предметов «World of Warcraft» возникают сложности, т.к. в большей части переводов применяется калькирование, но также используются и другие трансформации. Первое место по сложности занимает перевод и локализация названий предметов, при переводе которых требуется большое количество преобразований для сохранения смысла названия того или иного предмета, в названии которых чаще всего встречаются комбинированные слова или словосочетания, которые могут обозначать названия производителя. Перевод с применением простой кальки возможен, но не во всех случаях, если мы говорим об именах собственных в «World of Warcraft». В процессе перевода, переводчик подбирает к названиям идентичные или схожие эквиваленты с сохранением оригинальной идеи. Так же были изучены несколько примеров перевода названий игровых регионов, городов, локаций, при переводе которых нужно сохранить идею оригинала. При переводе были часто применимы формальные трансформации и подбор словарных соответствий. Также были приведены примеры перевода нововведенных игровых рас и одной неигровой, при переводе которых также встречались разные виды трансформаций. Были рассмотрены примеры переводов имен оригинальных неигровых персонажей с анализом интересных примеров перевода.

В случае перевода ИС из игры «Destiny 2», картина частично похожа, так как большая часть ИС, особенно из категории оружия, была переведена при помощи калькирования. Это обусловлено тем, что наименования оружия приближены к реальным или имеют в своих названиях переводимые компоненты. Также были рассмотрены примеры перевода игровых классов и их подклассов, где мы выявили, что большая часть была переведена при помощи калькирования. Мы также рассмотрели интересные примеры переводческой стратегии при передаче некоторых ИС этой категории. Были рассмотрены способы перевода

пунктов назначения (глобальных локаций), где при переводе использовалось калькирование, обусловленное применением ИС из реальной жизни и отсутствием безэквивалентной лексики. В конце были изучены способы перевода имен активных неигровых персонажей. При этом было выявлено, что при переводе имен персонажей в большей степени применялось транскрибирование, так как большинство имен являлись антропонимами.

Заключение

В данной дипломной работе нами была изучена актуальная на сегодняшний день тема перевода и локализации компьютерных игр, к которой с каждым годом лингвисты и переводчики проявляют все больший интерес. Были рассмотрены и изучены основные сложности, особенности, с которыми может столкнуться переводчик во время процесса перевода имен собственных.

В процессе исследования были выявлены трансформации и стратегии перевода, которые были применены с целью получения адекватного перевода. В практической части курсовой работы приводятся статистические диаграммы, которые иллюстрируют тенденции в применении различных трансформаций при переводе имен собственных к видеоиграм.

В процессе исследования было показано, что при переводе имен собственных в видеоигре «World of Warcraft» в классификации внутриигровых предметов класса «оружие» использовался метод калькирования (64%), транскрипция (27%), описательный перевод (5%). Это указывает на то, что перевод внутри-игровых предметов похож на перевод предметов в художественной литературе (вымышленных персонажей), где присутствуют выдуманные слова. При переводе названий рас, практически в равной степени применяется калькирование (54%) и транскрипция/транслитерация (46%). Часть игровых рас взята из художественных произведений, а также из произведений, напрямую связанных с игровой вселенной, мифов, народных сказок и легенд. В географических названиях попадают слова, используемые в реальном мире, например, приморье, зал, порт, площадь. При переводе имен персонажей также могут возникать проблемы, которые требуют большего количества преобразований. Чтобы сохранить в них основную идею оригинала, применялись такие способы как: транскрипирование или транслитерация (67%), калькирование (21%), приближенный перевод (12%).

В процессе исследования переводов ИС из игры «Destiny 2» было выявлено, что при переводе ИС класса «оружие» в большинстве случаев использовался перевод при помощи калькирования (59%), менее часто применялись методы

прямого переноса (18%), транслитерации или транскрибирования (14%), приближенного перевода (7%) и описательный перевод (2%). Таким образом можно заметить сходство с результатами той же категории из игры «World of Warcraft», хотя здесь присутствуют и другие способы перевода. Это указывает на то, что если игры принадлежат одной категории жанра, то это никак не влияет на создание одной стратегии для их перевода, так как их наполнение может разительно отличаться от одной игры к другой. Также способы перевода класса «оружие» из игры «Destiny 2» являются следствием того, что наименования и способы их перевода приближены к реальному миру. Были изучены способы перевода игровых классов и подклассов, в результате чего было показано, что переводчик в большей применял калькирование (83%), также встречались случаи приближенного перевода (9%) и транскрипция (8%). Также было выявлено, что при переводе пунктов назначения (глобальных локаций), переводчик применял только калькирование (100%), что обусловлено использованием разработчиками настоящих планет, спутников, и отсутствием без эквивалентной лексики. Данный случай кардинально отличается от перевода ИС локаций из игры «World of Warcraft». В последнюю очередь мы изучили способы перевода активных неигровых персонажей. Мы выяснили что, преобладающее число имен было переведено при помощи транскрипции и транслитерации (60%), калькирования (21%), прямого графического переноса(16%) и при помощи приближенного перевода (3%). Из этого следует вывод, что при переводе неигровых персонажей результаты частично сходны в других играх, и при переводе имен персонажей зачастую используется именно транскрипция или транслитерация.

В процессе изучения темы были выявлены специфики перевода видеоигр на материале «World of Warcraft» и «Destiny 2» и приемы достижения лучшей адекватности. Результаты исследования можно использовать для перевода и других компьютерных игр.

Оптимальная адекватность перевода достигается при применении переводческих стратегий. Стоит обратить внимание, что переводческие стратегии и трансформации зависят от конкретной части видеоигры, ее сложности и

содержимого текстов. Например, в именах преобладает транскрибирование. А единицы, которые содержат безэквивалентную лексику, требуют применения более значительных преобразований при переводе.

Результаты проведенного исследования переводчик может использовать, чтобы определить, где следует использовать словарные значения и эквиваленты во время калькирования, а где стоит применить более сложные трансформации, чтобы достигнуть адекватности перевода. Изучение вопроса об особенностях локализации и перевода видеоигр может помочь переводчику понять, с какими трудностями может столкнуться в дальнейшем и какие методы помогут их преодолеть.

Список использованных источников

1. Алексеева И.С. Введение в переводоведение: учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. – 3-е изд., испр. и доп. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2008. 368с.
2. Бабалова Г.Г. Обучение предпереводческому анализу текста/ Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2008. –№3. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-predperevodcheskomu-analizu-teksta> (дата обращения: 19.01.2020).
3. Байкова, О.Э. Понятие функционального стиля в современной лингвистике. Огарёв–Online. 2016. №6 (71). [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-funktsionalnogo-stilya-v-sovremennoy-lingvistike> (дата обращения 15.02.2020)
4. Банникова И. А., Мурзаева Ю. Е. Трансформация как способ достижения адекватности перевода. Изв. Саратов. ун-та Нов. сер. Сер. Филология. Журналистика. 2009. №3. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-kak-sposob-dostizheniya-adekvatnosti-perevoda> (дата обращения 13.01.2020)
5. Бархударов, Л.С. Язык и перевод. – М.: Международные отношения, 1975. 240 с.
6. Виноградов, В.С. Введение в переводоведение. М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
7. Гарбовский, Н.К. Теория перевода. М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. 544с.
8. Денина, О.О. Использование переводческих трансформаций для достижения адекватности перевода. Вестник ОГУ. 2015. №11 (186). – [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-perevodcheskih-transformatsiy-dlya-dostizheniya-adekvatnosti-perevoda> (дата обращения 24.01.2020)

9. Ермолович, Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур. М.: «Р. Валент», 2001. 199с.
10. Зилев, В.М. Сюткина А.И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества // Молодой ученый. 2015. №11. С. 181–184.
11. Княжева, Е.А. Оценка качества перевода: проблемы теории и практики. Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2010. №2. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-kachestva-perevoda-problemy-teorii-i-praktiki> (дата обращения 14.01.2020).
12. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение. – 2-е изд., испр. М.: Р.Валент, 2011. 408 с.
13. Комиссаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). – М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.
14. Кулемина, К.В. Основные виды переводческих трансформаций // Вестник АГТУ. 2007. №5. [Электронный ресурс] URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-vidy-perevodcheskih-transformatsiy> (дата обращения 23.03.2020).
15. Курячая, Е.И. Игровой текст: перевод или моделирование? // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2012. №1. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-tekst-perevod-ili-modelirovanie> (дата обращения 4.03.2020).
16. Манина, Т.А. Сущность переводческих трансформаций в плане передачи контекстуальных значений в языке переводного текста // Вестник КРУ МВД России. 2014. №2 (24). [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-perevodcheskih-transformatsiy-v-plane-peredachi-kontekstualnyh-znacheniy-v-yazyke-perevodnogo-teksta> (дата обращения 27.02.2020).
17. Мельников, В.В., Мельникова, Н.Л. Голубой дракон, или За что мы отдаем виртуальное золото? // Мосты. 2008. № 4(20). – С. 40–43.
18. Мошкович, В.В. Оценка качества перевода и использование адекватности и эквивалентности как критериев оценки качества перевода. //

Вестник ЧГПУ. 2013. №10. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-kachestva-perevoda-i-ispolzovanie-adekvatnosti-i-ekvivalentnosti-kak-kriteriev-otsenki-kachestva-perevoda> (дата обращения 24.01.2020).

19. Нуриев, В.А. Адекватность перевода как лингвистическая проблема. // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2003. №1. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/adekvatnost-perevoda-kak-lingvisticheskaya-problema> (Дата обращения 24.01.2020).

20. Пашутина, А.Н. Локализация компьютерных игр: суть проблемы решения. [Электронный ресурс] URL: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291> (дата обращения 24.12.2019).

21. Райс, К. Классификация текстов и методы перевода. М.: Наука, 1983. – С. 202–228.

22. Рецкер, Я.И. Теория перевода и переводческая практика. Очерки лингвистической теории перевода. 4–е изд., стер. М.: «Р.Валент», 2010. – 244 с.

23. Робинсон, Д. Как стать переводчиком: введение в теорию и практику перевода. // Пер. с англ. – М.: КУДИЦ–ОБРАЗ, 2005. – 304 с.

24. Сабарайкина Л.М. Прагматический аспект как важнейший компонент адекватности перевода. 2012. №1. [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pragmaticheskiy-aspekt-kak-vazhneyshiy-komponent-adekvatnosti-perevoda> (дата обращения 27.12.2019)

25. Тюленев, С.В. Теория перевода. М.: Гардарики, 2004. – 336 с.

26. Федоров, А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): Для институтов и факультетов иностр. языков. – 5–е изд. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. – 416 с.

27. Швейцер, А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. М.: Наука., 1988. – 216 с.

28. Шестелюк, Е.В., Гриценко, Э.И. О форенизации и доместикации в переводе и возможностях их лингвистической оценки. // Вестник ЧелГУ. – 2016. – №4 (386). [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-forenizatsii-i-domestikatsii-v-perevode-i-vozmozhnostyah-ih-lingvisticheskoy-otsenki> (дата обращения 11.12.2019).
29. Abbyonline [Электронный ресурс] URL: www.abbyonline.ru
30. Arnold, I.V. The English World Text / I.V. Arnold – Moscow: Высшая школа, 1973. – 302 с.
31. Bernal–Merino, M.Á. Challenges in the translation of video games: Making Entertainment Software Global. London.: Routledge, 2015. – 302 p.
32. Bernal–Merino, M.Á. Challenges in the translation of video. // Localizació de videojocs. 2007. № 5. [Электронный ресурс] URL: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf> (дата обращения 20.12.2019).
33. Carmen, M., O’Hagan, M. Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation. [Электронный ресурс] URL: http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf (дата обращения 23.11.2019).
34. Chroust, G. Software Like a Courteous Butler Issues of Localization Under Cultural Diversity. [Электронный ресурс] URL: <http://journals.issn.org/index.php/proceedings51st/article/viewFile/569/275> (дата обращения 17.03.2020).
35. Costales, A.F. Exploring translating strategies in video game localization. // MonTI. – 2012. – № 4. – Pp.385–408.
36. Destiny 2 [Электронный ресурс] – Многопользовательская ролевая онлайн–игра (92,2Гб). – Irvine :Destiny 2, 2017. – (Bungie). – Систем.требования: процессор Intel – Core i3–3250 / AMD – FX–4350, 6 ГБ ОЗУ, видеокарта Nvidia – GeForce GTX 660 / AMD – Radeon HD 7850, 100 ГБ свободного пространства на жестком диске, Windows/Vista/7/8/10, постоянное Интернет–соединение, клавиатура, мышь.

37. Destiny game wiki [Электронный ресурс] URL: https://d2.destinygamewiki.com/wiki/Destiny_2_Wiki (дата обращения 20.02.2020).
38. Granell, X. Teaching video game localisation in audiovisual translation courses at university. [Электронный ресурс] URL: <http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/40980/50829.pdf?sequence=1> (дата обращения 31.01.2020).
39. light.gg [Электронный ресурс]. URL: <https://www.light.gg/> (дата обращения 20.02.2020)
40. Multitran [Электронный ресурс] URL: www.multitran.ru
41. Nord, C. Text Analysis in Translation. Theory, Method, and Didactic Application of a Model for Translation–Oriented Text Analysis. – Amsterdam: Rodopi, 1991. – 250 p.
42. O’Hagan, M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. [Электронный ресурс] URL: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf> (дата обращения 12.01.2020).
43. Šiaučiūnė, V., Liubinienė, V. Video Game Localization: the Analysis of In–Game Texts // Study about languages. – 2011. –№ 19. – Pp. 46–55.
44. Venuti, L. The Translator’s Invisibility. [Электронный ресурс] URL: <http://www.translationindustry.ir/uploads/pdf/venuti.pdf> (дата обращения 24.04.2020).
45. World of Warcraft [Электронный ресурс] – Многопользовательская ролевая онлайн–игра (70,9Гб). – Irvine : World of Warcraft, 2012. – (Blizzard Entertainment). – Систем.требования: Процессор Intel Core 2 Duo E6600 или AMD Phenom X3 8750, 2 ГБ ОЗУ, видеокарта NVidia GeForce 8800 GT, ATI Radeon HD 4850 или Intel HD Graphics 3000, 80 ГБ свободного пространства на жестком диске, Windows/Vista/7/8, постоянное Интернет–соединение, клавиатура, мышь.

46. Wowhead [Электронный ресурс]. URL: <http://ru.wowhead.com>
(дата обращения 20.02.2020)

47. Yang, W. Brief Study on Domestication and Forenization in Translation // Journal of Language Teaching and Research. – 2010. – Vol. 1, no. 1. – Pp. 77–80.

Приложение А

Таблица А.1

Способы перевода внутри–игровых предметов класса «оружие» «World of warcraft»			
Номер	Перевод	Оригинал	Способы
1.	Убийцы Королей	The Kingslayers	Калькирование
2.	Конец сна	Dream's End	Калькирование
3.	Высоковольтный разрядник	Supervolt Zapper	Калькирование
4.	Жужжащее цепное лезвие	Whirring Chainblade	Калькирование
5.	Нежданчик	Blindside	Приближенный перевод
6.	Усмиритель Бездны	Void-Binder	Калькирование
7.	Скальпель для тонкой работы	Latticework Scalpel	Описательный перевод
8.	Слепая алчность	Greed's Folly	Калькирование
9.	Коса Порабощенного	Scythe of the Unmaker	Калькирование
10.	Тайшалак	Taeshalach	Транскрипция
11.	Час Опустошения	Devastation's Hour	Калькирование
12.	Убийца всего неживого	Slayer of the Lifeless	Калькирование
13.	Буря с градом	Hailstorm	Описательный перевод
14.	Сабля Дэлина Праудмура	Daelin Proudmoore's Saber	Калькирование, транскрипция
15.	Коготь Азшары	Talon of Azshara	Калькирование, транскрипция
16.	Тори'дал, Звездная Ярость	Thori'dal, the Stars' Fury	Калькирование, транслитерация
17.	Магический клинок лазурной песни	Azuresong Mageblade	Калькирование
18.	Гиробалансированный кориевый разрушитель	Gyro-Balanced Khorium Destroyer	Приближенный перевод
19.	Тиранический главорез	Tyrannical Beheader	Калькирование
20.	Тайфун	Typhoon	Калькирование
21.	Заостренный мечелом Линдии	Lydia's Sharpened Swordbreaker	Калькирование, транскрипция
22.	Экзодарский посох жизни	Exodar Life-Staff	Калькирование, транскрипция
23.	Топор вождей тауренов	Axe of the Tauren Chieftains	Калькирование, транскрипция
24.	Топор легиона	Axe of the Legion	Калькирование
25.	Секира Рин'джи	Axe of Rin'ji	Калькирование, транскрипция
26.	Топор ледяной смерти	Axe of Frozen Death	Калькирование
27.	Меч рушащихся небес	Sword of the Falling Sky	Калькирование
28.	Меч Омена	Sword of Omen	Калькирование, транскрипция
29.	Меч длани Нефариана	Sword of Nefarian's Hand	Калькирование,

			транслитерация
30.	Меч справедливости	Sword of Justice	Калькирование
31.	Двойной клинок феникса	Twinblade of the Phoenix	Калькирование
32.	Двойной клинок Хаккари	Twinblade of the Hakkari	Калькирование, транслитерация
33.	Договор близнецов	Twin's Pact	Калькирование
34.	Обоюдоострое копье	Twin-Strike Polearm	Калькирование
35.	Свистящий колун Ка'роза	Swarming Cleaver of Ka'roz	Калькирование, транскрипция
36.	Клинок стаи	Swarm's Edge	Калькирование
37.	Авулов меч Цинь	Avool's Sword of Jin	Калькирование, транскрипция
38.	Куробойка повышенной мощности	Overpowered Chicken Splitter	Описательный перевод
39.	Лавина	Avalanche	Калькирование
40.	Судьба бунтовщика	Mutineer's Fate	Калькирование
41.	Ржавый капитанский крюк	Rusty Captain's Hook	Калькирование
42.	Лучезарный посох заката	Lustrous Eventide Staff	Калькирование
43.	Лучезарный большой меч заката	Lustrous Eventide Greatsword	Калькирование
44.	Лучезарный клинок заката	Lustrous Eventide Blade	Калькирование
45.	Лучезарный посох рассвета	Lustrous Daybreak Staff	Калькирование
46.	Лучезарный большой меч рассвета	Lustrous Daybreak Greatsword	Калькирование
47.	Лучезарный клинок рассвета	Lustrous Daybreak Blade	Калькирование
48.	Повергатель	Dustbringer	Приближенный перевод
49.	Укол Вушувая	Wushoolay's Poker	Калькирование, транскрипция
50.	Гнев Матери-Скалы	Fury of the Stonemother	Калькирование
51.	Гурталак, глас глубин	Gurthalak, Voice of the Deeps	Калькирование, транскрипция
52.	Вороненый посох тюремщика	Burnished Warden Staff	Калькирование
53.	Вороненый Кель'Серрар	Burnished Quel'Serrar	Калькирование, транскрипция
54.	Тяжелая кувалда Дурга	Durg's Heavy Maul	Калькирование, транскрипция
55.	Мурамаса	Muramasa	Транслитерация
56.	Длинный лук верховного следопыта	Huntmaster's Longbow	Калькирование
57.	Алебарда верховного следопыта	Huntmaster's Halberd	Калькирование
58.	Фениксовый лук ярости солнца	Sunfury Bow of the Phoenix	Калькирование
59.	Рунический посох	Runestaff of Nordrassil	Калькирование,

	Нордрассила		транслитерация
60.	Рунический клинок демонстрации силы	Runeblade of Demonstrable Power	Калькирование
61.	Рунический клинок барона Ривендера	Runeblade of Baron Rivendare	Калькирование, транскрипция
62.	Рунический меч	Rune Sword	Калькирование
63.	Солнечный клинок	Sunblade	Калькирование
64.	Лук лунного света	Lunarglow Bow	Описательный перевод
65.	Солнечная лютня короля феникса	Sun-Lute of the Phoenix King	Калькирование
66.	Выплавленный на солнечном жаре колун	Sun-Forged Cleaver	Описательный перевод
67.	Сияющий клинок добродетели	Luminous Edge of Virtue	Калькирование
68.	Зульский крушитель	Zulian Hacker	Калькирование, транскрипция
69.	Сульфуронский молот	Sulfuron Hammer	Калькирование, транскрипция
70.	Сульфурас, погашенная рука	Sulfuras, the Extinguished Hand	Калькирование, транскрипция
71.	Сульфурас, рука Рагнароса	Sulfuras, Hand of Ragnaros	Калькирование, транскрипция
72.	Сул'траз каратель	Sul'thraise the Lasher	Калькирование, транскрипция
73.	Ускоряющий клинок принца	Quickening Blade of the Prince	Калькирование
74.	Кель'Серрар	Quel'Serrar	Транскрипция
75.	Кель'Делар	Quel'Delar	Транскрипция
76.	Дубинка неистового правосудия	Cudgel of Furious Justice	Калькирование
77.	Дубинка корректировки поведения	Cudgel of Correctional Oversight	Приближенный перевод
78.	Квантовый клинок	Quantum Blade	Калькирование
79.	Двусторонний топор мясника	Dual-Blade Butcher	Калькирование
80.	Ксу'тенаш, Глефа разрушения	Xu'tenash, Glaive of Ruin	Калькирование, транскрипция

Приложение Б

Таблица Б.1

Способы перевода игровых локаций из игры «World of Warcraft: Battle for Atheroth»			
Номер	Перевод	Оригинал	Способы
1.	Великая Печать	The Great Seal	Калькирование
2.	Зулдазар	Zuldazar	Транслитерация
3.	Вол'дун	Vol'dun	Транскрипция
4.	Назмир	Nazmir	Транслитерация
5.	Большой базар	Grand Bazaar	Калькирование
6.	Военная кампания Орды	War Campaign – Horde	Калькирование
7.	Сокало	The Zocalo	Транскрипция
8.	Зулдазар	Zuldazar	Транскрипция
9.	Занчул	Zanchul	Транскрипция
10.	"Да пребудут с тобой духи"	Spirits Be With You	Калькирование
11.	Терраса посланников	Terrace of the Speakers	Калькирование
12.	Излучина	The Sliver	Калькирование
13.	"Пьяный барабанщик"	The Drunken Drummer	Калькирование
14.	"Мощь Растахана"	Rastakhan's Might	Калькирование, транскрипция
15.	Старая морская дамба	The Old Seawall	Калькирование
16.	Терраса Избранных	Terrace of the Chosen	Калькирование
17.	Порт Зандалара	Port of Zandalar	Калькирование, транскрипция
18.	Атал'Джани	Atal'Jani	Транслитерация
19.	Тал'аман	Tal'aman	Транслитерация
20.	Маленькая Тортолла	Little Tortolla	Калькирование, транслитерация
21.	"Салон заблудших душ"	Lost Spirit Lounge	Калькирование
22.	Южные моря	South Seas	Калькирование
23.	Тал'фаррак	Tal'farrak	Транслитерация
24.	Таверна "Водопотам"	Watertusk Inn	Приближенный перевод
25.	Южные моря	South Seas	Калькирование
26.	Зал силы	Hall of Strength	Калькирование
27.	Обитель Резана	Chamber of Rezan	Калькирование, транслитерация
28.	Мехагон	Mechagon	Транскрипция
29.	Долина Штормов	Stormsong Valley	Приближенный перевод
30.	Тирагардское поморье	Tiragarde Sound	Приближенный перевод
31.	Друствар	Drustvar	Транскрипция
32.	Док корпорации Эшвейнов	Ashvane Docks	Описательный перевод
33.	Фрос, Бесплотный мир	Thros, the Blighted	Калькирование,

		Lands	транскрипция
34.	Солекаменная шахта	Saltstone Mine	Калькирование
35.	Рынок Семи Ветров	Tradewinds Market	Приближенный перевод
36.	Гавань Боралуса	Boralus Harbor	Калькирование, транскрипция
37.	Тол Дагор	Tol Dagor	Транскрипция
38.	Монастырь Штормов	Stormsong Monastery	Калькирование, приближенный перевод
39.	Большой Крюк	Hook Point	Приближенный перевод
40.	Терновое Сердце	Thornheart	Калькирование
41.	Казармы дома Праудмуров	Proudmoore Barracks	Калькирование, транскрипция
42.	Улица мореходов	Mariner's Row	Описательный перевод
43.	Крепость Праудмур	Proudmoore Keep	Калькирование, транскрипция
44.	Гол Товас	Gol Thovas	Транскрипция
45.	Аптон	Upton	Транскрипция
46.	Галфвинд	Crosswind Commons	Приближенный перевод
47.	Склад корпорации Эшвейнов	Ashvane Company Yards	Описательный перевод
48.	Сырой двор	Dampwick Ward	Калькирование
49.	Академия дома Праудмуров	Proudmoore Academy	Описательный перевод
50.	Тол Дагор	Tol Dagor	Транскрипция
51.	Великое море	The Great Sea	Калькирование
52.	Площадь Единства	Unity Square	Калькирование

Приложение В

Таблица В.1

Способы перевода неигровых персонажей из игры «World of Warcraft»			
Номер	Перевод	Оригинал	Способы
1.	Мррл	Mrrl	Транслитерация
2.	Карлс Пропеллерз	Karls Propellers	Транскрипция
3.	Натал'хаката	Natal'hakata	Транскрипция
4.	Зандер Зильберман	Zander Zilberman	Транскрипция
5.	Уолтон Шестернутый	Walton Gear	Приближенный перевод
6.	Атолия Морская Жемчужина	Atoll Sea Pearl	Транскрипция, калькирование
7.	Даззериан	Dazzerian	Транскрипция
8.	Золартиос	Zolartios	Транскрипция/транслитерация
9.	Джани	Jani	Транскрипция/транслитерация
10.	Гневион	Wrathion	Приближенный перевод
11.	Корк Разохран	Cork Rescue	Транскрипция/транслитерация
12.	Коллекционер Коджо	Collector Kojo	Транскрипция/транслитерация, калькирование
13.	Маршал Габриэль	Marshal Gabriel	Транскрипция/транслитерация, калькирование
14.	Воздаятельница Джелаана	Vindicator Jelaan	Транскрипция/транслитерация, калькирование
15.	Крафтикус Мозголом	Kraftikus the Brainhead	Приближенный перевод
16.	Рольм	Role	Транскрипция/транслитерация
17.	Сюнь–Сюнь Сахарный Цветок	Xun Xun Sugar Flower	Транскрипция/транслитерация, калькирование
18.	Х'парфо Ардорос	H'parfo Ardoros	Транскрипция/транслитерация
19.	Инструктор Улуака	Instructor Uluac	Транскрипция/транслитерация, калькирование
20.	Милуна	Miluna	Транскрипция/транслитерация
21.	Валира Сангвинар	Valira Sanguinar	Транскрипция/транслитерация
22.	Техномудрец Гао	Techno Sage Gao	Приближенный перевод
23.	Элиза Звездочет	Eliza Stargazer	Приближенный перевод
24.	Краг'ва Огромный	Krag'va the Huge	Транскрипция/транслитерация, калькирование
25.	Искатель Прук	Seeker Pruk	Транскрипция/транслитерация, калькирование
26.	Летописец Шупа	Choup Chronicler	Транскрипция/транслитерация, калькирование
27.	Натанос Гнилостень	Nathanos Putrid	Приближенный перевод
28.	Сайрус Крестфол	Cyrus Crestfall	Транскрипция/транслитерация
29.	Капитан Рез'окун	Captain Rez'okun	Транскрипция/транслитерация,

			калькирование
30.	Верховный ведун Раал	High Raider Raal	Транскрипция/транслитерация, Калькирование
31.	Джино	Gino	Транслитерация
32.	Даниэлла Наловись	Daniella Hang-On	Приближенный перевод
33.	Хоббс	Hobbs	Транскрипция/транслитерация
34.	Лор'темар Терон	Lor'themar Theron	Транскрипция/транслитерация
35.	Коллекционер Коджо	Collector Kojo	Транскрипция/транслитерация, калькирование
36.	Заклинательница Куинни	Quinney Caster	Транскрипция/транслитерация, калькирование
37.	Умница Кумали	Clever Kumali	Транскрипция/транслитерация, калькирование
38.	Мастер Оката	Okat Master	Транскрипция/транслитерация, калькирование
39.	Халфорд Змеевержец	Halford Wyrmbane	Транскрипция/транслитерация, калькирование
40.	"Кэп" Байрон Мельшок	"Cap'n" Byron Mehlsack	Приближенный перевод
41.	"Честный" Джей– Джей	"Fairplay" JJ	Приближенный перевод
42.	Баккит	Bucket	Транскрипция
43.	Бруно Удалой	Bruno the Brick	Приближенный перевод
44.	Брэндал Темнобород	Brandal Darkbeard	Транскрипция/транслитерация, калькирование
45.	Горн «Громила из банды Резчиков»	Ghorn «Scrimshaw Thug»	Приближенный перевод
46.	Джей Песенник	Jay the Tavern Bard	Транскрипция/транслитерация, калькирование
47.	Зверюга	Brute	Калькирование
48.	Верховный адмирал Джес– Терет	High Admiral Jes– Teret	Транскрипция/транслитерация, калькирование

Приложение Г

Таблица Г.1

Способы перевода названий оружия из игры «Destiny 2»			
Номер	Оригинал	Перевод	Способы
1.	Bastion	Бастион	Калькирование
2.	SUROS Regime	Режим SUROS	Калькирование, прямой перенос
3.	Witherhoard	Горстка пепла	Калькирование
4.	Ace of Spades	Пиковый туз	Калькирование
5.	Crimson	Багрец	Калькирование
6.	Lumina	Люмина	Транскрипция
7.	Malfeasance	Злоумышленник	Калькирование
8.	Sturm	Буря	Приближенный перевод
9.	The Last Word	Последнее слово	Калькирование
10.	Thorn	Шип	Калькирование
11.	Arbalest	Арбалет	Калькирование
12.	Bad Juju	Злые силы	Приближенный перевод
13.	Outbreak Perfected	Идеальная эпидемия	Калькирование
14.	Vigilance Wing	Крыло бдительности	Калькирование
15.	MIDA Multi-Tool	Универсальный инструмент MIDA	Описательный перевод, прямой перенос
16.	The Jade Rabbit	Нефритовый Кролик	Калькирование
17.	Rat King	Крысиный король	Калькирование
18.	Traveler's Chosen	Выбор странника	Калькирование
19.	Izanagi's Burden	Бремя Изанаги	Калькирование, транскрипция
20.	The Huckleberry	Гекльберри	Транскрипция
21.	Hard Light	Жесткий свет	Калькирование
22.	Tommy's Matchbook	Спички Томми	Приближенный перевод
23.	Le Monarque	Le Monarque	Прямой перенос
24.	Trinity Ghoul	Тройственный гуль	Калькирование, транскрипция
25.	Jötunn	Йотун	Транскрипция
26.	Merciless	Беспощадный	Калькирование
27.	Telesto	Телесто	Транскрипция
28.	Fighting Lion	Боевой лев	Калькирование
29.	Eriana's Vow	Клятва Эрианы	Калькирование, транскрипция
30.	Sunshot	Солнечный выстрел	Калькирование
31.	Graviton Lance	Гравитоновое Копьё	Калькирование
32.	Polaris Lance	Полярное копье	Калькирование
33.	Skyburner's Oath	Клятва небесного охотника	Калькирование

34.	Symmetry	Симметрия	Калькирование
35.	Lord of Wolves	Повелитель волков	Калькирование
36.	The Fourth Horseman	Четвертый всадник	Калькирование
37.	Devil's Ruin	Руины дьявола	Калькирование
38.	Borealis	Северное сияния	Приближенный перевод
39.	Riskrunner	Анализатор рисков	Приближенный перевод
40.	Tarrabah	Тарраба	Транскрипция
41.	Coldheart	Холодное сердце	Калькирование
42.	Divinity	Божественность	Калькирование
43.	Prometheus Lens	Линза Прометея	Калькирование
44.	Wavesplitter	Волнолом	Калькирование
45.	Leviathan's Breath	Дыхание Левиафана	Калькирование
46.	One Thousand Voices	Тысяча голосов	Калькирование
47.	Anarchy	Анархия	Калькирование
48.	The Colony	Колония	Калькирование
49.	The Prospector	Изыскатель	Калькирование
50.	Sleeper Simulant	Спящий симулятор	Калькирование
51.	The Queenbreaker	Губитель королев	Приближенный перевод
52.	Heir Apparent	Наследник	Приближенный перевод
53.	Thunderlord	Владыка грома	Калькирование
54.	Dire Promise	Жуткое обещание	Калькирование
55.	Duke Mk. 44	Герцог Mk. 44	Калькирование, прямой перенос
56.	Home for the Lost	Дом для потерянных	Калькирование
57.	Judgment	Решение	Калькирование
58.	Living Memory	Живая Память	Калькирование
59.	Loud Lullaby	Громкая колыбельная	Калькирование
60.	Midnight Coup	Полуночный переворот	Калькирование
61.	Pribina-D	Прибина-D	Калькирование, прямой перенос
62.	Rose	Роза	Калькирование
63.	Service Revolver	Служебный Револьвер	Калькирование
64.	Seventh Seraph Officer Revolver	Офицерский револьвер от «семи серафимов»	Описательный перевод
65.	Spare Rations	Лишний паек	Калькирование
66.	Ten Paces	Десять шагов	Калькирование
67.	The Old Fashioned	Старомодный	Калькирование
68.	Badlands Mk.24	Бесплодные земли Mk.24	Калькирование, прямой перенос
69.	Botheration Mk.28	Удар Mk.28	Калькирование, прямой перенос
70.	Fussed Dark Mk.21	Тревожащая мгла Mk.21	Калькирование, прямой перенос
71.	Requiem -43	Реквием -43	Калькирование, прямой перенос
72.	Dissonance -34	Диссонанс -34	Калькирование,

			прямой перенос
73.	Requiem SI2	Реквием SI2	Калькирование, прямой перенос
74.	Aachen –LR2	Ахен –LR2	Транскрипция, прямой перенос
75.	Damietta –LR2	Дамьетта –LR2	Транскрипция, прямой перенос
76.	Tongeren –LR3	Тонгерен –LR3	Транскрипция, прямой перенос
77.	Furina –2mg	Фурина –2mg	Транскрипция, прямой перенос
78.	Harmony –21	Гармония –21	Калькирование, прямой перенос
79.	Plemusa –B	Племуса–B	Транскрипция, прямой перенос
80.	Stampede Mk.32	Давка Mk.32	Калькирование, прямой перенос

Приложение Д

Таблица Д.1

Способы перевода неигровых персонажей из игры «Destiny 2»			
Номер	Оригинал	Перевод	Способы
1.	Commander Zavala	Командор Завала	Калькирование, транскрипция
2.	Ikora Rey	Икора Рей	Транскрипция
3.	Lord Shaxx	Лорд Шакс	Калькирование, транскрипция
4.	Banshee-44	Банши-44	Калькирование, прямой перенос
5.	Suraya Hawthorne	Сурая Хоторн	Транскрипция
6.	Amanda Holliday	Аманда Холлидей	Транскрипция
7.	Master Rahool	Мастер Рахул	Калькирование, транскрипция
8.	Kadi 55-30	Кадис 55-30	Транскрипция, прямой перенос
9.	Tess Everis	Тесс Эверис	Транскрипция
10.	Devrin Kay	Деврин Кай	Транскрипция
11.	Sloane	Слоун	Транскрипция
12.	Failsafe	Нейроматрица	Приближенный перевод
13.	Asher Mir	Ашер Мир	Транскрипция
14.	Tyra Karn	Тира Карн	Транскрипция
15.	Darbi 55-30	Дарби 55-30	Транскрипция, прямой перенос
16.	Xûr	Зур	Транскрипция
17.	Lord Saladin	Лорд Саладин	Калькирование, транскрипция
18.	Brother Vance	Брат Вэнс	Калькирование, транскрипция
19.	Ana Bray	Ана Брэй	Транскрипция
20.	Eva Levante	Ева Леванте	Транскрипция
21.	The Drifter	Скиталец	Калькирование
22.	Spider	Паук	Калькирование
23.	Petra Venj	Петра Венж	Транскрипция
24.	Ada-1	Ада-1	Транскрипция, прямой перенос
25.	Benedict 99-40	Бенедикт 99-40	Транскрипция, прямой перенос
26.	Eris Morn	Эрис Морн	Транскрипция
27.	Saint-14	Сэинт-14	Транскрипция, прямой перенос