

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

Факультет иностранных языков
Кафедра английской филологии

Парпуц Сергей Андреевич

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Тема **Переводческая локализация как способ продвижения товаров, услуг и идей на глобальные рынки**

Направление подготовки 45.03.02 Лингвистика
Направленность (профиль) Перевод и переводоведение

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой Бабак Т.П.

кандидат филологических наук, доцент



Руководитель Софронова Т.М.

кандидат филологических наук, доцент



Дата защиты 29.06.17

Обучающийся Парпуц С. А.



Оценка отлично

(прописью)

Красноярск

2017

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	
ГЛАВА 1. ПРОБЛЕМЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПЕРЕВОДА.....	
1.1. Дифференцирование понятия «локализация»	
1.2. Основные проблемы процесса локализации игровых текстов.	
1.2. Культурная специфика игровой локализации.....	
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	
2. ГЛАВА 2. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ПРИ ПЕРЕВОДЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.....	
2.1 Анализ примеров компьютерной локализации	
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	

Введение

Нижеследующая выпускная квалификационная работа направлена на изучение специфики локализации в сфере компьютерных игр, где под локализацией понимается ориентация игровой лексики во внешнюю культуру посредством выбранных языковых средств.

Актуальность данной темы обусловлена всё возрастающей популярностью рынка компьютерных игр во всём мире. Данная разновидность продукции развивается параллельно с современными компьютерными технологиями, что подразумевает необходимость проведения исследований на данную тему. Кроме того, стоит отметить, что в русскоязычном переводческом сообществе практически отсутствуют серьёзные исследовательские работы, посвящённые языковым особенностям локализации «развлекательного» игрового сегмента локализации.

На сегодняшний день крупнейшие производители компьютерных игр, а в частности английская фирма Rockstar North (создатели таких значимых игр, как линейка GTA – Grant Theft Auto), Ubisoft (Assassin's Creed), Electronic Arts, Bethesda Softworks – американские компании, сделавшие такие культовые игры как «The Elder Scrolls 5: Skyrim» или «Mass Effect» - реализуют больше половины продаж зарубежом. Таким образом, становится очевидная необходимость качественной локализации продукции, которая поспособствует продажам, а не ухудшит их. Из чего следует зависимость эффективного привлечения интереса иностранцев к товару посредством удачной локализации контента игры. Именно от качественной локализации порой зависит успех компании зарубежом, поэтому на переводчиков-локализаторов возложена ответственная миссия.

Теоретической базой в данной исследовательской работе стали изыскания Екатерины Ковальковой, исследование на соискание магистерской степени Элизабет Босхаус, а так же исследование Мигеля Бернала Мерило о

специфике перевода и локализации видео игр. Особенно хотелось бы отметить, что печатных источников по заявленной теме обнаружено практически не было.

Объектом исследования в данной работе является текст компьютерной игры. **Предмет** - основные характеристики, особенности и способы локализации при работе с игровым текстом, которые способствуют продвижению игры в массы. **Цель** данной выпускной квалификационной работы - изучение особенностей локализации и обозначение проблем, с которыми может столкнуться переводчик в процессе локализации компьютерной игры и которые могут затруднить процесс продвижения товара на рынке. В результате нами были выделены следующие задачи: изучить теоретическую базу по выбранной тематике, сформулировать терминологическую базу, проанализировать особенности локализации компьютерных игр, выявить проблемы в процессе локализации.

Материалом для данной работы послужили отрывки текста локализации двух игр - «Похождения Барда Бидля», а так же «Game about Vehicles» из Интернет-ресурсов и непосредственно игр.

Работа включает в себя введение, две главы — теоретическую и практическую части, выводы по каждой главе, заключение, список использованной литературы и адреса Интернет-сайтов (источников материала исследования для практической части).

Во введении формулируется актуальность работы, объект, предмет, материалы, теоретическая база, цель исследования, а также структура.

Первая глава посвящена проблеме локализации и перевода. Она включает в себя три параграфа: понятие локализации во внутриязыковом переводе, основные сложности и принципы перевода компьютерных игр.

Вторая глава раскрывает результаты практической работы, проведенной на основе англоязычных и китаеязычных компьютерных игр.

Проведён анализ лексики на базе игры, на предмет осуществления локализации при переводе, приведены трудности, которые возникают при их локализации. Заключение посвящено итогам проделанной работы.

Глава I. Проблемы локализации и перевода

1.1. Дифференцирование понятия “локализация”

Один из ключевых факторов развития современного общества - процесс стремительно набирающей обороты глобализации общества. Современная нам действительность глобальна, процесс глобализации затронул все сферы нашей жизни.

Глобализация - это объективный процесс интернационализации в высшей стадии, характеризующейся качественной трансформацией содержания всех видов деятельности и процессов, протекающих в современном обществе. Для глобализации характерны унификация - единообразие, приведение к единой форме – и интеграция – сплочение и объединение экономических, политических, государственных и общественных структур в рамках региона, страны или целого мира. Текущий этап общественного развития отличается тем, что эпоха постиндустриализма сменяется информационной эпохой. Так же необходимо отметить, что процесс трансформации затронул все сферы жизнедеятельности человека и общества – экономическую, политическую, социальную, культурную, духовную. Особым образом процесс глобализации затронул сферу рекламы. [Семигин, Иванов, 2003, с. 212].

Современный рынок компьютерных игр является ярким примером, отражающим черты глобальной экономики, поэтому на нём, с одной стороны, происходят те же процессы, что и в мировой экономике вообще, а с другой – существует специфика. Глобализацию так же можно считать интеграционным социально-экономическим процессом, в результате которого мир превращается в единый рынок. Процесс глобализации обусловлен целым рядом факторов, таких как: активная деятельность транснациональных компаний в глобальном масштабе (на примере компьютерных игр) ; возрастание процессов концентрации и монополизации; ускоренное развитие масс-медиа; межкультурная коммуникация и так далее.

Игровая индустрия современности играет огромную роль. В связи с товарооборотом по всему миру возникает необходимость правильной и точной передачи всех оттенков смысла внутри игры. Хотелось бы уточнить, что слово «передача» употреблено здесь не случайно. Это не «перевод игры», поскольку наиболее важной задачей является именно доступность контента для потребителя, что стремительно поднимает рейтинги продаж. Повторимся, в отношении индустрии компьютерных игр нас в данном исследовании волнует именно процесс локализации.

Итак, «локализация» в контексте современной лингвистической парадигмы термин сравнительно молодой. Значимость и актуальность данной работы обуславливается тем, что этот аспект - наименее изучен.

Локализация компьютерных игр - не только точная и детальная передача оттенков смысла оригинала на иностранный язык. В процессе локализации отдельно следует учитывать такие факторы как: контекст сообщения, социокультурный контекст, а также нравственные нормы и законы определённой территории. Процесс локализации объединяет действия нескольких человек одновременно, требует академических знаний не только в области перевода, но и в лингвокультурологии, экономике, психолингвистике, прагматике, актуальным проблемам современной лингвистики, маркетинге. Перевод компьютерных игр на иностранный язык крайне важен, так как потребность продавать на глобальных рынках в настоящее время значительна и для мировой экономики, и для стран-экспортёров продукции. В подавляющем большинстве случаев, доля от экспорта продукции составляет не менее пятидесяти процентов прибыли товарооборота. Способность привлечь потенциального потребителя невероятно важна в процессе реализации экспортных компьютерных игр.

Сфера применения английского языка в играх настолько велика, что это подтверждает необходимость решения заявленной в исследовании цели и задач.

Термин “локализация” перешёл в лингвистику из сферы международного технического сотрудничества. Очень часто его путают с такими терминами как “глобализация” и “интернационализация”. Попробуем разобраться.

Итак, глобализация — процесс придания продаваемому продукту тех свойств, которые позволят успешно продавать его в других странах. Согласно «Большому толковому словарю по культурологии» - это «объективный, естественный процесс распространения достижений «высоких» культур на весь мир» (Кононенко Б.И., 2003).

Интернационализацией, в свою очередь, называется процесс придания продукту требуемых качеств, которые позволяют приспособить его к использованию на территории определённого региона.

Изначально “локализация” воспринималась как полная адаптация продукта к условиям использования в конкретном регионе. В это же понятие входил и язык, употребляемый в данном регионе. Это единство региона и языка обозначается термином «*local*».

В последнее время термин *локализация* все чаще связывают с практикой перевода. Традиционно перевод рассматривался не только как процесс, но и как результат, продукт. Перевод предназначен для использования представителями отличной культуры, поэтому необходимо учитывать исторические реалии, религиозные и другие особенности, преобладающие в выбранном регионе. Эквивалентный либо подстрочный перевод без учёта национально-культурной специфики целевой аудитории, недостаточно

высокий фоновый уровень знаний переводчика может вызвать у реципиента непонимание и итоговое неприятие компьютерной игры.

Ради верной передачи смысла в компьютерной игре необходимо обладать достаточными знаниями об обеих культурах: их истории, традициях, менталитете. Это необходимо для передачи смысла и верного восприятия его реципиентом. Итак, локализация включает в себя несколько этапов.

Рассмотрим на примере компании Logrus, зарекомендовавшей себя на рынке локализации как конкурентоспособная фирма. Итак, существует несколько уровней глубины локализации игр:

- 1) бумажная локализация (коробка, руководство пользователя, рекламные материалы и т.д.);
- 2) экономичная локализация (переводится весь текст, содержащийся в игре – интерфейс, подсказки, субтитры, описания);
- 3) углубленная локализация (игра переозвучивается);
- 4) избыточная локализация (локализуются графические объекты);
- 5) глубокая локализация (производится адаптация сценария для конкретной страны). Выбранный вид локализации зависит от потребностей клиента, его бюджета и культурных отличий страны-реципиента и страны-создателя игры.[Логрус, локализация]

В своём исследовании мы будем опираться на материалы по второму типу локализации. Помимо различных видов локализации стоит отметить, что сам процесс так же поделён на этапы. Предварительная работа включает в себя создание чернового текста (на исходном языке), который в дальнейшем будет использоваться в межкультурной коммуникации. Затем, непосредственно на первой ступени, происходит *интернационализация*: черновой текст готовится к переводу на разные языки. В международной практике для английского и немецкого языков выработаны достаточно

жесткие грамматические ограничения касательно использования глагольных структур, видовременных форм, номинативных единиц, объема предложения. В результате соблюдения грамматических и лексических правил получается текст, имеющий ограничения на вариативность. Что это значит? Грамматические особенности игровых текстов подчиняются формату. Об этом мы поговорим в следующем параграфе работы.

Второй этап процесса локализации - создание информационной базы по компьютерной игре. Допустим, «The Bard's Tale» - это игра в аналогичном средневековому мире. На этом этапе анализируются географические названия: Mountain Pass, Highland Park, имена героев, даты, пути развития сюжета.

На третьей ступени обозначается терминология, используемая в тексте. Например, в той же игре «The Bard's Tale» уместны такие слова как «tavern – трактир», landlord – землевладелец, tower – башня и так далее.

Четвертая ступень – самая трудоёмкая часть работы и собственно материал для практической главы. Именно на этом этапе происходит локализация текста. Интересно, что может быть локализован как оригинальный текст, так и текст переведённый. В работе приводятся примеры на оба случая.

Завершающей – пятой – ступенью является использование уже готового локализованного текста непосредственно в адрес реципиента.

Итак, в современной лингвоиндустрии термин локализации оказывается обширнее перевода. Тем не менее, адаптация текста к уровню, потребностям и ожиданиям читателя не возможна без качественного перевода.

Вопреки тому, названные явления схожи, они не теряют своей самостоятельности. Если переводческие трансформации затрагивают конкретные фрагменты текста, то локализация является общей

переводческой процедурой, своего рода стратегией, которая направлена на текст и определяет вид текста в целом. Например, перевод на английский язык может быть локализован для британского или американского общества (например, angry (**Br.**) = mad (**US**), autumn = fall, boot (of a car) = trunk и так далее), либо не локализован и ориентирован на «усредненный» международный английский, используемый, например, в международном дипломатическом и деловом общении. Приведём пример из игры:



Рисунок 1

«Я спасу тебя, прекрасная девица!» - сохраняется старомодный, согласно стилю оригинала и средневековому контексту, язык.

Помимо локализации в процессе перевода компьютерных игр возможны переводческие трансформации - пояснения, замены реалий, целостные переосмысления высказываний и другие. Самые часто используемые и самые простые примеры локализации - это формы обращения (*Mr* – 先生 – Господин), форматы времени (*pm* – после 12 ч. дня), системы мер (пинта — 400 мл), а также клише, используемые в различных функциональных стилях [Петрова, 2001, с. 262]. Рассмотрим на примере. Следующая за кадром выше

фраза звучит так: «Ah, what a strapping man you are, to be savin' me from that wee beastie». Согласно локализации её передали на русский таким образом: «Ах, какой же ты молодец, что спас меня от этой мелкой твари!» Обратим внимание на то, что wee beastie — это «странное создание», а употребляемая здесь инверсия была передана через эмоциональное междометие «ах».

Например, название 1-го тома популярного романа Дж. Мартина в оригинале звучит как “Game of thrones”, что не помешало издателям перевести это как «Битва престолов», поскольку сюжет книги содержит слишком много кровавых сцен. Аналогичное происходит и с игрой The Bard's Tales – Сказки Барда превращаются в его похождения, так как игрок является активным участником сотворения этих tales.

Исходя из всего вышесказанного, следует сделать вывод, что локализация в общей теории перевода является сугубо текстовым приёмом. Если в тексте произведена какая-либо переводческая трансформация, ориентированная на конкретное общество или категорию лиц, то текст считается локализованным.

1.2. Основные проблемы в процессе локализации текста компьютерных игр

Основной целью локализации, как мы уже писали выше является распространение товаров за пределами страны-производителя. После хорошей локализации текст компьютерных игр не просто увлекает или информирует игрока о чём-то, он служит мощнейшим мотиватором и основным толчком к покупке подобных продуктов. Он влияет на целые группы людей, а не на отдельных лиц, он влияет на общественное сознание в целом.

Игровой текст может содержать переменные, спецсимволы, символы переноса строки. Ничего из этого удалять нельзя. Обращение к игроку на "ты" используется редко, за исключением редких случаев, к игроку обращаемся на "вы". Если рассматривать это явление на примере «Приключений Барда», то стилизованный под старый, язык, должен передаваться и в процессе локализации.

Отдельного внимания заслуживают различия в пунктуации. Знаки препинания, которых *нет* в русском языке, но которые встречаются в английском. Например:

•...

•...,

•...

•...?

•...! (если, конечно, таким способом не передаётся обесцененная лексика)

•!?

•???

•!!!???

•??!

- ?!???!

- ?!?

Общий принцип таков: вопросительный знак может быть только один. Восклицательный знак - только после него, и никак не наоборот. Восклицательных знаков может быть максимум два после вопросительного и три, если они идут подряд.

В русском языке употребляются следующие знаки препинания:

- ?!

- ?!!

- !!!

- ?..

- !..

- ?!..

- ...

Вновь рассмотрим на примере: "Aaah! A rat! A rat....!" кричит девушка. В русском варианте это: «А-а-а-а-а! Крыса, крыса!»

Следующим элементом, который вызывает проблемы можно считать так называемую «капитализацию». Что это? В английских названиях номенклатурных единиц все слова пишутся с большой буквы. В русской интерпретации с заглавных букв пишется только одно слово, если персонаж не вносит в капитализацию дополнительного смысла - например, иронического или стилистического. Например, The Mysterious Horror of the Unknown Depths или Таинственный Ужас Неизведанных Глубин (ирония) – допускается использование заглавных букв.

заставить меня пойти туда.” Но помимо проблем в оформлении локализации, имеют место и лингвистические затруднения.

В частности, для адекватной передачи смысловых и эмоциональных оттенков информации из компьютерной игры на разные языки международным маркетинговым сообществом была сформирована отдельная отрасль – локализация компьютерных игр (маркетинговая локализация). Специалисты-локализаторы – те же переводчики, которые обязаны помимо лексических тонкостей, принимать во внимание и другие особенности. Перед тем как приступить к переводу компьютерной игры, необходимо найти информацию о компании – производителе и о продукте (игре), обозначить целевую аудиторию, проанализировать потребности людей и уже освоенные в данном жанре ниши. Переводчики компьютерных игр сталкиваются с существенными трудностями при передаче прагматического потенциала оригинала. При переводе зачастую используют калькирование и различного рода переводческие трансформации. Калькирование – воспроизведение не звукового, а комбинаторного состава слова или словосочетания, когда составные части слова (морфемы) или фразы (лексемы) переводятся соответствующими элементами переводящего языка [Казакова 2001, с. 89]. Метод калькирования используется при переводе географических названий, коротких диалогов, имён, но не очень часто (первая глава игры называется “Houlon”, который сохраняет своё написание и произношение после локализации). Ярким же примером переводческой трансформации может служить следующая песня, которая после локализации сохраняет свою структуру, но смысл адаптирован:

Beer beer beer tiddily beer beer beer

A long time ago,

Way back in history

When all there was to drink was nothing but cups of tea

*Along came a man by the name of Charlie hops
And he invented a wonderful drink, And he made it out of hops.*

Итак, перевод звучит:

Эль-эль-эль, старый добрый эль!

Давным-давно, давным давно,

В былые времена

Из выпивки на всей Земле была одна вода!

Пока на свет не родился парнишка Чарли Шмель,

Который первым угадал, зачем на свете эль!

Итак, *tea* становится водой в угоду рифме, эль превращается в пиво, Чарли получает фамилию, добавляются слова для создания ритма, искажается повтор.

Чаще всего переводчик использует приём, который «заключается в изменении формальных (лексических и грамматических) или семантических компонентов исходного текста при сохранении информации, предназначенной для передачи» [Миньяр-Белоручев, 1996, с. 201], то есть прием переводческих трансформации. Я. И. Рецкер определяет трансформации как «приемы логического мышления, с помощью которых мы раскрываем значение слова ИЯ в контексте и находим ему соответствие в ПЯ, не совпадающее со словарным» [Рецкер, 1974, с. 216]. К примеру, понятия *эль* и *beer* нельзя считать идентичными, но они призваны заменять друг друга в контексте разных языков.

Ещё один распространённый приём, к которому можно прибегнуть – антонимический перевод, компенсация, замена отрицания на утверждение, генерализация, конкретизация, замена активного залога пассивным.

Опишем подробнее перечисленные явления. Конкретизация необходима в случае употребления в ИЯ слов с широкой семантикой. Генерализация – это противоположный конкретизации процесс, в результате которого единица ИЯ с узким значением заменяется ПЯ с широким значением.

Рассмотрим на примере: после того, как крыса подожгла героя, девушка заявила: *nicely done... or is that "well-done"?* Достаточно тонкая игра слов, которая была передана фразой: «А вот и ты, с пылу с жару, так сказать». Перед нами яркий пример генерализации фразы. Переходим от частного к более общему.

1.3. Реалии, способствующие распространению локализованной игры

Любой текст содержит определённую информацию, предназначенную реципиенту. Информация доносится различными способами. Как результат между реципиентом и текстом возникают прагматические отношения. В тексте существует коммуникативность, сообщение, передаваемое от источника к реципиенту. Отношения с текстом могут иметь различный характер. Они могут быть интеллектуальными, если текст служит для реципиента источником сведений о каких-то фактах и событиях, его лично не касающихся и не представляющих для него большого интереса. Так же информация может оказывать на реципиента очень большое влияние: может затронуть его чувства, вызвать определенные эмоции, побудить к свершению каких-то действий. Если текст способен вызвать подобные эмоции, произвести подобный коммуникативный эффект, он считается прагматическим. Подобный текст способен осуществлять прагматическое воздействие на получателя информации.

Осуществление прагматического воздействия на получателя информации составляет важнейшую часть любой коммуникации, в том числе и межъязыковой. Установление необходимого прагматического отношения реципиента перевода к передаваемому сообщению зависит от выбора переводчиком языковых средств при создании им текста перевода [Комиссаров, 1990, с. 210].

Переводчик в данном случае выполняет роль первостепенного получателя и передатчика информации. Его задачей является принятие

информации и верное её истолкование без внесения дополнительных элементов, оттенков смысла, без искажения главной мысли, с сохранением всех необходимы — даже кажущихся незначительными — деталей. При этом важно не перейти в пословный перевод, но передавать смысл. Для понимания рекламного сообщения и чёткой передачи смысла со всеми приёмами (или замещениями) переводчику необходимо обладание фоновой информацией, как уже было заявлено выше. Т.е. обладание всеми теми же знаниями, которыми обладают носители языка. Это крайне увлекательная работа, которая предполагает наличие широкого кругозора, ведь фоновые знания включают в себя множество факторов из самых различных областей: литературы, культуры в целом, обычаев, реалий современной жизни того общества, на котором создана игра и того общества, на язык которого игру необходимо перевести. Так, например, в «Похождениях/Приключениях Барда» необходимо понимать английские меры измерения: пинта, галон, миля и так далее — для более точной передачи удалённости от цели (сколько примерно миль нужно пройти, чтобы попасть в новую локацию).

Следующий шаг после понимания исходного текста и ознакомления с фоновой информацией – подготовка текста для реципиента. Переводчик на данном этапе учитывает все возможные трудности перевода, и восприятия смысла т.к. реципиент – это человек другой культуры, страны, традиций.

Таким образом, переводчик локализует текст относительно менталитета другой страны – адаптирует касательно религиозных моментов, привычек и традиций социального характера, этики и прочих поведенческих норм. Именно эти факторы становятся определёнными барьерами, которые необходимо мастерски преодолеть локализатору с целью сохранить и основной смысл, и главную идею.

Задача переводчика – произвести адаптацию текста к национальному менталитету, то есть внести определенные поправки на социально-культурные (религиозные основы, социальные привычки, правила поведения,

этические и нравственные нормы), психологические, политические и иные различия текста перевода. На практике именно социолингвистические факторы становятся определяющими при переводе текстов на другой язык, что впоследствии влияет на привлекательность в глазах реципиентов выбранной игры, и, как следствие, её продаваемость.

Контекст игры не должен задеть чьи-то чувства, послужить провокацией. Необходимо психологическое и эмоциональное понимание ситуации.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Исходя из вышеизложенных фактов, можно сделать следующие промежуточные выводы: локализация – полная адаптация продукта к условиям использования в конкретном регионе, который рассматривается в неразрывной связи с языком данного региона; локализация непосредственно связана с теорией перевода; существует как внутриязыковая, так и межъязыковая локализация; существует различия в видах локализации и её «глубине», которая определяется требованиями и бюджетом заказчика; понятие локализации применимо не только к художественному тексту, но и ко всем другим видам текста (так, в играх, стили текста могут различаться); успешная локализация компьютерной игры – залог её успеха и объёмов продаж. При переводе обязательно нужно учитывать традиционные, национальные и социальные особенности, стереотипы поведения конкретной аудитории; Перед тем как приступить к переводу рекламного текста, необходимо найти информацию о компании – производителе игры, обозначить целевую аудиторию, проанализировать потребности в сфере предлагаемых игр. Успешное выполнение перевода предполагает всестороннее знакомство переводчика с историей, культурой, литературой, обычаями, современной жизнью и прочими реалиями народа, говорящего на иностранном языке. При локализации рекламы для иноязычного реципиента важным является передача прагматического аспекта оригинала. Недопустимо совершать пословный перевод, куда важнее сохранение смысла и настроения текста. При локализации часто используются калькирование и различного рода переводческие трансформации;

Таким образом, можно сделать вывод, что востребованность компьютерной игры зависит от удачного соединения всех составляющих его компонентов: изображение, цвет, звук, образ, словесная ткань.

Глава 2. Локализация при переводе компьютерных игр

Перевод – неотъемлемая часть межкультурного общения и своеобразный диалог культур, поэтому он играет очень важную роль в современном обществе. При помощи знания иностранного языка и перевода люди могут понимать друг друга и знакомиться с особенностями разных стран, обществ, их жизни. [Сайко, 1999, с. 32]. Развитие торговли и экономических контактов, трансферринг экономических отношений повлек за собой увеличение значимости переводческой деятельности. Переводчик постоянно должен выбирать, какой приём ему использовать для перевода того или иного рекламного текста, решать, что именно важно в тексте, что следует заменить, что убрать. Переводчик сталкивается с основными трудностями перевода на этапе локализации текста.

Перевод компьютерных – процесс творческий, поэтому правил, регламентирующих порядок перевода, не существует. Успех переведенного текста зависит от выбора переводчиком языковых средств, знания реалий, того, какие языковые средства были им выбраны, к каким трансформациям он прибегнул, какие неязыковые изменения он произвел (например, изменение цвета или образа). Соответственно, нужно отметить, что, во-первых, существует вероятность ошибки локализатора, а во-вторых, не всегда локализаторами учитывается целевая аудитория.

Так же, «чтобы достичь нужного коммуникативного эффекта, в распоряжении переводчика есть ряд приемов, помогающих ему разъяснить те моменты ИТ, которые могут быть непоняты рецептором перевода. Эти приемы составляют так называемую прагматическую адаптацию перевода. Прагматическая адаптация представляет собой изменения, вносимые в текст перевода с целью добиться необходимой реакции со стороны рецептора перевода. О тех изменениях, которые переводчик делает в переводимом тексте, А. Нойберт пишет следующее: «обязанность переводчика предпринимать такие изменения, чтобы получился текст Б, который

ориентирует получателя руководства об эксплуатации машины, говорящего на (ПЯ) так же, как текст А говорящего на (ИЯ). В результате будут пропуски, дополнения, перестановки, перенесение акцентов и т. д., которые если их дословно перевести обратно, могут показаться говорящему на (ИЯ) коверканием, искажением, недопустимым добавлением, многословием, пропусками, изменением привычной классификации» [Нойберт, 1978, с. 195].

Естественно, многие особенности перевода связаны со спецификой языков. Например, невозможно подобрать эквивалент слов, когда в другом языке не существует понятия как такового. Например, китайский «сын неба» - это император, а фразу “民以食为天” *mín yǐ shí wéi tiān* что означает еда для народа - это всё, то есть небо. Эту строчку невозможно перевести в стиле кратких выражений чэньюев, которые аналогичны задумкой нашим пословицам и поговоркам.

Здесь нужно упомянуть понятие скопос-теории. По определению Фермеера, «перевод – это не перекодирование слов и предложений одного языка средствами другого, а сложная форма деятельности, посредством которой информация о тексте (исходный языковой материал) сообщается в новой ситуации и в иных функциональных, культурных и языковых условиях, с максимальным сохранением языковых параметров» [Раренко, 2013, с. 53]. «Понятие скопоса в связи с теорией перевода впервые стали употреблять К. Райс и Х. Фермеер. В своем произведении *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie* (1984) они ставят перед собой задачу создания основных предпосылок общей теории перевода, ориентируясь и на лингвистические и культурологические аспекты этого вопроса, а также на текстовую лингвистику [Reiss & Vermeer, 1986, с. 4]. Теорию скопоса можно считать коммуникативной, так как перевод по этой концепции происходит в рамках коммуникативной ситуации, на основе исходного текста и перевода. Специфика этой ситуации коммуникации заключается в присутствии в ней двух разных культур» [Nord, 1994, с.107].

Важным в игровых текстах является употребление глагольных конструкций в повелительном наклонении, звучащие как призыв, например, “Do it, you, bastard!” = Сделай же это, бастард! “You'd better tell me everything you know” = Лучше бы ты рассказал всё, что знаешь. Они встречаются практически постоянно для создания эффекта вовлечения игрока в процесс игры, более глубокого его погружения.

Важную роль играют атрибутивные словосочетания, часто встречающиеся при описании неких реалий, атрибутивные словосочетания, в состав которых входят наречия или прилагательные, несут большую функциональную нагрузку.

Ещё одной характерной особенностью, присущей компьютерным играм, являются сокращения либо упрощение языка, придание речи разговорности, неформальности. Допустим, пожилой мужчина собирается учить главного героя играть на флейте. «Mysterious Old Man: Would that I could. But I'm not a man o'action like yerself. So do yerself a favor an' take a little charity when it's offered my boy. Я бы пошёл с тобой, если б мог. Но я не такой лихой парень, как ты. Так что сделай, как лучше, и бери, что дают». На этом примере чётко видно, что слэнг и сокращения тут никак не передаются. Можно вспомнить ещё и о том, что каждый персонаж компьютерной игры (или хотя бы её ключевые персонажи) должны посредством языка демонстрировать свой характер, социальный статус, возрастные особенности, возможно, принадлежность некой этнической группе или национальности. Так, этот загадочный старик — немного пренебрежителен, относится к герою свысока.

Таким образом, при использовании подходящих эквивалентов в русском языке сохраняется форма исходного текста. При этом мы обеспечили синхронизацию переведенного текста с артикуляцией героя рекламного ролика, что является очень важным аспектом для телевизионных реклам.

Однако лингвистические преобразования не всегда являются залогом успеха. Иногда идеально переведенная с точки зрения языковых

преобразований игра не пользуется успехом, так как в ней не учитываются культурно-специфические факторы, традиции и обычаи страны. Например, в китайской видео-игре 全职高手 quánzhí gāoshǒu, известной как «Мастер», употребляется целый ряд терминов для экипировки, но все они отягощены такими словосочетаниями как «золотой», «прекрасный», «восхитительный» и так далее. Почему? Делается это не только для усиления смысла или расстановки акцентов. Скорее, это связано с важностью благозвучия выражений в китайском языке [Приложение 1].

Когда предпринимаются попытки приспособить иностранный бренд к отечественному рынку, не всегда учитываются целые группы параметров, оказывающих определяющее влияние на успешность локализации.

Так, например, волк в китайской лингвокультуре персонаж отрицательный, но помимо этого волками называют маньяков, медведь так же не в чести в Поднебесной, что для России может нести оскорбительный характер. В русском языке с медведем «силён как медведь», «мишка косялапый», «медвежёнок» - название габаритного человека и т.д.

Так или иначе, но особенности менталитета не всегда учитываются локализаторами, что может привести к искажению ассоциаций, либо общего восприятия компьютерной игры.

2.1. Анализ отобранного корпуса рекламных слоганов

При локализации компьютерных игр, помимо культурно-специфических и лексических компонентов, особую роль уделяют изображению, цвету, образу.

В первой главе мы подробно рассмотрели понятие локализации и общие правила, согласно которым мы используем данное явление при переводе компьютерных игр.

Самое ответственное для переводчика – непосредственно перевод. При переводе нужно учитывать возможные трудности: полисемантику слов, ритм и рифму в словосочетании, общую «ёмкость» фразы. При локализации так же стоит учитывать, что происходят значительные потери в областях визуального воплощения и идея в целом.

Возвращаясь к приключениям Барда: «Do I look like the village idiot to you? I've had more then my fill of barbarian hordes, evil wizards, cities locked in eternal winter and any other type of adventure you'd care to throw my way. There's too much danger and not enough profit to go around.» Ты меня за дурачка держишь? Меня уже достали эти толпы варваров, злые волшебники, города в кольце вечной зимы и прочие переделки, в которые меня вечно втягивают. Сплошная опасность, а прибыли — кот наплакал. Общая ёмкость фразы здесь передана с помощью поговорки «кот наплакал», при том, что в оригинале это более сдержанный (но менее подходящий под характер героя) «not enough profit». I've had more then my fill of barbarian hordes — дословно звучало бы примерно так: мне больше чем хватит варваров.... Аналогии подобраны могут быть иные, что-то вроде «мне хватило» или «сыт по горло».

Аналогична ситуация с выражениями вроде “Home is the most important place in the world”, который может быть переведено как «Дом, милый дом», или «Мой дом – моя крепость». В подобных случаях локализаторы выбирают такое решение на русском языке, которое является с одной стороны очевидной констатацией факта (Бард по сюжету зарабатывает деньги,

оказывая разного рода помощь), а с другой – действительно отражает эмоциональную подоплёку — возмущение героя [рис. 3].



Рисунок 3



Рисунок 4

“Well now, who've we here, eh? You must be the fellah who's been chasin' all over, puttin' the touch on the locals with that shockin' beast of yours.”

Кто это к нам пожаловал? Должно быть, ты тот самый парень, который бегает по округе и шокирует местных. В данном примере нужный коммуникативный эффект достигается разговорными сокращениями фраз *chasin'*, *puttin'*, *shockin'*. Так же этот приём можно было передать путём искажения речи персонажа, своего рода «зажёвывание» окончаний слов. Более того, здесь употребляется такое просторечное выражение как «fellah», которого нет даже в Urban Dictionary. Таким образом, данное выражение — додумка локализаторов, переход от частного к общему.

Другой пример посвящён оформлению речи при локализации, а именно: "AAAAААННННННННН!" screamed the woman. - А-а-а-а-а! - закричала

женщина.

"I'll just take that as a yes, then, shall I?" - Я приму это за согласие в таком случае, могу я? (войти в дом - прим.автора)
"AAAAААННННННННН!" screamed the woman. - А-а-а-а-а! - кричала женщина.

Выше мы подробно разбирали этот пример, здесь важен верно соблюсти стиль оформления, допустимый грамматикой русского языка.

Ещё один пример качественной продуманной локализации можно наблюдать в предложении ниже:

“Oh my Lord! I don't believe it! I truly don't believe it!! Do my eyes deceive me?” - “О Боже мой! Я не верю! Я действительно не верю! Мои глаза меня обманывают?” Lord в английском слово-полисемантик, который может переводиться как «владелец», «землевладелец», «титулованный лорд» и, да, «Господь». В данном случае идеально подходит последний вариант значения. Стоит отметить, что при работе с локализацией китайский компьютерных игр, переводчики сталкиваются с ещё большей полисемантичностью слов и словосочетаний, одно слово может нести в себе более ста значений. Например, слово 是 часто заменяющее по смыслу глагол to be в английском.

Как уже было сказано выше, в российской лингвистической парадигме не принято записывать целые слова прописными буквами, если это не аббревиатуры. Тем не менее, в локализации компьютерных игр допускается использование «капса» в ситуациях, когда передаётся ирония, удивление, сарказм. Рассмотрим на примере рисунка 5. Барда отправляют в новую деревню для помощи сельчанам, а там просят обратиться к Бодбу. Бард не знал, что их — пятеро братьев. Поэтому в выражении: «You mean there's *ANOTHER* Bodb?» использование прописных букв уместно.

Рисунок 5



Ещё один красочный пример. На этот раз переводческой трансформации. «If you were another of those **chosen ones**, looks like the only thing you'd have been **chosen for** is lunch. I'm guessing you don't mind if I borrow this armor. Though it doesn't seem to do much good against wolves». Похоже, всё, что вас волновало — это обед. Я предполагаю, что вы не против, если я заимствую эту броню. Хотя вам не особо помогло.

Остановимся на нём подробнее. Локализатор ловко избегает повтора, кроме того, последняя фраза переведена «от противного» на контрасте.

На основе анализа 37 примеров из разных отрывков игры «Bard's tale» с опорой на китайскую игру «Мастер», мы сделали вывод, что в основном локализация компьютерных игр на русский язык проводится достаточно качественно. Всего 3 примера из 17 демонстрируют не слишком удачную локализацию, а это лишь 17% из 100%. Связаны возникающие проблемы, очевидно, с недопониманием контекста, с неумением «обойти» и «обыграть» предложенный материал, адаптируя его под российского потребителя и, конечно, с банальным нежеланием понять философию игры, прочувствовать её. Возможно, недостаточен уровень знания локализаторами языка. Ведь существуют фирмы, которые рассчитывают просто продать продукт, думая прежде всего о прибыли.

Таким образом, для правильной локализации необходимо учитывать целый ряд определённых факторов. Безусловно, нужно сохранять основную

идею компьютерной игры – передавая целостность характеров персонажей, их особенности, манеру речи. Нужно отметить, что помимо знаний в области перевода требуются знания в области социо- и психолингвистике, как было отмечено ранее, требуются знания, безусловно, в области социологии. При этом, прежде чем локализовать тот или иной продукт, обязательно нужно ознакомиться с фоновой информацией о нём, регионе, в котором будет выпускаться игра, с особенностями традиций того общества, для которого эта игра предназначена. Нужно проникнуться философией создателей и попытаться хотя бы мысленно представить себя на месте реального покупателя, ответив на вопрос: стал ли бы я покупать эту игру?

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

В ходе данного исследования было выяснено следующее. При переводе компьютерной игры необходимо учитывать интересы потенциальной аудитории. Локализация компьютерных игр – не просто перевод отдельных слов. Это адаптация к местным традициям, нравам, обычаям и традиционному поведению. Это общее понимание и передача смыслов, по возможности, без искажений. Для успешной локализации необходимо ставить себя на место покупателя, чтобы понимать, захочется ли ему приобрести данную игру. При локализации обязательно учитывается значение цвета или произношения («Доширак» на корейском звучит как «Досирак»), а также нравственные особенности определенного общества. При переводе необходимо согласовать содержание текста с ситуацией, с учётом разницы скорости речи и объёмом фраз (китайские иероглифы произносятся быстрее европейских слов). Способы локализация используются в зависимости от различий: экономических, политических, социальных, культурных потребностей и предпочтений, потребительских моделей, ценностей и мнений, а так же в зависимости от различий смысловых, звуковых, и в зависимости от отношения к производимой продукции.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе был рассмотрен феномен локализации компьютерных игр, а также выявлены проблемы, с которыми сталкиваются переводчики, осуществляя локализацию компьютерных игр.

В соответствии с поставленными задачами мы провели исследование, которое позволяет нам сделать следующие выводы:

- проблема локализации — любой, и компьютерных игр в частности - является актуальной проблемой на современном этапе развития международного сотрудничества;
- локализация – новая и недостаточно освоенная ниша в сферах маркетинга и лингвистики;
- в результате анализа 17 примеров из выбранной компьютерной игры было выявлено, что лишь 3 из них можно назвать не слишком удачным примером локализации. Тем не менее, в процессе исследования теоретических данных, стало ясно, что зачастую локализаторы сталкиваются с недопониманием текста, с недостаточным количеством знаний и фоновой информации о продукте либо компании, недопониманием философии компании, с желанием просто продать продукт и получить прибыль, с недостаточной осведомлённостью о реципиенте. От того как будет локализована игра зависит будущий успех компании, поэтому этому явлению уделяется значительное внимание. Локализация игр, как и книг, считается очень сложным видом деятельности, потому что при переводе с одного языка на другой локализаторы-переводчики помимо лексических, грамматических и синтаксических трансформаций учитывают и другие культурно-специфические особенности. Переводчики уделяют особое внимание традиционным, национальным, социальным, этическим, нравственным, религиозным и психологическим особенностям определенного общества, учитывают стереотипы поведения конкретной аудитории. Был выполнен

перевод исследуемых игр, а так же проанализирован уже готовый перевод, были выявлены некоторые проблемные места, возникшие в процессе перевода на лексическом, грамматическом, стилистическом и прагматическом уровнях. Важным является тот факт, что тематическая структура рекламы имеет свою, связанную с культурой общества, специфику. Реклама – это своего рода зеркало, в котором отражается менталитет конкретной страны, а также духовные ценности, черты характера, образ жизни и даже эмоциональное состояние представителей определенной культуры.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

<p>很抱歉，目前没有找到与您提问的相关内容，运营团队将后续完善此功能。</p> <p>
您可以重新编辑问题后再提问，谢谢!</p>	<p>Сожалеем, но в настоящий момент невозможно найти информацию по вашему запросу. Проектная команда продолжит совершенствовать эту функцию в будущем.
Вы можете снова задать вопрос, изменив его. Спасибо!</p>
<p>射手没有强大的爆发技能，但是有各种持续输出的小技能，要发挥这一点的优势。
2.毒术箭、极限散射、熊，能用就马上用，注意的是，毒术箭中毒效果可以叠加3层，要时刻保持对手在中毒状态！
3.射手打战士，击退箭不要随意使用，尽量等战士冲锋后再击退。
4</p>	<p>У лучника нет сильного Извержения, но есть разные навыки непрерывного действия. Нужно развивать это преимущество.
2. Ядовитые стрелы, Рассеяние пределов, медведь - все это нужно использовать, когда есть возможность. Нужно учитывать, что эффект яда от Ядовитых стрел может складываться до 3 раз, что позволяет на долгое время отравить противника!
3. Когда лучник сражается с воином, не стоит как попало пользоваться Отбрасывающими стрелами. Отбрасывать воина нужно, когда он приблизится на максимальное расстояние.
5. Исчезновение во вспышке. Во время битвы с воином необходимо выгадать момент, когда воин воспользуется Пламенем дракона, и применить Исчезновение во вспышке, что обеспечит вам половину победы.
5. Что? Вы</p>

	<p>спрашиваете, как победить мага? Лучше воспользоваться старой доброй грубой силой.</p>
<p>法师前期会偏弱，但是到了后期，只要防御、生命、龙血、免伤堆起来，就是个恐怖的存在！（前提是策划没有削弱他）。
2.另外值得一提的是，法师的挂机刷小怪的效率还是挺高的，有长时间挂机的玩家不妨选择法师哦。</p>	<p>На первых порах маг будет слабоват, но затем, улучшив свою защиту, здоровье, Кровь дракона и иммунитет к урону, он станет ужасающим созданием! (Предыдущую фразу следует понимать как план развития, а не слабости мага)
2. Также стоят упоминания высокие способности мага-бота по истреблению монстров. Игрокам, включающим автоматический режим на долгое время, имеет смысл выбирать мага.</p>
<p>武器是游戏里最难获得的装备部位，虽然打各个boss都有几率掉，但几率真的很低。
2.比较踏实的途径之一，去boss之家打精英怪，有几率掉落龙族秘宝，慢慢存积分换武器。
3.参加世界boss活动，世界boss掉落的装备箱子出 武器是游戏里最难获得的装备部位，虽然打各个boss都有几率掉，但几率真的很低。
2.比较踏实的途径之一，去boss之家打精英怪，有几率掉落龙族秘宝，慢慢存积分换武器。
3.参加世界boss活动，世界boss掉落的装备箱子出武器衣服的概率比所有boss都高！</p>	<p>Оружие в игре найти сложнее всего. Хотя оно и может выпасть с босса, но шанс выпадения довольно низок.
2. Один из самых практичных способов - отправиться в Дом боссов и устроить охоту на элитных монстров. С них выпадают драконьи сокровища, очки за которые можно будет обменять на оружие.
3. Также можно воевать с мировыми боссами. У мировых боссов выше вероятность выпадения оружия и одежды, чем у других боссов!</p>
<p>转生所需要的修为主要获得途径就是降低等级，如果你纠结要不要降低等级，请看下面。
2.如果你追求属性，还有为了穿装</p>	<p>Основной способ получения очков практики, которые требуются для перерождения, - понизить уровень. Если сомневаетесь, стоит ли понижать уровень,</p>

<p>备，那当然越早转生越好，毕竟等级只增加生命值，并且前期加的也不多。 3.如果你觉得转生的属性不足以吸引你，或者还没拿到更高转生等级的装备，那建议还是先不要转生，因为各种日常经验副本、任务，获得的经验都会随着等级而提高的，不妨留到要穿更高转的装备的时候才转生。</p>	<p>читайте дальше. 2. Если вас больше интересуют характеристики и снаряжение, вам нужно переродиться как можно раньше, ведь с повышением уровня увеличивается только количество здоровья, а на первых порах его не так уж и много. 3. Если вас не устраивают характеристики после перерождения либо вы еще не получили лучшее снаряжение с уровнем перерождения, переродиться не рекомендуется, потому что с повышением уровня будет повышаться и опыт за ежедневные подземелья опыта, задания и т.д. Лучше переродитесь после того, как добудете лучшее снаряжение.</p>
<p>和工会的其他玩家商量好攻城对策，集合最大的火力进行压制，针对对方的主力进行输出等等。 2.另外，龙城关键点还是占领旗帜，有时候，偷旗帜也是占领的方法之一哦！</p>	<p>Обсудите с другими игроками в гильдии ответные меры при штурме, соберите как можно больше сил и приступайте к действиям против основных сил противника. 2. Кроме того, ключевая точка Города драконов - знамя. Иной раз захватить знамя можно, просто украв его!</p>
<p>寒脊要塞活动期间，玩家需要去占领旗帜，在占领后需要守住旗帜，当本轮占领时间倒计时结束后，占领旗帜的玩家将会获得积分，并且在该旗帜附近刷出相对应的奖励，该旗帜占领的工会玩家均可以拾取。 2.另外，寒脊要塞里是可以和其他公会联手的，如果觉得实力不足，不妨联</p>	<p>Во время мероприятия в Крепости Морозного Хребта игрокам требуется захватить знамя, а затем удержать его. После того, как обратный отсчет захвата в раунде подойдет к концу, игроки, захватившие знамя, получат баллы, а неподалеку от знамени появится соответствующая награда, которую смогут получить все</p>

<p>手一下哦！</p>	<p>игроки из захватившей знамя гильдии.
2. Кроме этого, в Крепости Морозного Хребта можно объединяться с другим гильдиями. Если вы считаете, что у вас недостаточно сил, объединение - ваш выход!</p>
<p>记住一个秘籍：补刀！看到血少的，不要犹豫，上去就是一刀。
2.千万不要花长时间去追一个残血的人时，不如试试去混战的地方收收人头补补刀~
3.如果自己已经残血了，不妨让分数低的人杀了，一来死亡也是有分数的，而且不停的逃生赚不了积分也浪费时间。</p>	<p>Не забывайте про один чит: можно микрить! Увидели, что мало здоровья - действуйте! Не надо мешкать.
2. Ни в коем случае не тратьте время на преследование кого-то одного с низким здоровьем. Лучше помикрить там, где идет потасовка.
3. Если у вас осталось мало здоровья, лучше позволить себя убить кому-либо с малым количеством баллов, ведь умерев, тоже можно получить баллы, а постоянное бегство не даст вам ничего, кроме потери времени.</p>

<p>目前游戏中挂机可以产出低级装备（分解获得经验）、护符碎片（升级护符，增加生命上限）、龙血经验（升级龙血，增加龙血值）。
2.如果实力足够强大，建议可以在对应等级的野外地图挂机，如果担心被人清挂机的话，建议可以到安全挂机地图进行挂机的。
3.安全挂机可以在传送员处进入。</p>	<p>Сейчас в игре в автоматическом режиме можно добыть снаряжение низкого уровня (опыт за разбор), фрагменты Амулета (улучшение амулетов, повышение максимального количества здоровья), опыт Крови дракона (улучшение Крови дракона, увеличение очков Крови дракона).
2. Если вам хватает сил, рекомендуется включить бота на карте соответствующего уровня вне города. Если вы беспокоитесь, что кто-то из игроков может напасть на бота, рекомендуется включить автоматический режим на безопасной карте.
3. Войти</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>в безопасный автоматический режим можно у Заведующего телепортом.</p>
<p>提前到达boss刷新地点！最实在的办法了！
2.如果boss别人已经在打了，你就需要衡量自己的实力，预判自己大概需要多久可以击杀对方，另外自己可以抗住对方攻击多久不死，判定好时间后，在BOSS血量不多的情况下，果断强杀BOSS的归属人。
3.另外值得一提的是，除了部分掉落无归属的boss（如boss之家的），其他boss的掉落归属，都是属于boss正在打的那个玩家/队伍的。</p>	<p>Лучший способ - заранее прибыть на место появления босса!
2. Если босса уже атакует кто-то другой, сначала вам будет необходимо рассчитать свои силы, примерное время на убийство соперника и какое время вы сможете продержаться, не умирая. Рассчитав все это, решительно нападайте на противника, когда он почти добьет босса.
3. Также стоит упомянуть, что кроме боссов, из которых выпадают предметы, не принадлежащие никому (например, в Доме боссов), есть боссы, из которых выпадают предметы, принадлежащие игроку/группе, сражающейся с боссом.</p>
<p>当然可以玩下去，游戏里提供公会boss、挖矿产材料、日常材料副本等多种途径可以搞材料搞装备。
2.另外和其他玩家一起组队勤劳的去打BOSS，爆出极品装备的时候，你离逆袭土豪也更进一步了~</p>	<p>. Естественно, можно продолжать играть дальше. Игра предоставит вам боссов гильдии, материалы из руды, ежедневные инстансы материала и многие другие способы добычи материалов и снаряжения.
2. Также можно сражаться с боссами вместе с другими игроками, и когда внезапно выпадет лучшее</p>

	<p>снаряжение, вы окажетесь на шаг ближе к победе над богатеями.</p>
<p>勤劳的打BOSS！
2.努力抱大腿！
3.坚持不懈的挂机提升等级！
4.努力的抱大腿去勤劳的打BOSS并且坚持不懈的挂机提升等级！</p>	<p>Усердно сражайтесь с боссом！
2. Бегите изо всех сил！
3. Неумоимо повышайте уровень в автоматическом режиме！
4. Бегите изо всех сил на усердное сражение с боссом и неумоимое повышение уровня в автоматическом режиме！</p>
<p>挖矿，大量产出绑定金币，如果你能24小时的挖的话，可以说是无限产出。
2.游戏内活动获得（如：魔怪大乱斗、深渊来袭、禁魔监狱等）。
3.在线活跃礼包。</p>	<p>Руда позволяет получить большое количество золота аванса. Если вы способны добывать руду круглые сутки, то можно сказать, что руда бесконечна.
2. Зарабатывается во время внутриигровых мероприятий (например, Стычка с нечистью, Вторжение из Бездны, Тюрьма Запретной Магии и др.)
3. Подарок за активность в онлайнe.</p>
<p>降级，降级获得的修为是和经验成正比的，越高级降级获得的修为越多，后期降一级所获得的修为也是很多的。
2.购买转生丹，但比较贵，不推荐直接购买，建议在活动或者有优惠的时候购买。</p>	<p>Понижение уровня. Очки практики, заработанные после понижения уровня, прямо пропорциональны опыту. Чем выше понижаемый уровень, тем больше очков практики. На поздних порах игры, очков практики за понижение на 1 уровень будет очень много.
2. Покупка относительно дорогой Пилюли перерождения. Не рекомендуется сразу отправляться в магазин и покупать Пилюлю, лучше ее купить во время акции или скидок.</p>
<p>转生可以获得属性提升。
2.</p>	<p>Перерождение позволяет повысить характеристики.
2. для некоторого</p>

<p>部分装备需要有转生等级的限制。</p>	<p>снаряжения требуется уровень перерождения.</p>
<p>降级是普遍玩家获得修为的主要途径，毕竟等级只提供生命，而且前期提供的生命也不高。 2.转生丹有就吃，不推荐直接购买，因为直接买商城的比较贵，建议在活动或者有优惠的时候购买。</p>	<p>Понижение уровня - основной способ получения очков практики обычными игроками, ведь с повышением уровня увеличивается только количество здоровья, а на первых порах его не так уж и много. 2. Если есть Пилюли перерождения, сразу их съедайте. Не рекомендуется сразу отправляться в магазин и покупать Пилюлю, это выйдет слишком дорого. Лучше ее купить во время акции или скидок.</p>
<p>其实降级无所谓的，随便降。 2.如果你等级超过100级，那可能需要考虑一下是否降级，因为那时候每升一级所获得的生命值可不少哦！</p>	<p>На самом деле понижение уровня ни от чего не зависит. Понижайте уровень как вам угодно. 2. Если ваш уровень выше 100, вы можете задуматься, не следует ли понизить уровень, потому как после 100 уровня с повышением уровня будет повышаться количество здоровья, причем существенно!</p>
<p>转生所需要的修为主要获得途径就是降低等级，如果你纠结要不要降低等级，请看下面。 2.如果你追求属性，还有为了穿装备，那当然越早转生越好，毕竟等级只增加生命值，并且前期加的也不多。 3.如果你觉得转生的属性不足以吸引你，或者还没拿到更高转生等级的装备，那建议还是先不要转生，因为各种日常经验副本、任务，获得的经验都会随着等级而提高的，不妨留到要穿更高转的装备的时候才转生</p>	<p>Основной способ получения очков практики, которые требуются для перерождения, - понизить уровень. Если сомневаетесь, стоит ли понижать уровень, читайте дальше. 2. Если вас больше интересуют характеристики и снаряжение, вам нужно переродиться как можно раньше, ведь с повышением уровня увеличивается только количество здоровья, а на первых порах его не так уж и много. 3. Если вас не</p>

<p>。</p>	<p>устраивают характеристики после перерождения либо вы еще не получили лучшее снаряжение с уровнем перерождения, перерождаться не рекомендуется, потому что с повышением уровня будет повышаться и опыт за ежедневные подземелья опыта, задания и т.д. Лучше переродитесь после того, как добудете лучшее снаряжение.</p>
<p>日常副本、任务、护送、守护庄园，必须做！提供的经验真心不少！90级之前做完这些起码升2~3级。 2.勤奋的挂机，吃3倍经验药水挂机。 3.VIP用户还能在晚上0~6点通宵挂机，有双倍经验哦！ 4.分解低级装备</p>	<p>Крайне необходимо проходить ежедневные инстансы, защищать Усадьбу, выполнять задания и эскорт, потому что опыта за них дают поистине немало! По выполнении этих заданий до 90 ур. ваш уровень повысится сразу минимум на 2 - 3 ур. 2. Входите в автоматический режим. Включайте бота, съев Эссенцию опыта х3. 3. Пользователи VIP могут включать бота с полуночи до 6 часов утра, при этом опыт будет удваиваться! 4. Разбирайте низкоуровневое снаряжение.</p>
<p>游戏里是有世界等级的，如果你等级落后，你挂机获得的经验会有额外的提升！</p>	<p>В игре повышается уровень мира. Если ваш уровень слишком низок, ваш опыт, получаемый в автоматическом режиме, может быть дополнительно увеличен!</p>
<p>当玩家等级达到70级并且有足够修为的时候，点击“角色”-“转生”，在各条件满足的情况下点击“转生”既可。</p>	<p>После того, как персонаж достигнет 70 ур. и у него будет достаточно очков практики, перейдите в раздел "Персонаж" - "Перерождение". Если все условия удовлетворены, нажмите на "Перерождение".</p>
	<p>Низкоуровневое снаряжение (опыт за разбор). 2.</p>

<p>低级装备（分解获得经验）。
2.护符碎片（升级护符，增加生命上限）。
3.龙血经验（升级龙血，增加龙血值）。
4.大量强化石。</p>	<p>Фрагменты Амулета (улучшение амулетов, повышение максимального количества здоровья).
3. Опыт Крови дракона (улучшение Крови дракона, увеличение очков Крови дракона).
4. Большое количество Камней усиления.</p>
<p>.目前游戏中挂机可以产出低级装备（分解获得经验）、护符碎片（升级护符，增加生命上限）、龙血经验（升级龙血，增加龙血值）。
2.如果实力足够强大，建议可以在对应等级的野外地图挂机，如果担心被人清挂机的话，建议可以到安全挂机地图进行挂机的。
3.安全挂机可以在传送员处进入。</p>	<p>Сейчас в игре в автоматическом режиме можно добыть снаряжение низкого уровня (опыт за разбор), фрагменты Амулета (улучшение амулетов, повышение максимального количества здоровья), опыт Крови дракона (улучшение Крови дракона, увеличение очков Крови дракона).
2. Если вам хватает сил, рекомендуется включить бота на карте соответствующего уровня вне города. Если вы беспокоитесь, что кто-то из игроков может напасть на бота, рекомендуется включить автоматический режим на безопасной карте.
3. Войти в безопасный автоматический режим можно у Заведующего телепортом.</p>
<p>战士：除冲锋以外的技能。
法师：群攻技能。
射手：除闪影迷踪、击退箭以外的技能。</p>	<p>Воин: навыки, кроме Штурма.
Маг: навыки массовой атаки.
Лучник: навыки, кроме Исчезновения во вспышке и Отбрасывающих стрел.</p>
<p>打boss是主要的途径，包括公会boss、野外boss、世界boss等等。
2.宝藏寻宝（抽不到不要怪系统，多抽就出了）。
3.宝藏</p>	<p>Основной способ - сражение с боссами, включая боссов гильдии, полевых боссов, мировых боссов и т.д.
2. Поиск сокровищ (если ничего не выпадет, не нужно винить во</p>

<p>积分也能兑换装备，或者在公会里跟其他玩家兑换。
4.低级装备则可以通过挂机打小怪，或者击杀boss之家里的精英怪获得（精英怪必掉50级装备）。</p>	<p>всем систему, участвуйте почаще и получите желаемое).
3. Баллы сокровищ тоже можно обменять на снаряжение, либо обменяться с другими игроками в гильдии.
4. Низкоуровневое снаряжение можно выбивать из монстров в автоматическом режиме, либо из элиты в Доме боссов (из элитных монстров выпадет снаряжение 50 ур.).</p>
<p>武器是游戏里最难获得的装备部位，虽然打各个boss都有几率掉，但几率真的很低。
2.比较踏实的途径之一，每天完成指定任务获得活跃度领宝藏积分，慢慢存积分换武器。
3.参加世界boss活动，世界boss掉落的装备箱子出武器衣服的概率比所有boss都高！</p>	<p>Оружие в игре найти сложнее всего. Хотя оно и может выпасть с босса, но шанс выпадения довольно низок.
2. Один из самых практичных способов - выполнять указанные ежедневные задания, получая активность и обменивая ее на баллы сокровищ, которые затем можно будет обменять на оружие.
3. Также можно воевать с мировыми боссами. У мировых боссов выше вероятность выпадения оружия и одежды, чем у других боссов!</p>
<p>高级转生装备获得的时候，有一定几率附加随机属性，可以让你有更大的属性提升。</p>	<p>Получив снаряжение с высоким уровнем перерождения, вы получите определенный шанс на улучшение случайной характеристики, что позволит вам еще сильнее повысить свои характеристики.</p>
<p>当你的等级达到神装合成的开启条件后既可开启该功能，合成需要消耗转生灵魂和相对应的装备；详细内容可以在“锻造”-“装备合成”中查看。</p>	<p>Сложением священного снаряжения можно будет воспользоваться после того, как ваш уровень будет соответствовать условиям, необходимым для открытия этой функции.</p>
<p>在“宝藏”-</p>	<p>Потратив достаточное количество</p>

<p>“积分兑换装备”中，消耗足够的积分可以将对应的装备进行升级的。</p>	<p>баллов в разделе "Сокровища" - "Обмен баллов на снаряжение", можно будет улучшить соответствующее снаряжение.</p>
<p>坐骑副本
2.禁魔监狱
3.寒脊要塞
4.商城或者各种礼包购买</p>	<p>Подземелье маунта
2. Тюрьма Запретной Магии
3. Крепость Морозного Хребта
4. Покупка в магазине или приобретение разных подарков</p>
<p>龙翼副本
2.寒脊要塞
3.商城或者各种礼包购买</p>	<p>Подземелье Крыльев дракона
2. Крепость Морозного Хребта
3. Покупка в магазине или приобретение разных подарков</p>
<p>遗迹战场
2.寒脊要塞
3.商城或者各种礼包购买</p>	<p>Древнее поле брани
2. Крепость Морозного Хребта
3. Покупка в магазине или приобретение разных подарков</p>
<p>龙鳞副本
2.绑金商城购买</p>	<p>Подземелье Чешуи дракона
2. Покупка в магазине за золото аванса</p>
<p>通关无尽深渊</p>	<p>Пройти Бездну</p>
<p>挂机打小怪
2.BOSS掉落
3.挖矿
4.商城购买（并不推荐，比较贵）
5.强化石可以3合1合成更高级的</p>	<p>Убийство монстров в автоматическом режиме
2. Выпадает из боссов
3. Руда
4. Покупка в магазине (не рекомендуется, так как дорого)
5. Можно сложить 3 Камня усиления в 1 лучший</p>
<p>寒脊要塞
2.商城或者各种礼包购买</p>	<p>Крепость Морозного Хребта
2. Покупка в магазине или приобретение разных подарков</p>
<p>BOSS掉落
2.深渊来袭
3.龙城公会商店
4.商城或者各种礼包购买</p>	<p>Выпадает из монстров
2. Вторжение из Бездны
3. Магазины гильдии в Городе драконов
4. Покупка в магазине или приобретение разных подарков</p>
	<p>Выпадает из монстров
2.</p>

<p>BOSS掉落
2.潜能副本
3.商城或者各种礼包购买</p>	<p>Подземелье потенциала
3. Покупка в магазине или приобретение разных подарков</p>
<p>宝石之地（无尽深渊界面里进入）
2.宝藏寻宝
3.游戏不定期活动奖励</p>	<p>Земля самоцветов (вход через панель Бездны)
2. Поиск сокровищ
3. Награда за некоторые мероприятия в игре</p>
<p>推荐根据每日充值的额度进行充值。
2.每日充值的各档次奖励是可以叠加领取的，例如充值1000金币，那1000金币、500金币、10金币档次的充值奖励都可以领取到。
3.整体来说只要消费得当，充多肯定战斗力更多，所以划不划算还是看自己的经济情况而定。</p>	<p>Рекомендуется пополнять баланс на определенную ежедневную сумму пополнения.
2. Награды каждого вида за ежедневное пополнение баланса складываются, например, при пополнении на 1000 золота, можно будет получить награду за пополнение на 1000, на 500 и на 10 золота.
3. Вообще тратьте деньги с умом. Пополнение на большую сумму позволит получить больше силы, поэтому все зависит лишь от вашего финансового положения.</p>
<p>当玩家充值100金币（10RMB）后，即可自动激活VIP。
2.VIP等级将根据充值额度提高，VIP等级越高，可获得的特权越多。</p>	<p>После того, как игрок пополнит баланс на 100 золота (10 юаней), будет активирован статус VIP.
2. Уровень VIP повышается вслед за суммой пополнения баланса. Чем выше уровень, тем больше привилегий.</p>
<p>VIP可以享受到对应VIP等级的BUFF加成
2.无限制次数传送
3.可以进入VIP圣地
4.领取离线龙血
5.6倍离线经验
6.治疗效果提升
注：以上特权是根据VIP等级而获得的，具体请查看VIP面板里的消息（在主界面左上角的头像下面）</p>	<p>VIP получает бафф, соответствующий уровню VIP
2. Неограниченное число телепортаций
3. Доступен вход в Святыню VIP
4. Можно получать Кровь дракона оффлайн
5. 6-кратное увеличение опыта оффлайн
6. Усиление исцеления
Примечание: вышеперечисленные</p>

	<p>привилегии зависят от уровня VIP. Подробную информацию смотрите на панели "VIP" (под портретом в правом верхнем углу основной панели)</p>
<p>首先推荐的必须是各种礼包，开服礼包、转生礼包、合服礼包、限购的坐骑翅膀等等。 2.宝藏寻宝。 3.坐骑、龙翼提升。 4.提升龙珠、坐骑培养等。</p>	<p>Преимущественно рекомендуются разные подарки: Подарок от Kaifu, Подарок перерождения, Подарок объединенных серверов, ограниченные крылья для маунта и др. 2. Поиск сокровищ. 3. Улучшение маунта и Крыльев дракона. 4. Улучшение Жемчужин дракона, тренировка маунта и т.д.</p>
<p>如果你是首次充值，并且额度不高，建议还是不要去抽奖，应该先把开服礼包扫光了再说，那个才是收益最大的。 2.宝藏毕竟是个看脸的玩意，越怂就越抽不出好东西！ 3.如果你不是土豪，脸又不太好，建议还是老老实实的买各种优惠礼包吧。</p>	<p>Если вы пополняете баланс в первый раз и на большую сумму, вам не рекомендуется участвовать в лотерее. Лучше подумайте об этом, когда закончатся подарки от Kaifu, которые позволят вам получить больше выгоды. 2. Во время поиска сокровищ нужно обращать внимание на других игроков. Чем больше они подбадривают, тем меньше шансов, что вам попадет что-то стоящее! 3. Если вы не богаты, да и репутация не особо хорошая, рекомендуется как обычно приобрести подарок со скидками.</p>
<p>优先购买开服的神兵礼包（开服优化礼包第三个），内含1把一转武器及大量坐骑灵魂，性价比超高！谁买谁知道！ 2.剩下的金币可以用来每日购买副本双倍奖励等，都是比较划算的。 3.当然，觉得自己能神抽的话，宝</p>	<p>Сначала рекомендуется купить подарок священного оружия от Kaifu (третий Подарок оптимизации Kaifu), который содержит 1 оружие 1 об. и много Духов маунта. Выгодное приобретение! Кто покупал - тот знает! 2. Оставшееся золото можно потратить на</p>

<p>藏也是可以拼一下人品的哦！</p>	<p>ежедневные выгодные приобретения двойных наград инстанса.
3. Конечно, если вы считаете себя богом лотереи, можете принять участие в поиске сокровищ!</p>
<p>优先购买开服神兵礼包（开服优化礼包第三个）、宝石礼包（第四个），性价比超高！谁买谁知道！
2.剩下的可以考虑购开服优惠礼包的转生礼包，或者日常的转生礼包。</p>	<p>Сначала рекомендуется купить подарок священного оружия от Kaifu (третий Подарок оптимизации Kaifu) и Подарок самоцветов (четвертый). Выгодное приобретение! Кто покупал - тот знает!
2. Остальное можно потратить на Подарок перерождения со скидками от Kaifu, либо на повседневный Подарок перерождения.</p>
<p>开服优化礼包全买了吧！永远都是最优惠的！
2.充值1000元的你，还能购买全服限量的稀有坐骑和稀有翅膀，绝对也是超高性价比，并且外观华丽！
3.剩余的请参考充100元和300元的</p>	<p>Вы купили все Подарки оптимизации Kaifu? Теперь у вас полно привилегий!
2. Пополнив баланс на 1000 юаней, можно купить редкого маунта и крылья. Тоже довольно выгодное приобретение, не говоря уже о том, как они красивы!
3. Касательно остального см. "Пополнение на 100 юаней" и "300 юаней".</p>
<p>请参考充值100、300、1000元的。
2.如果你都充到5000元了，地球人都阻止不了你了。
3.切记不要在商城购买转生丹和强化石！</p>	<p>См. "Пополнение на 100", "300" и "1000 юаней".
2. Если выполнили баланс на 5000 юаней, на свете не будет никого, способного противостоять вашей силе!
3. Запомните: не нужно покупать в магазине Пилюли перерождения и Камни усиления!</p>
<p>打boss记得要提前蹲点。
2.矿洞要多挖，矿洞里的藏宝水晶可</p>	<p>Не забывайте, что для нападения на босса нужно заранее прибыть на место его появления.
2. В шахтах нужно копать</p>

<p>以产出大量材料。 3.多挂机！</p>	<p>побольше, ведь кристаллы в шахтах позволят вам получить много материалов. 3. Почаще пользуйтесь ботом!</p>
<p>当然可以玩下去，游戏里提供公会boss、挖矿产材料、日常材料副本等多种途径可以搞材料搞装备。 2.另外和其他玩家一起组队勤劳的去打BOSS，爆出极品装备的时候，你离逆袭土豪也更近一步了~</p>	<p>Естественно, можно продолжать играть дальше. Игра предоставит вам боссов гильдии, материалы из руды, ежедневные инстансы материала и многие другие способы добычи материалов и снаряжения. 2. Также можно сражаться с боссами вместе с другими</p>
<p>战士，在战力不如对手的时候，不建议硬拼。团战时可以专注用龙炎击收人头。 2.法师，打不过就逃！法师逃命功夫一流！ 3.射手，打不死人也能骚扰得你痛不欲生，多用毒术箭去骚扰！（另外射手可是矿洞王者哦！）</p>	<p>Если сила воина ниже, чем у противника, в бой вступать не стоит. Во время групповой схватки можно пользоваться Пламенем дракона. 2. Если маг не может одержать победу, ему нужно убежать! Уж кто-кто, а маг хорошо умеет спасаться! 3. Лучник если не убьет врага, то так покалечит, что его на всю жизнь запомнят! Почаще пользуйтесь Ядовитыми стрелами! (А еще лучник может стать Повелителем шахты!)</p>
<p>免费玩家并不太推荐选择战士。 2.法师比较适合挂机打怪的免费玩家。 3.射手比较适合喜欢PK的免费玩家。</p>	<p>Игроку F2P не рекомендуется выбирать воина. 2. Маг подходит для игроков F2P, пользующихся автоматическим режимом. 3. Лучник подходит для игроков F2P, увлекающихся PvP.</p>
<p>既然你都是土豪了，还能被职业这东西阻碍你的称霸全服么！</p>	<p>Даже если вы - богатей, не позволяйте выбранной профессии встать на пути к господству!</p>
<p>战士肯定强啊！爆发高，输出高</p>	<p>Конечно, воин силен! Высокое Извержение, высокая отдача,</p>

, 抢人头最厉害!	быстро всех убивает!
<p>法师肯定强啊! 护盾强, 后期比战士还肉, 群攻挂机效率高!</p>	<p>Конечно, маг силен! Хороший щит, на поздних порах все же слабее воина, зато высока эффективность массовых ударов в автоматическом режиме!</p>
<p>射手肯定强啊! 各种持续输出的技能, 持续输出能力最强, 骚扰能力最强!</p>	<p>Конечно, лучник силен! У него есть разнообразные длительные навыки, продолжительная отдача и отличные способности испортить врагу жизнь!</p>
<p>战士是最有冲击性的职业, PK往往是会造成直接秒杀的效果, 因此需要注意的是爆发性的集中, 通过计算, 计算出自己对敌人能一次性造成多少伤害, 同时手速要快, 不要被对方闪避了龙炎击!</p>	<p>Воин - лучшая штурмовая профессия. PvP частенько приводит к мгновенной смерти, поэтому необходимо сконцентрироваться на Извержении, рассчитав все так, чтобы было возможно нанести противнику немалый урон за один раз. В то же время нужно обладать хорошей скоростью и не позволять противнику уклоняться от Пламени дракона!</p>
<p>法师对战的技巧相对比较简单, 瞬移可以祛除负面状态, 火焰冲击有持续的伤害, 因此需要把敌人引诱到火上, 再通过瞬移来控制距离。</p>	<p>Маг обладает довольно простой техникой сражения, позволяющей ему моментально снимать негативные эффекты, а пламенный удар наносит продолжительный урон, поэтому следует завлечь врага прямо в бушующее пламя и держаться на расстоянии.</p>
<p>弓手PK主要是看对本职业的技能运营, 弓手有闪避, 破甲, 因此, 需要把敌人引诱到近身处的时候释放破甲之后释放闪避, 等闪避时间过后再通过击退拉开距离。弓手要把风筝战术发挥的很好!</p>	<p>Лучник во время PvP в основном пользуется навыками своей профессии. Его сильные стороны - уклонение и пробивание брони, поэтому нужно подпустить врага поближе к себе, затем воспользоваться пробиванием</p>

	<p>брони, после чего - уклонением. После того, как уклонение закончится, нужно применить отбрасывание, чтобы увеличить расстояние. Лучнику крайне необходимо овладеть тактикой воздушного змея!</p>
<p>同等玩家之间的PK主要依靠对游戏中各职业的理解，对技能的运用，例如，在射手打战士的情况下，只要通过闪影迷踪闪避了战士的龙炎击，即可轻松吊打哦！</p>	<p>Во время дуэли между игроками одинакового уровня необходимо полагаться на особенности игровой профессии и применение навыков. Например, когда лучник сражается с воином, лучнику нужно лишь избегать Пламени дракона, используемого воином, при помощи Исчезновения во вспышке, и победа будет обеспечена!</p>
<p>和工会的其他玩家商量好攻城对策，集合最大的火力进行压制，针对对方的主力进行输出等等。 2.另外，龙城关键点还是占领旗帜，有时候，偷旗帜也是占领的方法之一哦！</p>	<p>Обсудите с другими игроками в гильдии ответные меры при штурме, соберите как можно больше сил и приступайте к действиям против основных сил противника. 2. Кроме того, ключевая точка Города драконов - знамя. Иной раз захватить знамя можно, просто украв его!</p>
<p>世界BOSS的技巧主要是依靠团队配合，将其他公会的成员连续击杀5次，使其无法进入BOSS区域，当然，在击杀BOSS之后要第一时间捡取物品哦！</p>	<p>Во время битвы с мировым боссом необходимо вдумчиво комплектовать группу. Также стоит убивать членов других гильдий по 5 раз, чтобы не позволить им попасть в локацию босса. Ну и естественно, убив босса, первым делом нужно собрать предметы!</p>
<p>寒脊要塞需要的是公会成员的配合，占领旗帜获得积分以及材料，同时还可趁人不备偷袭其他资</p>	<p>В Крепости Морозного Хребта требуется правильный подбор отряда. Захват знамени обеспечит баллы и материалы. В то же время,</p>

源点哦！	<p>воспользовавшись неподготовленностью других игроков, можно захватить прочие источники ресурсов!</p>
<p>被杀了之后在好友功能中有一个仇人的界面，可以打开查看仇人目标，花费少量金币可精准定位仇人位置哦！</p>	<p>После того как вас убьют, на панели Друзей появится раздел "Враги", где можно посмотреть информацию о ненавистных вам игроках, а потратив золото, можно даже определить место нахождения врага!</p>
<p>这里举个简单的例子： 假设人物属性如下： 自身攻击：5000~10000 目标防御：2000 技能伤害：150%，附加1000技能伤害 最终伤害：$((10000 + 5000) / 2 - 2000) * 150\% + 1000 = 9250$</p>	<p>Приведем простой пример： Допустим, персонажи обладают следующими характеристиками： Ваша атака: 5000 - 10000 Защита цели: 2000 Урон от навыка: 150% + 1000 дополнительного урона Конечный урон：$((10000 + 5000) / 2 - 2000) * 150\% + 1000 = 9250$</p>
<p>买各种优惠礼包！ 2.买各种优惠礼包！ 3.买各种优惠礼包！ 4.重要的事情要说三次！</p>	<p>Покупка разных подарков со скидками! 2. Покупка разных подарков со скидками! 3. Покупка разных подарков со скидками! 4. Важное нужно повторять по три раза!</p>
<p>打boss记得要提前蹲点，多打boss。 2.矿洞要多挖，矿洞里的藏宝水晶可以产出大量材料。 3.多挂机！ 4.加入个好公会抱大腿。</p>	<p>Не забывайте, что для нападения на босса нужно заранее прибыть на место его появления. убивайте побольше боссов. 2. В шахтах нужно копать побольше, ведь кристаллы в шахтах позволяют вам получить много материалов. 3. Почаще пользуйтесь ботом! 4. Как можно скорее вступите в хорошую гильдию!</p>
<p>升级坐骑 2.镶嵌宝石 3.强化装备（强化所有装备均会提升</p>	<p>Улучшение маунта 2. Инкрустация самоцветов 3. Усиление снаряжения (усиление</p>

<p>攻击哦)
4.提升坐骑培养等级</p>	<p>всего снаряжения позволяет повысить силу атаки)
4. Повышение уровня тренировки маунта</p>
<p>升级龙翼 (最大的防御产出)
2.镶嵌宝石
3.强化装备
4.升级龙鳞</p>	<p>Улучшение Крыльев дракона (дает максимальную защиту)
2. Инкрустация самоцветов
3. Усиление снаряжения
4. Улучшение Чешуи дракона</p>
<p>提升等级 (100级后加超级多生命)
2.镶嵌宝石
3.提升龙脉
4.提升护符
5.提升深渊装备</p>	<p>Повышение уровня (после 100 уровня дает очень большую прибавку к здоровью)
2. Инкрустация самоцветов
3. Улучшение Драконьих жил
4. Улучшение амулетов
5. Улучшение снаряжения Бездны</p>
<p>充值获得龙血。
2.击杀大量小怪获得龙血</p>	<p>Кровь дракона можно получить за пополнение баланса.
2. Кровь дракона также можно получить за убийство большого количества монстров.</p>
<p>提升龙珠
2.强化装备
3.镶嵌宝石</p>	<p>Улучшение Жемчужины дракона
2. Усиление снаряжения
3. Инкрустация самоцветов</p>
<p>提升龙翼培养等级
2.升级龙戒
3.称号</p>	<p>Повышение уровня тренировки Крыльев дракона
2. Улучшение Кольца дракона
3. Титул</p>
<p>提升坐骑培养等级
2.升级龙戒
3.称号</p>	<p>Повышение уровня тренировки маунта
2. Улучшение Кольца дракона
3. Титул</p>
<p>伤害增加可加强最终的伤害，增加输出！
2.例如：20%的伤害增加，原本可以打出10000伤害，有了20%的伤害增加可以打出12000的伤害哦，是不是蛮diao的！</p>	<p>Повышение урона позволяет увеличить конечный урон и усилить отдачу!
2. Например: изначально можно было нанести 10000 урона, а с 20% прибавкой - уже 12000. Не правда ли, стоит этим воспользоваться!</p>

<p>幸运值会影响攻击上限的触发几率，1点即为10%，10点的话就是100%触发攻击的最高上限。即每一次攻击都会触发最大攻击，造成最高的伤害！
2.幸运值可通过祝福药水进行提升。</p>	<p>Очки удачи позволяют увеличить шанс на максимальную атаку. 1 ед. - 10%, 10 ед. - 100% шанс на максимальную атаку. То есть каждый удар будет нанесен с максимальной силой атаки, что позволит нанести максимальное количество урона!
2. Очки удачи можно увеличить с помощью Микстуры пожеланий.</p>
<p>日常副本是获得坐骑等珍惜材料的玩法哦，每天必做的。
2.任务，护送守护庄园等都是游戏内经验获得的重要途径哦！
3.各种经验玩法还将随着等级提升可以获得更多的经验！</p>	<p>Ежедневные подземелья - хороший способ получения маунтов и других ценных предметов. Посещать их нужно каждый день.
2. Отличный способ получения опыта в игре - задания, эскорт и защита Усадьбы!
3. Все способы получения опыта повышаются вслед за повышением уровня и дают еще больше опыта!</p>
<p>矿洞可以获得强化石、绑定金币以及藏宝水晶！
2.藏宝水晶一天能使用30次，获得的材料也是足够的多的！</p>	<p>В шахте можно добыть Камни усиления, С. золото и Кристаллы сокровищ!
2. Кристаллы сокровищ можно применять 30 раз в день. За них также дают немало материалов!</p>
<p>钓鱼的奖励虽然不算多，不过几分钟就做完了，白做白不做。</p>	<p>Хотя награда за рыбалку и не очень большая, но на рыбалку уходит немного времени. Хотите - занимайтесь, не хотите - не занимайтесь.</p>
<p>挖矿！挖矿！挖矿！
2.深渊来袭，魔怪大乱斗，禁魔监狱！
3.每周在线足够时间，下一周也可获得大量的绑金！</p>	<p>Руда! Руда! Руда!
2. Вторжение из Бездны, Стычка с нечистью, Тюрьма Запретной Магии!
3. Если вы пробыли достаточно времени в игре за неделю, на следующей неделе вы получите большое количество золота аванса!</p>
	<p>В Бездне можно получить</p>

<p>无尽深渊可以打出提升深渊的材料，深渊是大幅提高生命值的装备！
2.无尽深渊的boss有各种技能，切记要及时躲避不要盲目挂机哦！</p>	<p>материалы, требуемые для улучшения снаряжения Бездны, значительно повышающего количество здоровья.
2. Каждый босс в Бездне обладает своим набором навыков. Не забывайте вовремя уклоняться и не вздумайте включать автоматический режим!</p>
<p>宝石之地可以从深渊界面进入。
2.击杀宝石之地的BOSS有几率掉落宝石哦，小怪则会掉落宝石经验哦！</p>	<p>На Землю самоцветов можно попасть через Бездну.
2. Существует вероятность, что после смерти босса на Земле самоцветов из него выпадет самоцвет. Из монстров же выпадает опыт самоцветов!</p>
<p>最优先肯定是打boss！boss可是一天24小时都在刷新的！
2.boss之家打精英怪和boss，精英怪可是必掉强化石和60级装备的哦！
3.挖矿和挂机！</p>	<p>Лучше всего, конечно же, - убийство боссов! Боссы обновляются 24 часа в день!
2. Убийство элитных монстров и боссов в Доме боссов. Из элитных монстров выпадают Камни усиления и снаряжение 60 ур.!
3. Добыча руды и бот!</p>
<p>精英怪是仅次于BOSS的怪物。
2.在BOSS之家里会有大量精英怪。
3.击杀精英怪必定掉落60级装备级强化石等道具！</p>	<p>Элитные монстры уступают только боссам.
2. В Доме боссов полно элитных монстров.
3. Из элитных монстров выпадают Камни усиления, снаряжение 60 ур. и другие предметы!</p>
<p>提前到达boss刷新地点！最实在的办法了！
2.如果boss别人已经在打了，你就需要衡量自己的实力，预判自己大概需要多久可以击杀对方，另外自己可以抗住对方攻击多久不死，判定好时间后，在BOSS血量不多的情况下，果断强杀BOSS的归属人。
3.</p>	<p>Лучший способ - заранее прибыть на место появления босса!
2. Если босса уже атакует кто-то другой, сначала вам будет необходимо рассчитать свои силы, примерное время на убийство соперника и какое время вы сможете продержаться, не умирая. Рассчитав все это, решительно нападайте на противника, когда</p>

<p>另外值得一提的是，除了部分掉落无归属的boss（如boss之家的），其他boss的掉落归属，都是属于boss正在打的那个玩家/队伍的。</p>	<p>он почти добьет босса.
3. Также стоит упоминания, что кроме боссов, из которых выпадают предметы, не принадлежащие никому (например, в Доме боссов), есть боссы, из которых выпадают предметы, принадлежащие игроку/группе, сражающейся с боссом.</p>
<p>请不要听信谣言！掉率绝对是妥妥的！
2.如果觉得掉率低，请联系客服反馈意见！研发商将酌情调整掉率。</p>	<p>Не нужно верить слухам! Предметы нормально выпадают!
2. Если вы считаете, что выпадает мало предметов, обратитесь в службу поддержки, и разработчик отрегулирует шансы дропа сообразно с обстоятельствами.</p>
<p>目前游戏中打怪可以获得60级装备（分解获得经验）、护符碎片（升级护符，增加生命上限）、龙血经验（升级龙血，增加龙血值）。
2.收益绝对是妥妥的！</p>	<p>Сейчас в игре убийство монстров позволяет добыть снаряжение 60 ур. (опыт за разбор), фрагменты Амулета (улучшение амулетов, повышение максимального количества здоровья), опыт Крови дракона (улучшение Крови дракона, увеличение очков Крови дракона).
2. Доход приобретается вполне спокойно!</p>
<p>BOSS在野外、BOSS之家、VIP圣地、迷幻宫殿、龙城遗迹都可以打。
2.具体BOSS刷新时间可以在游戏界面BOSS按钮查看（右上角）。</p>	<p>Можно сражаться с боссами в поле, в Доме боссов, в Святыне VIP, во Дворце Галлюцинаций и в Руинах Города драконов.
2. Время обновления боссов можно посмотреть, нажав на кнопку "Босс" (в верхнем правом углу).</p>
<p>装备！装备！还是装备！</p>	<p>Снаряжение! Снаряжение! И еще раз снаряжение!</p>
<p>商城购买、王者争霸活动、BOSS掉落、其他活动。</p>	<p>Покупка в магазине, Битва за власть, выпадает с боссов,</p>

<p>点击主界面的“角色”按钮可查看转生系统。
2.人物等级达到70级可开启转生，1转需要700点修为。
3.修为可通过降级兑换或者吃转生丹获得。</p>	<p>прочие мероприятия. Доступ к перерождению можно получить по кнопке "Персонаж" на главной панели. 2. Перерождаться можно будет после достижения 70 ур. 1 оборот требует 700 очков практики.
3. Очки практики можно получить либо путем понижения уровня, либо съев Пилюлю перерождения.</p>
<p>人物达到2转自动开启宝石系统，在宝石镶嵌界面可给2转以上装备镶嵌宝石，越高级的装备拥有的宝石孔位越多，可镶嵌的宝石越多。</p>	<p>После того, как персонаж достигнет 2 об., автоматически откроется функция самоцветов. На панели инкрустации можно будет вставить самоцветы в снаряжение 2 об. и выше. Чем выше уровень снаряжения, тем больше отверстий для самоцветов оно имеет, и тем больше самоцветов в него можно инкрустировать.</p>
<p>战熊是弓手使用职业技能伙伴契约召唤而来的，可协助作战，战士和法师没有战熊。</p>	<p>Боевой медведь призывается посредством навыка лучника "Призыв". Он может помогать в сражениях. Воин и маг не могут призывать медведей.</p>
<p>按H键可切换PK模式，按~键可切换攻击目标，按空格键可拾取地上掉落道具,按A可自动挂机，按S可骑上坐骑。
2.Q、W、E快捷键可放置部分道具，如传送卷轴、药水。
3.其他快捷键可查看主界面按钮说明。</p>	<p>Клавиша "H" - переключение в режим PvP. Клавиша "~" - смена цели. "Пробел" - подбор выпавших предметов. Клавиша "A" - переход в автоматический режим. Клавиша "S" - поездка верхом.
2. На клавиши "Q", "W", "E" можно назначить некоторые предметы, такие как свитки телепортации и эликсиры.
3. Информация о прочих горячих клавишах доступна в разделе "Руководство" в основном интерфейсе.</p>

<p>按空格键可拾取地上掉落道具。 2.自动拾取。</p>	<p>Пробел - подбор выпавших предметов. 2. Автоматический подбор.</p>
<p>每天个人BOSS扫完，去BOSS之家找精英怪（固定几个位置刷新的），分解低级装备，每天合低级的强化石，多挂机（战力不高的情况下，去杀略低级的怪刷得快）。</p>	<p>Если личные боссы закончились, отправляйтесь в Дом боссов для сражения с элитными монстрами (появляются в определенных местах), разбирайте низкоуровневое снаряжение, ежедневно складывайте Камни усиления низкого уровня и почаще пользуйтесь ботом (если сил не хватает, отправляйтесь охотиться на слабых монстров, которые часто обновляются).</p>
<p>打开背包界面，点击下方“商店”或者双击主界面血球可打开商店购买药水。</p>	<p>Чтобы купить эликсиры, откройте рюкзак и щелкните "Магазин" снизу, либо дважды щелкните на красный шар в основном интерфейсе.</p>
<p>商城使用绑定金币购买。</p>	<p>Покупки в магазине совершаются за золото аванса.</p>
<p>抽奖消费。 2.每天完成指定任务达到一定活跃度在福利界面活跃度分页可领取。</p>	<p>Расходы на лотереи. 2. Можно получить в разделе "Активность" на панели "Блага" после того, как активность достигнет определенного уровня в результате ежедневного выполнения указанных заданий.</p>
<p>通关可获得深渊之魂，在神铸系统中激活可提升生命、暴击伤害、暴击几率。 2.通关11级后，每天还可去宝石之地击杀怪物获得镶嵌宝石和宝石经验。</p>	<p>За прохождение можно получить Духов Бездны, которых можно активировать в разделе "Ковка" для увеличения здоровья, критического урона и шанса на критический удар. 2. После прохождения 11 уровня можно будет ежедневно отправляться на Землю самоцветов и убивать местных</p>

	монстров, чтобы получить самоцветы для инкрустации и опыт самоцветов.
打怪过程中, 隔一段时间会出现毒水和地雷, 跑到其他位置避开这些即可。 2.背包药水不够时可在商店购买。	Во время убийства монстров через некоторое время появятся яд и мины. Отбегите в другое место, чтобы избежать урона от них. 2. Если в рюкзаке недостаточно эликсиров, их можно купить в магазине.
使用坐骑灵魂提升坐骑培养等级 2.坐骑灵魂可通过商城购买、寒脊要塞活动、BOSS掉落获得	Повышение уровня тренировки маунта с помощью Душ маунта 2. Души маунта можно купить в магазине и получить в Крепости Морозного Хребта. Также они выпадают из боссов
进入守护庄园副本场景后, 在人物脚下可放置佣兵(界面右侧守护庄园面板点“放置”按钮), 放置完成后, 点击“开始刷怪”即可。	Войдя в инст защиты Усадьбы, по месту нахождения персонажа можно расставить наемников (щелкните "Расположить" на панели Защиты Усадьбы в правой стороне интерфейса). После расстановки наемников нажмите "Начать сражение".
BOSS掉落装备随机出附加属性 2.抽奖获得的装备随机出附加属性	Снаряжение, выпадающее с боссов, позволяет повысить случайные характеристики 2. Снаряжение, приобретаемое в лотерее, позволяет повысить случайные характеристики
下拉任务列表的“挖矿任务”, 点击下面的小飞鞋可传送到水晶矿洞NPC郭资处进入。 2.在副本大使处也可进入。	Откройте задания по добыче руды в списке заданий и щелкните по крылатым ботинкам снизу, после чего вы сможете телепортироваться к NPC Гозу у Кристальной шахты. 2. Также можно попасть туда через Посла инстанса.
玩家之间, 可以在聊天框点玩家名或者点玩家头像, 在弹出的选	Чтобы торговать с другим игроком, можно щелкнуть на имя или на портрет игрока в

<p>项列表中选择“交易”即可。
2.在主界面右下角有商城可购买道具。</p>	<p>чате, затем в списке выбрать "Сделка".
2. В правом нижнем углу интерфейса есть Магазин, где можно купить предметы.</p>
<p>捐献装备可增加公会祭坛召唤值。
2.召唤值满以后，可召唤出祭坛BOSS，击杀该BOSS后，将会自动增加装备到公会竞拍中，价高者得。
3.暂不支持个人将自身道具放到竞拍中去。</p>	<p>Пожертвование снаряжения позволяет увеличить очки призыва на Алтаре гильдии.
2. После того как будет набрано нужное количество очков призыва, можно будет призвать боса алтаря. Убийство этого босса позволит автоматически разместить снаряжение на аукционе гильдии по высокой цене.
3. Возможность размещения личных предметов на аукционе пока не поддерживается.</p>
<p>商城购买祝福药水，使用后有几率增加武器幸运值。
2.祝福神水，使用后100%使武器幸运提升。
3.临时祝福神水，使用后10分钟内，幸运值保持为10。</p>	<p>Использование Микстуры пожеланий, купленной в магазине, позволяет с некоторым шансом увеличить количество очков удачи для оружия.
2. Использование Микстуры пожеланий 100% повышает удачу оружия.
3. При использовании Временной микстуры пожеланий очки удачи поддерживаются на уровне 10 в течение 10 минут.</p>
<p>邮件用于接收系统公告、系统奖励，例如接收竞拍所得道具、系统补偿道具等。
2.暂不支持玩家自主发送邮件，可通过私聊发送信息。</p>	<p>Почта используется для получения системных сообщений, наград, предметов с аукциона, предметов в качестве компенсации и т.д.
2. Возможность самостоятельной отправки писем игроками пока не поддерживается. Сообщения можно отправлять через приватный чат.</p>
<p>进入渔场后，点击主界面下方的“钓</p>	<p>Попаив на Рыбные уголья,</p>

<p>鱼”按钮，此时会出现一个滚动长条，当方形光圈快移动到中间的时候，按空格键即可。</p>	<p>щелкните по кнопке "Рыбалка" в нижней части интерфейса, при этом появится вращающаяся полоска. Нажмите пробел, когда квадратная рамка быстро переместится в середину.</p>
<p>捐献装备到公会仓库
2.在公会信息界面捐献非绑定金币或非绑定金币
3.捐献装备到公会祭坛，增加祭坛BOSS召唤值和个人兑换值</p>	<p>Пожертвование снаряжения в хранилище гильдии
2. Пожертвование золота или золота аванса на панели "Информации о гильдии"
3. Пожертвование снаряжения на Алтарь гильдии позволяет увеличить количество очков призыва босса алтаря и личных очков обмена</p>
<p>捐献装备到公会祭坛
2.会长和副会长还可将公会仓库的装备捐献到公会祭坛增加召唤值</p>	<p>Пожертвование снаряжения в хранилище гильдии
2. Глава гильдии и его заместитель могут жертвовать снаряжение из хранилища гильдии на Алтарь гильдии для увеличения очков призыва</p>

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- Dyer G. Advertising as Communication. – London. 1995, 143 с.
2. Jain M.P. Error analysis: source, cause and significance // Error Analysis. - London, N.Y.: Longman Group Limited, 1984.
3. Nord, C. 1994. Texts in Situations. A functional model for text analysis in translation teaching. Translation & Text Linguistics. Moskva, 105-127.
4. Reiss, K. Vermeer, H. J. Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie. Tübingen, 1984. Список словарей
Словари:
5. Нелюбин, Л. Толковый переводческий словарь. / Л. Нелюбин. – Литрес, 2015. – 306 с.
6. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. 4-е изд. / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. – М., 1997. – 944 с. – URL: <http://www.ozhegov.org/words/9040.shtml>
7. Cambridge Advanced Learner's Dictionary. Cambridge University Press, 2008. – 1814 p. – URL: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/roll-your-eyes>

Интернет-ресурсы:

8. <https://parchive.org/The-Bards-Tale/Update%204/>

9. <https://www.youtube.com>

References

1. Arnold, I.V. *Semantika. Stilistika. Intertekstualnost: Sbornik statey* [Semantics. Stylistics. Intertextuality]. Ed. Bukharkin — SpB: Izd-vo S-Peterb. Un-ta, 1999. — 444 p. (In Russ.).
2. Drew, J. M. *Lomaya stereotypy. Pod red. L.A. Volkovoy* [Breaking the stereotypes. Under redaction of Volkova, L.A.] – St. Petersburg, Piter, 2002 – p. 272. (In Russ.).
3. Kotler F., Keller, K.L. *Marketing menedzhment* [Marketing management]. 12th ed. – SpB.: Piter, 2008. – 816 c. (In Russ.).
4. Petrova, E.S. *Ponyatie lokalizatsii v mezhyazykovom I vnutriyazykovom perevode. Universitetskoe perevodovedenie. Vypusk 2. Materialy II mezhdunarodnoy nauchnoy konferentsii po perevodovedeniyu "Fedorovskie chteniya"*. [Concept of localization in interlingual translation and intralanguage. University translation . Issue 2. Proceedings of the II International Conference on Translation "Fyodorov read " on October 23-25, 2000 - St. Petersburg .: St. Petersburg State University Faculty of Philology , 200 - p. 410.] (In Russ.).
5. Kazakova, T.A. *Prakticheskie osnovy perevoda. English-Russian seria – izuchaem yazyki*. [Kazakova TA Practical translation framework. English Russian - Series: Learning foreign languages.- SPb .: « Publishing Union " - 2001 - 320 .] (In Russ.).
6. Kapluniv, D. *Effektivnoe kommercheskoe predlozhenie. Icherpyvayushee rukovodstvo* [Effective commercial offer. Exceptional base]. Publ. „Mann, Ivanov and Ferber“, – 2012 – 272 c. (In Russ.).
7. Kolshansky, G.V. *Kontekstualnaya semantika. Seriya "Lingvisticheskoe nasledie XX veka* [Kolshansky GV contextual semantics . A series of " linguistic heritage of the twentieth century." Izd.2 . - M .: Higher School , 2005. -251 p.] (In Russ.).

8. Komissarov, V.N. *Sovremennoe perevodovedenie. Uchebnoe posobie* [Komissarov, V.N. Modern Translation .Tutorial. - M .: ETS , 200 - 450 p.] (In Russ.).
9. Komissarov, V.N. *Teoriya perevoda* [Komissarov, V.N, Theory of translation, M .: Higher School , 1990 , 253 p.] (In Russ.).
10. Krivonosov, A.D. *Zhanry PR-teksta* [Krivonosov AD Genres PR text. SPb .: Petersburg Oriental Studies , 2002, pp 13-14 .]. (In Russ.).
11. Makarenko, S.I. *Osobennosti perevoda reklamnyh tekstov. Materyaly vtoroy mezhdunarodnoy studencheskoy konferenzii "auchnyi potencial studenchestva – budushemu Rossii"* [Data on 2nd cross-cultural student conference "Scientific student potential – to the future of Russia"]. 2 part. Linguistics and cross-cultural communication. Stavropol. SevKavGTU, 2008. 180 p.
12. Minyar-Beloruichev, R.K. *Teoriya i metody perevoda* [Theory and methods of translation]. - M.: Moscow Lyceum , 1996 , 207 p. (In Russ.).
13. Retsker, Y.I. *Teoriya perevoda I perevodcheskaya praktika* [Translation theory and practice of translation]. - M.: International Relations 1974 , 237 p. (In Russ.).
14. Fishenko, L.G. *Struktura reklamnogo teksta. Uchebno-prakticheskoe posobie* [Structure of the advertising text: Training and practical guide]. SPb Petersburg Print Institute, 2003, 232 p. (In Russ.).
15. Zhuravel, V. *Statya "Kto podstavil media-porosenka"* [Article "Who Framed media piglet"]. 2010. (In Russ.).
16. Domovets, O.S. *Manipulyatsiya v reklamnom diskurse, yazykovaya lichnost, aspekty lingvistiki I lingvodidaktiki* [Manipulation in the advertising discourse, language personality, aspects of linguistics and linguistics]. Volgograd, 1999, p.167. (In Russ.).
17. Kruchkov, V.N. *T/O "Neformat"* [Non-Format], 2014. – p. 7-9

19. Noibert, A. *Pragmaticheskie aspekty perevoda, Voprosy teorii perevoda v zarubezhnoy lingvistike* [Pragmatic aspects of translation, Problems of the theory of translation in foreign linguistics]. Coll. Of articles. M.: International Relations, 1978. (In Russ.)

20. Sadokhin, A.P. *Mezhkulturnaya kommunikatsiya* [Cross-cultural communication]. Alpha-m, 2004, 286 p.

2 Saiko, E.V. *O prirode i prostranstve deystviya dialoga.*

Sotsiokulturnoe prostranstvo dialoga [On the Nature and Space of "action" dialogue. Social and cultural space of dialogue] M., 1999, p.9 - 32.