**Тестовое задание на лингвистическое тестирование**

Уважаемые My games, добрый день.

При необходимости могу оформить тест-кейсы по лингвистическим дефектам, найденным на видео.

1. Почему данная версия была отправлена в глубокую переработку и мои впечатления от пролога?

Поскольку локализация — это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны или региона, большое количество элементов данного пролога было подвергнуто переводу, но не адаптации для русскоязычного игрока. Из-за данных ошибок у пользователя может возникнуть несоответствие заявленного мира, окружения и игрового опыта с действительным. Технические элементы несоответствия вводят пользователя в заблуждение и заставляют больше задумываться о контексте происходящего, стилистические несоответствия не создают должный уровень погружения пользователя в захватывающий мир игры.   
В связи с этими двумя качествами пользователь скорее выберет другой похожий продукт и это скажется на прибыли создателя данной игры.

1. Ошибки, найденные в процессе лингвистического тестирования:

* В журнале заданий опция континент перекрывается опцией Территории
* Не все выноски текста выполнены в едином стиле (солдат клана алой хризантемы, тайм-код: 00:26)
* Стилистическое несоответствие перевода (“хорошо лягается, кобылка”;” дланью божественной воли”; “посольский экзамен”;” детка»; «дверь для тебя закрыта”; “у нас ведь как заведено” ;)
* Не “участники”, а “претенденты”
* Большое количество вводных конструкций
* Имя персонажа отображается как пролог
* Некоторые элементы имею оригинальное значение “healing potion potion”
* Излишнее использование союзов и предлогов
* Опечатка в названии персонажа (“судомойка”)
* Название умения “пульс земли” (входных данных для такого анализа недостаточно, но предполагаю, что следует употребить термин “дрожь земли”)
* Реплика Ходона Непобедимого “И ведь правда…новому послу Аньшу”, логически следует заменить И на А, тайм-код 08:09
* Действие “вы помогаете распорядителю подняться” буквальный перевод
* Тайм-код 08:53 “а значит, сможет Хранителя призвать” запятая после значит не требуется
* Нарушение порядка слов в предложении (оговорка: возможно так трактуется образ персонажа и это не является ошибкой)
* Тайм-код 09:01 “Найди, и скажи, что мы никак не можем это все так оставить!” – верный вариант “Найди и скажи, что мы не можем это все так оставить!” нет необходимости применять двойное отрицание
* Присутствие низкой и жаргонной лексики (“порешали”)
* Тайм-код 10:19 “Служка” следует заменить на “слуга”
* Тайм-код 10:56 “Но нам рано сдаваться, моя милая” необходимо смотреть на контекст, чем можно заменить такой прямой комплимент
* Тайм-код 13:27 “Госпожа монашка” – стилистическая ошибка есть несколько вариантов” Спасибо госпожа”/” Спасибо монахиня”
* Тайм-код 13:45 Реплика Старосты Лиама “младшенькая ее заиграет” – опечатка “забирает
* Задание “разные ценности” неадекватный перевод, буквальный перевод.
* Не изменяется “проучить воинов хризантемы”, возможно стоит употребить другое название пример: “Разбойники”
* Тайм-коды 17:09 и 19:37 Неправильное построение предложений, низкая лексика (“потаскуха”), несвойственная персонажам

1. Мой игровой опыт.

У меня достаточно большой опыт в разных жанрах игр:

World Of Warcraft; StarCraft I-II-III; Diablo II и III; Sea of Thieves; Counter-Strike; Linage II; hearthstone; Heart of the storm; Darkest dungeon I-II; Doom; dead by daylight; evolve; Left for Dead; Hunt: showdown; Crusader kings; Total war (shogun I-II; Warhammer; Rome) и многие другие