|  |  |
| --- | --- |
| Gerb-BMSTU_01 | **Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  **Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  **высшего образования**  **«Московский государственный технический университет**  **имени Н.Э. Баумана**  **(национальный исследовательский университет)»**  **(МГТУ им. Н.Э. Баумана)** |

ФАКУЛЬТЕТ Лингвистика

КАФЕДРА Английский язык для приборостроительных специальностей (Л2)

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

***К ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЕ***

***НА ТЕМУ:***

***Лингво-стилистические аспекты локализации компьютерных игр***

Студент Л2-88Б(В)\_ **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_**О.С.Барыкина**\_\_**

(Группа) (Подпись, дата) (И.О.Фамилия)

Руководитель ВКР **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_**Е.С. Ражева**\_\_\_\_**

(Подпись, дата) (И.О.Фамилия)

Нормоконтролер **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

(Подпись, дата) (И.О.Фамилия)

*2019 г.*

**РЕФЕРАТ**

Выпускная квалификационная работа посвящена лигво-стилистическим особенностям локализации компьютерных игр. Целью исследования является выявление особенностей, возникающих как в процессе перевода, так и при локализации компьютерных игр. Чтобы достичь поставленной цели в процессе написания работы, необходимо определить отличия понятий локализации и перевода, изучить научную и методическую литературу по проблемам перевода видеоигр, классифицировать проблемы локализации и способы их решения. Также рассмотреть приемы перевода, используемые в выпущенных локализованных играх и проанализировать структуру перевода игр, выбранных для анализа.

В первой главе дается определение понятия «локализация», описывается процесс локализации видеоигр, ее особенности и сложности, а также трудности, с которыми сталкивается переводчик при переводе компьютерных игр.

Во второй главе выпускной квалификационной работы рассматриваются стилистические особенности локализации с помощью оригинальных текстов компьютерных игр. На примере текстов игр Rise of the Tomb Raider 2015 года и Shadow of the Tomb Raider 2018 года и их русских локализаций производится анализ основных приемов перевода.

В результате определяются художественные и стилистические приемы, используемы при переводе в процессе локализации компьютерных игр.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 4

ГЛАВА 1. ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ЕЕ ОСОБОЕННОСТИ 7

1.1 Понятие локализации компьютерных игр и её отличие от перевода 7

1.2 История локализации компьютерных игр 8

1.3 Виды локализации компьютерных игр 9

1.4 Процесс локализации компьютерных игр 11

1.5 Проблемы культурной адаптации компьютерных игр 16

1.6 Проблемы локализации компьютерных игр 19

1.7 Основные проблемы перевода при локализации компьютерных игр 20

Выводы по главе 1 24

ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПРИМЕРЕ СЕРИИ ИГР TOMB RAIDER 25

2.1 История серии игр Tomb Raider 25

2.2 Особенности перевода серии игр Tomb Raider 25

2.3 Многообразие функциональных стилей в компьютерных играх 28

2.3.1 Лингвостилистические особенности текста серии игр Tomb Raider 37

2.4 Перевод имен собственных при локализации компьютерных игр на примере серии Tomb Raider 47

2.4.1 Перевод имен персонажей при локализации компьютерных игр на примере серии Tomb Raider 50

Выводы по главе 2 53

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 54

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 56

Приложение А. Функциональные стили 58

Приложение Б. Стилистические приёмы 66

Приложение В. Словарь игровых терминов 69

**ВВЕДЕНИЕ**

Компьютерные игры стали неотъемлемой частью культуры современного человека. С каждым годом их популярность растет, все больше и больше людей играет в видеоигры, уже давно переставшие быть лишь развлечением для детей и подростков. Современные компьютерные игры внедряются во многие сферы жизни – искусство, образование, этику, психологию, социальные коммуникации и даже спорт.

В настоящее время индустрия видеоигр растет и развивается, совершенствуется и выходит на новый уровень. Еще не так давно игры были примитивны и просты, сейчас же крупная и масштабная игра от известной компании по сложности едва ли не превосходит полнометражный фильм. Вместе с тем увеличиваются и требования к их качеству. Поэтому любую хорошую игру, как фильм или книгу, необходимо перевести и осуществить культурную адаптацию к реалиям страны, в которой впоследствии она будет выпущена. Данное явление получило название – локализация.

Качественная локализация компьютерных игр очень важна, поскольку не только расширяет аудиторию покупателей, но и дает пользователям испытать полное погружение в игровой мир. В мировой практике нередки случаи, когда локализация становилась не только не хуже оригинальной игры, но даже превосходила ее. Однако, она имеет немало тонкостей и особенностей. Поэтому, как хорошая локализация может улучшить продажи игры, дополнить ее и сделать полноценным продуктом, так плохая - полностью изменить сюжет, атмосферу, а также ощущения и эмоции, которые должен испытать игрок по замыслу разработчиков, в общем, в корне изменить игру.

Несмотря на то, что хорошие примеры локализации есть, однако, их не так много, поскольку само явление перевода и адаптации игр для другой страны относительно ново и только начинает совершенствоваться.

**Актуальность** проблемы исследования обусловлена, как особыми требованиями к переводу, так и его трудностью при локализации компьютерных игр.

**Целью** исследования является выявление лингвостилистических особенностей, возникающих как в процессе перевода, так и при локализации компьютерных игр.

Чтобы достичь поставленной цели в процессе написания работы, необходимо решить следующие **задачи**:

1. Определить отличия понятий локализации и перевода.
2. Рассмотреть историю локализации компьютерных игр.
3. Изучить научную и методическую литературу по проблемам перевода видеоигр.
4. Классифицировать проблемы локализации и способы их решения.
5. Рассмотреть приемы перевода, используемые в выпущенных локализованных играх.
6. Проанализировать структуру перевода игр, выбранных для анализа.

**Объектом исследования** являются оригинальные тексты компьютерных игр на английском и русском языке.

**Предметом** исследования является специфика перевода текстов компьютерных игр с английского языка на русский.

**Теоретическая значимость** представленной работы заключается в том, что она обобщает в себе представление о способах перевода компьютерных игр при их локализации, а также подробно рассматривает основные переводческие проблемы и способы их решения.

**Практическая значимость** исследования – анализ использования переводческих трансформаций и стилистических особенностей в текстах компьютерных игр на русском и английском языках, а также использование использование данного материала в практической деятельности переводчика.

**Материалом для исследования** в представленной работе использовался оригинальный текст игры Rise of the Tomb Raider 2015 года и Shadow of the Tomb Raider 2018 года.

**Методами исследования** являются метод когнитивных процессов, аудиовизуальный метод диалогов в играх, метод лингвостилистического анализа.

**Структура работы** состоит из двух глав. Первая из которых – теоретическая; в ней дается определение понятия «локализация», описывается процесс локализации видеоигр, ее особенности и сложности, а также трудности, с которыми сталкивается переводчик при переводе компьютерных игр.

Вторая глава основной части работы – практическая; в ней с помощью оригинальных текстов компьютерных игр были рассмотрены стилистические особенности компьютерных игр. На примере оригинальных текстов игр Rise of the Tomb Raider 2015 года и Shadow of the Tomb Raider 2018 года и их русских локализаций были проанализированы основные приемы перевода.

# ГЛАВА 1. ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ЕЕ ОСОБОЕННОСТИ

## Понятие локализации компьютерных игр и её отличие от перевода

Локализация компьютерной игры — подготовка программного и аппаратного обеспечения компьютерной игры к продаже в новом регионе или стране. Локализация включает перевод с языка оригинала на иностранный язык, изменение художественных средств игры, создание новых запакованных файлов и справочных руководств, запись новых аудиофайлов, преобразование аппаратного обеспечения, изменение отдельных фрагментов игры согласно культурным особенностям определённого региона, добавление дополнительных участков для перемещения вырезанного контента [13].

Согласно Бархударову Л.С. перевод – межъязыковая трансформация, то есть преобразование текста на одном языке в эквивалентный ему текст на другом языке [3].

По приведенным выше определениям следует, что локализация и перевод – не одно и то же, поскольку первое включает в себя культурную адаптацию и даже учитывает юридические аспекты страны, для которой создается локализация.

Например, в Германии на законодательном уровне запрещено использование нацистской символики. Это значит, что изображение свастики придётся убрать из игры, предназначенной для распространения в Германии. К примеру, в игре Wolfenstein в версии для Super Nintendo, вышедшей в 1994 году, все свастики были убраны из нацистского замка.

Где перевод может себе позволить дословную интерпретацию, локализация же всегда должна заменить идиому на аналогичную, которая будет понятна людям. Иными словами, у перевода и локализации всё же разные цели. У первого — перевести суть и смысл сообщения, у второй — донести исходный смысл с учётом множества факторов, которые могут повлиять на получение опыта от продукта. Основные отличия локализации и перевода также кратко приведены в таблице 1.1.

*Таблица 1.1. Основные отличия локализации и перевода*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Перевод** | **Локализация** |
| Основные черты | Полностью сохраняется содержание | Сохраняется значение |
| Язык | Буквальный перевод всей информации | Перевод значения слов с оглядкой на культурное восприятие |
| Изображения | Без изменений | Меняются с целью соответствия ожиданиям целевой аудитории/целям продукта |
| Знаковая лексика | Без изменений | Без изменений |

Исходя из таблицы 1.1, можно сделать вывод, что понятие локализации более обширно, чем перевод, который является скорее его частью.

В дополнение к переводу (то есть, вопросам грамматики и орфографии, которые варьируются в зависимости от страны и места, где используется один и тот же язык), процесс локализации может включать адаптацию графического компонента.

## История локализации компьютерных игр

Первый опыт локализации компьютерных игр относится к 1980-м годам, когда разработчики японской игры Pac-Man произвели транслитерацию названия на английский манер — Puck-Man.

Важной задачей в ранних локализациях было решение проблем с ограниченным количеством пространства, доступного для обработки текстовых строк, которые были длиннее, чем в оригинальных играх, как это часто было в случае с NES и SNES. Тед Вулси, переводчик Final Fantasy VI, рассказывал о необходимости постоянно сокращать текст на английском языке из-за ограниченных возможностей [13].

Часто бюджет и сроки производства локализаций были маленькими, в результате чего с переводами либо возникала путаница, либо текст перевода необходимо было переписывать. Развитие технологий в начале 2000-х годов привело к возможностям расширения текста, который стали хранить в формата ASCII, а не в формате изображения, как было ранее, обеспечивая более эффективную обработку и более экономное использование дискового пространства для размещения текста. Развитие аудиотехнологий привело к созданию озвучивания на иностранных языках и дубляжа.

В России же локализации компьютерных игр для домашних компьютеров получили распространение на рубеже 1990-х годов в СССР и на постсоветском пространстве.

Локализации иностранных компьютерных игр в России осуществлялись компьютерными пиратами в небольших студиях с 1995 по 2005 год, работавших на нелегальной основе. Наиболее известной подобной студией была «Фаргус Мультимедия». Локализации, выполненные такими студиями, чаще всего были плохого качества. Переводу мог подвергаться не только текст в игре, но и название самой игры. Также переводились названия китайских аппаратных клонов японских игровых приставок, например, NES (Dendy).

Необходимость локализации в России, в отличие от многих других стран, вызвана тем фактом, что уровень владения английском языком среди россиян очень низкий и не позволяет полноценно воспринимать игры на языке оригинала. Наиболее известным профессиональным локализатором видеоигр в России является компания «СофтКлаб», доля которой на рынке СНГ в 2014 году составляла 80 %.

## Виды локализации компьютерных игр

Локализацию можно разделить на виды по степени её полноты. Хотя определенных стандартов нет, но, в целом, выделяют следующие виды:

1. Бумажная локализация;
2. Локализация интерфейса;
3. Текстовая локализация;
4. Локализация с озвучкой;
5. Графическая локализация [7].

Бумажная локализация является самой поверхностной среди перечисленных выше. Она включает в себя лишь перевод названия игры и описание на обложке диска. Если же игра не имеет физического носителя, переводят страницу игры в магазине.

Локализация интерфейса уже будет включать в себя еще и перевод меню игры, ее настройки, управление и назначение клавиш.

Текстовая локализация еще более полная, поскольку включает в себя помимо перевода вышеперечисленных частей игры еще и текст, то есть перевод осуществляется субтитрами. Иногда переводят и различные записки, вывески и названия, которые дополняют игровой мир. Не так давно такая локализация была наиболее популярна в России.

В локализации с озвучкой переводят речь и диалоги, которые озвучиваются актерами, то есть осуществляется дубляж игры. Озвучивать игры в официальной локализации для России стали не так давно. Как правило, если раньше локализацию игры нужно было подождать, то сейчас почти все серьезные проекты в мире игр включают в себя русский язык наравне с основными европейскими.

Графическая локализация – самая полная среди всех вышеперечисленных, но и самая редко встречающаяся. Она включает в себя помимо перевода всего текста в меню, диалогах и озвучки, перевод всех текстур в игре. Текстуры - это в основном изображения, которые используются в 3D-играх для 3D-объектов, 2D-плоскостей в 3D-пространстве или элементов графического интерфейса [18].

Обычно под этим подразумевается перевод различных вывесок, газет, записок и так далее.

Такая локализация более трудоемкая, так как приходится вмешиваться в код игры. Однако, именно в такой игре при грамотном переводе пользователь сможет испытать полное погружение в вымышленный мир. На рисунке 1.1 приведен пример графической локализации игры BioShock Infinite, где переведены названия вывесок магазина.



Рисунок 1.1 – Скриншот из игры BioShock Infinite

Бывает так, что по замыслу разработчика действия происходят, например, в Гонконге, тогда русских вывесок быть не должно. В данной ситуации перевод или его отсутствие будут зависеть от желания заказчика и логики. Например, если вы играете в детектив, и некоторые газетные заметки помогают в сюжете, их, конечно, обязательно нужно перевести. Но при этом, если действия происходят, к примеру, в Берлине времен Второй мировой войны, надписи на стенах на немецком языке не нужно переводить на русский.

## Процесс локализации компьютерных игр

Процесс локализации производится в следующем порядке:

1. анализ и обработка присланных разработчиком игры материалов, их подготовка к переводу;
2. подбор команды на проект, распределение ролей и задач;
3. выдача материала исполнителям, контроль сроков;
4. перевод;
5. оценка качества и редактура;
6. финальная проверка;
7. сдача текста компании-разработчику;
8. тестирование локализации [16].

Обычно, под материалами игры, которые присылают разработчики локализаторам, понимается локализационный пакет, который на профессиональном жаргоне называется локкитом. Локкит — это калька с английского localization kit и представляет собой пакет данных, в котором имеются следующие материалы:

1. инcтрукция по локализаци, представляющая из себя общий обзор локализации продукта и объёмы работ;
2. файл или несколько файлов с текстом;
3. шрифты - файл, содержащий в себе каталог всех нестандартных, оригинальных шрифтов, используемых в графике;
4. звук – файл, где разработчик перечисляет список персонажей и актеров для озвучки;
5. графика, включает в себя графические файлы для интерфейса игры, текстур;
6. видео, набор каталогов, равный количеству видеороликов в игре, где, содержится все для их локализации;
7. мануал – инструкция к шрифтам и графическим материалам;
8. инструментарий для локализации – представляет собой набор оригинальных утилит, которые локализатор будет использовать во время работы с текстами или звуками;
9. инструментарий для сборки – утилиты, позволяющие издателю самому компилировать версию.

Нужно заметить, что локализационный пакет присылается без самой игры, но иногда разработчики могут выслать альфа-версию игры, чтобы переводчики ознакомились со стилем игры. Форматы, в которых локализаторы привыкли получать материал для перевода: xls, txt, xml, html, csv, java, json. Набор этих форматов связан с тем, что именно с ними работают специальные программы для перевода [7].

Также присылается техническое задание, в котором указывается стиль языка перевода, способ обращения к игроку (ты, вы), информация о возрасте аудитории на которую нацелена игра, запрещенные символы и другие технические ограничения (к примеру, бывает так, что нельзя ставить прямые кавычки или длинное тире, и наоборот).

Поскольку пакет для локализации собирают разработчики, которые не очень компетентны в данной области, часто возникают накладки и ошибки.

Примеры ошибок сборки локализационного пакета:

‑ звуковые файлы присылаются в готовом виде, но не разделённые по частям: отдельно речь и отдельно фоновый звук; в таком случае из-под озвучки в дальнейшем могут вылезать куски исходного текста;

‑ графика, которая подлежит переводу, может быть прислана также в готовом виде; если она не разделена по слоям, это значит, что локализаторам придётся провести большое количество времени в программе Photoshop;

‑ комментарии перепутаны и фразы идут не в том порядке, в котором их должен увидеть игрок, поэтому переводчику приходится восстанавливать цепочки событий;

‑ пометки, которые не нужно переводить, стоят рядом с частями текста, который должен быть переведён [12].

Материалы для локализаторов должны включать в себя и глоссарий. Глоссарий — это список игровых терминов, игровых реалий, которые должны называться единообразно. В глоссарий чаще всего входят предметы, имена персонажей, названия квестов, заклинания и все, что должно иметь только одно название [10]. Это поможет избежать таких ситуаций, когда в задании говорится: «Найди Клинок Истины», а предмет на самом деле называется «Меч Правды». Одно несовпадение термина может привести к тому, что игра окажется непроходимой. Если разработчик не прислал глоссарий, то переводчикам необходимо составить его самим.

После получения материала, переводчикам и редакторам необходимо неоднократно прочитать весь материал. Термины и названия должны быть согласованы между собой. Только после составления, проверки и утверждения словаря можно браться за процесс непосредственного перевода игры [17].

Например, любителями была переведена игра под названием Arx Fatalis, но словарь локализаторы не составили. Затем они произвели замену слова «ум» на слово «интеллект». Но замена была произведена не в каком-то отдельном месте, а глобально. В итоге в игре можно было заметить листы загадочного материала под названием — бинтеллектаги (вместо «листы бумаги»).

Хороший переводчик всегда должен осознавать разницу между языком перевода и языком оригинала. В одной из своих работ английский переводовед Джон Кэтфорд говорит о том, что при переводе не происходит «переноса значения» текста с одного языка на другой, так как значение, по его мнению, является свойством определенного языка [5]. Имена и названия при переводе должны привязываться к единому стилю. Многие полагают, что слово ranger можно перевести как «рейнджер» или «боевик»; если речь идет о техасских или космических рейнджерах, это утверждение будет правильным, но если действия игры происходят в мире фэнтези или средневековье, то внесение современных слов будет негативно сказываться на стиле. «У каждой эпохи, — писал К. Чуковский, — есть свой стиль, и недопустимо, чтобы в повести, относящейся к тридцатым годам прошлого века, встречались такие типичные слова декадентских девяностых годов, как настроения, переживания, искания, сверхчеловек... В переводе торжественных стихов, обращенных к Психее, неуместно словечко сестренка... Назвать Психею сестренкой — это все равно, что назвать Прометея братишкой, а Юнону — мамашей» [8].

При составлении перевода локализатор учитывает особенности языка региона, традиционных правил транскрипции и произношения с других языков, официальный перевод первоисточника игры, если таковой есть, а также устоявшиеся слова, фразы или термины из игры среди её поклонников. Локализация и перевод могут осуществляться как при активном взаимодействии с разработчиком, так и самостоятельно, в зависимости от желания разработчика.

Хорошая локализация не может обойтись и без редакторов, которым необходимо подключиться к работе не позднее создания словаря к игре. По правилам качественной локализации, на одного редактора приходится три переводчика для азиатских языков и один редактор на четырех переводчиков для европейских. Его основная задача не сколько править текст, но возвращать его на доработку и помечать некачественные куски перевода. Дальше работа передается корректору, который должен найти опечатки в переведенном тексте и исправить их. Далее переведенный текст неоднократно тестируется.

По окончанию работы с переводом, переходят к стадии озвучки. Вообще решение о том, будет ли в игре озвучка или останутся лишь субтитры, принимает разработчик. Случается, что при всем желании сделать самую полную локализацию становится невозможным по техническим причинам - разработчики не предусматривают возможности изменения каких-либо видов ресурсов. Поэтому полнота локализации может сильно варьироваться: в одной игре не остаётся ни одного нерусского слова, а в другой даже логотип игры оказывается не переведён. Для озвучивания игр приглашаются немногочисленные актеры, которые обычно озвучивают сразу по несколько персонажей. При дубляже учитывается тембр голоса, так для азиатского рыка предпочтительнее высокие женские голоса, а для европейского - наоборот.

Основная сложность при озвучивании игры связана с подгонкой русского текста и звука под оригинал. Обычно игры переводят с английского языка, который довольно лаконичен. Несовпадение озвучки с диалогами персонажей делает игру неестественной и заметно ухудшает восприятие и впечатления от самой игры. Например, в играх военной тематики часто используются реплики “I’m hit!” и “Man down!” , которые произносятся быстро под впечатление момента, на русский язык переводятся разве что междометиями.

После окончания озвучивания происходит укладка озвученных фраз под мимику персонажей и сведение полученной аудиодорожки с исходной фонограммой.

После этапа перевода всего текста и озвучки, создается визуальная графика, на которую накладывается текст перевода, выполненный в шрифте, используемом в оригинальной игре. Если в игре используется оригинальный шрифт, отдельно создаётся аналогичный шрифт для алфавита, используемого при локализации.

Готовый материал отправляют на тестирование для выявления ошибок и брака, после чего при необходимости дорабатывают и отправляют заказчику

## Проблемы культурной адаптации компьютерных игр

Адаптация под культурные реалии той или иной страны - вопрос непростой и местами спорный. Например, Китай сильно отличается от западных стран: Рождество в другое время, Новый год тоже и другие праздники не совпадают не только по времени, но и по атрибутике. Поэтому, локализаторам приходится изменять время и антураж игр с расчетом под китайский Новый год, так сделано было в игре Overwatch, где костюмы и виды в игре меняли дважды: по европейскому времени, а затем китайскому.

Умение мыслить за культурными рамками собственной странны очень важно для разработчика, чтобы иметь представления о возможных сложностях, которые могут вызвать проблемы в локализации для другой страны. Обычно основные трудности при локализации вызывают следующие вопросы:

1  История: прошлое и настоящее.

Вопрос исторической достоверности является одним из наиболее чувствительных вопросов для местных рынков. В некоторых странах чрезвычайно защищают своё историческое наследие и происхождение, поэтому любая альтернативная или неточная история может вызывать отрицательную реакцию со стороны игроков. В игре почти невозможно полностью передать то или иное историческое событие, не говоря уже о том, что у каждой культуры может быть на нее свой субъективный взгляд. Однако не только древняя история может вызывать сложности, но и недавние события, так как память о них еще свежа в людских умах.

Такой случай произошел с игрой Age of Empires: к этой игре был создан сценарий, в котором японские армии Ямато вторглись на Корейский полуостров и фактически разгромили корейский режим. Исторически считается, что именно это и произошло, поэтому разработчики игр старательно копировали реальность. Однако правительство Южной Кореи смотрело на историю иначе и оспаривало точность сценария и не позволили бы выпустить игру в их стране. Поэтому был сделан патч, который немного изменил сценарий так, что вторжение Ямато не было столь непреодолимым, то есть игравшим за корейскую армию дали шанс на победу.

Еще один пример можно привести с игрой Six Days in Fallujah: эта игра воссоздавала события Второй битвы за Фаллуджу в Ираке в конце 2004, американские военные воевали за Ирак с британскими и иракскими войсками против повстанцев, используя Фаллуджу в качестве своей базы. Обе стороны понесли потери, а само событие имело много спорных моментов. Было более 100 жертв и свыше 600 раненых, а повстанцы потеряли более 1300 человек. Недавний характер события сделал его настолько потенциально подстрекательским, что Konami в итоге отменили выпуск игры.

2  Религия и системы верований.

Создатели игрового контента должны быть внимательны к культуре стран, в которых их игры должны быть выпущены. Почти у всех народов есть свои неприкосновенные правила, что предъявляет особые требования к подаче информации и повествованию в игре, её контексту.

К примеру, в игре Resistance: Fall of Man, шутере 2006 года, в мельчайших деталях воссоздали интерьер Манчестерского собора. Игра была довольно жестокая. Представители Церкви Англии возмутились и опубликовали пакет рекомендаций о том, как нужно изменить игру. В ответ на это Sony пришлось извиняться, хотя собор в игре они оставили, настаивая на том, что события в игре вымышленные. Похожая ситуация случилась и с Kakuto Chojin – игра в стиле «файтинг», задумывалась как ключевое дополнение к библиотеке игр для Xbox. К сожалению, в игру входила короткая звуковая дорожка, которая включала в себя часть исламского Корана. Это, конечно, исправили, но некоторые копии игры достигли полок магазина, и проблема стала широко известной. Игра была запрещена в Саудовской Аравии и некоторых других мусульманских странах, а недовольство приняло такие масштабы, что выпуск игры вообще отменили по всему миру.

3 Этнос и культурные разногласия.

Помимо непростых вопросов истории и религии, есть и многие другие, которые попадают под широкую категорию, относящуюся к различным формам разногласий, неправильного восприятия, отношения и продолжающимися спорами между культурными группами. Главным среди них является использование этнических и/или культурных стереотипов в отношении конкретных групп людей. Например, в игре Pocket God игрок является «богом» на маленьком вымышленном острове и может управлять как ему вздумается жизнью маленьких аборигенов. Хотя разработчики игры Bolt Creative ясно дали понять, что в игре не отображена конкретная национальность, тем не менее, различных артефактов на острове (в том числе статуям голов Моа́и которые есть только на острове Пасхи), особой одежды и более темного цвета кожи было достаточно для того, чтобы островитяне начали протестовать против игры из-за использования в ней «примитивного» этнического стереотипа.

4 Геополитика.

Правительства в разных странах стараются расширить свое влияние и степень своего географического суверенитета с помощью цифровых носителей, включая онлайн-карты и видеоигры. Это связано с ситуацией, когда правительство требует, чтобы в игре было показано, что конкретная территория принадлежит этой стране, независимо от того представлена она лишь на игровой карте или непосредственно в мире видеоигры. С некоторыми государствами, такими как Китай и Индия нет места ошибкам в этом вопросе, поскольку они придерживаются законов, предписывающих, как национальные карты должны выглядеть или как их местная политическая ситуация должна быть показана. В игре Hearts of Iron и ее продолжении карта игры была разделена на несколько произвольных секторов. Действия игры происходят во время Второй мировой войны. Тогда Китай был разделен на несколько отдельных частей, в том числе Тибет и Тайвань, которые был отображены на карте как отдельные регионы. Правительство Китая запретило игру именно по этой причине, несмотря на то, что во времена Вторая мировой войны, Тибет и Тайвань не были частью Китайской Народной Республики (которой не существовало до 1949 года, а Тайвань не является частью Китая и по сей день).

Похожее сучилось и с Ghost Recon 2: в Южной Корее запретили эту игру, потому что там присутствовал воинственный северокорейский генерал. Правительство Южной Кореи категорически против изображения своего северного соседа как агрессора из-за сохраняющейся напряженности между двумя странами, а также долгосрочной заинтересованности в воссоединении с Севером.

## Проблемы локализации компьютерных игр

Паршутина А.А. приводит наиболее часто встречающиеся проблемы при локализации [7].

1 Размеры.

Если изначально игра делается на английском языке - необходимо позаботиться о свободном месте на поле для текста. Если, например, локализовать продукт на немецкий, то нужно, чтобы 40% от размера поля меню было свободным, иначе немцам придется рисовать мелкий шрифт или сокращать - а это некрасиво. Выход - автоматическое масштабирование текстового поля - от количества символов. И не смотря на это, сами символы бывают толще.

2 Форматы даты и времени.

В разных странах используются различные форматы дат, чисел, разные валюты, разделители десятичных чисел и разные формы написания адресов. Одинаково написанная дата может иметь совершенно разные значения в Англии и, например, Америке. В британском варианте английского языка даты записываются в следующей последовательности: число – месяц – год (11 December 2009), а в американском варианте следующий порядок написания: месяц – число – год (December 11, 2009). Перед годом ставиться запятая.

3 Названия клавиш.

Названия клавиш в разных языках звучат по-разному. Например, всем известный Alt или Shift называется по-разному на всех языках.

4 Перевод.

Осложняется тем, что локализатор просто не знает, как ему переводить конкретное слово или фразу. Например, слово *attack* может быть переведено, как *атаковать*, *атакуй*, *атака*, *атакую* и т.д. В то время как переводчиком может оказаться человек, далекий от игр и не знающий ее специфики.

## Основные проблемы перевода при локализации компьютерных игр

Как уже говорилось ранее, переводчику помимо языка с которого осуществляется перевод, необходимо хорошо знать родной язык прежде всего и быть человеком разносторонним с обширным багажом знаний.

Помимо проблем, которые связаны с ошибками и путаницей в документах локализационного пакета, основными трудностями является практически полная несхожесть русского и английского языков.

Одной из самых основных проблем, которая стоит перед переводчиком - отсутствие у глаголов английского языка грамматической категории рода. И если в игре предусматривается опция создания персонажа любого из полов, это вызывает особую трудность. Так как заранее неизвестно, какого пола будет создан персонаж. Часто разработчики привносят вариативность в ключевые фразы как мужских персонажей, так и женских, но если этого не было сделано, то возникает проблема. Дело в том, что в английском языке нет окончаний и простой вопрос «*Have you already got this?*» — «*Ты уже это добыл(а)?*» не демонстрирует пол говорящего в окончании глагола, в русском же языке ситуация обстоит иначе.

Так как склонение в английском языке тоже отсутствует, в игровом коде используются следующие строчки «*%CLASSs are not allowed here!*». Если подставить вместо *%CLASS* название класса, то мы получаем, например: «*Mages are not allowed here!*». На русском же у магов существует окончание «*и*» во множественном числе, а у воинов — «*ы*». Соответственно, переводчик должен переиначить фразу так, чтобы в ней присутствовал именительный падеж, единственное число и настоящее время.

Помимо этого, как уже освещалось ранее, большую сложность при переводе с английского языка на русский вызывает наличие у первого большого количества значений у одного слова. Поэтому точный перевод можно понять только внимательно ознакомившись с контекстом, что далеко не всегда возможно. Подобные ошибки очень часто можно встретить в играх, так, к примеру, переводчик не знал, что слово *tunic* переводится не только как *туника*, но еще и как *мундир*. А слово *china* означает не только названием страны, но и фарфор. Из-за этого возникают недопонимания между игроками и виртуальным миром. Вследствие первой ошибки офицеры носили мундиры, которые назывались туниками. А во втором случае переводчик решил, что торговать Китаем персонаж игры не может, поэтому было решено *chinа* перевести как «*карты Китая*» [14].

Хотелось бы привести еще некоторые примеры неудачного перевода:

1 Дословный перевод в игре Zero Wing, фраза «*All your base are belong to us*» — «*Все ваши база есть принадлежат нам*».

2 В игре Outlast не были учтены стиль и контекст игры. Фраза «*You have become the host!*» переведена как «*Теперь ты здесь хозяин!*», но, если учесть контекст, она должна звучать следующим образом: «*Ты стал носителем!*».

Нелегко приходится и с переводом шуток. Редкий переводчик способен правильно их понять и попытаться адаптировать. Такая же проблема и с игрой слов, которая для каждого языка индивидуальная. Так, неизвестно, смог бы американский переводчик при адаптации русской игры на английский адекватно перевести фразу: «*Да нет, наверно*».

Часть названий, имён или других фрагментов может содержать отсылку к реалиям игры извне. Поэтому необходимо уметь распознавать намеки и интертекстуальные ссылки на другие жанры мировой популярной культуры, такие как комиксы и фильмы. К примеру, если переводчик не знает о девушке по имени *Пэрис Хилтон*, то он и не поймет отсылку в имени модницы -эльфийки *Хэрис Пилтон* и не сможет это обыграть в переводе. Переводчикам необходимо включать фантазию, чтобы перевести грамотно шутки и каламбуры и при этом сохранить шарм оригинальной игры.

Часто, если невозможно перевести и выразить иронию посредством языка перевода, используют компенсацию. Компенсация - это способ перевода, при котором элементы смысла, утраченные при переводе единицы исходного языка в оригинале, передаются в тексте перевода каким-либо другим средством, причем необязательно в том же самом месте текста, что и в оригинале. Таким образом, восполняется («компенсируется») утраченный смысл, и, в целом, содержание оригинала воспроизводится с большей полнотой [5].

Например, в игре Monkey Island 2: Lechuck’s Revenge был эффектно локализован диалог персонажей, представляющий из себя скороговорку с аллитерацией фонемы /w/, адаптированной на русский язык, иной скороговоркой, где звук /р / повторяется:

*Carpenter: A woodchuck would chuck no amount of wood since a woodchuck can’t chuck wood.*

*Guybrush: But if a woodchuck could chuck and would chuck some amount of wood, what amount of wood would a woodchuck chuck?*

*Carpenter: Even if a woodchuck could chuck wood and even if a woodchuck would chuck wood, should a woodchuck chuck wood?*

*Guybrush: A woodchuck should chuck if a woodchuck could chuck wood, as long as a woodchuck would chuck wood.*

*Carpenter: Oh shut up.*

*Плотник: Пока дрова вдоль двора или дрова вширь двора, то руби дрова на траве двора.*

*Гайбраш: Но дрова вдоль двора и дрова вширь двора. Не вместит ли двор дров, не пора ли дрова выдворять со двора?*

*Плотник: Даже если не вместит двор дров, то дрова выдворить со двора не стоит. Что мешает дрова на дрова сложить?*

*Гайбраш: На дворе дрова, за двором дрова, дрова вдоль двора, вширь двора, не вмещает двор дров.*

Типичными ошибками при переводе являются пунктуационные и орфографические ошибки, потеря или замена смысла при переводе, вырезанные части текста, непереведённые текст и дополнительный контент, монотонная зачитка текста, сильные искажения фраз, непереведённые куски текста, диалоги плохого качества, монотонность и невыразительность голосов актёров, непереведённый текст, слабый литературный стиль или его отсутствие.

Итак, наиболее сложным при переводе является адаптация игры слов и устоявшихся выражений, выявление культурных отсылок и их перевод с соответствующей передачей интонации при озвучивании, подбор актёров озвучивания с голосами, похожими на голоса оригинала, передача эмоционального окраса, передача акцента (неизвестный в стране локализации региональный акцент, например, шотландский, обычно не передаётся).

# Выводы по главе 1

1. Локализация компьютерной игры отличается от перевода, поскольку включает в себя еще и изменения фрагментов игры на программном уровне и культурную адаптацию, чтобы соответствовать ожиданиям целевой аудитории той или иной страны.
2. Принято различать локализацию по полноте адаптации игрового материала. Самая распространенный вид локализации в настоящее время – локализация с озвучкой.
3. Процесс локализации компьютерной игры сложен и состоит из множества этапов. При составлении перевода учитываются особенности языка региона, традиционных правил транскрипции и произношения с других языков, официальный перевод первоисточника игры, если он есть, а также устоявшиеся слова, фразы или термины из игры среди её поклонников.
4. В процессе культурной адаптации зачастую возникают трудности по следующим вопросам: историческая достоверность, религиозные убеждения, этнос и культурные разногласия, геополитика.
5. Выделяют следующие проблемы при локализации компьютерных игр: нехватка свободного места в текстовом поле, различия в форматах времени и даты, несовпадение названий клавиш в разных странах, нехватка контекста при переводе.
6. В процессе перевода на русский язык обычно сталкиваются с трудностями вследствие следующих особенностей английского языка: отсутствие у глаголов категории рода, отсутствие склонений, а также многозначность английских слов. Помимо этого, особую сложность вызывает перевод устоявшихся выражений и идиом, шуток и игры слов.

# ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПРИМЕРЕ СЕРИИ ИГР TOMB RAIDER

## 2.1 История серии игр Tomb Raider

Tomb Raider *–* известная серия компьютерных игр в жанре action-adventure, первая часть которой была выпущена в 1996 году. Tomb Raider с самого начала выпуска имела популярность, а в последствие по ней было выпущено множество комиксов, книг и фильмов. Каждая часть серии рассказывает о приключениях молодого британского археолога Лары Крофт, которая путешествует по разным уголкам Земли и разыскивает старинные артефакты и реликвии.

Необходимо отметить, что для анализа локализации компьютерных игр использовались две последние части серии: Rise of the Tomb Raider 2015 года выпуска и Shadow of the Tomb Raider 2018 года. Данные части соответствуют всем современным стандартам качественных игр от больших студий и имеют большое количество ресурсов для перевода. Кроме того, игры имеют встроенную русскую локализацию с озвучкой и являются хорошим образцом для анализа.

## 2.2 Особенности перевода серии игр Tomb Raider

Любая игра начинается с меню, в котором игроку предлагается настроить звук, качество видео и многое другое по своему вкусу. Обычно локализация игрового меню представляет собой устойчивый перевод (таблица 2.1).

*Таблица 2.1. Локализация игрового меню в игре Shadow of the Tomb Raider.*

|  |  |
| --- | --- |
| ***Английский (оригинал)*** | ***Русский*** |
| *Continue* | *Продолжить* |
| *Load Game* | *Загрузить игру* |
| *New Game* | *Новая игра* |
| *Expeditions* | *Экспедиции* |
| *Leaderboards* | *Списки лидеров* |
| *Options* | *Настройки* |

*Таблица 2.1. Продолжение.*

|  |  |
| --- | --- |
| ***Английский (оригинал)*** | ***Русский*** |
| *Quite Game* | *Выйти из игры* |
| *Credits* | *Титры* |
| *Start Benchmark* | *Тест производительности* |

Здесь почти все позиции в примере представляют собой типичный образец игрового меню. Они, как правило, переводятся словарным эквивалентом (*Continue – Продолжить, Load Game - Загрузить игру). Options* переводят как «опции» по словарному эквиваленту, однако «настройки» тоже часто встречается в игровых меню.

Во время игрового процесса также есть свое отдельное меню, которое содержит карту игрового мира, миссии и задания, список и описание артефактов, встречающихся в игре.

В Shadow of the Tomb Raider можно встретить такие разделы:

*Side Missions – Побочные миссии;*

*Artifacts – Артефакты;*

*Survival Guide – Памятка по выживанию.*

*Survival Guide* – было переведено с использованием такой переводческой трансформации, как конкретизация. *Guide* – «руководство» заменили на «памятка» с целью соответствия игровым реалиям, в которых главная героиня вынуждена выживать в походных условиях и слово «руководство» будет иметь слишком официальный оттенок.

Рассмотрим локализацию внутриигровой литературы игр серии Tomb raider. За последние несколько лет наблюдается тенденция к детальной проработке описываемого мира. Помимо традиционных графических средств, системы самой игры, а также звуковых эффектов и музыкального сопровождения сюда относится создание обширных собраний внутриигровых текстов, которые могут быть представлены в виде книг, записок, свитков, писем и т.д. Такие источники, как правило, содержат информацию об историческом прошлом, культурно-социальных, географических и геополитических, а также религиозных особенностях того или иного мира или его отдельно взятого региона, и носят развлекательно-информативный характер. Все вместе это носит название «лор». Слово «лор» впервые появилось в слэнге зарубежных игроков; было перенято русскоязычной аудиторией в качестве транскрипции для обозначения эквивалентного термина – совокупности всех сведений об игровом мире, как верных, так и ложных. Лор некоторых вселенных может быть очень обширен, что ознакомиться с ним целиком может быть затруднительно (например, вселенная «Star Wars»).

Почти в любой игре с элементами action используются различные приёмы как в бою, так и во взаимодействии с окружающим миром в процессе игры. Перевод названия таких комбинаций часто является непростым моментом для переводчика во время локализации игры. В серии игр Tomb Raider таких приёмов много. Приведём некоторые и них: *Eagle’s perch* – *хватка орла*, словосочетание переведено с помощью вида переводческой трансформации – модуляции. Этот приём описывает способность главной героини карабкаться с помощью специального оборудования по горам, поэтому, несмотря на то, что слово «*perch*» имеет иное значение, данный перевод полностью описывает суть, заключенную в названии приёма. Перевод *сaiman’s speed – скорость крокодила*, также осуществлялся с помощью переводческой трансформации, а именно генерализации. *Caiman* – кайман, разновидность крокодила, живущего в Центральной и Южной Америке. Переводчики решили адаптировать название к русским реалиями и учли, что среднестатистический русский человек едва ли может знать название вида аллигаторов и просто не поймет суть приёма, заключенного в названии.

*Raposa’s wit – лисья смекалка*. *Raposa –* означает «*лиса*» с испанского. Поскольку действия игры происходят в Южной Америке, разработчики хотели передать атмосферу места действия, используя испанские слова в названии. Русские переводчики оказались между выбором: сохранить замысел разработчиков и передать колорит игры или же сохранить суть, ведь иначе игроки бы не поняли, что имелось ввиду под таким наименованием.

Однако большинство навыков главной героини переводятся словарными эквивалентами: *puma’s rest – спокойствие пумы*, *eagle’s talon – коготь орла*, *serpent’s skin – кожа змеи*.

Нужно отметить, что перевод и локализация опций меню и игрового процесса похожа на локализацию компьютерных программ, так как в большинстве случаев использовалось уже установленное словарное соответствие, трансформации использовались реже.

Важным разделом в большинстве игр при локализации, является перевод локаций и игровых зон, а также миссий.

Игры серии Tomb Raider созданы на основе реального мира, то есть не имеют вымышленных городов, а все локации представляют собой реальные места в разных уголках Землии почти все они переводились словарными эквивалентами: *Peruvian jungle – Перуанские джунгли*, *The Lost City – Затерянный город, The Acropolis – Акрополь, Geothermal Valley – Геотермальная долина, The Orrery – Планетарий.* Именно поэтому перевод игровых зон не представляет особой трудности.

Другое дело обстоит в играх в стиле фэнтези, где весь мир обычно вымышлен. В таких играх слова нельзя перевести словарным эквивалентам и приходится использовать переводческие трансформации. Например, в игре «World of Warcraft» существует 3 мира: *Outland – Запределье, Draenor – Дренор* и *Azeroth – Азерот*.

## 2.3 Многообразие функциональных стилей в компьютерных играх

Одна из важных проблем в компьютерных играх выступает проблема смешения стилей. Переводчику, который работает в проекте перевода, например, игры детектива, возможно, потребуются знания в области радиотехники, машиностроения или теоретической физики. При качественной локализации необходима помощь и советы профессионалов в этих областях, но часто из-за коротких сроков переводчику приходится самому переводить неизвестную тематику.

Стоит отметить, что часто текст компьютерной игры представляет собой полное смешение стилей, в зависимости от жанра игры и его сюжета. В игре может быть использован научный стиль (описание инструкции к механизму), публицистический стиль (газеты, журналы), художественный стиль (книги), официально-деловой (досье, различные документы) и разговорный (диалоги персонажей).

Например, в таком жанре как квест, будут встречаться публицистический, научный, разговорно-бытовой стили, если игроку необходимо найти нужную информацию в газетах, починить или собрать какое-то устройство по инструкции и опрашивать людей. Определенно значимым стилем будет именно разговорно-бытовой, так как именно этот стиль чаще всего используется в диалогах с персонажами, что является необходимым фактором игры, так как даже в реальной жизни человек не может существовать без общения. Через общение с неигровыми персонажами осуществляется развитие сюжета, набор заданий, помощь в их прохождении и другое.

Следует более подробно изучить классификации функциональных стилей, их особенности в аспекте использования в компьютерных играх. Перевод любого текста начинается с предпереводческого анализа, чтобы направить внимание переводчика на ключевые особенности. К начальному этапу предпереводческого анализа относится определение функционального стиля текста, которое обозначает функцию текста, его задачи и цели [15].

В современной лингвистике под функциональным стилем понимают разновидность литературного языка, которая традиционно закреплена в обществе за одной из сфер жизни и обладает определенными языковыми особенностями. Проблему стилистической классификации текстов изучали многие ученые, например, В.В. Виноградов, А.В. Федоров, С.В. Тюленев, И.С. Алексеева, И.Р. Гальперин и др.

В.В. Виноградов в своей классификации опирался на понятие «функции» текстов и предложил выделять стили на основе главных функций языка, к которым относятся функции сообщения, общения и воздействия [4]. Таким образом, В.В. Виноградов в своей переводческой классификации выделяет следующие стили:

1 Разговорные тексты (разговорно-бытовые, разговорно-деловые и др.) Функция – общение, которое реализуется в двусторонней коммуникации ради каких-нибудь целей. Форма – устная.

2 Официально-деловые тексты (коммерческие, государственные документы). Функция – сообщение. Форма – письменная.

3 Общественно-информативные тексты. Функция – сообщение новой информации и воздействие на читателя. Форма – в большинстве случаев письменная.

4 Научные тексты. Функция – сообщения. Форма – устная и письменная.

5 Художественные тексты. Функция – воздействие на читателя. Форма – устная и письменная.

6 Религиозные сочинения (жития святых, проповеди и т.д.) Функция – воздействие. Форма − устная и письменная [4].

Согласно данной классификации научно-технический текст имеет самый высокий уровень когнитивной информации, в художественные тексты характеризуется в свою очередь эмоционально-эстетической информацией. Под когнитивной информацией понимают объективные сведения об окружающем мире, например, названия, числа, даты и т. д. Главными параметрами оформления когнитивной информации в тексте являются объективность, абстрактность, компрессивность [1].

Рассмотрим каждый стиль подробнее на примере текстов и компьютерных игр.

Первым будет научный стиль, в котором среди всех остальных преобладает когнитивная информация. Научный стиль в свою очередь подразделяется на собственно научный, научно-технический, научно-учебный и научно-популярный. В играх чаще всего можно встретить именно последние три подстиля, например, инструкции по эксплуатации, главы из учебников, статьи в журналах. Чаще всего учебники и статьи имеют автора, на которого возможно есть отсылка в описании задания, чтобы быстрее найти нужную книгу, а иногда инструкция вообще пишется к вымышленному предмету. Например, такую историческую справку можно встретить в игре Kingdom Come: Deliverance (Приложение А):

*Heraldry is the doctrine of characters and symbols depicted on coats of arms, governed by fixed rules, and the relevant know-how was privy to nobles and knights.* *It was a necessity, because Europe of that time had so many noble families they simply could not be memorized*.

В данном примере объясняется значение термина «геральдика».

Главной чертой научных текстов в компьютерных играх является их малый объем. Чаще всего это отрывки из учебников или статей, которые занимают около 10-15 предложений, не более. Научный стиль встречается часто в самом начале игры, когда пользователей учат управлению персонажем и взаимодействию с окружающим миром.

Официально-деловой стиль часто встречается в играх в виде деловых писем и приказов. Основными характеристиками этого стиля являются использование речевых клише, нейтральных слов без эмоциональной окраски, терминов. Например, в игре Rise of the Tomb Raider главный антагонист игры – организация Тринити отправляет такой отчет своему руководству (Приложение А):

*Search Team Report and Findings*

*Central & South American Division*

*Attn: Dr. Dominguez*

*Mexico:*

*Cozumel – Temple of Chak Chel discovered. Site closed & scrubbed.*

*Brazil:*

*Itixi Mitari Region – Dead End. Site closed & scrubbed. Team moved to Trincherira Bacaja site.*

*Munduruku Region – Search Inconclusive. Trouble with government. Suggest closing site.*

*Awaiting orders. Trincheira Bacaja Region – Progress made with local tribes.*

*Investigation ongoing.*

*Peru: Kuwaq Yaku – Temple discovered. Research ongoing*.

В данном примере продемонстрирована особенность стиля деловой речи - отсутствие, каких бы то ни было образных средств: в текстах деловых документов нет метафоры, метонимии или других приемов создания образности речи. Также из примера видно, что деловые письма отличаются краткостью, они редко занимают более чем 8 – 10 строк.

Деловое письмо состоит из заголовка, в котором указывается место, откуда пишут письмо и даты; далее следует название адресата (inside address), затем последовательно обращение, содержание самого письма, вежливая форма заключения и, наконец, подпись.

Надо отметить, что характерной особенностью синтаксиса военных документов является, в отличие от других разновидностей делового стиля, эллиптичность. Пример выше как раз являет отчетом военных об обстановке в разных регионах и демонстрирует эллипсис вспомогательного глагола. Согласно определению, данному в словаре лингвистических терминов О.С. Ахмановой, «эллипсис - это пропуск элемента высказывания, легко восстанавливаемого в данном контексте или ситуации» [2]. «Эллиптическое высказывание - это высказывание, которое в противоположность развернутому имеет сокращенный вид и употребляется в специфических ситуациях, как например, в беглой диалогической речи» [2].

В примере опускается вспомогательный глагол to be в «*site closed & scrubbed*», «*progress made*», «*temple discovered*».

Официально-деловой текст должен быть максимально обезличен, не иметь двусмысленность и неточность. Данные тексты обычно пишутся по форме или шаблону. Следует отметить, что этот функциональный стиль реже всего может встречаться в компьютерных играх.

Публицистический стиль встречается в компьютерных играх чаще по сравнению с официально-деловым. Его можно увидеть в отрывках газет, журналов и статей.

В таких текстах обычно сообщается о важных событиях, произошедших в прошлом, но важных для игрового повествования и атмосферы. Объем тоже не может быть большим, часто не больше 10-15 предложений. Это важно, так как чаще всего игрок не будет читать большие статьи, чтобы не отрываться от игрового процесса. Лексическими особенностями публицистического стиля являются: использование слов разного стиля от терминов до простоязычных выражений, штампов и слова с эмоциональной окраской. К синтаксическим приемам относят использование различных видов предложений и такие приемы, как риторический вопрос, диалог и цитирование. Данный стиль чаще встречается в играх, в которых важно указать на значимость хронологии действий, например, через журналы и газеты.

Функция публицистического стиля, отличающая его от других речевых стилей, может быть сформулирована следующим образом: воздействие на читателя или слушателя с целью убедить его в правильности выдвигаемых положений или вызвать в нем желаемую реакцию на сказанное не столько логически обоснованной аргументацией, сколько силой, эмоциональной напряженностью высказывания, показом тех черт явления, которые наиболее эффективно могут быть использованы для достижения поставленной цели.

Эту важную функцию публицистического стиля наглядно показывает следующий пример из игры «World of Warcraft», в которой герой произносит такую речь перед битвой (Приложение А):

«*The Forsaken think we’re weak. A broken people. They think we’ll roll over like a scared dog. How wrong they are! We will fight them in the fields with the last trench collapses and the last cannon is silenced.*

*We will fight them on the streets until the last shot is fired. And when there’s no more ammunition, we’ll crush their skulls with the stones that pave our city.*

*We will fight them in the alleys, until our knuckles are skinned and bloody and our rapiers lay on the ground shattered.*

*And if we find ourselves surrounded and disarmed… wounded and without hope… we will lift our heads in defiance and spit in their faces.*

*But we will… NEVER SURRENDER!!!*

*FOR GILNEAS!*»

В примере отражена основная особенность публицистического стиля - воздействие на реципиента и призыв к действию, для чего оратор использует эмоционально окрашенные слова «*broken people*», «*spit in their faces*», «*in defiance*». Помимо этого, герой использует гиперболу с целью воодушевить соратников перед боем, а также аллитерацию фонемы /f/ и параллельные конструкции с местоимением «we», тем самым подчеркивая единство своей армии: «*We will fight them in the fields with the last trench collapses and the last cannon is silenced… We will fight them on the streets until the last shot is fired… We will fight them in the alleys*».

В конце речи автор использует нагнетание, разделяя предложения длинными паузами - «*And if we find ourselves surrounded and disarmed… wounded and without hope… we will lift our heads in defiance and spit in their faces», «But we will… NEVER SURRENDER!!!*». Автор завершает свою речь финальным призывом в бой «*FOR GILNEAS!*».

Пожалуй, самый популярный стиль, встречающийся в видеоиграх – разговорно-бытовой. Этот стиль реализуется через монологи, диалоги, личные письма и дневники. Разговорный стиль может встречаться как в устной, так и в письменной форме. Именно через разговорный стиль происходит набор заданий, поиск подсказок, участие в самом игровом процессе и даже изменение сюжета. К лексическим особенностям относится использование лексики с эмоциональной окраской, иногда даже заниженной, фразеологизмов, пословиц и междометий. К синтаксическим особенностям относится использование коротких простых предложений разных видов, неполных предложений, повторений. Часто персонажи в игре, участвую в диалоге с героем, могут жестикулировать, выражать определенные эмоции для того, чтобы обеспечить полную передачу разговора.

Пример разговорного стиля можно привести из дневника главной героини игры «Rise of the Tomb Raider» (Приложение А):

« *I don’t have the words to describe what I just saw. I went inside the Wicked Vale, looking for Nadia’s Grandfather, but I barely escaped with my life. It was like…a fairy tale, but through a broken, filthy mirror. And… Dad… I know, intellectually, it was all in my mind, but the gunshot is still ringing in my ears. There’s something terrible going on in there, and while I don’t believe that it is magic, it is …extraordinary. I have to find out what’s behind all this, but first, I have to find a way to see clearly…*»

В данном тексте встречаются множество признаков разговорного стиля: использование идиомы «*escape with one’s life*», фразовых глаголов «*look for*», «*find out*», «*go on*». Также часто встречается многоточие, которое выражает замешательство и сомнения главной героини, а также неподготовленность речи.

Художественный текст обладает высоким уровнем эмоциональности, что реализуется через использование слов разного уровня: от жаргонизмов до архаизмов. Также он обладает большой образностью благодаря выразительным средствам речи, например, эпитетам, метафорам, сравнениям, литотам и другим тропам. Синтаксис характеризуется разнообразием предложений и их постановкой. Главная цель художественного стиля – это воздействие на чувство читателя или игрока.

Художественный стиль встречается в компьютерных играх, но не часто. Как правило, его можно найти в отрывках рассказов, романов, стихотворений, эпитафий. Например, в игре «Dishonored» есть игрок может получить книгу «Timeless Children's Rhymes», где встречается следующий стишок для детей (Приложение А):

*They say that Jimmy Whitcomb Riley*

*Was a brawler his mates called Smiley*

*He ran around, up and down-town*

*Pulling off every kind of crime-y.*

*On Bottle Street, he hung with the boys,*

*Throwing bricks and bottles and other toys.*

*They'd start a fight then run and hide,*

*Breaking, laughing, far and wide.*

*Smiley liked to eat and drink all day*

*And smash and bash the night away.*

*Drink and all alone, he drifted off a'sleeping,*

*Sitting on the bridge along John Clavering.*

*When he woke, something strange he found,*

*Stranger than a singing wolfhound.*

*He'd become a bluejawed hagfish most slimey,*

*And only remembered his name was Smiley.*

*They say that Jimmy Whitcome Riley*

*Was never seen again for all of time-y.*

*But he swam around, up and down,*

*Drinking from the river, crying "why me?"*

Лексика стихотворения проста и незамысловата, поскольку он предназначен для детей. Синтаксис также не отличается разнообразием, в основном, повествовательные предложения. Почти все предложения осложнены причастием настоящего времени и герундием «*breaking, laughing, far and wide*», «*drinking from the river, crying "why me?"*». Встречается риторический вопрос «*why me?*» и фразовые глаголы «*drifted off*», «*pulling off*». Самая частая употребляема временная форма в данном стихотворении – Past Simple.

Таким образом, в компьютерных играх могут встречаться разные функциональные стили. Главная задача переводчика − правильно передать их особенности и цели на язык перевода. В этом состоит и трудность перевода компьютерных игр, ведь никогда нельзя предугадать какой стиль может встретиться при переводе компьютерной игры.

В следующем разделе рассмотрим, какие функциональные стили встречаются в играх серии Tomb Raider.

## 2.3.1 Лингвостилистические особенности текста серии игр Tomb Raider

Не менее важной частью повествования в игре, помимо диалогов, являются многочисленные записки, документы, дневники и артефакты, которые Лара находит и собирает на протяжении всей игры. Рассмотрим на их примере функциональные стили, представленные в серии игр Tomb Raider, а также лингвостилистические особенности.

В игре Shadow of the Tomb Raider, большая часть текстовой информации преподносится в виде вырезок из дневников. Приведем примеры некоторых из них(Приложение А):

*JOURNAL OF T.SERRANO 2*

*26th of November, 1603*

*At dinner, Lopez asked me if I believed these heathens were worthy of the artifact’s alleged power. I had to admit that the Paititians seemed noble and industrious, however their taut skin stretched tight over sinewy muscles and lack of shame made them more similar to beasts.*

*«And what of our leaders in the Society?» he then asked. «Should they be able to wave their perfumed and ringed fingers in any direction, and expect us to obey? To return and sit at their side when they beckon? Do they not treat us as inferior beings? As beasts as well?»*

*I had no answer. What he’d said was heresy and treason, but in some way, I wondered if it wasn’t the truth.*

*ДНЕВНИК Т.СЕРРАНО 2*

*29 ноября 1603 г.*

*За ужином Лопес обратился ко мне с вопросом: считаю ли я, что эти язычники достойны владеть артефактом, якобы обладающим большой силой? Мне пришлось признать, что хотя жители Пайтити и выглядят благородными и трудолюбивыми, но мускулы слишком туго обтянуты кожей, и бесстыдство делают их более похожими на животных, нежели на людей.*

*«А что ты скажешь про первых людей нашего общества?» - спросил он. – Должны ли они иметь право указывать нам и ожидать от нас повиновения? Должны ли мы откликаться на их зов и послушно садиться у их ног? Разве они не обращаются с нами как с существами низшего порядка? Как с такими же животными?»*

*Мне нечего было ответить ему. Он вёл еретические, предательские речи, но они заставили меня задуматься о том, не скрыто ли в них зерно истины.*

Данный пример является образцом разговорно-бытового стиля, который широко распространен почти во всех современных видеоиграх. Автор письма передает разговор со своим товарищем и делится своими мыслями. Лексика, используемая в письме, состоит из нейтральных и эмоционально окрашенных слов, например, «*inferior», «beasts», «heathens».* Синтаксис письма разнообразен. Используются простые предложения, например, «*I had no answer.*», «*Do they not treat us as inferior beings?».* Используются и сложные предложения с подчинительной связью, например, «*At dinner, Lopez asked me if I believed these heathens were worthy of the artifact’s alleged power.*», «*What he’d said was heresy and treason, but in some way, I wondered if it wasn’t the truth.*»

В переводе последнего предложения «*…I wondered if it wasn’t the truth*» осуществляется с помощью метафоры «*зерно истины*». Такой приём называется метафоризацией.

Это не единственный пример метафоризации в игре, например, предложение (Приложение Б) «*Twice I attempted a conversation, but his silence rebuffed me each time*» перевели как «*Дважды я пытался завязать разговор, но мои попытки разбивались о его молчание.*», а «*I’ve finally laid my betrayals bare. Lara knows the truth*» - «Итак, маски сброшены. Теперь Лара знает правду», «laid my betrayals» в русском языке стало фразеологизмом «сбросить маски».

«*Croft continues to create difficulties for us*» - «*Крофт продолжает ставить нам палки в колёса*. » «*Ставить палки в колёса*» - также является фразеологическим оборотом (Приложение Б).

В отрывке из дневника «The Soviets have found something they desire more than the poison ore, they found our forefathers history, have desecrated their tombs. This is the last injustice», «last injustice» было переведено с помощью фразеологического оборота «последняя капля».

Встречается переводческие приемы, где используется адекватная замена (Приложение Б): «*Perhaps we’re pushing her too hard. I will reach out to her and test the waters*» - «*Может быть мы слишком давим. Я выйду на контакт с ней и прощупаю почву*». Здесь идиома «*test the water*» была переведена аналогичным по смыслу фразеологическим оборотом «прощупать почву».

Рассмотрим еще один пример (Приложение Б): «*She reminds me of my beloved Sofia, whom I thought I’d long forgotten, and it opens my heart like a wound*. *She clouds my judgment, even when she is not present. I sound like a giddy child, and those days are far behind me. I must bury these old feelings deep and say apart from my people for a time*» - «*Она напоминает мою любимую Софью, которую я, казалось, давно забыл, но теперь старая рана вновь закровоточила*. *Даже когда её нет рядом, мысли путаются у меня в голове*. *Я веду себя как непоседливое дитя, несмотря на возраст. Нужно похоронить старые чувства и какое-то время побыть в одиночестве*»

В данном примере используется деметафоризация. Этот приём заключается в том, что нечто сказанное «не напрямик», а с помощью иносказания, метафор и т.п., в переводе выражено напрямую — с помощью прямых (непереносных) значений слов и словосочетаний [9]. Так метафорическое сравнение «*opens my heart like a wound»* было переведено без использования образно-выразительных средств как «*старая рана вновь закровоточила*». Также с помощью деметафоризации была переведена идиома «*clouds judgment*», а сравнение «*like a giddy child*» при помощи адекватной замены.

В серии игр Tomb Raider идиомы на английском языке и русские фразеологизмы при переводе встречаются довольно часто в различных текстовых источниках игры (Приложение Б):

*Received an invite today to speak at a conference on folklore and anthropology. Of course, I’ve only been invited as a figure of fun.*

*Сегодня я получил приглашение выступить на конференции по фольклору и антропологии. Конечно же, меня туда зовут в качестве шута.*

*Having Ana in my life has put new wind in my sails*.

*Появление Анны в моей жизни – все равно что свежий ветер в парусах.*

*I have shed the trapping of my station and now devote myself fully to the Prophet. I spread his word, recruiting others of my station to the cause.*

*Я роздал все, что имел и полностью посвятил себя Пророку. Я несу в народ его слово и обращаю в наше учение других людей из моего сословия.*

Реже используются олицетворения и метафоры (Приложение Б):

*They say that without the music of the mountains, our ancestors would have wandered the earth, until they died. But instead, these mountains called them home. Just as it calls to me.*

*Говорят, не будь этой музыки гор, наши предки скитались бы по земле до самой смерти. Но горы позвали их домой. Так же, как зовут и меня.*

*Before the ship was swallowed by the ice, to the south, we heard the music.*

*До того как лед поглотил корабль, мы услышали музыку, доносившуюся с юга.*

В основном, для дополнения сюжета в игре используются отрывки из дневников героев их воспоминания и записи, каждый из которых имеет озвучку.

Поэтому в игре преобладает разговорно-бытовой стиль. Обилие идиом, разговорных выражений и фразовых глаголов создает эффект спонтанности речи персонажей, делает их «ближе» к игроку и заставляет его сопереживать. Почти все текстовые источники имеют повествование от первого лица, однако встречаются и диалоги (Приложение А).

*Therapist: Okay, let’s begin. It’s Tuesday, the 25th of July, and I am here with Ms. Lara Croft. How are you this afternoon, Ms. Croft?*

*Lara: Fine. Thank you.*

*Therapist: Ms. Croft, there’s a bit of a joke about the word “fine” in psychiatry, that it often stands for: “Feeling Inside Not Expressed”.*

*Lara: Mmm. I thought jokes were supposed to be funny.*

*Therapist: It’s possible I oversold its value as a joke. However, if we’re going to get anything out of our time together, you need to be honest. Now, can you honestly tell me that you feel … “fine”?*

*Lara: No. Not for a while.*

Такую запись приёма у терапевта можно найти в игре. Она является образцом спонтанной речи: междометие «*Mmm*», многоточие, сокращения «*It’s*», «there’s»*,* « *we’re*»*,* « *let’s*»*,* использование слов-связок «*оkay*»*,* «*now*»*.*

Главная героиня отвечает неохотно, используя короткие простые предложения, а иногда и односоставные: «*Fine*», «*Thank you.*», «*No.*».

Рассмотрим еще один пример разговорно-бытового стиля. Здесь наёмник организации «Троица» делится со своим товарищем впечатлениями о своей работе (Приложение А).

*I know I’ve taken some jobs of questionable legality, and I know you’re not happy about it. But I couldn’t pass up this contract. Been trying to get work with Trinity for years. They’re discreet, the pay is obscene, and they always have opportunities.*

*Now here I am, and I already want out. We’re at an abandoned Soviet installation in the middle of nowhere. No one’s telling us low level contractors what’s going on, but I think I might be helping some seriously scary people get a nuke, or something equally awful. Honestly, that’s the best case scenario.*

*Pig me back if you get this, I’ve carved out a secure channel on the network. For an operation like this, you’d think they’d have better security. But I guess that’s why they hired me.*

*Я знаю, что брался за сомнительные дела и что тебе это не по душе. Но я не мог упустить этот контракт. Я годами пытался наняться к Троице. Они не светятся, платят кучу денег, и у них всегда есть работа.*

*И вот я здесь. И уже хочу назад. Мы торчим в заброшенном советском комплексе у черта на рогах. Никто не говорит нам, что происходит. Сейчас окажется, что мы помогаем каким-то бандитам добыть ядерное оружие. И это еще в лучшем случае.*

*Напиши мне, как только получишь это письмо. Я наладил безопасный канал в сети. Для такой операции защита слабовата. Впрочем, они меня для того и наняли.*

Большую стилеобразующую роль в разговорном стиле играют две противоположные тенденции, связанные с конкретными условиями общения (чаще устной формой), а именно компрессия, которая приводит к неполноте выражения, и избыточность. Компрессия проявляется на всех уровнях - она может быть синтаксической, морфологической, фонетической. Употребление усеченной формы, то есть фонетическая редукция вспомогательных глаголов, является характерной особенностью английской разговорной формы. Грамматике разговорного стиля свойственен эллипсис. Эллипсис – опущение какой-либо части текста или грамматической конструкции. Данное явление весьма популярно в разговорной речи, так как делает речь более беглой. Эллипсис означает опускание слов в беседе, сохраняя при этом значение высказывания [2].

Данный пример хорошо демонстрирует особенности разговорного стиля (Приложение Б): эллипсис начального элемента предложения «*Been trying to get work with Trinity for years*.», множество усечённых форм «*I’ve*», «*you’re*», «*they’d*», «*No one’s*», «*that’s*» и фразовых глаголов «*pass up*», «*going on*», «*carved out*».

Перевод данного отрывка осуществлялся с помощью компенсации. На русский язык было невозможно передать неформальность речи с помощью усеченных форм и особой грамматической структуры, свойственной английскому языку. В русском языке для передачи характера оригинала использовался сленг «*торчим*», «*не светятся*», «*куча денег*», а также просторечный экспрессивный фразеологизм «*у чёрта на рогах*». Такое обилие сленговой речи создает ощущение неграмотности наёмника и несёт ярко выраженный эмоциональный, оценочный и экспрессивный характер.

Приведём еще один отрывок из дневника этого же наёмника, встречающийся в игре (Приложение А).

*It’s not nukes. Creepy looking guy with a scarred face named Konstantin gave us a big speech, talked about destiny and something called “The Source”, and frankly I’m even more baffled.*

*The other contractors seem to be just as antsy and nervous as I am. But the company men, the guys who’ve been with Trinity for a long time, they’re drinking it up and asking for second. It’s damn Jonestown out here.*

*We’re preparing for an assault. Against who, you might ask? There’s people here. Like, natives, lost in time. We’re talking furs, skins, and iron arrowheads. We’re about to go meet them with attack choppers and fifty cal machine guns.*

*I’m on the wrong goddamn side history.*

*Не-е… Это не ядерное оружие. Какой-то жуткий тип с изрезанным лицом по имени Константин толкнул речь о судьбе и какой-то штуке под названием «Источник». Теперь я вообще ничего не понимаю.*

*Другие наемники психуют и нервничают не меньше меня. Но ребята, которые давно работают на Троицу, хавают эту чушь и просят добавки. Похоже на чёртову секту.*

*Мы готовимся к нападению. На кого? Здесь есть люди. Типа затерянные во времени. То есть конкретно – шкуры, кожи, железные стрелы. А мы против них с боевыми вертолётами и крупнокалиберным оружием.*

*Я походу вообще не в той эпохе.*

В этом примере также как и в предыдущем сохраняется множество усечённых форм «*they’re*», «*who’ve*», использование разговорного «*ask for second*», а также в переносном значении фразового глагола «*drinking it up*». Обилие экспрессивно окрашенных слов и выражений «*сreepy looking guy with a scarred face*» , «*antsy and nervous*», «*damn*» также присутствуют. Помимо этого компрессия и избыточность представлены в этом тексте: эллипсис «*We’re talking furs*», где опущен момент «about» и не имеющий семантической нагрузки time filler «*like*». Встречаются разговорные обороты как «*to be about to*»? а также просторечное выражение «*there’s people*».

Перевод данного примера осуществляется таким же способом, что и предыдущий – компенсацией. Наличие междометия «*не-е*», молодежного сленга «*типа*» и «*походу*», вульгаризма «*хавать чушь*» используются для передачи смысла и восприятия текста оригинала.

Также используются грамматические замены прилагательных «*antsy and nervous*» на глаголы «*психуют и нервничают*».

Нужно заметить, что в тексте оригинала предложение «*It’s damn Jonestown out here.*» имеет ссылку на реально существовавшую секту – Джонстаун.

Джонстаун (англ. Jonestown) — идейная община религиозной организации «Храм народов», существовавшая на северо-западе Гайаны в 1974-78 годах. Названа в честь своего главы и основателя, Джима Джонса. Посёлок получил всемирную известность из-за того, что 18 ноября 1978 года здесь погибло 918 человек [11].

Наёмный солдат сравнивает место своей новой работы – организацию-секту «Троица» с Джонстауном, давая понять собеседнику, что он находится в опасном месте, окруженном фанатиками.

Русские переводчики не стали буквально переводить это предложение, а лишь и использовали генерализацию.

Генерализация – это лексико-семантическая трансформация, при которой выполняется замена единицы исходного языка, имеющей более узкое значение, единицей языка перевода с более широким значением.

Так Джонстаун стал просто сектой, ведь с высокой вероятностью русский игрок не знал бы о такой общине, существовавшей в конце 70-х годов в южной Америке. Однако можно было бы использовать адекватную замену и сделать ссылку, например, на ту или иную известную религиозную организацию в России.

Несмотря на это, хочется отметить, что локализация в играх серии Tomb Raider полная и качественная, ведь примеры, приведенные выше, являются лишь второстепенными источниками и совершенно не влияют на сюжет, а лишь дополняют общую картину происходящего. К примеру, наёмник, который упоминался выше, вообще не встречается в игре, а лишь появляется в качестве владельца дневников.

Далеко не каждый игрок будет читать дополнительные тексты в игре, если они не несут в себе ключевых сюжетных фрагментов. Однако, локализаторы не только перевели и адаптировали эти тексты для русского пользователя, но и озвучили все дополнительные материалы.

Помимо разговорного стиля, в игре встречается и художественный стиль с элементами научного. Данный стиль используется при описании различных старинных предметов и артефактов и представляет собой краткую историческую справку. Например, такое описание можно найти в Shadow of the Tomb Raider к древней игре Патолли (Приложение А):

*Patolli is said to be one of the oldest games in America, played by all walks of life. Players were known to gamble all of their worldly possessions over a single round; from blankets and precious stones, to their homes, and even their families' freedom.*

*The god of art and games, Macuilxochtil, is considered an active participant in the game, responsible for bestowing offerings upon the winner.*

В данном примере выражены элементы научного стиля в английском языке: употребление пассивного залога «*Patolli is said to be*», «*players were known to gamble»,* отсутствие излишней эмоциональности повествования, прямой порядок слов. Синтаксис осложнен причастными оборотами.

Приведем еще один пример (Приложение А):

*The canopa serves as a receptacle for offerings of cocoa and animal tallow. The stuffed canopa is thrown into the farmer's field at the start of the harvest season as a gift for Pachamama, the mother god. It is said, if the present is accepted, the farmer will yield large crops and a successful breeding season.*

Как и в предыдущем тексте, здесь используется пассивный залог. Помимо этого, данный пример демонстрирует еще одну особенность научного стиля – наличие безличных предложений. В обоих примерах используются глаголы общенаучной лексики «*to consider*», «*to serve*». Однако, несмотря на многие признаки научного стиля, данные тексты являются примерами художественного стиля, потому что в них отсутствует главная особенность научного стиля – наличие терминов.

Официально-деловой стиль представлен в Tomb Raider в виде инструкций по взаимодействию с игровым миром (Приложение А).

*Change Lara’s attire to best suit her adventure. Multiple outfits are available, and are unlocked by progressing through the game, completing certain side missions and exploring. Some outfits give gameplay benefits when worn.*

*Switch outfits at Base Camps by accessing the INVENTORY menu.*

*Some outfits may require crafting before Lara can wear them.*

Как в образце официально-делового стиля, в примере отсутствуют какие-либо образные средства. Используется пассивный залог.

Также в официально-деловом стиле встречаются сложноподчиненные предложения (Приложение А):

*When at a Base Camp, use the FAST TRAVEL menu to travel to any other Base Camp already discovered.*

Помимо этого, в данном примере используется эллипсис – неполное обстоятельственное придаточное.

Итак, в текстах рассмотренных частей серии Tomb Raider представлены – художественный и официально-деловой стиль. Развитие сюжета происходит, как правило, через диалоги, которые являются образцом разговорно-бытового стиля.

## 2.4 Перевод имен собственных при локализации компьютерных игр на примере серии Tomb Raider

Как уже освещалось ранее, серия игр Tomb Raider имеет малое количество имён собственных. Большую часть из них занимают персоналии. Их мы подробнее рассмотрим в отдельном разделе. Все имена собственные, встречающиеся в игре можно разделить на группы:

– имена персонажей в игре;

– названия артефактов;

– названия различных организаций;

– названия существ из мифов и легенд.

Перевод топонимов, то есть географических названий, которые реально существуют, называются прецизионными словами, то есть словами, имеющими точные эквиваленты и не предполагающими каких бы то ни было трансформаций. (*Сonstantinople – Константинополь, Cozumel* – *Косумель*).

Однако, в некоторых играх, где существуют вымышленные миры и города, перевод топонимов – важная часть локализации. Например, в игре «Ведьмак 3» встречаются следующие локации: *Est Tayiar* – *Эст Тайяр*, *Nilfgaardian Garrison* – *Нильфгаардский гарнизон, Yantra* – *Деревня Янтра, Lornruk* – *Одинокая скала.* Как видно из примера, в играх с вымышленным миром переводчикам придется использовать весь спектр переводческих трансформаций.

Приведём еще несколько примеров имен собственных, которые встречаются в играх Tomb Raider.

Главным антагонистом всех последних частей серии был орден c названием «*Trinity*». Интересно, что переводился он по-разному. В первой части игры использовалась транскрипция и организация стала «*Тринити*», в следующей же части игры название было переведено как *Троица*. Вероятно, такой выбор был продиктован желанием переводчиков соответствовать библейскому канону во второй части игры. В третьей части название вновь вернули к первоначальному варианту.

Однако, как правило, названия имен собственных должны сохраняться согласно первоначальному переводу.

Еще одно имя собственное, встречающееся в игре - это «*The Cult of Kukulkan*». Согласно сюжету, это тоже название организации *Тринити*, только на острое Пайтити, где происходят действия третьей части игры. Переведено оно было буквально «Культ Кукулькана» с использованием транслитерации.

В таблице 2.2 приведем список некоторых имен собственных, встречающихся в Tomb Raider за исключением персоналий.

*Таблица 2.2. Список имён собственных в серии игр Tomb Raider.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Английский (оригинал)*** | ***Русский*** | ***Обозначение*** |
| Endurance | Эндьюранс | Название корабля |
| Remnants | Потомки | Название религиозной организации |
| Yaaxil | Йаашиль | Название религиозной организации |
| Silver Box of Ix Chel | Серебряный ларец Иш-Чель | Артефакт |
| Key of Chak Chel | Ключ Чак Чель | Артефакт |
| Archivist Map | Карта Архивариуса | Артефакт |
| Porvenir | Порвенир | Название компании |

Некоторые названия были переведены с помощью словарных эквивалентов (*Archivist Map*) и транскрипции (*Endurance*). Используется и модуляция - *Silver Box of Ix Chel.* Понятно, что древний артефакт не может называться «серебряной коробкой». Можно было перевести «*silver box*» как «*серебряная шкатулка*», однако, шкатулка меньше ларца по размеру. В игре же размер артефакта больше стандартной шкатулки (рисунок 2.1), поэтому переводчики сделали выбор в пользу «серебряного ларца». Несмотря на это, предыдущий вариант тоже имел право на существование.



Рисунок 2.1– Скриншот из игры Shadow of the Tomb Raider: Лара Крофт держит Серебряный ларец Иш-Чель

*Remnants* – еще одна религиозная организация в игре, название которой также было переведено с помощью модуляции. С английского «*remnant*» переводится как *остаток, пережиток, след.* Сделав выбор на слове «потомки», переводчики сохранили колорит оригинального названия.

Ещё одна часто встречающая группа имен собственных – это названия различных существ из народных мифов и легенд. В игре Shadow of the Tomb Raider они занимают значительную часть дополнительных материалов, с помощью которых игрок может больше узнать о культуре, в которую ему предстоит погрузиться. В таблице 2.3 представлен список мифических существ из легенд народов Центральной и Южной Америки.

*Таблица 2.3. Список имён собственных в серии игр Tomb Raider.*

|  |  |
| --- | --- |
| ***Английский (оригинал)*** | ***Русский*** |
| Suppay | Суппай |
| Coniraya | Кунирайя |
| Cavillaca | Кавильяке |
| Kon | Кон |
| Pachacamac | Пачакамак |
| Pachamama | Пачамама |
| Deadly Earth mother | Смертоносная мать-земля |
| Coatlicue | Коатликуэ |
| Unuratu | Унурату |
| Itzamna | Ицамна |
| Hunab-Ku | Хунаб-Ку |
| Kinich-Ahau | Кинич-Ахау |

Имена божеств, перечисленные в таблице, являются заимствованными и были переведены с помощью трансформации. Только «*Deadly Earth mother*» является прозвищем одного из мифических существ, переведенного с помощью калькирования.

## 2.4.1 Перевод имен персонажей при локализации компьютерных игр на примере серии Tomb Raider

Важной частью любой игры являются её персонажи. Без персонажей игры не может существовать, так как именно через них идет повествование и развитие сюжета.

Рассмотри локализацию персонажей серии игр Tomb Raider. На таблице 2.4 представлен список основных персонажей трех последних частей игры.

*Таблица 2.4. Список имён персонажей в серии игр Tomb Raider.*

|  |  |
| --- | --- |
| ***Английский (оригинал)*** | ***Русский*** |
| Abby | Эбби |
| Alex Weiss | Алекс Вайс |
| Amelia Croft | Амелия Крофт |
| Angus Grimaldi (Grim) | Ангус Гримальди (Грим) |
| Anna | Анна |
| Vladimir (Vlad) | Владимир (Влад) |

*Таблица 2.4. Продолжение.*

|  |  |
| --- | --- |
| ***Английский (оригинал)*** | ***Русский*** |
| Jacob | Яков |
| James Whitman | Джеймс Уитмен |
| Joslyn Reyes (Jos) | Джослин Рейес (Джос) |
| Jonah Maiava | Иона Майава |
| Conrad Roth | Конрад Ротт |
| Konstantin | Константин |
| Lara Croft | Лара Крофт |
| Nadia | Надя |
| Himiko | Пимико |
| Richard Croft | Ричард Крофт |
| Rourke | Рурк |
| Samantha Nishimura | Саманта Нисимура |
| Serafima | Серафима |
| Sofia | Софья |
| The Crimson Fire | Алый огонь |

Как уже упоминалось выше, игра основана на реальном мире, поэтому вымышленных имен, как, например в играх в стиле фэнтези, здесь нет. Имена используются реально существующие и указывают на этническое происхождение тех или иных героев.

Основными средствами передачи имен собственных с английского на русский язык во внутриигровой литературе является транслитерация, как, например*, Lara Croft – Лара Крофт*, *Richard Croft - Ричард Крофт*, *Angus Grimaldi –* *Ангус Гримальди* и транскрипция *Abby – Эбби, James Whitman – Джеймс Уитмен, Rourke – Рурк, Alex Weiss - Алекс Вайс, Conrad Roth - Конрад Ротт*.

Действия второй части игры происходили в России, поэтому некоторые имена из таблицы русские. Так, переводчикам не составило труда перенести на русский имена «*Anna*», «*Vladimir», «Konstantin»,* «*Serafima*», «*Nadia*».

Однако, встречаются имена персонажей, у которых, по тем или иным причинам (стилизация, благозвучие, требования издателя) были изменены в российской локализации игры: *Sofia – Софья*.

Имя *Саманта* было переведено с помощью словарного эквивалента, а вот фамилия *Нисимура* – с помощью транслитерации, но не с английского языка, а с японского. Японский слог *shi* официально транслитерируется на русский язык как «си», хотя сам этот звук по-японски являет собой нечто среднее между русскими «си» и «щи». Существует английский эквивалент «shi», но в русской японистике лингвисты пришли к выводу о том, что данный звук все же ближе к «си», в связи с чем вариант «си» и вошел в переводческую традицию [6]. Перевод *Himiko* как *Пимико* также был осуществлен по этой причине.

Имя *Jacob* обычно переводится на русский язык как *Джейкоб* с помощью транскрипции. Перевод данного имени как *Яков*, возможно, был связан с желанием локализаторов «ассимилировать» инородно звучащие слова, учитывая, что действия игры с данным персонажем происходили в России. Также имя *Яков* имеет библейскую этимологию, не исключено, что именно поэтому выбор был остановлен на таком переводе, поскольку данный герой в игре является пророком и религиозным предводителем местного народа. Вероятно, по той же причине *Jonah Maiava* стал *Ионой Майава*.

Среди имен в таблице имеется и прозвище второстепенного персонажа - *The Crimson Fire.* Оно было переведено с помощью модуляции.

## Выводы по главе 2

1. На примере серии компьютерных игр Tomb Raider были рассмотрены особенности локализации и перевода компьютерных игр. При этом меню игры имеет устойчивый перевод и, как правило, не сильно отличается видеоиграх. Остальные же части зависят от особенностей жанра, способа повествования, геймплея конкретной игры.
2. На примере игр различных жанров было рассмотрено многообразие функциональных стилей в видеоиграх. Отдельно было проанализировано использование функциональных стилей в играх Tomb Raider. Самый распространенный стиль в данной серии – разговорно-бытовой.
3. Для сохранения художественной ценности при переводе серии игр Tomb Raider применялись такие переводческие трансформации, как модуляция, метафоризация и деметафоризация, генерализация, адекватная замена, компенсация. Это вызвано обилием в тексте оригинала таких средств выразительности, как идиомы, олицетворения, метафоры, сравнения.
4. Отдельно был рассмотрен перевод имен собственных в серии игр Tomb Raider. Среди них большую часть составляют имена персонажей, которые переводились на русский язык, в основном, с помощью транскрипции и транслитерации. Такая же тенденция наблюдается и у остальных имен собственных в игре.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Локализация – очень важный этап в производстве и разработке любой компьютерной игры, поскольку она не только расширяет аудиторию и способствует пониманию сюжета, но и делает её соответствующей реалиям той или иной культуры, что улучшает восприятие игрока, а иногда и вовсе позволяет игре быть выпущенной в той или иной стране.

Данная работа была посвящена лингвостилистическим особенностям локализации и перевода компьютерных игр с английского на русский язык.

В первой главе было дано понятие локализации компьютерной игры и её основные отличительные черты от перевода. Также была рассмотрена история развития локализации видеоигр и подробно описаны все этапы её разработки. Локализация любой видеоигры представляет собой сложный процесс, в котором принимает участие целая группа людей и перевод всех текстов в игре – лишь ее малая часть.

В работе были рассмотрены основные проблемы локализации видеоигр: сложности культурной адаптации, ошибки в локализационном пакете, проблемы технического характера.

Также в первой главе рассматривались основные сложности перевода в процессе локализации, половина которых связана недостаток контекста, а другая возникает из-за несхожести русского и английского языков. Отличия в грамматическом строе этих языков, ведут к проблемам технического характера, когда переводчику требуется искать более короткие синонимы русского слова, а зачастую и вообще его сокращать, чтобы уместить в текстовое поле.

Другая сложность распространена при переводе любого текста на другой язык: невозможность адаптации шуток, игры слов или отсылок. Однако, данная проблема часто решается с помощью такого переводческого приёма как компенсация.

Во второй главе работы рассматривались особенности перевода на примере серии игр Tomb Raider. Были проанализированы и сопоставлены тексты данных игр в русской и английской версиях, выявлены лингвостилистические особенности оригинальных текстов, а также переводческие трансформации, используемы при переводе на русский язык. Помимо этого, на примерах было рассмотрено многообразие функциональных стилей, встречающихся в компьютерных играх различных жанров. Отдельно рассматривались функциональные стили, встречающиеся в серии игр Tomb Raider.

В заключении хочется отметить, что для переводчика, участвующего в процессе локализации компьютерной игры важно знание языка оригинального текста, однако, знание языка перевода, а также культуры, истории, искусства и литературы его народа-носителя имеет первостепенное значение.

Помимо этого, переводчик должен быть хорошо знаком с миром игры, которую он переводит её особенностями, а также первоисточником, если игра основана на фильме, книге или комиксу.

Основная цель переводчиков и локализаторов – адаптировать компьютерную игру так, чтобы она легко воспринималась целевой аудиторией, но при этом и не потеряла атмосферы и колорита оригинальной игры.

Локализация последних частей серии игр Tomb Raider справляется с этой задачей. В ней были переведены и озвучены не только диалоги персонажей и другие необходимые сюжетные линии, но и переведен и адаптирован весь дополнительный материал, что способствовало раскрытию персонажей, ознакомлению с культурными особенностями и историческими фактами мест действия серии игр, а также созданию цельной сюжетной картины для русского игрока.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Алексеева И.С. Введение в переводоведение. Москва: Издательский дом «Академия», 2008. 257 с.
2. Ахманова, О.С. Словарь лингвистических терминов / О.С. Ахманова. - 2-е изд., стер. - Москва: УРСС: Едиториал УРСС, 2006. 571 с.
3. Бархударов Л.С. Язык и перевод(Вопросы общей и частной теории перевода). – Москва: «Международные отношения», 1975. 240 с.
4. Виноградов В.С. Введение в переводоведение. Москва: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
5. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). Москва: Высшая школа, 1990. 253 с.
6. Палкин А.Д. О транслитерации японских названий на русский язык [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://dlib.eastview.com
7. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения. URL: http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291&page=2 (дата обращения: 23.03.19).
8. Чуковский К. И. Высокое искусство. Москва, 1961. 448 c.
9. Швейцер А.Д. Перевод и лингвистика / А. Д. Швейцер. Москва: Воениздат, 1973. 214 с.
10. Глоссарий как инструмент повышения качества перевода. URL: <https://moluch.ru/archive/165/45287/> (дата обращения: 12.04.19).
11. Джонстаун (Гайана). URL: [https://ru.wikipedia.org](https://ru.wikipedia.org/) (дата обращения: 16.05.19).
12. Как локализуют игры. URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=4548> (дата обращения: 11.04.19).
13. Локализация компьютерной игры. URL: [https://ru.wikipedia.org](https://ru.wikipedia.org/) (дата обращения: 21.04.19).
14. Локализация компьютерных игр и проблема её качества. URL: <https://moluch.ru/archive/91/19886/> (дата обращения: 23.04.19).
15. Обучение предпереводческому анализу текста. Психопедагогика в правоохранительных органах. URL: <http://cyberleninka.ru> (дата обращения: 21.05.19).
16. Подходы к локализации игр. URL: [https://dtf.ru](https://dtf.ru/) (дата обращения: 28.05.19).
17. Best Practices for Game Localization. URL: https://docviewer.yandex.ru/view/311369016/ (дата обращения: 19.04.19).
18. O’Hagan, Minako. Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT. URL: https://docviewer.yandex.ru (дата обращения: 24.05.19).

**Приложение А**

**Функциональные стили**

1. Научный стиль

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал из игры*  *Kingdom Come: Deliverance* | *Перевод* |
| Heraldry is the doctrine of characters and symbols depicted on coats of arms, governed by fixed rules, and the relevant know-how was privy to nobles and knights. It was a necessity, because Europe of that time had so many noble families they simply could not be memorized. | Геральдика – это наука о фигурах и символах, изображенных на гербах, она подчиняется строгим правилам, в Средние века её обязаны были изучить все дворяне и рыцари. Это было необходимо, потому что в Европе того времени было так много благородных семей, что их было просто невозможно запомнить. |

2. Официально-деловой стиль

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Shadow of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| Search Team Report and Findings  Central & South American Division  Attn: Dr. Dominguez  Mexico:  Cozumel – Temple of Chak Chel discovered. Site closed & scrubbed.  Brazil:  Itixi Mitari Region – Dead End. Site closed & scrubbed. Team moved to Trincherira Bacaja site.  Munduruku Region – Search Inconclusive. Trouble with government. Suggest closing site.  Awaiting orders. Trincheira Bacaja Region – Progress made with local tribes.  Investigation ongoing.  Peru: Kuwaq Yaku – Temple discovered. Research ongoing*.* | Отчет и результаты поисковой группы  Отдел Центральной и Южной Америки  Кому: Д-ру Домингесу  Мексика: Косумель – найден Храм Чак-Чель. Точка закрыта и очищена.  Бразилия:  Регион Итикси-Митари – тупик. Точка закрыта и очищена. Группа переброшена в точку Тринчерира-Бакажа.  Регион Мундуруку – неоднозначные результаты поисков. Проблемы с правительством. Предлагаю закрыть точку. Жду инструкций.  Регион Тринчерира-Бакажа – достигнут успех в отношениях с местными племенами. Расследование продолжается.  Перу:  Кувак-Яку – храм найден. Исследования продолжаются. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Shadow of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| Change Lara’s attire to best suit her adventure. Multiple outfits are available, and are unlocked by progressing through the game, completing certain side missions and exploring. Some outfits give gameplay benefits when worn.  Switch outfits at Base Camps by accessing the INVENTORY menu.  Some outfits may require crafting before Lara can wear them. | Лара может переодеться в костюм, наиболее подходящий для текущей ситуации. Новые костюмы становятся доступны по мере прохождения игры и выполнения заданий. Некоторые из них дают преимущества в игре.  Чтобы сменить костюм, откройте меню «ПРЕДМЕТЫ» в лагере. Некоторые костюмы делятся на одежду для ног и торса. Некоторые костюмы нужно сначала создать. |

3. Публицистический стиль

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра World of Warcraft* | *Перевод* |
| The Forsaken think we’re weak. A broken people. They think we’ll roll over like a scared dog. How wrong they are! We will fight them in the fields with the last trench collapses and the last cannon is silenced.  We will fight them on the streets until the last shot is fired. And when there’s no more ammunition, we’ll crush their skulls with the stones that pave our city.  We will fight them in the alleys, until our knuckles are skinned and bloody and our rapiers lay on the ground shattered.  And if we find ourselves surrounded and disarmed… wounded and without hope… we will lift our heads in defiance and spit in their faces.  But we will… NEVER SURRENDER!!!  FOR GILNEAS! | Отрёкшиеся думают, что мы ослабли, опустили руки. Они думают, что мы убежим, пожав хвост. Как же они ошибаются! Мы будем стоять до конца, будем биться, пока у нас есть пушки и солдаты в окопах.  Мы будем сражаться на улицах до последнего патрона. А когда нам м будет стрелять, мы будем разбивать их черепа булыжниками с мостовой. Мы будем сражаться в подворотнях пока с наших костяшек не сойдет кожа, а рапиры е упадут на землю сломанными.  А если мы будем зажаты в угол, лишимся сил, оружия и надежды… Мы поднимем голову с презрением и плюнем им в лицо.  Но мы… НИКОГДА НЕ СДАДИМСЯ!  ЗА ГИЛНЕАС! |

4. Разговорный стиль

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Rise of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| I don’t have the words to describe what I just saw. I went inside the Wicked Vale, looking for Nadia’s Grandfather, but I barely escaped with my life. It was like…a fairy tale, but through a broken, filthy mirror. And… Dad… I know, intellectually, it was all in my mind, but the gunshot is still ringing in my ears. There’s something terrible going on in there, and while I don’t believe that it is magic, it is …extraordinary. I have to find out what’s behind all this, but first, I have to find a way to see clearly… | Слов нет, чтобы описать только что увиденное. Я отправилась в Долину греха в поисках деда Нади, но едва унесла оттуда ноги. Я словно увидела… сказку, но сквозь разбитое и грязное стекло. И… папа… умом я понимаю, что это все иллюзии, но… эхо выстрела до сих пор звенит у меня в ушах. Там происходит что-то ужасное. Я не верю, что это волшебство, но это точно что-то… необычное. Нужно во всем в этом разобраться, но сначала надо найти способ прояснить мысли… |

6. Разговорно-бытовой стиль

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Shadow of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| JOURNAL OF T.SERRANO 2  26th of November, 1603  At dinner, Lopez asked me if I believed these heathens were worthy of the artifact’s alleged power. I had to admit that the Paititians seemed noble and industrious, however their taut skin stretched tight over sinewy muscles and lack of shame made them more similar to beasts.  «And what of our leaders in the Society?» he then asked. «Should they be able to wave their perfumed and ringed fingers in any direction, and expect us to obey? To return and sit at their side when they beckon? Do they not treat us as inferior beings? As beasts as well?»  I had no answer. What he’d said was heresy and treason, but in some way, I wondered if it wasn’t the truth. | ДНЕВНИК Т.СЕРРАНО 2  29 ноября 1603 г.  За ужином Лопес обратился ко мне с вопросом: считаю ли я, что эти язычники достойны владеть артефактом, якобы обладающим большой силой? Мне пришлось признать, что хотя жители Пайтити и выглядят благородными и трудолюбивыми, но мускулы слишком туго обтянуты кожей, и бесстыдство делают их более похожими на животных, нежели на людей.  «А что ты скажешь про первых людей нашего общества?» - спросил он. – Должны ли они иметь право указывать нам и ожидать от нас повиновения? Должны ли мы откликаться на их зов и послушно садиться у их ног? Разве они не обращаются с нами как с существами низшего порядка? Как с такими же животными?»  Мне нечего было ответить ему. Он вёл еретические, предательские речи, но они заставили меня задуматься о том, не скрыто ли в них зерно истины. |

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Rise of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| I know I’ve taken some jobs of questionable legality, and I know you’re not happy about it. But I couldn’t pass up this contract. Been trying to get work with Trinity for years. They’re discreet, the pay is obscene, and they always have opportunities.  Now here I am, and I already want out. We’re at an abandoned Soviet installation in the middle of nowhere. No one’s telling us low level contractors what’s going on, but I think I might be helping some seriously scary people get a nuke, or something equally awful. Honestly, that’s the best case scenario.  Pig me back if you get this, I’ve carved out a secure channel on the network. For an operation like this, you’d think they’d have better security. But I guess that’s why they hired me. | Я знаю, что брался за сомнительные дела и что тебе это не по душе. Но я не мог упустить этот контракт. Я годами пытался наняться к Троице. Они не светятся, платят кучу денег, и у них всегда есть работа.  И вот я здесь. И уже хочу назад. Мы торчим в заброшенном советском комплексе у черта на рогах. Никто не говорит нам, что происходит. Сейчас окажется, что мы помогаем каким-то бандитам добыть ядерное оружие. И это еще в лучшем случае.  Напиши мне, как только получишь это письмо. Я наладил безопасный канал в сети. Для такой операции защита слабовата. Впрочем, они меня для того и наняли. |

5. Художественный стиль

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра «Dishonored»* | *Перевод* |
| They say that Jimmy Whitcomb Riley  Was a brawler his mates called Smiley  He ran around, up and down-town  Pulling off every kind of crime-y.  On Bottle Street, he hung with the boys,  Throwing bricks and bottles and other toys.  They'd start a fight then run and hide,  Breaking, laughing, far and wide.  Smiley liked to eat and drink all day  And smash and bash the night away.  Drink and all alone, he drifted off a'sleeping,  Sitting on the bridge along John Clavering.  When he woke, something strange he found,  Stranger than a singing wolfhound.  He'd become a bluejawed hagfish most slimey,  And only remembered his name was Smiley.  They say that Jimmy Whitcome Riley  Was never seen again for all of time-y.  But he swam around, up and down,  Drinking from the river, crying "why me?" | На свете когда-то жил Джимми Дирайли,  Друзья называли его просто Смайли.  Был Джимми драчун и большой хулиган,  И тут безобразничал Джимми, и там.  На шумной Боттл-стрит он частенько бывал,  С друзьями резвился и камни кидал.  Ребята дрались и ломали игрушки,  И грубо дразнили почтенных старушек.  Весь день Смайли пил и живот набивал,  А ночью буянил и шумно гулял.  Под утро ему захотелось уснуть,  И Джимми прилег на мосту отдохнуть.  Бывают на свете порой чудеса,  Что даже чудней говорящего пса:  Стал Джимми миногой с большими зубами  И помнит лишь то, что зовут его Смайли.  На свете когда-то жил Джимми Дирайли  На улицах больше его не видали.  Он плавал в волнах, опускался ко дну  И жалобно плакал: "За что? Почему?" |

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Shadow of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| Patolli is said to be one of the oldest games in America, played by all walks of life. Players were known to gamble all of their worldly possessions over a single round; from blankets and precious stones, to their homes, and even their families' freedom.  The god of art and games, Macuilxochtil, is considered an active participant in the game, responsible for bestowing offerings upon the winner. | Говорят, что патолли – одна из самых древних игр Америки. В нее играют самые разные люди. Известно, что за один раунд этой игры люди могли проиграть все свое имущество – одеяла, драгоценные камни, дома и даже свободу.  Шочипилли, бог искусства и игр, считается одним из активных участников игры. Он отвечает за вознаграждение победителя. |
| *Оригинал, игра Rise of the Tomb Raider (2018)* | *Перевод* |
| When at a Base Camp, use the FAST TRAVEL menu to travel to any other Base Camp already discovered. | Находясь в лагере, вы можете мгновенно переместиться в любой другой известный вам лагерь с помощью меню БЫСТРОГО ПЕРЕХОДА. |

**Приложение Б**

**Стилистические приемы**

1  Метафоризация

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Rise of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| What he’d said was heresy and treason, but in some way, I wondered if it wasn’t the truth. | Он вёл еретические, предательские речи, но они заставили меня задуматься о том, не скрыто ли в них зерно истины. |
| Twice I attempted a conversation, but his silence rebuffed me each time. | Дважды я пытался завязать разговор, но мои попытки разбивались о его молчание. |
| I’ve finally laid my betrayals bare. Lara knows the truth. | Итак, маски сброшены. Теперь Лара знает правду. |
| Croft continues to create difficulties for us. | Крофт продолжает ставить нам палки в колёса. |

2  Адекватная замена

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Rise of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| Perhaps we’re pushing her too hard. I will reach out to her and test the waters. | Может быть, мы слишком давим. Я выйду на контакт с ней и прощупаю почву. |

3 Деметафоризация

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Rise of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| She reminds me of my beloved Sofia, whom I thought I’d long forgotten, and it opens my heart like a wound. She clouds my judgment, even when she is not present. I sound like a giddy child, and those days are far behind me. I must bury these old feelings deep and say apart from my people for a time. | Она напоминает мою любимую Софью, которую я, казалось, давно забыл, но теперь старая рана вновь закровоточила. Даже когда её нет рядом, мысли путаются у меня в голове. Я веду себя как непоседливое дитя, несмотря на возраст. Нужно похоронить старые чувства и какое-то время побыть в одиночестве. |

4 Фразеологизмы

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Rise of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| Received an invite today to speak at a conference on folklore and anthropology. Of course, I’ve only been invited as a figure of fun. | Сегодня я получил приглашение выступить на конференции по фольклору и антропологии. Конечно же, меня туда зовут в качестве шута. |
| Having Ana in my life has put new wind in my sails. | Появление Анны в моей жизни – все равно что свежий ветер в парусах. |
| I have shed the trapping of my station and now devote myself fully to the Prophet. I spread his word, recruiting others of my station to the cause. | Я роздал все, что имел и полностью посвятил себя Пророку. Я несу в народ его слово и обращаю в наше учение других людей из моего сословия. |

5 Олицетворение

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Rise of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| They say that without the music of the mountains, our ancestors would have wandered the earth, until they died. But instead, these mountains called them home. Just as it calls to me. | Говорят, не будь этой музыки гор, наши предки скитались бы по земле до самой смерти. Но горы позвали их домой. Так же, как зовут и меня. |
| Before the ship was swallowed by the ice, to the south, we heard the music. | До того как лед поглотил корабль, мы услышали музыку, доносившуюся с юга. |

6 Эллипсис начального элемента предложения

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Rise of the Tomb Raider* | *Перевод* |
| Been trying to get work with Trinity for years. | Я годами пытался наняться к Троице. |

8 Безличное предложение

|  |  |
| --- | --- |
| *Оригинал, игра Shadow of the Tomb Raider (2018)* | *Перевод* |
| It is said, if the present is accepted, the farmer will yield large crops and a successful breeding season. | Говорят, что если богиня примет дар, то крестьянин соберет большой урожай, а его скотина даст обильный приплод. |

**Приложение В**

**Словарь игровых терминов**

Геймплей (англ. gameplay) ‑ компонент игры, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры и игрока. Описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром.

Глоссарий (лат. glossarium «собрание глосс») ‑ это список игровых терминов, игровых реалий.

Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) ‑ один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Лор (англ. Lore — знания) ‑ совокупность основной информации о мире того или иного художественного произведения (канон). Изначально употреблялся в отношении фэнтези, игр, и фантастики с большими проработанными вселенными вроде "Властелина Колец", "TES", "WarCraft", "Звёздных Войн", "Warhammer 40000" и другое.

Патч (англ. patch — заплатка) ‑ информация, предназначенная для автоматизированного внесения определённых изменений в компьютерные файлы.

Файтинг (от англ. Fighting — бой, драка, поединок, борьба) ‑ жанр компьютерных игр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной.

Фэнтези (англ. fantasy — «фантазия») — жанр современного искусства, разновидность фантастики.

Шу́тер (Стрелялка, англ. shooter — «стрелок») ‑ жанр компьютерных игр.