Aleksusklim

Alteya

**Итоговый вариант**

Важные для озвучки моменты

Мои комментарии, неопубликованные на форуме

======================================================

[386]If you ever forget how to control a character or vehicle, just go to the Pause Menu and select 'Help'.   
  
Если ты забудешь, как управлять персонажем или машиной, просто открой Меню Паузы и выбери "Помощь". [3]   
*Что за vehicle? О чем она вообще? О всяких подлодках, скейтах и скатах? Может сделать так: «если забудешь, как управлять персонажем или чем-то еще, просто … »?*

А «если забудешь, как управлять новым персонажем, просто …» – ?

Ну можно и так, наверное. Не самая важная и интересная фраза в игре, так что мне без разницы.

Помощь, кстати, отличает не только персонажей и устройства, но и ситуации, в которых они находятся (справка для Спайро на земле, под водой и на скейте различна).

Правда что ли? А я никогда ее даже не открывала.

Зато в ресурсах по сто раз повторяется.   
  
Так что, отразим в той фразе про vehicle?

В смысле? (ижвините, чёй-та туплю…) У нас пока «если забудешь, как управлять новым персонажем, просто …» - что и как будем здесь отражать? (если можно, целиком предполагаемую фразу)

«Помни, что где бы ты ни оказался - ты всегда можешь прочитать справку по управлению в пункте 'помощь' меню паузы».   
  
Выражение «справку по управлению» можно заменить чем-то ещё, например «назначения клавиш». Что будет нормально?

**Помни, куда бы тебя не занесло - ты всегда можешь почитать про управление в пункте «помощь» меню паузы.**

-----   
  
[186]Hiya Sheila! While you were gone, a bunch of rhynocs kicked us out of our houses. It's OK though... Bobby, Pete and I are working on a clever plan to take them back.   
  
Привет, Шейла! Пока тебя не было, отряд носорогов выгнал нас из домов... Но я, Бобби и Петя работаем над умным планом по их возвращению. [29]   
**Эй, Шейла! Пока тебя не было, банда носорогов выставила нас из дома. Ну ничего... Мы с Бобби и Петей продумываем хитрый план, чтобы их вернуть.**

1) Там «houses» множественное число. Но просто «из домов» (вместо «из наших домов») звучит хуже чем «из дома», однако «нас из наших» тоже не ахти.

Я знаю про мн.ч. Но, как вы и сказали, «из (наших) домов» звучит хуже, поэтому «из дома» - это «как бы» собирательное (типа «горох», «народ» или «золото»).

2) «продумываем хитрый план, чтобы их вернуть» – кого ИХ ? Носорогов что ли? Может «в них вернуться»?   
… «to take them back» я бы перевёл как «отвоевать» даже…   
  
(но всё лучше чем «по их возвращению»)

Сделала «вернуть» исключительно из-за оригинальной интонации. Думала также насчет «отвоевать», но показалось, что слово длинновато. Впрочем, если возникает двусмысленность, то я за «отвоевать».

Давайте.

*Везде стоит "привет-привет", тут надо что-то другое.*

По-немецки?

Халлё?

Можно.

Только обяза-ательно, чтобы актер соблюдал акцент. (Халлё, Шейля!). А вообще, может ближе к оригиналу «Хейя!»?

Посмотрим, посмотрим.

Без акцента потеряется весь смак и мы будем немногим лучше того же Вектора…

Посмотрела в немецком мультитране, вроде как есть «швейцарское» слово hoi для приветствия друзей ("альпы" жеж…). Но очень уж похоже на «хой», а это уже козло-панки какие-то получатся.

*Шайка вроде было, кучка тоже.   
Козла будут звать Петя?*

Конечно.

**Халлё, Шейла! Пока тебя не было, банда носорогов выставила нас из дома. Ну ничего... Мы с Бобби и Петей продумываем хитрый план, чтобы отвоевать наши домики.**

-----   
  
[295]Follow Bobby and Pete up there using your air-hop! It's easy, just press the < button again at the top of your jump. &[Press < at the top of your jump to air-hop.   
  
Забирайся вверх за Бобби и Петей с помощью воздушного прыжка! Это несложно, просто снова нажми < в прыжке. &[Нажми < в прыжке, чтобы забраться выше. [14]   
*А может сделать не «прыжок», а «скачок»? Там же не слово jump стоит.*   
Рывок, взмах?

Сейчас вспомнила еще один "терминологический" вопрос - air-hop Шейлы.   
  
Follow Bobby and Pete up there using your air-hop! It's easy, just press the < button again at the top of your jump. &[Press < at the top of your jump to air-hop.   
  
Забирайся вверх за Бобби и Петей с помощью воздушного прыжка! Это несложно, просто снова нажми < в прыжке. &[Нажми < в прыжке, чтобы забраться выше.   
  
Этот "эир-хоп" даже в Помощи выделен [отдельно](http://www.spyro-realms.com/go?http://radikale.ru/data/upload/fb1a9/4fa6c/3f23386584.jpg). Поэтому просто "прыжком" его переводить не стоит. Я предлагала слово "скачок", aleksusklim предложил "рывок" или "взмах".   
"Взмах" мы в меню Помощи поставить не сможем - он будет выглядеть странно - кто машет, чем машет? Рывок... "Воздушный рывок" - нормально звучит? Еще варианты: воздушный скачок, рывок вверх, скачок вверх, большой рывок, большой скачок.

В играх я всегда называю это «двойной прыжок», он есть в о-о-очень многих играх. Везде делается одинаково – надо подпрыгнуть, удерживая кнопку прыжка (если это влияет на итоговую высоту, кончено), потом отпустить её и быстро зажать снова. Часто персонаж даже перекувыркивается в воздухе. В некоторых играх он свободный в том смысле, что такой прыжок можно сделать в любой момент полёта, в других же его можно выполнить только на взлёте или в самой верхней точке (что значительно усложняет управление!)   
  
Если я не один такой, и если название «двойной прыжок» не будет у всех \_внезапно\_ ассоциироваться со Spyro2, то я настаиваю именно на этом варианте.

Там [уже](http://www.spyro-realms.com/go?http://radikale.ru/data/upload/fb1a9/4fa6c/3f23386584.jpg) есть **double-jump**. И есть **air hop**. Это два отдельных действия. Так что "двойной прыжок" не катит. И лучше не прыжок, а что-то еще, потому что в оригинале существительные разные.

**Забирайся вверх за Петей и Коззи с помощью воздушного скачка! Это несложно, просто повторно нажми < в прыжке. &[Нажми < в прыжке, чтобы забраться выше.**

-----   
  
[1029]You see that rhynoc guy up ahead? He's still mad at us for hanging his underpants on top of this tree. We'll just wait over here while you give him a swift kick. &[Press > or { to kick enemies.   
  
Видишь носорога впереди? Он до сих пор злится на нас за то, что мы повесили его трусы на верхушку дерева. Ты пока обезвредь его, а мы здесь подождём. &[Нажми > или { для удара. [17]   
**Вон, видишь носорога? Он все еще бесится, что мы повесили его трусы на верхушку дерева. Пни его хорошенько, а мы пока тут подождем**   
  
*Так делать инфинитив в подсказках или нет?*   
Попробуем…

На самом деле я за 2 лицо, оно «живее». Неопр.форма типа «нажать» «прыгнуть» – это как сухая инструкция роботу, а вот «нажми» и «прыгни» - это интерактивное взаимодействие с игроком, прямое обращение «с экрана», так он может почувствовать себя частью игры, мира. Ну и да, в некоторых отдельных случаях инфинитивы несколько затрудняют понимание.   
Потому как «&[Подпрыгнуть в момент касания земли для двойного прыжка.» не сильно понятная фраза.   
Ах да, еще же надо вспомнить, что игра изначально детская, а уж ребенку точно будет проще для восприятия именно «нажми», «нырни», а не вот эти непонятно к кому обращенные конструкции.

Но во втором лице обычно всё то же самое говорит сам собеседник! Что всюду дублировать будем?

А вот это аргумент. А если отталкиваться от каждого конкретного случая: где-то второе лицо, где-то инфинитив? Просто в некоторых случаях неопределенная форма будет не менее ужасающа, чем первое лицо.

(эх, опять я супротив ваших концепций выступаю)

Тогда давайте сломаем концепцию.   
Но только сейчас и быстро, чтобы больше никогда к этому не возвращаться!

Там горит «Spyro» (и «Sheila»?), но только в правом уголке, а не в левом. Редко попадается на глаза.

Да? Вот и мне ни разу не попадалось. Типа как имя автора реплики?

Ага, причём эта штука ещё и следит за положением игрока:   
[http://klimaleksus.narod.ru/Files/GH/talk\_1.jpg](http://www.spyro-realms.com/go?http://klimaleksus.narod.ru/Files/GH/talk_1.jpg)   
Либо   
[http://klimaleksus.narod.ru/Files/GH/talk\_2.jpg](http://www.spyro-realms.com/go?http://klimaleksus.narod.ru/Files/GH/talk_2.jpg)   
  
Можно полностью глобально вырезать слово «Spyro» (ну и четырёх друзей тоже) в EXE, кажется, оно нужно только для этих диалогов.

Нееее.  
Тогда сможем переводить от второго лица.

А так – либо в неопределённой форме, либо вообще от первого (но звучать будет ужасающе).

Ну так прикольно же — Спайро «говорит» игроку: делай то, нажимай сё. И игрок как бы «включен» в историю, является ее частью.

…   
Кто б мне это раньше объяснил!?

Блин, а я-то думал, этот дракон сам с собой зелёным текстом общается.

Тогда давайте везде во втором! А если Спайро обращается к игроку, то можно будет иногда писать типа «Расслабься, методично жми кнопочки…»

Ну можно кстати. Но не переборщить.

Ну там, на мини-боссах где-нибудь.

**Вон, видишь носорога? Он все ещё бесится, что мы повесили его трусы на верхушку дерева. Пни его хорошенько, а мы пока тут подождём. &[Нажми > или { для удара.**

-----   
  
[132]You can get up really steep cliffs like this one with your double-jump. Press the < button to jump, then press it again exactly when you hit the ground to do the double-jump. Once you've mastered it, you can go anywhere you want! &[Jump again exactly when you land to double-jump   
  
Ты можешь забраться на очень высокие обрывы, как этот, с помощью двойного прыжка. Нажми кнопку <, чтобы прыгнуть, потом нажми её снова, как только коснёшься земли. Если ты усвоишь это, ты сможешь попасть куда захочешь! &[Прыгни снова, как только коснёшься земли, чтобы забраться выше. [-5]   
  
**С помощью двойного прыжка ты можешь взбираться на такие высоченные утесы. Нажми <, чтобы прыгнуть, а как только коснешься земли, нажми его снова. Если усвоишь это, ты можешь попасть куда захочешь! &[Прыгни снова, как только коснёшься земли, чтобы забраться выше.**

*> Если усвоишь это*

Слух режет. Как угодно, но «это» надо убрать (например, «если научишься»).

Честно говоря, мне ничего не режет, ну да ладно. Пусть по-вашему: «…а как только коснешься земли, нажми его снова. Если научишься, ты можешь попасть куда захочешь!»   
Про «&[Jump again exactly when you land to double-jump» выше уже сказала…

*вот здесь сделать инфинитив точно затруднительно. Сделать-то сделаешь, но потом будет вообще непонятно, что когда нажимать.*

&[Jump again exactly when you land to double-jump   
&[Подпрыгнуть в момент касания земли для двойного прыжка.   
  
?

**С помощью двойного прыжка ты можешь взбираться на такие вот высоченные утесы. Нажми <, чтобы прыгнуть, а как только коснёшься земли, нажми его снова. Если научишься, ты можешь попасть куда захочешь! &[Прыгни снова, как только коснёшься земли, чтобы забраться выше.**

-----   
  
[238]Last time we tried to get past this moose, he knocked Billy clean through a wall. If you don't mind, we'll just hang out here while you give him a good kicking.   
  
В последний раз, когда мы проходили мимо этого лося, он пробил Биллем стену. Забудь об этом, мы просто постоим здесь, пока ты будешь учить его хорошим манерам. [1]   
  
**В прошлый раз, как мы хотели пробраться мимо этого лося, он прошиб нашим Билли стену. Ничего, если мы постоим туточки, пока ты поучишь его хорошим манерам?**

(Осторожно, на эту фразу ссылается «Billy in the wall»)   
  
«прошиб нашим Билли стену» – не нравится «неименительный» падеж:

Ну еще у меня был вариант типа «он вбил нашего Билли прямо в стену», или можно дополнить «рогами прямо в стену» (правда не понятно, что речь именно о козлиных, а не лосиных рогах… тогда может «прямо рогами в стену» или «головой прямо в стену»)

А можно будет обыграть «вбилбилли»?

Там кстати созвучие даже больше, если делать немецкий акцент: вбиль билли.

Именительный падеж там никак не выйдет – вбивали-то козла, а не он сам совершал действие (разве что «Билли был вбит в стену», но это изврат).

Да я про то, что он не склоняется. «Петя» склоняется, а «Билли» нет.

И вот именно для этого я вставила слово «нашего», которое склоняется, и сразу понятно, в каком там Билли падеже был вбит в стену. Но можно сделать по-вашему. опять же нужно, чтобы актер не подкачал. (что-то часто я их поминаю)

Хочется реально сделать из него «Билля» (как из «Билль вылетает в трубу»), что я и сделал в названии сценки да и в ней самой.   
  
Но моё «вбил Билли» прозвучит отлично!

«give him a good kicking» – «поучишь его хорошим манерам». Мы понимаем, что здесь «good» и «хороший» это вообще не перевод, а совпадение? («хорошая трёпка» в оригинале)   
  
Мой:   
Last time we tried to get past this moose, he knocked Billy clean through a wall.   
В прошлый раз, как Билли пробирался мимо, этот лось лягнул его и начисто прошиб стену.

**В прошлый раз, как мы хотели пробраться мимо этого лося, он вбил Билли в стену. Ничего, если мы постоим туточки, пока ты поучишь его хорошим манерам?**

-----   
  
[1098]This next guy is a wuss! You go ahead and take him out, we'll get your back!   
  
Вон тот парень - слабак! Ты иди вперёд и вышвырни его оттуда, а мы тебя прикроем! [-5]   
**Вон тот парень - слабак! Иди вперёд и вышвырни его оттуда, а мы прикроем!**

Не рифма ли на «мус» (moose) ? По интонации – абсолютно. Но в игре не на лося, а сразу на того, кто за ним. Но может всё равно рифма?

Ну может быть и так. Но что вы предлагаете? Какого-нибудь «лосося» вставить, или еще кого?

Почти подходит.

Што? Реально «лосося»? Неее. (да и вообще я не уверена в преднамеренной рифмовке «муса» и «вуса»)

Есть ещё?   
  
А вообще, можно ли чем-нибудь заменить самого лося?   
Существует ли название животного, которое было бы похоже на нашего лося:   
[http://klimaleksus.narod.ru/Files/C/wuss.jpg](http://www.spyro-realms.com/go?http://klimaleksus.narod.ru/Files/C/wuss.jpg)

Э-э… Жертвовать целым биологическим видом ради какой-то ~~несуществующей~~ мифической рифмы? А может она там чисто случайно вышла? Зачем ради нее лепить всякое?

**Вон тот парень - слабак! Иди вперёд и вышвырни его оттуда, а мы прикроем!**

-----   
  
[45]Those rhynocs have taken over! There'll be no stopping them unless we can smash their huts. Their huts are too big to smash with your kick attack, though. Try using your Stomp attack to smash them instead. I'll confuse them with taunting, while you stomp the huts, OK?   
  
Эти носороги везде! Нам их не остановить, если мы не сможем разрушить их хижины. Они чересчур большие, и просто так не развалятся. Попробуй растоптать эти хижины. Я их подразню, пока ты будешь рушить домики, ладно? [54]   
  
**Носороги кишмя кишат! Нам их не остановить, пока целы их домики. Но хижины чересчур большие, просто так не развалятся. Так что попробуй их растоптать. А я подразню носорогов, пока ты будешь разрушать их жилище, идет?**   
  
*более точный вариант: А я попробую сбить носорогов с толку своими дразнилками*

В оригинальной озвучке ошибка какая-то… Кусок следующей фразы повторяется дважды.

**Носороги кишмя кишат! Нам их не остановить, пока не разрушены их хижины. Но они чересчур большие, просто так не развалятся. Так что попробуй эти домики растоптать. А я подразню носорогов, пока ты будешь разносить их жилище в щепочки, идет?**

(Не знаю почему, но мне кажется это «щепОЧки» так подходит козликам, типа как «туточки», «агась» и пр.)

-----   
  
[1036]I think my taunting is wearing them down! Remember, just jump and press the triangle button to stomp those huts. &[Smash the huts with your stomp move. &[Eliminate all the blue enemies.   
  
Я думаю, они не перенесут моих насмешек! Запомни, просто прыгни и нажми треугольник, чтобы разрушить хижину. &[Растопчи хижины. &[Уничтожь всех синих носорогов. [25]   
  
*А может «улюлюканье» вместо «насмешек»? (кстати, эти козлиные звуки мы будем переозвучивать?)*   
**Кажется, мое улюлюканье их доканывает! Запомни, просто прыгни и нажми треугольник, чтобы разрушить хижину. &[Растопчи хижины. &[Уничтожь всех синих носорогов.**

*>Кажется, мое улюлюканье их доканывает!*

Да!

**Кажется, мое улюлюканье их доканывает! Запомни, просто прыгни и нажми треугольник, чтобы разрушить хижину. &[Растопчи хижины. &[Уничтожь всех синих носорогов.**

-----   
  
[511]Don't worry, I'll just keep kicking this rock until it breaks.   
  
Не беспокойся, я буду бить этот камень, пока он не развалится. [0]   
  
**Ничего, я поколочу эту каменюку, пока она не развалится.**   
  
*вариант политературней: валун*

А не «каменюгу»?

Походу, [и так, и так](http://www.spyro-realms.com/go?http://dic.academic.ru/dic.nsf/dic_synonims/59179/%D0%BA%D0%B0%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%8E%D0%BA%D0%B0) можно. Только на «каменюку» мне яндекс выдал 107тыс. (правда там еще и фамилия мужика есть), а на «каменюгу» только 7тыс. ответов.

Классный способ!   
Ладно, оставляем «ку».

А если «не треснет»?

Ну можно. Хотя «развалится» как-то «более основательно».

Ну нам же понятно, что от его слабых пинаний она никогда не развалится. Вот и он это тоже должен бы понимать. Поэтому видя его за подобными стараниями, хочется спросить, а на что же он надеется? Так он и ответит, что «пока камень не треснет» – то есть уже хоть что-то. Для него это был бы огромный прогресс (причём более-менее достижимый, в то время как «развалиться» – совсем объективно-нереально), но для конечного результата его всё равно было бы недостаточно, но козлик на большее и не рассчитывает – в этом будет вся ирония.

А мне показалось, он как раз наоборот не очень трезво оценивает свои силы, и мне хотелось сделать что-то такое «грандиозное» типа развалится, раскрошится и т.д. Но может вы и правы.

**Ничего, я поколочу эту каменюку, пока она не треснет.**

-----   
  
[467]Thanks for the help, Sheila! You can have this egg I found in my house.   
  
Спасибо за помощь, Шейла! Я нашёл вот это яйцо в моём доме. [12]   
  
**Спасибо за помощь, Шейла! На, держи яйцо, оно очутилось в моем доме.**   
  
*приходится изворачиваться, чтобы не походить на Хантера.*

**Спасибо за помощь, Шейла! На, держи яйцо, оно очутилось в моем доме.**

-----   
  
[239]Hey, Sheila, let's play a joke! Take this egg and smash it on Billy's house, OK? I need to get him back for the last time he butted me off the cliff.   
  
Эй, Шейла, давай-ка подшутим над Билли! Возьми яйцо и разбей об его дом, ладно? Я должен отомстить ему за то, что он сбросил меня с обрыва. [10]   
  
**Эй, Шейла, давай-ка подшутим над Билли! Возьми яйцо и разбей об его дом, ладно? Хочу поквитаться с ним за то, что он спихнул меня с обрыва.**

*>Эй, Шейла, давай-ка подшутим над Билли!*

Рано же!!   
«Hey, Sheila, let's play a joke!»   
(*В оригинале хоть шутка была, вы её потеряли* \*Amazingmax face\*)

Што-то я не очень улавливаю.   
Hey, Sheila, let's play a joke! Take this egg and smash it on Billy's house, OK? I need to get him back for the last time he butted me off the cliff.   
«Эй, Шейла, давай-ка пошутим! Возьми это яйцо и разбей его об дом Билли, ок?» - чем оно лучше и хде сдеся щютка?

Может оно и ничем не лучше, но по крайней мере не палит замыслы раньше времени.

Рождается из перестановки слагаемых?

**Из оттягивания момента.**

У нас:   
Первая часть – «Hey, Sheila, let's play a joke!» – козёл предлагает устроить какую-то шутку.   
Вторая – «Take this egg and smash it on Billy's house, OK?» – вот тут сразу возникает конфуз, мол почему это он хочет так поступить со своим другом.   
Третья – «I need to get him back for the last time he butted me off the cliff.» – необходимое объяснение.   
  
То есть вначале он объясняет розыгрыш с яйцом, но жертва остаётся неизвестной почти до самого конца половины реплики.   
Шутка в том, что козлик сначала предлагает просто (!) пошутить, потом разбить яйцо (!!), да к тому же об домик своего друга (!!!)   
  
А если в самом начале поставить «давай-ка подшутим над Билли!» то нарастающий ком неприятностей схлопывается в обыкновенную (хотя и очень гадкую) просьбу, в которой уже точно нет ничего такого уж смешного.

Ок, годится.

**Эй, Шейла, давай-ка пошутим! Возьми яйцо и разбей об домик Билли, ладно? Хочу поквитаться с ним за то, что он спихнул меня с обрыва.**

-----   
  
[1073]Ahh, home at last! Here, I was saving this to make an omelet, but I think you deserve it more.   
  
Ох, наконец-то я дома! Вот, я собирался сделать из этого яйца омлет, но мне кажется, оно тебе лучше послужит. [-15]   
  
**Дом, милый дом! Вот, я приберег это яйцо на омлет, но по-моему, ты его заслужила.**

А где «заслужила больше»? {Разница} что ль забрала?

Не, не разница. Мне показалось, что будет загружено, хотя наверное я ошибаюсь.   
«Вот, я приберег это яйцо на омлет, но по-моему, ты его больше заслужила.»

**Дом, милый дом! Вот, я приберёг это яйцо на омлет, но по-моему, ты его больше заслужила.**

------   
  
[430]You remember how to stomp, doncha? Just jump, then press the } button in the air. &[To stomp, jump then press }.   
  
Ты помнишь как растаптывать, да? Просто прыгни и в воздухе нажми кнопку }. &[Для растаптывания, прыгни и нажми }. [-1]   
  
**Ты помнишь, как растаптывать, агась? Просто прыгни и в воздухе нажми кнопку }. &[Для растаптывания, прыгни и нажми }.**

You remember how to stomp, doncha?

Да, вот эта фраза озвучена дважды.

**Ты помнишь, как растаптывать, агась? Просто прыгни и в воздухе нажми кнопку }. &[Для растаптывания, прыгни и нажми }.**

-----   
  
[329]Thanks again, Spyro! Now I have to find out what that nasty Sorceress has done to my home while I was locked up.   
  
Спасибо ещё раз, Спайро! Сейчас мне надо узнать, что эта мерзкая Колдунья сделала с моим домом, пока я была под замком. [-7]   
  
*Я бы перефразировала, но там и так {разница} превышена, а все мои исправления делают ее еще длиннее. Но вместо "сейчас" нужно сделать "теперь"*

«Спасибо ещё раз, Спайро! Теперь пора узнать, что эта мерзкая Колдунья сделала с моим домом, пока я была под замком.» {-3}   
Плюс четыре пробела после пунктуации, так что поместится.

Гораздо лучше.

**Спасибо ещё раз, Спайро! Теперь пора узнать, что эта мерзкая Колдунья сделала с моим домом, пока я была под замком.**

------   
  
[418]Whew, that was fun! I tell you, Spyro, kicking rhynoc butt just never gets old! &Leave the level? &Yes &No   
  
Это было весело! Я скажу тебе, Спайро, что надирать зад носорогам всегда весело! &Покинуть уровень? &Да &Нет [-2]   
  
**Это было весело! Скажу тебе, Спайро, надирать зад носорогам никогда не надоест! &Покинуть уровень? &Да &Нет**   
  
*Ну вот. Опять преспокойненько говорят слово "butt".*

*>надирать зад носорогам никогда не надоест*

Двояко звучит. (почти «носорогам никогда не надоест надирать нам зад»)

Надирать носорожий зад? Задницы носорогов? (правда, второе грубовато, «зад» - более «политкорректно»)

*>Надирать носорожий зад?*

Да! Там у нас же ещё и будет «носЫрожий»?

Ну, наверное. Лично я все еще в этом не очень уверена — а стоит ли?

**Ух, это было весело! Скажу тебе, Спайро, надирать носорожий зад никогда не надоест! &Покинешь уровень? &Да &Нет**

-----   
  
[533]Goodbye, Spyro, I'm sure I'll see you around!   
  
До свиданья, Спайро, мы ещё увидимся! [8]

**До свиданья, Спайро, мы ещё увидимся!**

-----   
  
[1142]Well, I'm off to clean up the mess those rhynocs left behind.   
  
Я пойду убирать всё то, что осталось от носорогов. [11]   
  
**Пойду-ка разгребу тот бардак, что устроили носороги.**

**Пойду-ка разгребу тот бардак, что учинили носороги.**

-----   
*В некоторых случаях предлагаю "козлов" заменить на "****козликов****":*   
  
[417]I'd better go check on those billy goats again. Last time I left them alone, they ate all the shingles off the roof.   
  
Лучше пойти и посмотреть, как там козлы. В последний раз когда я их оставила без присмотра, они съели всю черепицу с крыш. [-6]   
  
**Лучше мне пойти проведать козлов. В прошлый раз, когда я их оставила без присмотра, они уплели всю черепицу с крыш.**   
  
*варианты: съели, сглодали, слопали (слово было в Вилле), умяли, схрумкали, обгрызли, сгрызли   
А еще вспомнилось: "Очень вкусно. Точно лист жуешь капустный." и "Слушай дурень, перестань есть хозяйскую герань!" Может отсылку к этому как-то вплести в реплику?*

\*пробил в гуголь\*   
Ух-ты, «Кошкин дом»!   
  
Я за, но как?

Ну… пока в голову пришла только такая наметка.   
«[бла-бла, когда я их оставила одних, им черепица с крыш показалась] вкусной, словно лист сырой капустный»   
Квадратные скобочки, само собой, нужно перефразировать покрасивше (тут я надеюсь на вас).   
  
Но можно попроще, что-то типа «а то грызть черепицу им кажется вкусней капусты».

«В прошлый раз им стало скучно: черепицу крыши с хрустом - кушали, наверно вкусно: словно лист жуют капустный.»   
  
Вместо двух двоеточий и тире можно переносы строк поставить, но слишком явно получится.   
Ну и плюс начало.

Пойду-ка навещу козлят / Пойду проведаю козлят   
А то весь шифер с крыш съедят   
Он им кажется столь вкусным / Он для них настолько вкусный   
Словно лист сырой капустный.

Пойду проведаю козлят   
А то весь шифер с крыш съедят   
Он для них настолько вкусный   
Словно лист сырой капустный.

Супротив:   
  
В прошлый раз им стало скучно:   
черепицу крыши с хрустом   
кушали, наверно вкусно,   
словно лист жуют капустный

Мне: все четыре строки на одну рифму и ритм;   
Вам: ничего не нужно добавлять в начало;   
Мне: более точная цитата.   
Вам: прикольно звучит «шифер» (а «shingles» это точно «черепица»? А то мне Сократ «лишай» выдаёт…)

**Пойду проведаю козлят, а то весь шифер с крыш съедят. Говорят, такой он вкусный, словно лист жуёшь капустный.**

Беру этот, поскольку здесь фраза полная, в начало ничего больше добавлять не надо.

Кстать, а почему там «those **billy goats**»? Здесь это не имя. Что даёт эта приставка?

Дает козлов-мальчиков заместо простых бесполых жЫвотных.

…А то что один из них «Billy» – это как «Лиса Лизавета» или «Медведь Миша»?

Может быть кстати.

А мы вот так просто оставим его «Билли»?   
  
Если ли имена-клички типа «Козя» или ещё какие-то?

Что-то я такого не слышала. Разве что «Ну вааще казел». Из похожих имен – Кузя. Но «Козя» мне нравится. Можно еще поближе к Билли – Коззи.

Гениально!

(Правда тогда «Билль» потеряем…)

Там есть Билли, Петя и Бобби. «Петю» оставляем – прикольно звучит. «Билли» тоже оставим, нужно же, что бы кого-то «вбилли». А вот «Бобби» - вроде ничего особого, так что можно и в Козю/Кузю/Коззи переделать.

А это он, да, до самого конца остаётся? Он последний?

Можно вообще все имена козлов поменять местами (и в Атласе тоже не забыть).

!!   
Почему же я сам об этом не подумал?..

-----   
  
[541]I still haven't finished getting all the billy goats home yet... &Level not finished... &Do you really want to leave? &Yes &No   
  
Я до сих пор не отвела всех трех козлов по домам... &Уровень не завершён... &Ты действительно хочешь уйти? &Да &Нет [11]   
  
*Может лучше "Я пока не"?*

И плюс «козликов».

**Я пока не отвела всех трёх козликов по домам... &Уровень не завершён... &Ты точно хочешь уйти? &Да &Нет**

-----   
  
[532]I'll be back as soon as I get all three billy goats home.   
  
Я вернусь, как только отведу всех моих козлов по домам. [3]   
  
*в одном из случаев можно "провожу моих козлов домой", или "козлы окажутся дома".*

«Я вернусь, как только все козлы окажутся в своих домах.» ?

Может «в своих домиках»?

ОК.

**Я вернусь, как только все козлики окажутся в своих домах.**