Aleksusklim

Alteya

Томас

**Итоговые версии**

=============================терминология============================================

Есть три основных термина: flip, roll, spin.   
Флип (кстати, в настоящем скейтинге, как я посмотрела, [тоже](http://www.spyro-realms.com/go?http://www.minsk8.com/node/334) есть такое название) – это «треугольник + вперед/назад».   
Ролл – «треугольник + влево/вправо».   
Спин – это «крест + влево/вправо», самое первое движение, которое нам нужно освоить, чтобы поймать ящериц на шарах.   
  
Flip и Roll в списке идут как «сальто», только одно из них как «сальто вперед/назад», а второе «сальто влево/вправо».   
В переводе уровня: flip – кувырок, roll – сальто.   
Английские реплики построены так, что лучше взять два разных слова:   
  
OK, now try doing a **roll**.   
Отлично, теперь попробуем сальто.   
  
**Flips** are my signature move!   
Кувырки – моя визитная карточка!   
  
Hey, nice **roll**! Now let's see you pull a **flip**. **Flips** are exactly like **rolls**, only you push up or down instead of left or right.   
Эй, классное сальто! На очереди кувырок. Это почти как сальто, но ты нажимаешь вверх или вниз, вместо влево и вправо.   
(вот здесь точно бы странно звучало: «Эй, классное сальто влево и вправо! На очереди сальто вперед и назад. Это почти как сальто влево и вправо, но ты нажимаешь вверх или вниз, вместо влево и вправо.»)   
  
Берем кувырки и сальто? Я в этой теме, мягко говоря, не сильна, поэтому не знаю, насколько такие названия подходят. Но если берем, то и в списке трюков они должны значиться именно так.   
Правда, *возможно*, их нужно поменять местами. Потому что «flip» встречается именно применительно к сальто: например [тут](http://www.spyro-realms.com/go?http://www.parkourpedia.ru/elementy-parkura/salto-flips.html) или [здесь](http://www.spyro-realms.com/go?http://ru.wikipedia.org/wiki/%D1%E0%EB%FC%F2%EE) (смотрите «боковое сальто» и «сальто от стены». Ну или просто поиск по слову «flip»).   
  
А вот «[roll](http://www.spyro-realms.com/go?http://www.multitran.ru/c/m.exe?a=3&&s=roll&sc=20&l1=1&l2=2" \o "http://www.multitran.ru/c/m.exe?a=3&&s=roll&sc=20&l1=1&l2=2" \t "_blank)» есть как «сальто», так и «кувырок».   
  
Но что лучше назвать кувырком: когда дракон переворачивается вперед и назад, или вбок? Ну и соответственно, чему больше подойдет слово «сальто»?

Мне кажется, roll - кувырок (вправо-влево), а flip – сальто (вперёд-назад).   
Насчёт spin – вот тут не знаю: и винт звучит прикольно, и кручения-вращения-верчения – всё вполне органично смотрится.

Вы когда в последний раз кувыркались вправо и влево? Как это вообще можно представить?   
А вот боковое сальто очень даже делают.

Вот [так](http://www.spyro-realms.com/go?https://downloader.disk.yandex.ru/preview/49d187ad67ba2a07837e70876a394ed0/mpfs/AWr7avgv-AnnNoKLJLjzSL36JIMhs2-8NmnoCAgxQQClMmxlmT_VFeHti53LMfXmUp-lxBlodenMBQnpCS6Q9Q%3D%3D?uid=0&filename=%D0%BA%D1%83%D0%B2%D1%8B%D1%80%D0%BE%D0%BAgif&disposition=inline&hash=&limit=0&content_type=image%2Fgif&size=XXL&crop=0)

Это перекаты.   
А мы имеем в виду кувырок в воздухе!   
  
Двойной прыжок в играх – как бы вы сказали: не уж то «сальто», а не «кувырок»?   
По треугольнику:   
Что делает Шейла?   
Что делает Спайро!

Не знаю, что делают Спайро с Шейлой. Но вот что вещает тетя Вика:   
  
«Кувырок - переворот через голову на поверхности (кувырок в воздухе называется сальто).   
Существует несколько видов кувырков:   
Вперёд   
Назад   
Боковой»   
  
1) боковой кувырок все-таки существует (там описано, как его делать, можете почитать)   
2) по идее, все движения на скейте – скорее сальто (ибо в воздухе). Но я уже говорила, что этот вариант не годится - нужны разные слова.   
3) а строго говоря, ни сальто, ни кувырок для скейтборда не подходят, я думаю. (Искала видео "сальто на скейте" - так там парень просто подпрыгнул, сделал сальто над скейтом и приземлился на доску). Но ведь и Доктор Шемп или Краш – тоже не настоящие трюки. Так что вполне допустима «игрушечная условность». И поэтому я считаю приемлемым и "кувырок в воздухе".   
~~4) я ничего не смыслю в скейтбордах и трюках~~

----

Я пока что остаюсь при своём мнении: roll = сальто, flip = кувырок.   
  
Наоборот, сальто лучше подходит для flip’а, который вперёд или назад через голову:   
[http://www.youtube.com/watch?v=pXO76dbictU](http://www.spyro-realms.com/go?http://www.youtube.com/watch?v=pXO76dbictU)   
А roll – кувырок, как более общее слово, подойдёт и для боковых.   
Но чтобы перестать наконец терзаться сомнениями, проще будет разыскать настоящего скейтера! Хотя они сами в жизни-то вряд ли заморачиваются такими вопросами, а у нас вообще игра:   
[http://www.youtube.com/watch?v=xzpndHtdl9A](http://www.spyro-realms.com/go?http://www.youtube.com/watch?v=xzpndHtdl9A)

----

Есть еще и третий термин – spin. В списке он именуется «винтом». В тексте… все не так однозначно. Ну, это в принципе, не есть плохо.   
  
Now let's see if you can **pull off a half-pipe spin move**. The blue ramps are half-pipes. You can **do a spin move** by jumping at the top of the blue ramp, then steering left or right in the air. &[Press < button at top of blue ramp to jump. &[Steer left or right in air **to spin**.   
  
Посмотрим, как ты **вращаешься в полутруб**е. Это такие синие трамплины. **Для вращения в полутрубе**, прыгни от края синего трамплина и управляй вправо или влево в воздухе.&[Необходим < для вертикального вращения.&[Кнопки влево и вправо **придают крутящий момент**.   
  
Just jump at the top of any blue ramp and steer left or right in the air **to spin**! &[Press < button at top of blue ramp to jump. &[Steer left or right in air **to spin**.   
  
Просто подпрыгни на верхушке любого синего трамплина и **крутнись** влево или вправо! &[Нажми < у края. &[Пока в воздухе, жми влево или вправо **для вращения**.   
  
Get as much height as you can, **spin two and a half revolutions** in the air and land back on the ramp. &[Press < button at top of blue ramp. &[Steer left or right **to do 3 spins**.   
  
Возьми наибольшую высоту, какую только сможешь, **крутнись два с половиной раза** в воздухе и приземлись на трамплин. &[< - толчок. &[Задержи влево или вправо **на 3 вращения**.   
  
Все сводится к кручению, вращению, повороту. Если трюк будет называться «винт», то нужно этот винт вкрутить куда-нибудь в текст, желательно пару-тройку раз, чтобы было точно понятно, что вот это вот движение имеет вот такое название. Ну или поменять винт на все тот же «поворот/вращение», правда это как-то слегка банально.

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

**Скейтпарк Enchanted Towers**.   
  
Isn't this the wildest skateboard park you've ever seen? Once you've mastered a few tricks, you could score huge points in this place! What do you say I show you some moves? &Learn some tricks? &Of course! &Some other time...   
  
Слушай, видал ли ты парк для скейтбординга круче этого? Освоив несколько трюков, ты сможешь зарабатывать очень много очков здесь! Давай я тебе покажу пару вещей, что скажешь? &Изучить новые трюки? &Поехали! &Я и так профи.   
  
Освоив несколько трюков, ты сможешь зарабатывать здесь очень много очков!   
"Поучиться новым трюкам?" или "Поучишься новым трюкам?"   
 Второе мне больше нравится.

«вещей»? Почему не «движений/приёмов/приёмчиков»?   
(остальные корректировки приняты)

**Слушай, видал ли ты парк для скейтбординга круче этого? Освоив несколько трюков, ты сможешь зарабатывать здесь очень много очков! Давай я тебе покажу пару приёмчиков, что скажешь? &Поучишься новым трюкам?&Поехали! &Я и так профи.**

--------------   
  
No problem, check the place out for yourself. Just meet me back here later!   
  
Ну ладно, как хочешь. Тогда катайся сам! Давай позже тут встретимся.   
  
Как накатаешься - приходи.   
«А как накатаешься» – ?

**Ну ладно, как хочешь. Тогда катайся сам! А как накатаешься - приходи.**

---------   
  
Are you ready to learn some tricks and take on the next challenge? &Take the challenge? &Let's go! &No thanks.   
  
Ты готов освоить мои трюки и перейти к новому испытанию? &Приступить к практике? &Начнём! &А может не надо?   
  
Как насчёт того, чтобы освоить парочку приёмов и перейти к кое-чему поинтересней? &Попрактикуешься? &Начнём! &А может не надо?

Это так и пишется, или же надо «кое к чему»?

**Как насчёт того, чтобы освоить парочку приёмов и перейти кое к чему поинтересней? &Попрактикуешься? &Начнём! &А может не надо?**

---------------   
  
Let's start with something easy. You can jump off the end of ramps by pressing the < button. I'll show you how to do it once, then it's your turn. &[Press < button at top of ramp to jump.   
  
Займёмся простеньким. Спрыгивай с края нажатием кнопки <. Я покажу тебе разок, а потом твоя очередь.&[Нажми < на краю трамплина, чтобы прыгнуть сильнее.   
  
твой черед   
Где там «сильнее» в оригинале? Стоит убрать.

Да.   
Тогда «чтобы прыгнуть» заменить на «чтобы выпрыгнуть» (спрыгнуть) ?

**Займёмся простеньким. Спрыгивай с края нажатием кнопки <. Я покажу тебе разок, а потом твой черёд .&[Нажми < на краю трамплина, чтобы выпрыгнуть вперёд.**

Черёд, вперёд… ладно, второе-то не будет озвучено да и вообще в другой строке.

Ага, заметила, но решила забить.

Эта «;» там случайно?

**Займёмся простеньким. Спрыгивай с края нажатием кнопки <. Я покажу тебе разок, а потом твой черёд .&[Нажми < на краю трамплина, чтобы выпрыгнуть вперёд.**

---------------   
  
Just press the < button at the top of the ramp to jump off it. Try jumping as close to the top as possible to get the most hang time.   
  
Просто нажимай < на самом верху трамплина, чтобы вылететь. Старайся прыгнуть как можно ближе к краю,чтобы зависнуть в воздухе дольше.   
  
"на самом краю трамплина" - ? Правда тогда повтор будет, но мне кажется "край" для того трамплина чуть поточнее "верха"   
  
Можно «на конце» здесь или во втором случае.   
И «чтобы зависнуть в воздухе дольше» как-то мне слух режет. Из-за совершенного вида глагола. Надо написать «чтобы дольше зависать в воздухе». (А то так и хочется сказать «зависнуть в воздухе на подольше»…)

**Просто нажимай < на самом конце трамплина, чтобы вылететь. Старайся прыгнуть как можно ближе к краю,чтобы дольше зависать в воздухе.**

А не будет противоречия «прыгнуть-зависать» - соверш.-несоверш. вид?

Сделать всё несовершенным:   
«Старайся прыгать как можно ближе к краю, чтобы дольше зависать в воздухе.»   
– почему нет?

Ок.

**Просто нажимай < на самом конце трамплина, чтобы вылететь. Старайся прыгать как можно ближе к краю, чтобы дольше зависать в воздухе.**

-----------   
  
OK, now try doing a roll. You can roll in midair by holding down the } button and steering left or right. &[Press < button at top of ramp to jump. &[Hold down } button and steer left or right to roll.   
  
Отлично, теперь попробуем сальто. Вращайся в середине полёта, удерживая } и управляя кнопками вправо или влево. &[Выскочи кнопкой < с края трамплина. &Зажми } в воздухе и крутнись влево или вправо.   
  
кувырок   
прямо в полёте - ?

Да, так лучше!

крутанись, прокрутись, повернись, провернись - ?

Крутанись!

Я пока что остаюсь при своём мнении: roll = сальто, flip = кувырок.   
  
Да, midair это не обязательно середина.   
  
Крутанись.

Наоборот, сальто лучше подходит для flip’а, который вперёд или назад через голову:   
[http://www.youtube.com/watch?v=pXO76dbictU](http://www.spyro-realms.com/go?http://www.youtube.com/watch?v=pXO76dbictU)   
А roll – кувырок, как более общее слово, подойдёт и для боковых.   
Но чтобы перестать наконец терзаться сомнениями, проще будет разыскать настоящего скейтера! Хотя они сами в жизни-то вряд ли заморачиваются такими вопросами, а у нас вообще игра:   
[http://www.youtube.com/watch?v=xzpndHtdl9A](http://www.spyro-realms.com/go?http://www.youtube.com/watch?v=xzpndHtdl9A)

**Отлично, теперь попробуем кувырок. Вращайся прямо в полёте, удерживая } и управляя кнопками вправо или влево. &[Выскочи кнопкой < с края трамплина. &Зажми } в воздухе и крутанись влево или вправо.**

--------------   
  
This one's cake! Just press the < button to jump off the ramp, then hold down the } button and steer left or right to do a roll. &[Press < button at top of ramp to jump. &[Hold down } button and steer left or right to roll.   
  
Это же элементарно, Ватсон! Жми < только у самого края трамплина, затем удерживай } и крутись кнопками влево или вправо.&[Вылети кнопкой < от края трамплина.&Задержи } в полёте и крутись вправо или влево.

**Цитата** alteya

**и крутись** кнопками влево или вправо.&[Вылети кнопкой < от края трамплина.&Задержи } в полёте **и крутись** вправо или влево.

Во втором случае «повернись»?

**Это же элементарно, Ватсон! Жми < только у самого края трамплина, затем удерживай } и крутись кнопками влево или вправо.&[Вылети кнопкой < от края трамплина.&Задержи } в полёте и повернись вправо или влево.**

**Это же элементарно, Ватсон! Жми < только у самого края трамплина, затем удерживай } и крутись кнопками влево или вправо.&[Вылети кнопкой < от края трамплина. &Задержи } в полёте и повернись вправо или влево.**

---------   
  
Hey, nice roll! Now let's see you pull a flip. Flips are exactly like rolls, only you push up or down instead of left or right. Just jump off the ramp, hold down the } button, and push up or down on the directional pad. &[Press < button to jump off ramp. &[Hold down } button and push & up or down on the directional pad. &[Land on the next ramp.   
  
Эй, классное сальто! На очереди кувырок. Это почти как сальто, но ты нажимаешь вверх или вниз, вместо влево и вправо. Выпрыгиваешь с трамплина, зажимаешь } и давишь вперёд или назад как при обычной ходьбе. &[Используй < чтобы спрыгнуть. &[Удерживай }, нажимая кнопку направления вверх или вниз. &[Приземлись на следующий трамплин.   
  
Эй, классный кувырок! На очереди сальто. Это почти как кувырок, но ты нажимаешь вверх или вниз, вместо влево и вправо. Выпрыгиваешь с трамплина, зажимаешь } и давишь вперёд или назад как при обычной ходьбе. &[Используй < чтобы спрыгнуть. &[Удерживай }, и нажимай стрелку вверх или вниз &[Приземлись на следующий трамплин.   
  
Мы стрелочки влево-вправо-вверх-вниз цветом не подсвечиваем?

Если хотите – можно, я не против.

**Эй, классный кувырок! На очереди сальто. Это почти как кувырок, но ты нажимаешь вверх или вниз, вместо влево и вправо. Выпрыгиваешь с трамплина, зажимаешь } и давишь вперёд или назад как при обычной ходьбе. &[Используй < чтобы спрыгнуть. &[Удерживай }, и нажимай стрелку вверх или вниз &[Приземлись на следующий трамплин.**

Лишняя запятая?

**Эй, классный кувырок! На очереди сальто. Это почти как кувырок, но ты нажимаешь вверх или вниз вместо влево и вправо. Выпрыгиваешь с трамплина, зажимаешь } и давишь вперёд или назад, как при обычной ходьбе. &[Используй < чтобы спрыгнуть. &[Удерживай }, и нажимай стрелку вверх или вниз &[Приземлись на следующий трамплин.**

--------------   
  
Flips are my signature move! Just jump off the ramp, hold down the } button, and push up or down on the directional pad. Try doing a flip and landing on the next ramp. &[Press < button to jump off ramp. &[Hold down } button and push & up or down on the directional pad. &[Land on the next ramp.   
  
Кувырки – моя визитная карточка! Спрыгивай с трамплина как я тебя учил, сразу удержи } и выбери направление вращения назад или вперёд. Старайся сделать это так, чтобы оказаться ровно на следующем трамплине. &[< - толчок. &[} – снятие балансировки в полёте. Вверх или вниз - кувырки. &[Допрыгни до второго трамплина.   
  
"Кувырки" везде поменять на "сальто"

…или не менять.

Какое еще «снятие балансировки в полете»?? Или я чего-то не догоняю?

Наверное это я тогда перемудрил. Имелось в виду, что треугольник сам по себе именно что снимает балансировку, позволяя кувыркаться.

Да и зачем разбивать «нажатие }» и «вверх-вниз» на два предложения, когда они идут вместе?

Текст разнообразить…

Там ж пипец, «Flips are my signature move! Just jump off the ramp, hold down the **} button, and push up or down on the directional pad**. Try doing a flip and landing on the next ramp. &[Press < button to jump off ramp. &[Hold down **} button and push up or down on the directional pad**. &[Land on the next ramp»

**Сальто – моя визитная карточка! Спрыгивай с трамплина как я тебя учил, сразу удержи } и выбери направление вращения назад или вперёд. Старайся сделать это так, чтобы оказаться ровно на следующем трамплине. &[< - толчок. &[} и стрелки вверх или вниз - сделать сальто. &[Допрыгни до второго трамплина.**

Может «держи» вместо «удержи»? И хочется двоеточие после «вращения:»   
(а то сливается «направление вращения назад»).

Убрать второе «сделать» (плюс ещё и ненужной н.ф. не будет), просто «сальто».

Ок. 

**Сальто - моя визитная карточка! Спрыгивай с трамплина как я тебя учил, сразу держи } и выбери направление вращения: назад или вперёд. Старайся сделать это так, чтобы оказаться ровно на следующем трамплине. &[< - толчок. &[} и стрелки вверх или вниз - сальто. &[Допрыгни до второго трамплина.**

----------   
  
Whoa, you must be a natural! Now let's see if you can pull off a half-pipe spin move. The blue ramps are half-pipes. You can do a spin move by jumping at the top of the blue ramp, then steering left or right in the air. &[Press < button at top of blue ramp to jump. &[Steer left or right in air to spin.   
  
Да ты прирождённый мастер! Посмотрим, как ты вращаешься в полутрубе. Это такие синие трамплины. Для вращения в полутрубе, прыгни от края синего трамплина и управляй вправо или влево в воздухе.&[Необходим < для вертикального вращения.&[Кнопки влево и вправо придают крутящий момент.   
  
Кстати «[хафпайп](http://www.spyro-realms.com/go?http://ru.wikipedia.org/wiki/%D5%E0%E2%EF%E0%E9%EF" \o "http://ru.wikipedia.org/wiki/%D5%E0%E2%EF%E0%E9%EF" \t "_blank)» вроде так и есть, без перевода. Но мне не очень хочется вставлять это нерусское слово.   
Второй раз я бы заменила эту дурацкую полутрубу. Да и первый раз убрала бы ее нафиг. Может так:   
  
Ого, да ты прирождённый мастер! Ну-ка посмотрим, как ты освоишь вращение винтом. Это вот на таких синих трамплинах. Чтобы вращаться, прыгни на верхушке трамплина и управляй в воздухе влево или вправо. &[Для вертикального вращения нужен <.&[Кнопки влево и вправо придают крутящий момент.   
  
- ?

**Цитата** alteya

Ну-ка посмотрим, как ты освоишь вращение винтом.

«Прыжок с винтом» или что-нибудь вместо «вращения», а то его слишком много.

**Ого, да ты прирождённый мастер! Ну-ка посмотрим, как ты освоишь прыжок с винтом. Это вот на таких синих трамплинах. Чтобы вращаться, прыгни на верхушке трамплина и управляй в воздухе влево или вправо. &[Для вертикального вращения нужен <.&[Кнопки влево и вправо придают крутящий момент.**

-----------------------   
  
Just jump at the top of any blue ramp and steer left or right in the air to spin! &[Press < button at top of blue ramp to jump. &[Steer left or right in air to spin.   
  
Просто подпрыгни на верхушке любого синего трамплина и крутнись влево или вправо! &[Нажми < у края. &[Пока в воздухе, жми влево или вправо для вращения.   
  
Подпрыгни на краю   
Крутанись / повернись ?   
(поменяла «верхушку» и «край» местами, т. к. предыдущая фраза будет услышана 100%, и ей нужен более точный термин. А эту реплику услышат только те, кто вместо скейта пойдет опять дергать Хантера, тут можно и менее конкретный синоним.)

**Цитата** alteya

*жми влево или вправо для вращения.   
Подпрыгни на краю   
Крутанись / повернись ?*

Да, плюс «…для винта.» в конце.

**Просто подпрыгни на краю любого синего трамплина и повернись влево или вправо! &[Нажми < у края. &[Пока в воздухе, жми влево или вправо для винта.**

-----------   
  
Alright, you nailed it. Now let's see if you can do a 900! Get as much height as you can, spin two and a half revolutions in the air and land back on the ramp. &[Press < button at top of blue ramp. &[Steer left or right to do 3 spins. &[Land it.   
  
Ну что ж, ты пристрелялся. Давай-ка набери 900 очков! Возьми наибольшую высоту, какую только сможешь, крутнись два с половиной раза в воздухе и приземлись на трамплин. &[< - толчок. &[Задержи влево или вправо на 3 вращения. &[Не упади!   
  
По-моему речь не именно о количестве очков. Там делается пара-тройка стандартных поворотов (как за ящеркой на шарике), и на 900 очков они точно не тянут. Даже в конце обучения, на самом крутом трамплине, нас просят набрать всего лишь 500 (хотя обычно набирается гораздо больше, но не суть).   
Никто ничего не знает, что это может означать? Оставить просто«Давай-ка, сделай/покажи 900!»?

900 градусов! Вращение на два с половиной оборота в воздухе! Этот трюк так и называется: либо 900, либо «вращение на два с половиной оборота»!

Ах-хах, все гениальное просто. Я че-то как-то не добралась до арихметики и умножения градусов на обороты.

**Ну что ж, ты пристрелялся. Посмотрим-ка, удастся ли тебе проделать 900! Возьми наибольшую высоту, какую только сможешь, прокрутись два с половиной раза в воздухе и приземлись на трамплин. &[< - толчок. &[Продержи влево или вправо на 3 вращения. &[Не упади!**

«Продержи!?» (как мы до этого дошли…)   
Тут простого «держи» хватит.

Да меня вообще вся фраза немного смущает: «(про)держи на три вращения». Есть варианты для «Steer left or right to do 3 spins»?

«до трёх вращений»?

**Ну что ж, ты пристрелялся. Посмотрим-ка, удастся ли тебе проделать 900! Возьми наибольшую высоту, какую только сможешь, прокрутись два с половиной раза в воздухе и приземлись на трамплин. &[< - толчок. &[Держи влево или вправо до 3 вращений. &[Не упади!**

-----------------   
  
The 900 is a little tricky. You have to jump off the top of the blue ramp, do two and a half revolutions, and land again. &[Press < button at top of blue ramp. &[Steer left or right to do 3 spins. &[Land it, somehow.   
  
Ну, 900 немного сложновато. Ты должен выпрыгнуть с самого края синего трамплина и сделать хотя бы два с половиной оборота, но при этом ровно съехать вниз. &[На краю: <. &[Сразу же: влево/вправо. &[Остановись вовремя.   
  
Может взять словечко для tricky поинтересней? Ну допустим: мудрёно, каверзно, заковыристо.   
Ну и при необходимости чуть перефразировать начало. Например: «Ну да, 900 - вещь немного каверзная / чуть мудрёная / слегка заковыристая» - ?   
Последнее хорошо.

**Ну да, 900 - вещь слегка заковыристая. Ты должен выпрыгнуть с самого края синего трамплина и сделать хотя бы два с половиной оборота, но при этом ровно съехать вниз. &[На краю: <. &[Сразу же: влево/вправо. &[Остановись вовремя.**

-----------   
  
Now that was a 900! I have to admit, you've got some skills, Spyro. But before you get too cocky, let's see if you can score some real points on the giant ski ramp. Do whatever moves you want, and see how many points you can get. &[Score 500 points on the giant ski ramp. &[Jump on ramp to do half-pipe moves. &[Don't jump on ramp to do rolls and flips.   
  
Вот это было 900! Я признаю, Спайро, что ты получил уже достаточно опыта. Но ты пока не важничай, потому что тебе пора набрать реальных очков вон на том огромном трамплине! Выполняй любые движения и следи, сколько же очков накопилось. &[Выбей 500 очков на крутом самом траплине. &[Подпрыгни на нём как в полутрубе. &[Не совершай кувырки и сальто.   
  
Я чего-то не въехала сперва. Почему Хантер говорит, что можно делать что хочешь, а в указании запрещают кувыркаться и т. д.?? Да и не помню, чтобы оно было запрещено в игре, по-моему я всегда делала эти трюки.   
Короче, при перепрохождении я поняла. Имеется в виду:   
«Спрыгивай с трамплина, чтобы делать движения для хафпайпа. Не спрыгивай с него, чтобы делать роллы и флипы.»   
Попробовала слегка смягчить взаимоисключающие параграфы.   
С конкретизацией крестика я тоже согласен.

Вот это было 900! Признаю, Спайро, что ты несколько поднаторел. Но ты пока не важничай, потому что тебе пора набрать реальных очков вон на том огромном трамплине! Крутись и двигайся как вздумается и следи, сколько же очков накопилось. &[Выбей 500 очков на самом крутом трамплине.&[Чтобы сделать винт, нужно прыгнуть с трамплина. &[Чтобы проделать кувырки и сальто, прыгать не надо.

Определённое «прыгательное движение» осуществляется в любом случае.   
Поэтому лучше не вводить детей в заблуждение. Предлагаю вместо слов «прыжок», «спрыгивай» и т. д. говорить о кнопке крестик.   
Чётко везде указать: если нажмёшь крестик, когда ты на краю полутрубы или большущего трамплина – будешь крутиться, если нет – то ты с него слетишь и сможешь делать сальто и кувырки.

Я тоже думала о том, что эти прыжки собьют с толку. Но эти вездесущие "жми крест жми-жмижмижми!!1" еще с самых первых обучающих реплик достали. Да и играют в Спайро в основном те, кто его уже 100500 раз прошел. Но можно и отдать предпочтение конкретике и информативности.

Допустим, просто допустим, кто-то играет впервые.   
Товарищ чётко уяснил, что кнопка крестик = прыжок.   
И тут Хантер советует:"Прыгнешь — можешь вращаться винтом."   
Но Спайро ПРЫГАЕТ с полутрубы/главного трамплина именно если НЕ нажимать крестик (то есть, по привычной логике НЕ совершать никаких прыжков). А вот если нажать - тогда он развернётся на скейте!   
В итоге теряется традиционная связь между словом прыжок и кнопкой крестик. Нажав крест, мы получаем результат, обратный ожидаемому.   
Впоследствии игрок попробует сделать наоборот, и это "наоборот" у него получится.   
Но Хантеров совет остаётся заведомо ложным!

В первом случае он скорее "слетает" с трамплина. Или я бы даже сказала, "мимо трамплина". Ладно, надо будет подумать над всем этим.

**Вот это было 900! Признаю, Спайро, что ты несколько поднаторел. Но ты пока не важничай, потому что тебе пора набрать реальных очков вон на том огромном трамплине! Крутись и двигайся как вздумается и следи, сколько же очков накопилось. &[Выбей 500 очков на самом крутом трамплине.&[Чтобы сделать винт, нажимай < для прыжка. &[Чтобы проделать кувырки и сальто, нажимать < не надо.**

*>&[Чтобы сделать винт, нажимай < для прыжка. &[Чтобы проделать кувырки и сальто, нажимать < не надо.*

«при прыжке» (ведь прыжка-то как раз не будет).   
«Чтобы проделать» = «Для» ?   
«&[Чтобы сделать винт, нажимай < при прыжке. &[Для кувырков и сальто нажимать < не надо.» 

Ок.

**Вот это было 900! Признаю, Спайро, что ты несколько поднаторел. Но ты пока не важничай, потому что тебе пора набрать реальных очков вон на том огромном трамплине! Крутись и двигайся как вздумается и следи, сколько же очков накопилось. &[Выбей 500 очков на самом крутом трамплине. &[Чтобы сделать винт, нажимай < при прыжке. &[Для кувырков и сальто нажимать < не надо.**

--------------   
  
This one's freestyle, Spyro! Do whatever tricks you want off the ramp. If you jump off the ramp, you can do half-pipe moves. If you don't jump off the ramp, you can do rolls and flips. The harder the trick, the more points you'll score. &[Score 500 points on the giant ski ramp &[Jump on ramp to do half-pipe moves. &[Don't jump on ramp to do rolls and flips.   
  
Спайро, а вот теперь давай упражняться свободным стилем! Делай абсолютно что захочешь после спуска. Прыгнешь - вращайся как в полутрубе. Если проскочишь мимо, можешь выполнять сальто и кувырки. Труднее приём - больше очков. &[Набери 500 на гигантском трамплине. &[Включай мозги, дави на джойстик.   
  
«а вот теперь» там точно не к месту. Хантер сперва предлагает набрать 500 очков на крутейшем трамплине, и если пойти не к скейту, а второй раз к гепарду (или лажануть и подойти к нему), он начинает говорить про фристайл.   
  
Время импровизировать, Спайро! Делай абсолютно что захочешь после спуска. Прыгнешь — можешь вращаться винтом. Вылетишь с трамплина - тогда выполняй сальто и кувырки.Труднее приём - больше очков. &[Набери 500 на гигантском трамплине. &[Включай мозги, дави на джойстик.

**Цитата** alteya

&[Включай мозги, дави на джойстик.

Что это такое? Неинформативно. Это шло вместо двух предложений:   
  
&[Jump on ramp to do half-pipe moves.   
&[Нажми < на краю трамплина, чтобы крутиться   
  
&[Don't jump on ramp to do rolls and flips.   
&[Не нажимай <, чтобы делать кувырки и сальто

Эту фразу все равно ~~никто не услышит~~ услышат лишь те, кто *специально* подойдет к Хантеру второй раз. Это мало кто сделает, разве что самые любопытные и самые одаренные. Для первых и припасен"джойстик", а вторые... ну что уж ~~лохэтосудьба~~ придется им с этим жить.

А если случайно нажал на крестик, пропустив при этом всё объяснение? В моём детстве в доме вечно такой тарарам стоял, что тут не только кнопку случайно ткнёшь, но и провод кто-нибудь случайно выдернет и на голову неслучайно залезет!

aleksusklim высказывал предложение заменить крестик комбинацией клавиш. Вернее, сперва он предлагал вообще отрубить возможность пролистывать диалоги, но я была против, и мы сошлись на таком компромиссе. Мол, и случайно не нажмешь, и лишний раз просто так тыкать не станешь ("не для того мы тут все старательно переводим, чтобы всякие ленивые геймеры просто взяли и прокрутили все реплики"), но если прям очень надо, то можно быстро пролистать диалоги и пойти по своим делам. Правда, еще вроде как неизвестно, точно ли можно поменять кнопки переключения.

И в остальных советах по теме прыгать-непрыгать стоит по возможности сделать то же самое.

Оно тогда будет очень однообразным. Но да, зато более информативным. Как всегда нужен компромисс.

**Цитата** Томас

А если случайно нажал на крестик, пропустив при этом всё объяснение?

…то ВКЛЮЧАЙ МОЗГИ !!!   
  
Я целиком и полностью за эту фразу в этом месте.

**Время импровизировать, Спайро! Делай абсолютно что захочешь после спуска. Прыгнешь - можешь вращаться винтом. Вылетишь с трамплина - тогда выполняй сальто и кувырки. Труднее приём - больше очков. &[Набери 500 на гигантском трамплине. &[Включай мозги, дави на джойстик.**

Отличная версия, мне нравится! 

----------   
  
Wow, you learn really fast! Then again, you are being trained by a master boarder... Speaking of which, I was just practicing a nearly impossible new move that I call the 'Gnasty Gnorc'. I had almost pulled it off when I suddenly ran smack into this dragon egg and wiped out! OK, I made that up, but you can have this egg...   
  
Ого, ты и вправду быстро учишься! Хотя верно, тебя же тренирует мастер доски… А я между делом тут практиковал новый, почти невозможный трюк, который назвал в честь Мерзкого Норка. Я почти выполнил его, когда неожиданно врезался в драконье яйцо и вылетел с трека! Ладно, я ещё попробую, а ты пока возьми яичко...   
  
мастер доски — то ли гробовой доски, то ли свой в доску. Может тогда «скейта»?   
Кстати о птичках - ?? (к "Speaking of which")   
Нужно точно определить, как величать Настасия Норковича.   
Улетел вверх тормашками - ?   
«еще попробую» - там же прошедшее время в оригинале. Хантер таки доделал трюк.   
  
Ого, ну ты схватываешь всё прям на лету! Хотя да, тебя же тренирует мастер скейта... А я между делом тут практиковал новый, почти невозможный трюк, который назвал в честь Мерзкого Норка. Я почти справился с ним, как вдруг врезался в драконье яйцо и улетел вверх тормашками! Ну ничё, трюк я переделал, зато теперь у нас есть это яичко...

Актёрская правка:   
  
{{{   
Вау, быстро же ты учишься! В конце концов, ты учишься у настоящего мастера. Кстати о нём, я только что практиковал практически невозможное движение под названием «Гнэсти Гнорк». У меня почти получилось когда я внезапно врезался в это драконье яйцо и вырубился! Ладно, я это выдумал, но яйцо можешь оставить себе.   
}}}

**Цитата** alteya

Кстати о птичках - ?? (к "Speaking of which")

Не-а. Я не врубаюсь…

**Цитата** alteya

Нужно точно определить, как величать Настасия Норковича.

%GNASTY\_GNORC%

**Цитата** alteya

Улетел вверх тормашками - ?

На наш вайпаут? Ну…

**Цитата** alteya

«еще попробую» - там же прошедшее время в оригинале. Хантер таки доделал трюк.

НЕТ!!   
  
Вы-ду-мал.   
  
«made that up» – стопудово, как гуд уан.   
  
Меня уже пристыдило разоблачение от Amazingmax этого моего перевода. Где-то в теме озвучивания… О, нашёл – [144](http://www.spyro-realms.com/forum/48-11529-168707-16-1353227932).   
  
Насчёт «практиковал практически» теперь по-другому смотрю, это может прикольно звучать.   
  
(Ещё вспомнил, что мне кажется, что «out of harms way» это просто «вне опасности».)

Здорово! Мне особенно понравился текст:   
  
{{{   
Вау, быстро же ты учишься! В конце концов, ты учишься у настоящего мастера… Кстати о нём, я только что практиковал практически невозможное движение под названием «Гнасти Гнорк». У меня почти получилось, когда я внезапно врезался в это драконье яйцо и вырубился! Ладно, я это выдумал, но яйцо можешь оставить себе.   
}}}   
  
Оригинал:   
  
{{{   
Wow, you learn really fast! Then again, you are being trained by a master boarder... Speaking of which, I was just practicing a nearly impossible new move that I call the 'Gnasty Gnorc'. I had almost pulled it off when I suddenly ran smack into this dragon egg and wiped out! OK, I made that up, but you can have this egg...   
}}}   
  
~~Наш~~ Мой перевод:   
  
{{{   
Ого, ты и вправду быстро учишься! Хотя верно, тебя же тренирует мастер доски… А я между делом тут практиковал новый, почти невозможный трюк, который назвал в честь Мерзкого Норка. Я почти выполнил его, когда неожиданно врезался в драконье яйцо и вылетел с трека! Ладно, я ещё попробую, а ты пока возьми яичко...   
}}}   
  
Это ж разнос… «Then again» ну ещё ничего по смыслу («В конце концов» = «Хотя верно»). Но вот «Speaking of which» я абсолютно упустил из вида, переведя вскользь как «…между делом», а у вас всё корректно – «Кстати о нём».

А «wiped out» – ? У меня опять туманно – «вылетел с трека», потому что я чес-признаться, не знал, как это перевести. У вас же всё ясно – «вырубился»!   
Дальше хуже… «I made that up» – «я ещё попробую» (в смысле, «доведу до ума», «сумею-таки закончить») а как иначе? А вот оказывается как: «я это выдумал» – !!   
Неужели я так позорно не уловил смысл!? Как я мог…   
  
Вообще, если сравнивать – то в тексте куча синонимов типа «настоящий мастер – мастер доски», «практически – почти», «движение – трюк», «под названием – я назвал», «получилось – выполнил», «внезапно – неожиданно».   
Переводы равноправны, но.   
Ваш вариант точнее! Он меткий, он доносит то, что хотел донести оригинал.   
Зато в нём присутствуют ошибки повторяющихся слов: «быстро же ты учишься – ты учишься у настоящего мастера»; «практиковал практически невозможное». Причём в других озвучках тоже.   
О чём это говорит? О том, что вы – первоклассный переводчик. Но ваш «товар» остаётся лишь чуть-чуть подправить, посмотрев на него неискушённым взглядом.

«Кстати о нём» – о ком? О мастере доски? А ничё, что Хантер говорит о себе в третьем лице? «Ах, ну я же мастер доски. Кстати о нём, я тут давеча...». Да, особенную прелесть добавляет то, что идут два местоимения подряд, и все это – об одном гепарде. Раздвоение личности, не иначе.

speaking of which – это «между прочим», «кстати говоря». И «which» - (имхо) это скорее простое указание на ситуацию в целом, а не на конкретно \_него\_ - мастера доски.

«В конце концов» - мне тоже не нравится, не тот оттенок. Оно слишком нейтральное. А тут типа «Ах, ну да, конечно / еще бы». (В моем случае «Хотя да» усиливается частицей «же» (как и у вас). Вместо «да» можно вставить более выразительное «конечно / ещё бы», но «хотя да» совпадает по количеству слогов с «Then again», поэтому выразительность можно оставить на откуп интонации – это вполне реально)

«Только что практиковал» - он за пару секунд успел и попрактиковать, и врезаться, и вырубиться, и очнуться, и взять яйцо, и дотащить его до Спайро. Шустрый какой. Хотя, он же все «выдумал» , а на выдумку ограничения физических законов не распространяются. Но все равно, даже для выдумки многовато событий свалилось на «только что». Нет, я вижу just в оригинале, но имхо, у него тут чу-уть-чуть другой оттенок.

>>Улетел вверх тормашками - ?   
>На наш вайпаут? Ну…

Так я не поняла, это значит "принимается" или "не принимается"?   
  
"Вырубился" звучит не плохо, но мне не очень нравится ситуация: Хантер врезался, вырубился, провалялся в отключке, очнулся, поднял яйцо и (то ли через какое-то время, то ли, раз just - сразу же) отнес его Спайро. Как-то динамика пропадает с этими "упал-очнулся-гипс".   
  
А как именно переводится тут вайпаут - вырубиться или еще чего, я не знаю. Если оно реально предполагает "отключку", "потерю сознания", то тогда я не против варианта от Amazingmax.   
  
**Ого, ну ты схватываешь всё прям на лету! Хотя да, ты же учишься у настоящего мастера… Кстати говоря, я тут практиковал новый, почти невозможный трюк под названием «Гнасти Гнорк». У меня почти получилось, как вдруг я врезался в драконье яйцо и вырубился/улетел вверх тормашками! Ну ладно, это я, конечно, выдумал, но яичко ты можешь оставить себе.**   
  
Правда может имеется в виду не "выдумка от и до", а скажем, преувеличение/приукрашивание?

*>Раздвоение личности, не иначе.*

«Кстати обо мне» – ? 

О, а это прикольно будет, такая нотка тщеславия.

*>А как именно переводится тут вайпаут*

Почти уверен что просто «падение со скейта»:   
[http://klimaleksus.narod.ru/Files/3/wipeout.avi](http://www.spyro-realms.com/go?http://klimaleksus.narod.ru/Files/3/wipeout.avi)

Ну тогда какой нафиг «вырубился»? Тормашки поточнее будут. Да даже ваше «вылетел с трека» или как там, которое вы назвали «туманным» будет более точно по смыслу, чем «вырубился».

**Ого, ну ты схватываешь всё прям на лету! Хотя да, ты же учишься у настоящего мастера… Кстати обо мне, я тут практиковал новый, почти нереальный трюк под названием «Гнасти Гнорк». У меня почти получилось, как вдруг я врезался в драконье яйцо и улетел вверх тормашками! Ну ладно, это я, конечно, маленько придумал, но яичко ты можешь оставить себе.**

------------   
  
I think you're getting it, just try one more time.   
  
Здесь нужна практика. Попробуй ещё раз!   
  
Я вообще не понимаю, когда произносится эта фраза.   
Я тоже зашёл в уровень, всё там пересмотрел, но этой фразы так и не услышал.   
  
-------------   
  
I'm thinking you're ready to try some one-on-one competition. Want to try a freestyle competition for points? &Compete for points? &Let's go! &Later...   
  
Думаю, ты уже готов к соревнованию со мной. Давай так: трюки любые, соревнуемся на очки. Ок? &Соревноваться на очки? &Я победю! &Я ещё не спец...   
  
Ну чё, думаю, пора тебе и со мной посостязаться.   
«победю» - специально?   
 Да, да.   
Но: «соревнуемся на очки. Ок? &Соревноваться на очки?» – во-первых н.ф, а во-вторых это почти как Amazingmax говорил: «– У меня не получится! – У тебя получится!! – НЕ ПОЛУЧИТСЯ!!!» – разговор двух слабоумных пони…

**Ну чё, думаю, пора тебе и со мной посостязаться. Давай так: трюки любые, соревнуемся на очки. Ок? &Посоревнуешься за первенство? &Я победю! &Не, я ещё не спец...**

Смягчила одинаковость начала двух ответов «я – я», вставив во второй «не,».

посостязаться – соревнуемся – посоревнуешься ?   
Нормально разве?   
Да хотя…

**Ну чё, думаю, пора тебе и со мной посостязаться. Давай так: трюки любые, играем на очки. Ок? &Посоревнуешься за первенство? &Я победю! &Не, я ещё не спец...**

-----------------   
  
Well, there's no shame in losing to the master... at least not much shame... Wanna try again? &Compete for points? &Let's go! &Later...   
  
Ну не стыдись... Ты учителю проиграл, это нормально... почти... Может, сейчас выдет? &Соревноваться на очки? &Беру реванш! &Продую...   
  
&Берешь реванш? &А то ж! &Продую...

Хорошо.   
А во фразе «Ты учителю проиграл, это нормально... почти...» разве передан весь оттенок «at least not **much** shame...» – в озвучке чёткий акцент на это.

Здесь скорее появился чуть иной оттенок.

**Ну ничего, учителю проиграть не стыдно… ну, не очень уж стыдно… &Берешь реванш? &Ещё бы! &А, продую...**

"уж" - по желанию, в зависимости от того, как оно вольётся в озвучку.

**Ну ничего, учителю проиграть не стыдно… ну, не очень уж стыдно… &Берешь реванш? &Ещё бы! &А, продую...**

-----------------   
  
I can't believe it! How did you get so good already? Who knows, someday you might even break my course record. Naw. Anyway, I guess I should give you this other egg I found. I was going to keep it for a pet, but I can't get it to hatch.   
  
Глазам своим не верю! Как ты так быстро всему научился? Кто знает, может когда-нибудь ты даже побьёшь мой рекорд стадиона... Мда, приехали. Я лучше тебе отдам это яйцо. Я собирался завести питомца, но он всё никак не вылупится.   
  
Мой здешний/местный рекорд ?

Давайте первое.

Лучше отдам-ка тебе это яйцо. Я хотел вывести питомца, но он всё никак не вылупится.   
или   
но из меня никудышная наседка - ??

А это прикольно!

Зато вот это вот:   
«**Глазам своим не верю!** Как ты так быстро всему научился? Кто знает, может когда-нибудь ты даже побьёшь мой рекорд стадиона... **Мда, приехали.**»   
  
В озвучке: «I **CAN'T** believe it!» – идеально подошло бы просто «**ГЛАЗАМ** не верю!»   
  
И второе: «Who knows, someday you might even break my course record. **Naw.** Anyway, I guess I»   
Тут по интонации пауза после «record.», и «Anyway,» никак не связано с «Naw», где «Naw» это искажённое «no» (типа «не-а» или «да неее…»)   
  
То есть надо «… Кто знает, может когда-нибудь ты даже побьёшь мой здешний рекорд. Да неее… Короче, отдам-ка тебе это яйцо…»   
?

**Глазам не верю! Как ты так быстро всему научился? Кто знает, может когда-нибудь ты даже побьёшь мой здешний рекорд. Да нее… Короче, отдам-ка тебе это яйцо. Я хотел вывести себе питомца, но из меня никудышная наседка.**

-----------------   
  
Alright! Whoever scores the most points in the time limit, wins! &[Freestyle competition for two minutes.   
  
Поехали! Тот, кто наберёт больше всего очков за две минуты, выигрывает! &[Соревнование на очки, 2 минуты.   
  
Погнали

Класс.

Да сколько можно уже очковать, тем более что там даже нет слова points.   
 Палево…   
  
Катание вольным стилем 2 минуты / Трюки в вольном стиле, 2 минуты / Любые трюки - 2 минуты / Свободное катание 2 минуты / Вольное катание 2 минуты / и тэ дэ

Мне нравится вариант «Вольное катание 2 минуты». Тогда перевод «time limit» в теле самой фразы надо подправить.   
А «whoever» нормально донесено?

**Погнали! Тот, кто наберёт больше всего очков за пару минут, выигрывает! &[Вольное катание 2 минуты**

А что туда вставить? «Кто бы ни набрал больше очков, выиграет»? Это будет уже явно лишним.

**Погнали! Тот, кто наберёт больше всего очков за пару минут, выигрывает! &[Вольное катание 2 минуты.**

--------   
  
Just come find me when you're ready for a good thrashing!   
  
Приходи ко мне, когда будешь настроен на выигрыш!   
  
Тут скорее что-то типа «мочилово/рубилово». Хотя у слова thrashing есть значения «взбучка/трёпка»   
  
решиться / хватит духу / набраться духу / как надумаешь   
  
Захочешь хорошей трёпки - приходи!   
Прикатывай, как будешь готов к настоящему рубилову!   
Как наберёшься духу - дерзай, погоняем!   
Только третье, полюбасу.

**Как наберёшься духу - дерзай, погоняем!**   
  
------------------   
  
You can go for the course record now, if you want. Whenever you hop on a skateboard, a timer will start. Score as many points as you can until the timer expires or you wipe out. Good luck!   
  
А теперь иди побей рекорд стадиона, если хочешь. Как только ты прыгнешь на скейтборд, таймер начнёт отсчёт. Набирай как можно больше очков до окончания времени. И постарайся не падать!   
  
Опять пошли бить бедный рекорд ногами (и дело именно в «иди») + не очень нравится «рекорд стадиона»

Помним, да, что у нас две копии этой фразы? А Мы разве тогда не обе перевели?..

А теперь, хочешь, можешь поставить тут рекорд.

«Хочешь? Можешь? Можешь? Хочешь с нами в пляс!» («Will you? Won’t you? Will you? Won’t you join our dance!»)

**А если хочешь, попробуй-ка поставить тут свой рекорд. Как только ты прыгнешь на скейтборд, таймер начнёт отсчёт. Набирай как можно больше очков до окончания времени. И постарайся не падать!**

**А если хочешь, попробуй-ка поставить тут свой рекорд. Как только ты прыгнешь на скейтборд, таймер начнёт отсчёт. Набирай как можно больше очков, пока не кончится время. И постарайся не падать!**