

Санкт-Петербургский государственный университет

Пономарев Гавриил Александрович

**Прецедентные имена и проблема их перевода (на материале
компьютерных игр)**

Выпускная квалификационная работа

направление подготовки 450402 "Лингвистика"
образовательная программа "Иностранные языки"
профиль "Теория перевода и межъязыковая коммуникация"

Научный руководитель:
доц. Л.Н. Григорьева

Рецензент:
доц. Т.Ю. Смирнова

Санкт-Петербург
2017

Содержание

Введение	.3
Глава 1. Локализация и перевод игры Ведьмак 3 в аспекте феномена прецедентности	.4
1.1. История создания и дискурс “мира Ведьмака”	.4
1.2. Феномен прецедентности в “мире Ведьмака” как в медиасистеме	12
Глава 2. Перевод прецедентных имен в игре Ведьмак 3	.21
2.1. Классификация примеров	.21
2.2. Анализ корпуса примеров	.25
Заключение	.51
Список литературы	.54
Приложение	.62

Представленная тема освещает проблемы перевода прецедентных имен на материале компьютерной игры The Witcher 3: Wild Hunt (рус. Ведьмак 3: Дикая Охота). Проблема перевода в сфере электронных развлечений в целом и компьютерных игр в частности стоит в условиях современного рынка довольно остро – по общему объему рынка видеоигр (95,2 в мире и 2,94 млрд. долл. в России)¹ можно судить о том, что игровая индустрия становится немаловажной частью культурной и экономической сфер, наряду с киноиндустрией, телевидением и театральной деятельностью, при этом, успех конкретных проектов, а, следовательно, и всей индустрии напрямую зависит от распространения на международном и локальных рынках, что подразумевает высокие требования к качеству перевода конечного продукта.

Высокобюджетные медиапродукты нередко выходят на рынок, являясь частью франшизы, включающей в себя кинофильмы, видеоигры, литературу и т.д. (*напр.* Гарри Поттер, Звездные Войны, Властелин Колец и т.п.). Медийные “кластеры” подобного рода, именуемые в рамках данной работы медиасистемами, связаны между собой общей препозицией, событийной канвой и, нередко, набором персонажей. Каждый элемент подобной системы образует интертекстуальную связь с другим, а связь эта обусловлена употреблением прецедентных имен в рамках условного дискурса системы.

Цель данной работы состоит в выявлении существующих тенденций при переводе прецедентных имен в дискурсе медиасистемы на примере локализации игры Ведьмак 3: Дикая Охота, а также в определении и сравнении переводческих стратегий издателей немецкой, русской, и польской версий игры.

В задачи работы входит проведение исследования лексики игры Ведьмак 3 в аспекте прецедентности, сопоставительный анализ корпуса примеров и классификация примеров на основе выявленных переводческих стратегий.

¹ Анализ рынка игр в России и мире, 2014-2016 гг. Текущая ситуация, прогнозы, игроки, проекты и тенденции. URL: http://json.tv/ict_telecom_analytics_view/analiz-rynka-igr-v-rossii-i-mire-2014-2016-gg-tekuschaya-situatsiya-prognozy-igroki-proekty-i-tendentsii-20150724054917 обр. 27.05.2017

Корпус примеров состоит из 1254 прецедентных имен, составленный на основе 8 разделов внутри игры Ведьмак 3: бестиарий, персонажи, книги, ремесло, алхимия, рюкзак, карта мира, задания. Все единицы представлены в том же виде, что и в самой игре, сохранена оригинальная пунктуация и регистр конкретных версий игры. Лексика игры была рассмотрена в разрезе оригинальной английской и переводных немецкой, русской и, в спорных случаях, польской версий игры. Лексические единицы из таких разделов игры, как Главное Меню, Настройки, Умения персонажа и Медитация не были включены в корпус примеров, т.к. данные разделы практически не обладают интертекстуальными связями ни с оригинальной серией рассказов, ни с предыдущими частями игры.

Объектом исследования является видеоигра The Witcher 3: Wild Hunt в версии v. 1.21 с предустановленными DLC “Hearts of Stone” (*рус.* Каменные сердца) и “Blood and Wine” (*рус.* Кровь и вино).

Глава 1. Локализация и перевод игры Ведьмак 3 в аспекте феномена прецедентности

1.1 История создания и дискурс “мира Ведьмака”

С 1990 по 1998 годы польский автор Анджей Сапковский пишет серию рассказов, повествующих о приключениях Ведьмака Геральта, наемного истребителя чудовищ. Сам мир, по большей части, апеллирует к антуражу позднего средневековья, в котором вынуждены сосуществовать различные расы, классы и сословия. Ведьмак путешествует по городам и деревням, убивая различного рода нечисть за вознаграждение. К 1995 году на свет появляется ряд комиксов по мотивам книг (сюжет Мацея Паровского, иллюстрации Богуслава Польха), книга набирает популярность на территории Польши, где, в 2001 году, и выходит первая экранизация романов в виде телесериала из 13 серий. В 2002 году разработчики Михал Кичински и

Марчин Ивински из издательства CD Projekt разделяли желание создать пошаговую ролевою игру в фэнтезийном мире, вдохновляясь игрой Diablo 1996 года от североамериканского разработчика Condor (впоследствии Blizzard North). За основу игры была взята серия книг Анджея Сапковского,

К 2004 году небольшая польская студия CD Projekt RED приступает к разработке игры о приключениях Геральта, которая оказывается на прилавках, получая положительные оценки крупнейших игровых изданий. За первые 3 месяца после релиза было продано более 600 тысяч копий, что считалось большим успехом для сравнительно молодой студии, основанной в 2002 году. К 2016 году, после выхода третьей игры серии, с прилавков ушло более 25 миллионов копий всех игр серии.

Автор книг, Анджей Сапковский, не принимал участия в разработке или написании сюжета игры, однако одобрил инициативу молодых разработчиков. Было решено выпустить продолжение игры. Успех второй части под названием The Witcher 2: Assassins of Kings (Ведьмак 2: Убийцы королей), выпущенной в 2011 году, остается спорным – проект получил довольно высокие оценки критиков от индустрии, но, в сравнении с первой частью, не был так тепло принят аудиторией, даже учитывая значительный её прирост (более 5 миллионов копий продано за два года). Сюжетная линия второй игры заканчивается «на разгоне», намекая на появление третьей части серии. Именно третья, заключительная игра франшизы, The Witcher 3: Wild Hunt, находится в центре нашего исследования, так как она является кульминационной точкой, сконцентрировавшей в себе весь опыт тех сценаристов, режиссеров, художников и прочих деятелей, которые творили в пределах мира Сапковского за более чем 30 лет его существования.

Сложно не обратить внимания, что вселенная Ведьмака успела предстать перед публикой в самых различных формах – от сборника рассказов до серии интерактивных электронных развлечений. В работе над последней частью серии, Ведьмак 3, участвовало более 1500 человек, включая программистов-

разработчиков, тестировщиков, композиторов, актеров дубляжа и захвата движения.

Теоретик мультимедиа Тэй Воган в своей книге 1993 года “Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов” дает следующее определение термина мультимедиа: «Мультимедиа есть любая комбинация текста, графики, звука, анимации и видео, передаваемая с помощью компьютера»¹. Безусловно, игра Ведьмак 3 подпадает под это весьма широкое определение, однако, чтобы ограничить предмет исследования, в рамках нашей работы отдельно взятое произведение в одной из форм медиа будет обозначаться термином «медиапродукт». Определение понятия медиапродукт дает Моисеева Е.В.: «Медиапродуктами называют презентации и игры, музыкальные клипы и рекламные ролики, Интернет-сайты и компьютерные программы, видеооткрытки и другие способы донесения до аудитории информации с помощью мультимедийных средств»². Таким образом, медиапродукт априори состоит из нескольких форм медиа, посредством которых контент подается зрителю или пользователю.

Определив, что в современном мультимедийном дискурсе любое произведение или программа, где контент представлен несколькими формами медиа, может называться медиапродуктом, стоит упомянуть ещё одну особенность центрального произведения данного исследования, игры Ведьмак 3. События и персонажи романов Анджея Сапковского представлены не только печатными изданиями и видеоиграми, но и серией комиксов, сезоном телеэфира, а также бурной реакцией поклонников, порождающей невообразимое количество видеоматериала по вселенной Ведьмака, благодаря чему мы можем говорить о явлении трансмедийности. Этим термином обозначается трансляция одного и того же контента в разных формах. Как правило, при явлении трансмедиа произведения связаны между собой гипертекстом как формой организации текстового материала, при

¹ Vaughan, Tay. *Multimedia: Making It Work*, Osborne / McGraw-Hill. – Berkeley, 1993.

² Моисеева Е.В. Проблемы эффективности продвижения медиапродукта. – URL: http://old.kpfu.ru/conf/mmea2011/bin_files/13.pdf обр. 27.05.2017

которой его единицы, медиапродукты, представлены не в линейной последовательности, а как система явно указанных возможных переходов, связей между ними.

Для дальнейшей работы с обозначением мира Ведьмака в контексте нашего исследования требуется ввести термин “медиасистема”, который обозначает ряд медиапродуктов, представляющих один контент разными формами, то есть, связанных трансмедийностью. К таким медиасистемам могут относиться известные широкой аудитории киноселенные, например, Гарри Поттер (Harry Potter), Звездные Войны (Star Wars), Властелин Колец (The Lord of the Rings), Игра Престолов (Game of Thrones), Ведьмак (The Witcher) и прочие.

Стоит отметить, что теоретический аппарат в сфере исследования медиасистемы довольно скупо разработан в лингвистической литературе, что не позволяет нам пользоваться единой общепринятой терминологией. Тем не менее, на данном этапе исследования, мы можем представить свои рассуждения в виде следующего высказывания: медиасистема состоит из трансмедийных элементов, связанных между собой интертекстуально, и образующих условный дискурс внутри самой системы.

Вместе с ускоряющимся ходом технического прогресса медиасистемы такого рода расширяются, порождая новый контент и новые продукты: первая игра из серии занимала 9 гб жесткого диска, вторая – около 16 гб, третья – более 50 гб, немалую часть объема занимают более 200 часов записанных актерами диалогов.

Катализатором расширения может являться как актуализация уже существующих элементов внутреннего мира произведения, так и обращение к пласту прецедентных явлений, вертикальному контексту, то есть, актуализация в мире произведения некоего внешнего элемента, ранее, не имевшего к нему отношения. Например, создатели игры Ведьмак 3 добавили в свое творение более 130 видов различных противников – вампиров, троллей, ведьм и прочих, однако только часть из них можно встретить в

оригинальных произведениях Сапковского (среди них Брукса, Выверна, Куролиск, Утопец и пр.), остальные же создания были “портированы” в мир Ведьмака из германской, кельтской, славянской мифологий, ветхозаветных текстов, различных сказок и многих других источников (Клекотун, Главоглаз, Беанн’ши, Сильван, Кобольд и др.)

Игра The Witcher (2007) изначально разрабатывалась как мультимедийный проект, запущенный Марчином Ивински (Marcin Iwiński) и Михалом Кичински (Michał Kiciński) ещё в 2002 году в польском городе Лодзь (Łódź). До работы над проектом оба разработчика продавали пиратские копии западных игр, и на момент старта разработки, по словам Ивински, никто из них не знал, как разрабатывать игры. В команде разработчиков на тот момент было не более 10 человек, включая самих основателей, брата Михала, Адама Кичински (Adam Kiciński), и их друга Адама Бадовски (Adam Badowski). Первые демоверсии не имели большого успеха у издателей, как утверждают сами разработчики в интервью изданию Glixel.com от 15 марта 2017, по телефону им не раз приходилось слышать вежливый британский голос, который говорил: «Не очень. Идите-ка вы по домам, ребята»¹. Тем не менее, за 5 лет создания игры разработчикам удалось собрать финансирование в общей сложности около 10 миллионов долларов, а её коммерческий успех положил начало целой игровой серии.

Немаловажную роль в успехе серии сыграл перевод игр. Язык в мультимедиа играет роль посредника для трансляции той или иной информации; для видеоигр язык является медиумом, связующим внутриигровой контент воедино. Если перевод технической и специальной литературы не требует обработки с точки зрения эстетического наполнения и культурной адаптации в силу высокой своей информативности и невысокой эстетической ценности, то перевод таких медиапродуктов как кинофильмы, музыкальные композиции и видеоигры требует более тщательного подхода.

¹ 'Witcher' Studio Boss Marcin Iwinski: 'We Had No Clue How To Make Games' – URL: <http://www.glixel.com/interviews/witcher-studio-boss-we-had-no-clue-how-to-make-games-w472316> - обр. 20.05.2017

Перевод крупных медиапродуктов, обладающей гипертекстуальной структурой (видеоигр, программ), как правило, включен в сложный многоступенчатый процесс, именуемый языковой локализацией. Под локализацией часто понимается “перевод высокого уровня”, но это не отражает многообразия процесса локализации.

Термин “локализация” применяется к комплексу трансформаций по адаптации медиaproдукта; он употребляется в подобном значении с 1980-х годов и происходит из компьютерного дискурса как понятие переноса программного обеспечения на рынок конкретной страны, включающий в себя помимо перевода текстовой части “подгонку” длины строк в разных графических системах, например, латиница – деванагари, изменение формата времени, даты, телефонных номеров, адресов, конвертирование валют, в редких случаях могли учитываться стандарты электроснабжения и вольтажа конкретной страны.

Локализация является частью процесса глобализации продукта, в который также входит его интернационализация, то есть исключение из продукта всех культурных особенностей с целью упрощения локализации в последующем. Процесс глобализации медиапродукта может осуществляться посредством одной только локализации для рынков стран с близкородственной культурой (например, локализация белорусского веб-сайта для российских пользователей), однако в некоторых случаях локализация продукта может быть невозможна без его интернационализации (например, локализация программного обеспечения для европейского рынка невозможна без его интернационализации).

Процесс глобализации можно считать циклическим процессом, то есть продукт, подвергшийся интернационализации и локализации, продолжает осваивать рынки конкретных стран, чередуя оба процесса (например, интернационализованная американская компьютерная игра может быть локализована для российского рынка не напрямую, а через европейскую, германскую или французскую локализацию).

Процесс локализации проводится не только в целях успешного внедрения на рынок определенной страны, но и для того, чтобы максимально подготовить предоставляемый продукт к встрече с целевой аудиторией.

Локализация не ставит своей целью создать эквивалентный переводной текст, она работает с оригинальным контентом, адаптируя его к особенностям конкретной культуры.

За перевод и локализацию игры Ведьмак 3 на каждый конкретный язык отвечали отделы локализации местных представительств CD Projekt RED. Процессу перевода и локализации разработчики выделяют особое место во всем цикле разработки. В октябре 2014 года, когда работа над игрой была в самом разгаре, представители российского отделения CD Projekt RED в одном из интервью интернет-изданию 3dnews.ru рассказали о процессе локализации игры на русский язык: «К выпуску в нашей стране игру готовит отдел локализации российского подразделения CD Projekt RED, руководит которым Николай Швед. Переводом третьей части серии занимается та же команда, которая отвечала за локализацию оригинальной The Witcher и The Witcher 2: Assassins of Kings. На данный момент в проекте задействовано 125 артистов, а процесс звукозаписи в московской студии VOX Records уже занял более 500 часов. И впереди ещё много работы — объём сценария для озвучения превышает 400 тыс. слов (что равняется 45 тыс. реплик).

В тестировании российской версии проекта участвует шесть человек, каждый из которых уже потратил на проверку игры около 200 часов. Но несмотря на то, что в сумме этот вариант игры уже провёл в стадии тестирования 1200 часов, это лишь первый этап. Второй займёт еще примерно 600 часов, в течение которых команда выявит оставшиеся недочёты»¹.

Отделы локализации, ответственные за другие языки, не давали столь подробной информации, однако из объема работ русских локализаторов становится очевидно, что каждая команда потратила не меньше усилий при

¹ Позднякова Ю. CD Projekt рассказала о российской локализации The Witcher 3: Wild Hunt. 3D News (24.10.2014). – URL: <http://www.3dnews.ru/904057> - обр. 20.05.2017

создании локализаций, кроме того качество локализованных версий также тестировалось отделом локализации в Варшаве. Во времена первой части он состоял из локализаторов Лукаша Погода (Lukasz Pogoda) и Аркадиуша Трояновски (Arkadiusz Trojanowski) и нескольких переводчиков-лингвистов.

Переводами книг на территории России занимался переводчик Евгений Павлович Вайсброт, с 1996 года переводивший произведения Сапковского на русский язык. Е.П. Вайсброт переводил на русский язык преимущественно произведения польских писателей фантастов: Станислава Лема, Анджея Сапковского, Кшиштофа Боруня, Стефана Вайнфельда, Януша Зайделя, Конрада Фиалковского и многих других. Всего на территории СССР и России было выпущено более 50 работ под его переводом, за что он неоднократно награждался премиями, среди которых награда «За пропаганду польской литературы». Евгений Павлович ушел из жизни в 2006 году в возрасте 82 лет, а потому последний роман Сапковского о Ведьмаке переводил Сергей Лагеза, так же для издательства АСТ. События последней книги «Сезон гроз» ни одной из игр или экранизаций освещены пока не были, потому исследование соответствий между переводами Вайсброта и Лагезы в рамках нашей работы считаем нерелевантными. Над литературным переводом английской и немецкой версии трудились соответственно Данусиа Сток (Danusia Stok) и Эрик Симон (Erik Simon).

Е.П. Вайсброт в своих переводах рассказов А. Сапковского о Ведьмаке должен был перевести весьма объемный список наименований вымышленных и мифологических существ с польского языка на русский. При том, что переводчик справился с поставленной задачей, выдержав единство терминологии, его работа стала образцом, так называемым, каноничным переводом, издание которого на территории бывшего СССР позволило сформировать фанатскую базу, сыгравшую немалую роль в успехе оригинальной игры у русскоязычной публики.

Однако внутри в дискурсе данной игровой серии интертекстуальные связи нередко нарушались. Этому явлению посвящен следующий параграф нашей работы.

1.2. Феномен прецедентности в “мире Ведьмака” как в медиасистеме

Автор книг, Анджей Сапковский, не является создателем самой фигуры ведьмака, заимствуя этот образ из славянской мифологии, где он встречается в довольно разнообразных трактовках. В словарных и справочных источниках ведьмака называют упырем, оборотнем, повелителем ведьм, колдуном, бесом и др.

Толковый словарь русского языка Ефремовой дает следующие определения: «ведьма́к - I м. разг. Человек, связанный - по народным поверьям - с Дьяволом и способный вредить людям, насылать болезни, портить скот, урожай и т.п.; колдун. II м. разг. Человек, обращённый или - по мифологическим представлениям - способный прерастать с помощью волшебства в какое-либо животное или в какой-либо предмет; оборотень»¹.

Согласно энциклопедическому словарной статье В.В. Слащёва, «ВЕДЬМАК- (укр. видьмак, видьмар, видьмун; белорус, ведзьмак, ведзьмар) — персонаж восточнославянской демонологии. Как и ведьма, Ведьмак может быть прирожденным и наученным. У прирожденного Ведьмака может не быть усов и бороды, волос на теле, либо вообще нет половых органов, у него есть небольшой хвостик с четырьмя волосками; изображение в зрачках перевернуто вверх ногами. У Ведьмака две души: человеческая и демоническая (ср. Двоедушник), душа Ведьмака может выходить ночью из тела через отверстие под коленной чашечкой, под бедром или под копчиком. Ведьмак способен быть оборотнем, он превращается в мотылька, коня, волка и т.п.»².

¹ Ефремова Т. Ф. Современный толковый словарь русского языка: В 3 т. — М. : АСТ, Астрель, Харвест, 2006.

² Слащёв В. В. // Славянская мифология : энциклопедический словарь / редколлегия: С. М. Толстая (отв. ред.), Т. А. Агапкина, О. В. Белова, Л. Н. Виноградова, В. Я. Петрухин; Ин-т славяноведения РАН. — 2-е изд. — М. : Междунар. отношения, 2002.

Стоит заметить, что западными ресурсами понятие “witcher” представляется исключительно в корреляции с серией игр. Крупные печатные издания, например, Dictionary of mythology, folklore and symbols под авторством Getrude Jobes, как и многие англоязычные интернет-ресурсы, не содержат словарной статьи “witcher”; в свою очередь, слово „Hexer“, официальный перевод ведьмака Сапковского на немецкий, также отсутствует в Wörterbuch der Mythologie aller Völker под редакцией W. Binder и прочих источниках, на него ссылающихся. Ведьмак как мифологическое существо существует в англоязычной Википедии, статья о нем называется “vedmak” и ссылается на русскоязычные и белорусскоязычные словари и источники¹.

В интервью с Крэйгом Чэпплом (Craig Chapple), автором издательства Develop, разработчик Марчин Ивински рассказывает, что вплоть до международного релиза игры 30 октября 2007 года рабочим названием игры оставалось польское Wiedźmin, которое было заменено на английское The Witcher². Из этого становится ясно, что разработчикам посредством первой игры серии пришлось знакомить широкую западную аудиторию с новым концептом, интегрируя фигуру славянской мифологии в общий культурный фон и апеллируя к пластам фольклора разных народов.

События первой части игры сюжетно опираются на канву всех вышедших на тот момент рассказов Сапковского: странствующий ведьмак Геральт из Ривии призван правителем Северного королевства Темерии, королем Фольтестом, для выполнения специального задания: расколдовать наследницу престола, принцессу Адду, которая по ночам превращается в стрыгу.

Это существо представлено в справочных источниках более подробно, относится к римской, в последствие, к румынской, молдавской, в целом, славянской мифологии. К. Королев в Энциклопедии сверхъестественных существ дает стрыге следующее определение: «Стриги: в римской

¹ Vedmak. – URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Vedmak>

² The wild road to The Witcher 3. – URL: <http://www.develop-online.net/interview/the-wild-road-to-the-witcher-3/0207553> - обр. 17.05.2017

мифологии ведьмы, потомки гарпий, нападавшие ночами на младенцев в облике сов-сипух»¹.

Оригинальная игра 2007 года была написана целиком на польском языке, впоследствии переведена на английский язык под руководством сценариста Бориса Пугач-Мурашкевича (Borys Pugacz-Muraszkiewicz). Изданием английской международной версии занималось американское издательство Atari, европейскими версиями, в том числе немецкой – Atari SA и компания CD Projekt. На территории России изданием занималась компания Новый диск. Во всех рассматриваемых нами версиях стрыга сохранила свое изначальное звучание (pl. *strzyga*, en. *striga*, de. *Striege*, рус. *стрыга*). Несоответствие можно найти лишь в русском переводе Е.П. Вайсброта где существо называется в большинстве случаев “упырица”². В этом конкретном случае, несоответствие между переводом в книге и в игре не кажется столь существенным: даже при том, что интертекстуальная связь нарушается в переводе игры, соответствие между денотатом и сигнификатом устанавливается за счёт узкого контекста данного сюжета.

Проблемы подобного характера могут указать на то, что все элементы медиасистемы, то есть, проще говоря, произведения в различных формах медиа, взаимосвязаны между собой интертекстуально, и опционально восходят к некоему изначальному источнику в иерархии гипертекста, на что необходимо обращать пристальное внимание при переводе произведений подобного рода.

При этом, нельзя утверждать, что перевод, отличный от перевода изначального текста, всегда будет некорректным. Рассматривая приведенный выше пример, можно предположить, что и слово “стрыга” и слово “упырица” были одинаково далеки от вертикального контекста широкой российской аудитории.

¹ Королев К. М. Энциклопедия сверхъестественных существ. М.: Эксмо, СПб.: Мидгард, 2005. — 720 с.

² Сапковский А. Последнее желание. Меч предназначения. – М.: АСТ, 2004.

Что касается читателей оригинального романа «Последнее желание» в переводе 1996 года, для них отдельно взятое слово “упырица” будет четко актуализоваться в контексте мира Сапковского, а отдельно взятое слово «стрыга» - с меньшей вероятностью, поскольку в переводе 1996 года слово «стрыга» употребляется только один раз, в монологе ведьмака Геральта, при перечислении разного рода: «От голода, ради удовольствия, выполняя чью-то болезную волю, по другим причинам, но – убивать. Мантихор, вывротка, мгляк, жагница, жряк, химера, леший, вампир, гуль, гравейр, оборотень, гигаскорпион, стрыга, упырь, яга, кикимора, глумец. И была пляска во тьме и взмахи меча. И был страх и ужас в глазах того, кто вручал мне потом плату».

В данном случае, необходимо обращение к феномену прецедентности, который в значительной степени был разработан Ю.Н. Карауловым: “- ... оно (прецедентное имя) обладает инвариативностью, сверхличностным характером, и апелляции к нему частотно возобновляются”.¹ Таким образом, можно выделить основные критерии, которые позволят определить прецедентное имя в целом: оно может фигурировать в тексте в различных формах, частотно встречается и употребляется в том или ином контексте, а также доступно для восприятия носителю языка.

Подобное определение, однако, не полностью соответствует характеристике прецедентного имени, применимой в рамках нашей работы, поскольку феномен прецедентности в дискурсе “мира Ведьмака” или любой другой медиасистемы не предполагает существования прецедентного имени в вертикальном контексте, то есть не обладает сверхличностным характером для всех носителей языка.

Прецедентные имена в рамках данной работы непрерывно актуализуются в различных контекстах, что говорит о соответствии двум первым критериям по Ю.Н. Караулову, при этом доступны они только в ограниченном дискурсе конкретной медиасистемы.

¹ Караулов, Ю. Н. Роль прецедентных текстов в структуре и функционировании языковой личности / Ю. Н. Караулов // Научные традиции и новые направления в преподавании русского языка и литературы : доклады советской делегации на VI конгрессе МАПРЯЛ. - М., 1996

Обращаясь к работам Е.В. Бобыревой, мы можем отметить, что наблюдается явление внутренней и внешней прецедентности, где прецедентными именами называются не только имена собственные, известные из общекультурного контекста, но и единицы лексики отдельного дискурса,¹ имеющие свойство частотной актуализации в конкретной медиасистеме.

Именно проблеме внутренней и внешней прецедентности применительно к отдельно взятой медиасистеме будет посвящена первая глава данной работы.

Согласно теории Е.А. Нахимовой, исследование прецедентных имен может производиться в рамках различных теорий: теории интетекстуальности, лексико-грамматической, риторики, вертикального контекста и прочих. Проблемы, касающиеся прецедентности в медиасистемах, возникают, в первую очередь, в аспекте интертекстуальности, а точнее в сохранении интертекстуальных связей при переводе каждого конкретного элемента в рамках медиасистемы². Например, слово *pixie* в оригинальной английской версии переводится на немецкий как *Kobold*, а на русский – *фея*. В общекультурном контексте такой перевод допустим и даже адекватен, однако в рамках медиасистемы возникает трудность – задолго до выхода игр, в 2001 году, Сапковским написан бестиарий «Рукопись, найденная в Драконьей Пещере» (*Rękopis znaleziony w smoczzej jaskini*), где изначальное польское слово *skrzatek* на английском звучит *pixie*, что в переводе на русский Е.П. Вайсброта звучит точно также – *пикси*.

Английский	Немецкий	Русский	Комментарий
Pixies	Kobolde	Фея	<i>Пикси</i>

¹ Бобырева Е.В. Прецедентные высказывания религиозного дискурса. Известия ВГПУ. – Волгоград, 2007.

² Нахимова Е.А. Прецедентные имена в массовой коммуникации. Екатеринбург, 2007. - 207 с.

Это – лишь одни из примеров нарушения интертекстуальной связи внутри рассматриваемой нами вселенной. Нарушение интертекстуальной связи при работе над переводом прецедентных феноменов приводит к искажению и потере контекста, потому как прецедентный текст нередко носит аллюзивный характер, являясь отсылкой, референсом, а иногда и цитатой.

Чуть раньше приведенного выше монолога, в той же главе романа, которая называется «Меньшее зло», ведьмак Геральт вел беседу с колдуном Стрегобором о тяжелом моральном выборе: «Зло – это зло, Стрегобор, – серьезно сказал ведьмак, вставая. – Меньшее, большее, среднее – все едино, пропорции условны, а границы размыты. Я не святой отшельник, не только одно добро творил в жизни. Но если приходится выбирать между одним злом и другим, я предпочитаю не выбирать вообще». В мае 2014 года, за год до выхода The Witcher 3, компания CD Projekt RED выпустила сюжетный трейлер к игре, где Геральт голосом американского актера Дага Кокла (Doug Cockle) цитирует этот отрывок. Ниже приведем таблицу с оригинальным и переводными текстами из трейлера и из книги:

	Польский	Русский	Английский	Немецкий
--	----------	---------	------------	----------

Книга	<p>Zło to zło, ... - Mniejsze, większe, średnie, wszystko jedno, proporcje są umowne a granice zatarte. ... Ale jeżeli mam wybrać między złem a drugim, to wolę nie wybierać wcale.</p>	<p>Зло – это зло, ... – Меньшее, большее, среднее – все едино, пропорции условны, а границы размыты. ... Но если приходится выбирать между одним злом и другим, я предпочитаю не выбирать вообще.</p>	<p>Evil is evil ... - Lesser, greater, middling, it's all the same. Proportions are negotiated, boundaries blurred. ... But if I'm to choose between one evil and another, that I prefer not to choose at all.</p>	<p>Übel ist Übel, ... - Kleiner, größer, dazwischen, es ist alles eins, die Proportionen sind relativ und die Grenzen verwischt. ... Aber wenn ich zwischen dem einen und dem anderen Übel wählen soll, dann wähle ich lieber gar nicht.</p>
Игра	<p>Zło jest złem. Mniejsze czy większe - nie ma różnicy. Jak to ocenić? Czy to w ogóle możliwe? Jeżeli mam wybierać między złem, a złem... Wolę nie wybierać wcale.</p>	<p>Зло есть зло. Большое, маленькое, среднее – какая разница? Зло трудно измерить, его границы размыты. Если надо будет выбирать между одним злом и другим, я не буду выбирать вовсе.</p>	<p>Evil is evil. Lesser, greater, middling, makes no difference. The degree is arbitrary, the definition's blurred. If I'm to choose between one evil and another, I'd rather not choose at all.</p>	<p>Böse ist böse. Gering, groß, mittel – macht keinen Unterschied. Die Strafe ist willkürlich, die Bestimmung unklar. Wenn ich zwischen zwei Übeln wählen soll, wähle ich lieber gar nicht.</p>

Переводчик трейлера, как можно видеть из примера, игнорирует книжный перевод Е.П. Вайсброта, называя зло “маленьким”. Возможно, такое решение было вызвано тем, что текст в польском трейлере так же не соответствует

книжному оригиналу, однако можем видеть, что русскоязычная версия трейлера пренебрегает сравнительной степенью прилагательного, тогда как и в оригинале (*pl. mniejsze*), и в прочих переводных версиях она сохраняется. В немецкой версии трейлера происходит замена прилагательного с “kleiner” в книжной версии на “gering”, что можно перевести, как “умеренное”.

Такого рода расхождения не могли быть не замечены широкой аудиторией игры. Серия игр о Ведьмаке Геральте за годы существования и развития обрела мощное фанатское комьюнити, что особенно актуально для России, где даже первая игра стала одной из самых продаваемых в 2008 году. Игровые каналы на хостинге Youtube до сих пор продолжают ежедневно пополняться видео по трилогии от CD Projekt RED. Одно из таких видео вышло на канале интернет-издания StopGame.ru 18 сентября 2015 год, его автор, Денис Карамышев, является создателем рубрики «Трудности перевода», к которой относится данный ролик о Ведьмаке. Видео продолжительностью почти час, которое рассказывает о замеченных фанатами и самим автором ролика ошибках в переводе игры, посмотрело более 500 тысяч пользователей, оставив более двух тысяч комментариев¹.

В видео упоминается множество упущений как российских, так и зарубежных локализаторов, среди которых и указанные выше несоответствия, а широкий резонанс среди зрителей и поклонников игры говорит о заинтересованности аудитории не только в качестве контента, но и в целостности его перевода, в частности, в рамках работы с подобной медиасистемой. Среди таких упущений можно услышать критику в сторону перевода цитаты Сапковского в русскоязычном трейлере (см. пример выше), где автор нашел неадекватным слово “маленькое” в переводе. Как можно видеть из примера, никто из локализаторов не употребил прямую цитату из оригинала или переводов Сапковского, тем не менее, нарекания со стороны фанатов вызвала только русская озвучка ролика. Действительно, сама глава, из которой взята данная цитата, называется “Меньшее зло” и слово

¹ Трудности перевода. The Witcher 3: Wild Hunt. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=St30WeBz_m4 – обр. 4.06.2017

“маленькое” применительно к абстрактному “зло” звучит неуместно, придавая некую диминутивную коннотацию, хотя имеет место и нарушение интертекстуальной связи.

В контексте нашего исследования особенно интересно несоответствие из того же фрагмента трейлера, описанное автором рубрики на четвертой-пятой минутах ролика, где имеет место соприкосновение двух различных форм медиа, представляющих один и тот же контент. Во второй половине сюжетной линии игры ведьмак Геральт общается со своим товарищем по оружию, ведьмаком Ламбертом, в репликах которого есть прямая отсылка к событиям трейлера, где Геральт наказывает патрульных Нильфгаарда, вершащих самосуд над молодой крестьянкой, со словами «Убиваю тварей» (англ. *Killing monsters*, нем. *Monster töten*, польск. *Zabiam potwory*). Второй ведьмак, который узнал об этом эпизоде от их общего наставника, с которым путешествовал Геральт, подкалывает главного героя, намекая на высокопарную цитату. Таким образом, лаконичная фраза становится прецедентным текстом не только для игроков, но и для самих героев, связывая события трейлера и основной игры. Очевидно, что и трейлер, и игра относятся к одной медиасистеме, в которой вынужден работать переводчик. Все команды локализаторов кроме российской справились с переводом фразы без нарушения интертекстуальной связи, таким образом сохраняя внутреннюю прецедентность. В русской версии игры цитата из трейлера прозвучала иначе: “Убиваю чудовищ”, что нарушает целостность перевода внутри медиасистемы, обрывая аллюзию, задуманную создателями, в результате чего страдает конечный смысл сцены для всей игры.

При том, что представленные выше примеры представляют собой не прецедентные имена, а относятся, скорее, к прецедентным текстам, они отражают подход издателя и локализатора к феномену прецедентности в целом, отсюда мы можем подвести итог по всей первой главе нашей работы. Вселенная Ведьмака, мир, созданный на основе произведений Анджея Сапковского, представляет собой медиасистему.

Медиасистемой в рамках данной работы называется комплекс произведений, представленный в различных формах медиа, образующей условный дискурс “мира Ведьмака”. Этот мир, по мере проявления в различных формах медиа, неизменно впитывает в себя элементы общего знания, апеллируя к вертикальному контексту и области общих знаний – мифологии, биологии, истории искусства, а также используя цитаты и заимствования из сходных медиасистем, подобное явление мы называем внешней прецедентностью. Кроме того, медиасистема обязательно выстраивает внутренние связи между своими элементами, ссылается сама на себя, порождает новые единицы, обозначение которых должно сохраняться во всех элементах медиасистемы, что называется внутренней прецедентностью. При работе над переводом и локализацией медиапродукта, который является элементом медиасистемы, переводчик обязан обращать внимание на перевод соответствующих или схожих единиц в уже существующих элементах медиасистемы, иначе, в результате нарушения интертекстуальных связей, вероятно нарушение целостности контента.

Вторая глава нашего исследования имеет практический характер; в ней производится анализ корпуса примеров прецедентных имен, встречающихся в игре Ведьмак 3.

Глава 2. Перевод прецедентных имен в игре Ведьмак 3

В теоретической части исследования мы анализируем список прецедентных имен, а именно имен собственных, топонимов и прочих наименований, обладающих частотностью употребления в дискурсе «мира Ведьмака». Выявлено, что многие из единиц были заимствованы или ссылаются на информацию общекультурного контекста и употребляются во множественных дискурсах, однако обладают внутренней прецедентностью в конкретном дискурсе.

Кроме того, производится сопоставительный анализ переводческих стратегий локализаторов немецкой и русской версий игры в аспекте перевода прецедентных имен.

Стоит отметить, что предметом практического исследования не является феномен прецедентного текста, следовательно, многочисленные цитаты и отсылки внутри «мира Ведьмака» и за его пределами не рассматриваются, как единицы нашей «парадигмы».

2.1. Классификация примеров

В ходе проведения нашего исследования поставлена цель проанализировать тенденции в переводе прецедентных имен в дискурсе крупных медиасистем, таких как “мир Ведьмака”, на примере игры Ведьмак 3, являющейся своеобразной кульминацией для всей медиасистемы, будучи ее наиболее объемным элементом на момент написания работы (более 200 часов геймплея).

Для проведения практического исследования проблем перевода прецедентных имен в игре Ведьмак 3 нами были отобраны и классифицированы 1254 единицы, П – 925 (~74%), Т – 329 (~26%), Р – 253 (~20%) (нем. ~63%, рус. ~37%), которые можно условно разделить на 8 внутреигровых разделов:

- Бестиарий (131 ед.) – названия монстров и созданий
- Персонажи (112 ед.) – имена главных и побочных героев всех сюжетных линий игры
- Книги (271 ед.) – наименования текстов, встречающихся в книгах и играх серии
- Ремесло (89 ед.) – наименования видов, типов, классов и материалов экипировки

- Алхимия (135 ед.) – названия растений, ядов, эликсиров и компонентов
- Рюкзак (68 ед.) – название различных предметов инвентаря
- Карта мира (220 ед.) – наименования из внутриигровой топонимики
- Задания (227 ед.) – названия основных и дополнительных миссий внутри игры

Каждый из перечисленных выше разделов внутриигровой лексики был рассмотрен на трех языках – оригинальном английском, немецком и русском, при возникновении расхождений при переводе единиц для проверки использовался польский язык, являющийся оригиналом книжной серии.

В корпус примеров не вошли некоторые игровые разделы, элементы которых не являются релевантными для проводимого исследования: обучение, умения, медитация, а также разделы главного меню. Единицы данных разделов имеют отношение только к игровой механике, не обладая частотностью употребления в «мире Ведьмака».

Цель нашего исследования – выявление тенденций в переводе прецедентных имен – предполагает классификацию корпуса примеров по нескольким критериям. Все единицы корпуса примеров были условно разделены на две категории – единицы, транслированные прямым переводом, и единицы, так или иначе трансформированные при переводе.

Как уже упоминалось ранее в теоретической главе нашей работы, теоретический аппарат для работы с феноменом прецедентности и переводом прецедентных имен в процессе локализации элементов крупных медиасистем довольно скудно разработан в лингвистической литературе. Поэтому, для составления условных категорий, мы вынуждены опираться на классификации переводческих трансформаций В.Н. Комиссарова¹, из которой были сформированы две группы, обозначающие в рамках нашей работы условные переводческие стратегии.

¹ Комиссаров В. Н. Современное переводоведение. Учебное пособие / Комиссаров В. Н. – М.: ЭТС, 2001

Стратегией прямого перевода в контексте нашего исследования будет называться комплекс переводческих трансформаций, направленный на эквивалентный перевод. К переводческим трансформациям, относящимся к этой стратегии, можно отнести транскрибирование, транслитерацию, калькирование, поморфемный перевод, а также перевод единицы ее словарным эквивалентом без изменения графической или грамматической формы единицы.

Вторая стратегия, условно определяемая как трансформирующий перевод, являет собой комплекс трансформаций, предполагающих изменение графической, грамматической или лексико-семантической формы единицы, по ряду причин, обусловленных как особенностями переводящего языка, так и требованиями издателя-локализатора. К таким трансформациям относятся лексико-семантические замены (генерализация, конкретизация, модуляция), грамматические трансформации (замены форм слова, замены частей речи, замены членов предложения), экспликации, компенсации, добавления, опущения и перемещения.

В рамках выявления переводческой стратегии наше исследование также ставит целью определить возможные расхождения между переводческими стратегиями локализаторов немецкоязычной и русскоязычной версий.

Кроме того, внутри раздела Бестиарий используются лексические единицы, заимствованные из области общих знаний, то есть вертикального контекста, к таким единицам относятся наименования мифических существ из фольклора разных народов – германцев, кельтов, славян, древних греков и т.д.; впоследствии единицы такого рода употребляются, в той или иной степени, во всех разделах лексики игры, однако в рамках нашего исследования релевантным считается соотношение оригинальной лексики, обладающей только внутренней прецедентностью, и заимствованной лексики, которой характерна прецедентность внешняя. Работа с данным параметром позволяет нам зафиксировать количество единиц, создававшихся изначально для «мира Ведьмака», следовательно, не имеющих вариантов

перевода вне него. В случае заимствования единицы из дискурса вне серии книг или игр о Ведьмаке необходимо проверить переводную единицу на соответствие существующим вариантам перевода. В идеальном варианте, параметр оригинальности единицы совпадает на всех переводных языках, что должно свидетельствовать о том, что каждая единица переведена с равной опорой на общекультурный контекст каждого языка. Например, переводная единица Бенн'ши (*англ.* Bean'shies) была транслитерирована на русский язык с отличием от более частотного варианта Банши (прим. мстительный женский дух из кельтской мифологии), тогда как немецкий перевод игры предлагает вариант Todesfeen, соответствующий переводу этой же единицы в «мире Гарри Поттера», т.е., русскоязычная версия, в отличие от немецкой, отказалась от обращения к общекультурному контексту.

С целью выявить подобные различия, в разделе Бестиарий приводится анализ оригинальной и заимствованной лексики в аспекте прецедентности.

2.2. Анализ корпуса примеров

В параграфе, посвященном анализу корпуса примеров, мы рассмотрим конкретные примеры лексических единиц из игры Ведьмак 3, обладающих инвариативностью и частотностью употребления в дискурсе “мира Ведьмака”, то есть являющихся прецедентными именами в рамках нашего исследования.

Стоит также отметить, что изменение числа при переводе разделов обусловлено требованиями издателя и не учитывается как грамматическая трансформация

Общее количество примеров – 1254 ед., полный список примеров представлен в виде таблицы в Приложении. Примеры классифицированы по внутреигровым разделам, однако это деление весьма условно – практически все разделы связаны между собой интертекстуально, то есть в разных

наблюдается контекстуальное повторение прецедентных единиц или их компонентов.

Первый раздел, анализируемый в нашем исследовании – Бестиарий, не самый многочисленный, при этом, центральный раздел лексики игры Ведьмак 3. Как можно понять из названия (*лат. bestia* – зверь, животное), Бестиарий представляет собой список встречающихся в игре существ, часть которых была выдумана А. Сапковским для своего фэнтезийного мира, часть – добавлена в игру разработчиками для обогащения геймплея, а часть – приобретена из вертикального контекста, в т.ч., области народных мифологий. Наименования существ встречаются во всех разделах лексики – с ними напрямую связаны Задания, представляющие собой заказы на уничтожение монстров, Книги, описывающие происхождение чудовищ и способы борьбы с ними, и все разделы Инвентаря (Ремесло, Алхимия, Рюкзак), состоящие из предметов, добытых в результате охоты на этих существ. Такие разделы как Карта Мира и Персонажи обращаются к наименованиям существ значительно реже, однако и в них встречаются упоминания о тех или иных созданиях.

Раздел Бестиарий состоит из 131 ед., при чем 97 из них были переведены прямым или эквивалентным переводом, что равняется ~74% от общего количества единиц, соответственно, доля трансформирующего перевода составила 34 (~26%). Такое соотношение может быть связано с тем, что большая часть наименований является оригинальной для “мира Ведьмака” – 92 ед. (~70%), и только 39 ед. (~30%) были заимствованы из вертикального контекста, т.е. большая часть наименований является вымышленной, а в этом случае наиболее уместной трансформацией может быть транскрибирование, транслитерация или калькирование, как мы можем наблюдать в следующих примерах:

Таб. 1 (!NB: В представленных ниже таблицах П – прямой перевод, Т – трансформирующий перевод, О – оригинальная лексика, З – заимствованная лексика)

Английский (оригинал)	Немецкий	Русский	Комментарии
Archespores	Archesporen	Архиспора	П О
Arachnomorph	Arachnomorph	Арахноморф	П О
Abaya	Abaya	Абайя	П О
Wyverns	Wyvern	Выверна	П О
Ulfhedinn	Ulfhedinn	Ульфхединн	П О
Spotted Wights	Fleckenwicht	Пятнистый вихт	П О
Water hags	Wasserweiber	Водная баба	П О
Royal Wyvern	Königswyvern	Королевская виверна	П О
Hounds of the Wild Hunt	Hunde der Wilden Jagd	Гончая Дикой Охоты	П О
Shrieker	Kreischlinge	Клекотун	П О
Slyzard Matriarchs	Mutterschleimlinge	Ящер-матриарх	П О
Moreau's Golem	Moreaus Golem	Голем Моро	П О
Therazane	Therazane	Феразин	П О
Werewovles	Werwölfe	Волколак	П 3
Slyzard	Schleimling	Ящер	П 3
Sirens	Sirenen	Сирена	П 3
Gargoyles	Gargoyles	Горгулья	П 3
Chorts	Tschorts	Черт	П 3 Czart (<i>pl.</i>)
Fiends	Bies (Unholde)	Бес	П? 3 Bies (<i>pl.</i>)

Как мы видим из таблицы 1, стратегия прямого перевода равносильно употребима, как случаях с оригинальной, так и с заимствованной лексикой. При этом, частотно употребление и оригинальных наименований игровой вселенной, и наименований, заимствованных из восточной, славянской или древнегреческой мифологии.

Однако, два последних примера из таб. 1 отражают сложности в выборе переводческой стратегии. Бес и черт – существа, преимущественно

относящиеся к славянской мифологии, однако если со словом “черт” у западных издателей вопросов не возникает, то слово “бес” вызвало у немецкого локализатора колебания – в финальной версии игры издатель был вынужден оставить и транслитерацию (Bies) и импликацию (Unholde).

Несколько иную ситуацию можно наблюдать в случае с трансформирующим переводом.

Таб. 2

Cockatrices	Gorgo	Куролиск	Т О
Forktails	Gabelschwänze	Вилохвост	Т О
Earth Elementals	Erdgenien	Элементаль земли	Т О
Fire Elementals	Feuergenien	Элементаль огня	Т О
Armored Arachasae	Gepanzerte Krabbspinnen	Панцирный главоглаз	Т О
Giant Centipedes	Riesentausendfüßler	Гигантский сколопендроморф	Т О
Grave hags	Gruftweiber	Кладбищенская баба	Т О
Wham-a-wham	Wumm-a-wumm	Хрясь-хрясь	Т О
Imp	Kobold	Домовой	Т 3 реф. герм. и слав. мифологии
Pixies	Kobolde	Фея	Т 3 Пикси
Botchlings	Fehlgeborene	Игоша	Т 3 реф. Слав. Мифология
Spriggans	Waldteufel	Боровой	Т 3 реф. кельт. и слав. мифологии
Bean'shies	Todesfeen	Бенн'ши	Т 3 реф. кельт. мифология

Из таблицы 2 видно, что трансформирующий перевод используется в оригинальной лексике тогда, когда перевод единицы ее словарным эквивалентом неуместен по тем или иным причинам, а в заимствованной лексике тогда, когда единица уже имеет устоявшийся вариант литературного

перевода, не являющийся эквивалентным. В случае с прямым переводом единиц, происходящих из мифологии, перевод их в устоявшейся литературной форме так же является эквивалентным.

Опять же, можно отметить некую неуверенность в выборе локализатора немецкоязычной версии – никак не связанные между собой единицы в оригинале игры – “imp” и “pixie” – обретают в немецкой версии практически одинаковую форму, за исключением грамматического числа, “Kobold” и “Kobolde”. Речь, так или иначе, идет о мелкой домашней нечисти, хотя, нужно отметить, что русская версия игры, в результате, лучше определяет разницу между двумя существами – “домовой” и “фея”, даже при том, что последнее наименование не отражает интертекстуальной связи с книжным переводом Е.П. Вайсброта – “пикси”.

В большинстве случаев, в разделе Бестиарий локализаторы и немецкой и русской версий игры использовали одни и те же стратегии перевода, разница составляет 10 ед., т.е. около 7% случаев, что в общей статистике не является релевантным.

Следующий раздел – так же один из важнейших разделов лексики игры Ведьмак 3 – Персонажи, состоит из 112 ед., которые обозначают имена главных и побочных героев всех сюжетных линий игры. Большая часть главных героев игры имеет книжное происхождение, тогда как второстепенные персонажи вышли из-под пера сценаристов игры, в немалой степени под влиянием современной культуры, однако анализ происхождения единиц, на наш взгляд, имел смысл только в разделе Бестиарий, т.к. его компоненты в большей степени распространяются в мире Ведьмака в целом, и в игре в частности.

Соотношение переводческих стратегий в этом разделе примерно соответствует соотношению их в Бестиарии – 84 ед. (75%) прямой перевод, 28 ед. (25%) – трансформирующий.

Таб. 3

Английский (оригинал)	Немецкий	Русский	Комментарии
Anabelle	Anabelle	Анабель	П
Arnvald	Arnvald	Арнвальд	П
Auberon	Auberon	Оберон	П
Avallac'h	Avallac'h	Аваллак'х	П
Barnabas-Basil Foulty	Barnabas-Basilus Faulty	Варнава-Базиль Фоулти	П
Milton de Peyrac- Peyran	Milton de Peyrac-Peyran	Мильтон де Пейрак- Пейан	П
Morvran Voorhis	Morvran Voorhis	Моорвран Воорхис	П
Nathaniel Pastodi	Nathaniel Pastodi	Натаниэль Пастоди	П
Philippa Eilhart	Philippa Eilhart	Филиппа Эйльхарт	П
Priscilla	Priscilla	Присцилла	П
Iris von Everec	Iris von Everec	Ирис фон Эверек	П
Orianna	Orianna	Ориана	П
Otrygg an Hindar	Otrygg an Hindar	Отригг ан Хиндар	П
Palmerin de Launfal	Palmerin de Launfal	Пальмерин де Лонфаль	П
Vernon Roche	Vernon Roche	Вернон Роше	П
Vesemir	Vesemir	Весемир	П
Zoltan Chivay	Zoltan Chivay	Золтан Хивай	П
Anna Henrietta	Anna Henrietta	Анна-Генриетта	П
Anna Strenger	Anna Strenger	Ана Стренгер	П
Caleb Menge	Caleb Menge	Калев Менге	П
Caranthir	Caranthir	Карантир	П
Casimir Bassi	Casimir Bassi	Казимир Басси	П
Cerys an Craite	Cerys an Craite	Керис ан Крайн	П

Таблица 3 указывает на причину соотношения стратегии прямого и трансформирующего перевода в этой таблице – большинство имен

собственных второстепенных персонажей в игре Веймак 3 переведены при помощи транслитерации, транскрибирования или калькирования без изменения графической или грамматической формы.

Таб. 4

Irina Renarde	П Irina Renarde	Ирэн Ренар	Т
Professor Shakeslock	Т Professor Schüttlock	Профессор Шезлок	Т реф. <i>Шерлок Холмс</i>
Ves	П Ves	Бьянка	Т Ves (<i>pl.</i>)
Vlodimir von Everec	П Vlodimir von Everec	Витольд фон Эверек	Т
Whoreson Junior	П Hurensohn Junior	Ублюдок Младший	Т
Blueboy Lugos	П Blaujung Lugos	Лугос Синий	Т
Gaunter O'Dimm – Master Mirror	П Gaunter O'Dimm – Der Spiegelmeister	Гюнтер о'Димм – господин Зеркало	Т
Т Síle de Tansarville	Sheala de Tancarville	Т Шеала де Тансервилль	Sheala de Tancarville (<i>pl.</i>)
Johnny	Hansi	Ивасик	Т Janek (<i>pl.</i>)
Chappelle	П Chappelle	Ляшарель	Т
Fringilla Vigo	П Fringilla Vigo	Фрингиля Виго	Т
Imlerith	Imlerith	Имлерих	Т
The Hermit at Lac Celavy	Der Einsiedler am Lac Celavy	Отшельник из Ля Селави	Т
The Mad Castaway of Undvik	Der verrückte Schiffbrüchige auf Undvik	Безумец с Ундвика	Т
Lady of the Lake	П Die Dame vom See	Дева Озера	Т
Irina Renarde	П Irina Renarde	Ирэн Ренар	Т

Тем не менее, в Таблице 4 мы можем видеть имена и прозвища второстепенных персонажей, не относящихся к книжной серии, которые, по тем или иным причинам (стилизация, благозвучие, требования издателя) были изменены в российской локализации игры. В случае с единицей “Professor Shakeslock”, вероятно, обе рассматриваемые локализации слегка

изменили ее графическую форму “Professor Schüttlock” “Профессор Шезлок” ввиду фонетических особенностей каждого конкретного языка, для того, чтобы очевидная аллюзия на другого вымышленного персонажа, созданного Артуром Конаном Дойлом – Шерлока Холмса – оставалась читаемой.

Иная ситуация с “Ves”, именем второстепенного персонажа, девушки-партизанки. Это имя осталось неизменно во всех версиях локализаций, кроме русской. Русские локализаторы выбрали вариант “Бьянка”, что было обусловлено неоднозначным звучанием русского слова “Вес” в контексте имени персонажа, а вариант “Бьянка” намекает на белые волосы персонажа (*ит. bianca* - белая) и придает имени некий южноевропейский колорит. Похожая ситуация складывается с “Vlodimir von Everec”, который в русской версии игры превращается “Витольд фон Эверек”. Возможно, вариант транслитерации не устроил издателя тем, оригинальное звучание имени вызывает неоднозначные ассоциации, как имя, привычное каждому русскому пользователю, в контексте того, что персонаж по сюжету был обезглавлен.

Таб. 5

Geralt of Rivia	T Geralt von Riva	Геральт из Ривии	T Geralt z Rivii (<i>pl.</i>)
Yennefer of Vengerberg	П Yennefer von Vengerberg	Йеннифэр из Венгерберга	T Yennefer z Vengerbergu (<i>pl.</i>)
Dandelion	T Rittersporn	Люттик	T Jaskier (<i>pl.</i>)
Ermion	T Mäussack	T Мышовур	T Myszowor (<i>pl.</i>)!
Roach	Plötze	Плотва	T Plotka (<i>pl.</i>)

Таблица 5 отражает ситуацию с именами персонажей, которые фигурировали в книгах. Характерно, что, в большинстве случаев, локализация пользуется переводом, заданным в переводах серии рассказов. Так главный герой, Геральт из Ривии, несколько изменил исконную графическую форму своей родины в немецкой версии и стал называться “Geralt von Riva” благодаря книжному переводу Эрика Симона, тогда как в остальных версиях мы можем отчетливо видеть сохранение изначальной

формы. Обратная ситуация возникает с возлюбленной Геральта, чародейкой Йеннифэр из Венгерберга, которая во всех локализациях кроме русской сохраняет свое родное написание. Лучший друг Геральта, ставший в русском переводе Лютиком, в остальных локализациях и книжных переводах так же наделен именем цветка, и несмотря на то, что цветы у всех разные (*англ.* dandelion - одуванчик, *нем.* Rittersporn - живокость, *польск.* jaskier – лютик иллирийский), можно считать, что переводчики справились с задачей отразить тонкую душевную организацию персонажа. Чем обусловлены трансформации подобного рода сказать трудно, можно только предположить, что они имели место быть по эстетическим соображениям авторов книжных переводов.

Однако, в случае с книжными персонажами, может возникать и иная ситуация, например, имя колдуна Мышовура фигурировало еще в книжных переводах. На английском его имя звучало как “Mousesack”, но англоязычная версия игры отказывается от неблагозвучного по мнению издателя имени и выбирает нейтральный вариант “Ermion”. Все прочие локализации следуют книжной традиции.

При этом случаи расхождения переводческих стратегий составили 17 ед. (~15%), можно также отметить, что в 14 из 17 случаев стратегией трансформирующего перевода пользовался российский локализатор, соответственно, на долю немецкого пришлось всего 3 случая.

Следующий раздел, анализируемый в нашей работе – Книги, самый объемный раздел лексики, включающий в себя 271 ед. Помимо более 200 часов диалогов, разработчики игры создали целую библиотеку книг и писем разного объема, которые можно встретить в игре. Значительная часть этого объема – письма с заказами или просьбами о помощи, которые Геральт получал по мере прохождения сюжетных линий. Само содержание книг нередко представляет собой прецедентный текст внутренней или внешней направленности, т.е. текст, отсылающий нас к событиям, явлениям или

личностям внутри мира Ведьмака или за его пределами, однако в рамках нашей работы интересны скорее сами названия книг.

Подавляющее большинство книг, 234 ед (~86%), переведено прямо, только 37 ед. (~14%) были переведены с трансформациями. Названия книг и писем в разделе Книги сами по себе обладают порой более сложной синтаксической структурой по сравнению с единицами прочих разделов, однако, в рамках нашей работы, они интересны тем, что сами являются прецедентными именами либо содержат прецедентные имена. Рассмотрение раздела Книги позволяет нам ближе рассмотреть явление внутренней прецедентности в игре Ведьмак 3, т.к. единицы этого раздела отражают интертекстуальные связи внутри мира Ведьмака и за его пределами.

Таб. 6

Английский (оригинал)	Немецкий	Русский	Комментарии
A Knight's Oath	Schwur eines Ritters	Клятва рыцаря	П
Words of Wisdom on Beastly Curses	Worte der Weisheit zu Monsterflüchten	Слова мудрости о чудовищных проклятиях	П
Witcher Needed!	Hexer gesucht!	Нужен ведьмак!	П
Contract: Woodland Spirit	Auftrag: Geist des Waldes	Заказ: Дух Леса	П
Griffin in the Highlands	Greif im Hochland	Грифон в холмах	П
Orders from Hammond	Befehle von Hammond	Распоряжения Хаммонда	П
Letter about Yennefer	Brief über Yennefer	Письмо о Йеннифер	П
Professor Shakeslock's journal	Professor Schüttlocks Tagebuch	Дневник профессора Шезлока	П

Из таблицы 6 мы видим, что в подавляющем большинстве случаев прецедентные имена, фигурирующие в двух предыдущих разделах сохранены в неизменном виде. Отметим также, что примеры, компоненты которых уже были переведены в других разделах как самостоятельные единицы в стратегии трансформирующего перевода, считаются переведенными прямо, т.к. в рамках нашего исследования статистика повторного перевода внутри мира Ведьмака не учитывается.

Таб. 7

The So-Called Giant Centipedes, or My Only Comfort in Exile	T Skolopendromorphe – der einzige Trost im Exil	Сколопендроморф – единственная отрада изгнания	T
Giant Centipedes	Riesentausendfüßler	Гигантский сколопендроморф	T

В таблице 7 приведен один из немногих примеров нарушения интертекстуальной связи, когда наименование одного и того же существа было переведено по-разному в рамках немецкоязычной локализации. Возможно, расхождение “Riesentausendfüßler” и “Skolopendromorphe” было осознанным выбором издателя, для того, чтобы указать на научный характер книги об этих существах, тем не менее, подобного несовпадения в терминологии достаточно, чтобы игрок не распознал существа вовсе.

Таб. 8

Letter to Cosmo Cyrille	П Brief an Cosmo Cyrille	Письмо Козьме Кириллу	T
Augustin Tonnelliay’s journal	П Tagebuch von Augustin Tonnelliays	Дневник Августина Бочара	T

Moribundia: The Vampire's Last Likeness	П Moribundia: Das letzte Ebenbild des Vampirs	Т Морибунда. Последнее обличье вампира	Т
The Merry Adventures of Muriel the Lovely Harlot, Illustrated Edition	Т Die fröhlichen Abenteuer von Muriel, der liebreizenden Metze – mit humorvollen Gravuren	Т Веселые приключения Мюриэль, Прекрасной Мерзавки, потешными гравюрами снабженные	Т
Tyromancy, or the Noble Art of Cheese Divination	П Tyromantie oder die vornehme Art der Wahrsagung mithilfe von Käse	Т Тиромантия	Т
Contract: Loosey this Goosey!	Т Auftrag: Gans verloren!	Т Заказ: взволнованный гусь	Т
Letter to Yanne	П Brief an Yanne	Письмо к Йонну	Т
Aeramas' notes	Notizen von Aeramas	Т Заметки чародея Аэрамаса	Т
Brother Missing	Bruder, wo bist du?	О, где же ты, брат!	Т
Chronicles of Clan Tuirseach	Т Chroniken des Clans Torgeir	П Хроники Клана Тиршах	Т
Balstick's letter	Т Balstock Brief	Письмо шурина	Т
Gwent: Play a Round with Stjepan	П Gwint: Spielt gegen mich, Stjepan	Гвинт: сыграй со Штепаном	Т
Tristianna and Isador	Tristianna und Isador	Тристианна и Изидор	Т реф. Тристан и Изольда
Captain Augustus Fiebras' report	Т Bericht von Hauptmann August Fierabras	Рапорт капитана Фирабраса	Т

Test Yourself with the Trials of the Virtues!	П Beweise dich bei den Tugendproben!	Вызов на Испытания Добродетели	Т
---	--------------------------------------	--------------------------------	---

Таблица 9 показывает нам обширный спектр переводческих преобразований, которые применялись локализаторами в обеих рассматриваемых версиях игры. Среди трансформаций преобладают опущения, добавления, экспликации, а также изменения грамматической и графической форм, причем трансформации присутствуют, как в немецкоязычной, так и в русскоязычной версии. Обусловлены эти преобразования возможным желанием издателя приблизить игру к национальному колориту страны (“Письмо Козьме Кириллу”, “Дневник Августина Бочара”, “Гвинт: сыгрой со Штепаном”), изменить объем той или иной единицы (“Веселые приключения Мюриэль, Прекрасной Мерзавки, потешными гравюрами снабженные”, “Тиромантия”, “Заметки чародея Аэрамаса”), а также субъективным эстетическим вкусом локализатора (“Тристианна и Изидор”, “Рапорт капитана Фирабраса”).

Последнее чаще встречается в русской версии локализации, возможно, в силу родственности исходного английского и переводящего немецкого языков, однако и в немецкой версии встречаются преобразования, необусловленные явными лингвистическими причинами (“Chroniken des Clans Torgeir”, “Balstock Brief”)

Таб. 9

The Aen Seidhe and the Aen Elle	Die Aen Seidhe und die Aen Elle	Aen Seidhe и Aen Elle	П
Aen N’og Mab Taedh’morc	Aen N’og Mab Taedh’morc	Aen N’og Mab Taedh’morc	П
Liber Ivonis	Liber Ivonis	Liber Ivonis	П

Таблица 9 отражает ситуацию с использованием искусственных языков в мире Ведьмака – многие события и явления обозначаются на вымышленном языке, впоследствии эти явления становятся знаковыми для дискурса мира Ведьмака и, в большинстве случаев, перевод таких единиц не требуется, что учитывают все издатели локализаций. Само содержание этих книг, при этом, переведено на язык локализации.

Соотношение случаев, где переводческие стратегии немецкой и русской локализаций разнятся, в целом, не выше, чем в предыдущих разделах, проанализированных в нашем исследовании – 19 ед. (~7%) .

Следующий раздел анализируемый в нашем исследовании – Ремесло, состоящий из 89 ед., 48 (~54%) из которых переведены в стратегии прямого перевода, а 41 (~46%) переведены в стратегии трансформирующего перевода. Основной состав раздела – наименования видов, типов, классов и материалов экипировки Ведьмака.

Этот немногочисленный вспомогательный раздел примечателен для нашей работы тем, что из 89 ед. в 38 (~43%) замечены случаи расхождения переводческих стратегий российских и немецких локализаторов, причем, что нехарактерно для остальных разделов, большая часть этих расхождений приходится на немецких локализаторов, 35 из 38 случаев.

Таб. 10

Английский (оригинал)	Немецкий	Русский	Комментарии
Armor	T -rüstung	Доспех(-и)	T
Leather jacket	T -jacke	Кожаная куртка	T
Trousers	T -hose	Штаны	П
Crossbow	T -armbrust	Арбалет	T
Ingot	T -barren	Слиток	T
Ore	T -erz	Руда	T
Plate	T -platte	Пластина	T

Dark steel	T Dunkelstahl-	Темная сталь	T
Dimeritium	T Dimeritium-	Двимерит	T
Meteorite	T Meteoriten-	Метеорит	T
Nickel	T Nickel-	Никель	T
Assassin's	T Assassinen-	Убийцы	T
Cavalry	T Kavallerie-	Кавалерийский	T
Toussaint knight's	Toussaint-Ritter-	Боклерского гвардейца	T
Bounty hunter's	T Schatzjäger-	Охотника за сокровищами	T
Axeman's	T Axtkämpfer-	Топорника	T
Knight's	T Ritter-	Рыцарские	T
Feline	T Katzen-	Школы Коты	T
Griffin	T Greifen-	Школы Грифона	T
Ursine	T Bären-	Школы Медведя	T
Wolven	T Wolfs-	Школы Волка	T
Manticore	T Mantikor-	Школы Мантикоры	T
Viper	T Vipern-	Школы Змеи	T
Grandmaster	T Großmeister-	Гроссмейстерский	T

Раздел Ремесло имеет несколько подразделов, среди которых сами виды снаряжения, материалы, используемые для их изготовления, и классы, к которым это снаряжение относится. Как мы видим из таблицы 10, большинство преобразований приходится на немецкоязычную версию игры, и большая их часть обусловлена особенностями немецкого языка – эквивалентный перевод компонентов данного раздела возможен при помощи различных грамматических функций, способных передать значение притяжательности, частотно выражаемое в данном разделе – (von + Sub, D + Sub.), однако переводчик абсолютно справедливо выбирает более лаконичный вариант адекватного перевода, делая переводимый элемент

частью композита, что подразумевает изменение грамматической функции компонента.

Таким образом, любой предмет, обозначаемый в английском языке несогласованным определением (*напр.* Grandmaster Griffin Armor), в немецком языке станет композитным (*напр.* Großmeistervipernjacke).

Иначе решается проблема адекватности перевода в русскоязычной локализации, та же таблица 10 дает нам пример обозначения доспехов разных ведьмачьих школ, что и обозначается лексически, с помощью импликации, причем ни одна из рассматриваемых нами локализаций к подобному пути не прибегает. Следовательно, в русской локализации указанный выше композитный вариант звучал бы как Гроссмейстерский Доспех Школы Мантикоры, что несколько увеличивает объем, однако, судя по выбору издателей, параметр количества знаков в данном случае не был релевантен.

Тем не менее, это не говорит о неспособности немецкого языка сохранить исходную грамматическую форму:

Таб. 11

Boots	Stiefel	Сапоги	П
Breastplate	Brustpanzer	Нагрудник	П
Sharovary	Salwar	Шаровары	П
The Tamer	Der Bezwinger	Укротитель	П
Tor'haerne	Tor'haerne	Тор-хэерн	П
Leather	Leder	Кожа	П
Timber	Holz	Дерево	П
Crystal	Kristall	Кристалл	П
Resin	Harz	Смола	П
Copper	Kupfer	Медь	П
Cupronickel	Kupfernickel	Мельхиор	П
Silk	Seide	Шелк	П
Silver	Silber	Серебро	П
Steel	Stahl	Сталь	П

Salmian	Salmianische	Сальмийская	П
Ofieri	Ophirische	Офирский	П
Ard Skellig	П Ard-Skellig	Т с Ард Скеллига	Т
Ban Ard	П Ban Ard	Т из Бан Арда	Т
Mag Deira	П Mag-Deira	Т из Маг Дейры	Т

Из таблицы 11 мы видим, что сохранение исходной грамматической формы осуществляется и немецкими локализаторами, а принцип выбора строится на возможности компоновки разных элементов раздела, а также на благозвучии каждого отдельного компонента. Более того, последние три примера в таблице 11 показывают нам, что немецкий язык способен сохранить грамматическую форму компонента в тех случаях, когда издатели русскоязычной версии были вынуждены прибегнуть к импликации и добавлению предлога для обозначения происхождения того или иного предмета снаряжения (“с Ард Скеллига”, “из Бан Арда”, “из Маг Дейры”).

Похожую ситуацию можно наблюдать и в следующем разделе – Алхимия. Раздел состоит из 135 ед., из которых 59 (~43%) переведены прямым переводом, 76 (~57%), куда входят названия растений, ядов, эликсиров и их компонентов. Разница в выборе переводческой стратегии составляет более чем половину случаев – 70 ед. (~51%), из которых 67 – доля немецкоязычной локализации, а 3 – доля русскоязычной локализации.

Таб. 12

Английский (оригинал)	Немецкий	Русский	Комментарии
Armor dye	T Färbemittel	Краска для доспехов	Т
Black	T - für die schwarze Rüstung	Черная	Т
Gray	T - für die graue Rüstung	Серая	Т
Green	T - für die grüne Rüstung	Зеленая	Т
Pink	T - für die rosa Rüstung	Розовая	Т

Drowner pheromones	T Ertrunkenenpheromone	T Зелье из феромонов утопца	T
Chort lure	Tschortköder	Приманка для черта	T
Essence of Wraith	Geisteressenz	Эссенция призрака	T
Fifth Essence	Fünfte Essenz	Пятая эссенция	T
Elemental Essence	Geniusesenz	Эссенция Элементаля	T
Water Essence	Wasseressenz	Водная эссенция	T
Wine Stone	Weinstein	Винный камень	T
Lunar Shards	Mondscherben	Лунные осколки	T
Endrega Embryo	Endriagenembryo	Эмбрион эндриаги	T
Griffin Feathers	Greifenfedern	Перья грифона	T
Griffin's Egg	Greifenei	Яйцо грифона	T
Rotfiend Blood	Moderhautblut	Кровь гнильца	T
Alghoul Claw	Alghul-Klaue	Коготь альгуля	T
Necrophage Hide	Nekrophagenhaut	Шкура трупоеда	T
Water Hag Tooth	Wasserweibzahn	Зуб водной бабы	T
Foglet Teeth	Neblingzahn	Зуб туманника	T
Vampire Fang	Vampirzahn	Клык вампира	T
Ekimmara Hide	Ekimmahaut	Шкура экиммы	T
Cockatrice Egg	Gorgo-Ei	Яйцо куролиска	T
Wyvern Egg	Wyvern-Ei	Яйцо виверны	T
Golem's Heart	Golemherz	Сердце голема	T
Calcium Equum	T Kalzium Equum	Calcium Equum	T

В таблице 12 очевидно прослеживаются случаи расхождения выбора переводческой стратегии. Большинство из них, как и в предыдущем разделе, обосновано композитным переводом многочисленных единиц, которые состоят из части тела того или иного существа и его наименования. Стоит отметить, что наименования существ переведены в соответствии с основным

разделом Бестиарий, и нарушений интертекстуальных связей между разделами не наблюдается.

Однако, кроме многочисленных грамматических преобразований, в разделе впервые на протяжении нашего исследования наблюдается импликация (“für die graue Rüstung”, “für die schwarze Rüstung”) и опущения (“Färbemittel”) в немецкоязычной локализации, а также, что нехарактерно, изменение графической формы слова (“Kalzium Equum”).

Таб. 13

Nightwraith Hair	Haar einer Nachterscheinung	Волосы полуночницы	П
Alchemy Paste	Alchemistische Paste	Алхимическая паста	П
White Mirtle Petals	Blütenblätter der Weissen Myrte	Лепестки белого мирта	П
Nigredo	Nigredo	Нигредо	П
Quebrith	Quebrith	Квебрит	П
Rebis	Rebis	Ребис	П
Vermillion	Karmin	Киноварь	П
Vitriol	Vitriol	Купорос	П
Alcohest	Alkohest	Алкагест	П
Puffball	Kartoffelbovist	Гриб-дождевик	П
Wolfsbane	Wolfsbann	Волкобой	П
Verbena	Verbena	Вербена	П
Hornwort	Hornblatt	Роголистник	П
Ranogrin	Ranogrin	Раног	П
Bryonia	Zaunrübe	Переступень	П
Nostrix	Nostrix	Нострикс	П
Mistletoe	Mistelzweig	Омела	П
Honeysuckle	Geissblatt	Каприфоль	П
Mandrake Root	Alraunenwurzel	Корень мандрагоры	П
Allspice	Piment	Корень душистого перца	П

Celandine	Schöllkraut	Ласточкина трава	П
Blowball	Pustebelume	Одуванчик	П
Bison Grass	Büffelgras	Трава-зубровка	П
Arenaria	Arenaria	Аренария	П

Тем не менее, из таблицы 13 можно видеть, что около половины примеров из раздела Алхимия переведены эквивалентно для обеих рассматриваемых в нашем исследовании локализаций.

Раздел лексики Рюкзак включает в себя 68 ед., 68 (~93%) из которых переведены эквивалентно, а 5 (~7%) подверглось трансформации, расхождение в переводческих стратегиях незначительное, 4 ед. Раздел содержит наименования различных предметов инвентаря. Отметим, что для анализа были подобраны только несколько десятков наименований, обладающих частотностью в мире Ведьмака.

Таб. 14

Английский (оригинал)	Немецкий	Русский	Комментарии
Magic Lamp	Magische Lampe	Магический светильник	П
Potestaquisitor	Potestaquisitor	Потестиквизитор	П
Tesham Mutna Mask	Tesham-Mutna-Maske	Маска из Тесхам Мутна	П
Harlequin Mask	Harlekinmaske	Маска Арлекина	П
Ceremonial Mask	Zeremonielle Maske	Церемониальная маска	П
Mandragora Mask	Mandragora-Maske	Маска Мандрагоры	П
Phylactery	Phylakterium	Филактерий	П
Mutagenerator	Mutagenerator	Мутагенератор	П
Hjort's Herbs	Hjort's Krauter	Травы Хьорта	П
The Eye of Nehaleni	Das Auge von Nehaleni	Глаз Нехалены	П

Forktail Spinal Fluid	Gabelschwanz- Rückenmarksflüssigkeit	Ликвор вилохвоста	П
Key to Chest in Sunflower fields	Schlüssel zur Truhe im Sonnenblumenfeld	Ключ от ящика в подсолнухах	П
The Order of VitisVinifera	Orden von Vitis Vinifera	Орден Vitis Vinifera	П
Key to Vigi's Cage	Schlüssel zu Vigi's Käfig	Ключ от клетки с Виги	П
Talisman	Talisman	Талисман	П
Magic Trinket from Yennefer	Magische Berlocke von Yennefer	Магическая безделушка от Йеннифер	П
Chateau Mont Valjean	Chateau Mont Valjean	Шато Мон-Вальжан	П
Horn of Plenty	Füllhorn	Рог изобилия	П
Potion of Clearance	Trank der Leerung	Эликсир очищения	П
Black Blood	Schwarzes Blut	Черная кровь	П
Blizzard	Schneesturm	Пурга	П
Cat	Katze	Кошка	П
Full Moon	Vollmond	Полнолуние	П
Devil's Puffball	Teufelsbovist	Чертов гриб	П
Dragon's Dream	Drachentraum	Сон дракона	П
Samum	Samum	Самум	П
Dimeritium Bomb	Dimeritumbombe	Двимеритовая бомба	П
Dancing Star	Tanzender Stern	Танцующая звезда	П
Grapeshot	Kartätsche	Картечь	П
Moon Dust	Mondstaub	Лунная пыль	П
Northern Wind	Nordwind	Северный ветер	П

Таблица 14 представляет из себя обширный список оригинальной игровой лексики, включающий в себя прецедентные компоненты основных разделов.

Большинство из компонентов переведено в обеих локализациях практически эквивалентно, причем все фигурирующие прецедентные компоненты имеют ровно тот же вид, что и в основных разделах, т.е. можно сказать, что интертекстуальная связь сохраняется даже во вспомогательных разделах лексики.

Таб. 15

Xenovox	T Xenogloss	Ксеновокс	T
Est Est	Est Est	T Вино Эст-эст	T

В таблице 15 приведены немногочисленные примеры трансформаций в разделе Рюкзак, при этом, трансформации имеют место с обеих сторон – и со стороны немецкоязычной локализации, и со стороны русского издателя. Так в немецкой версии игры транслитерируемый “Ксеновокс” приближенную к греческой версии “Xenogloss”. В русской же версии трансформации свелись к уже знакомому процессу импликации (“Вино Эст-эст”).

К наиболее значительным разделам относится раздел Карта Мира, где собраны все топонимы из игры Ведьмак 3, многие из которых имеют оригинальный книжный перевод и фигурировали в серии рассказов А. Сапковского.

Состоит раздел из 220 ед., 128 (~58%) из них переведены прямо, 92 (~42%) при использовании трансформирующего перевода.

Таб. 16

Английский (оригинал)	Немецкий	Русский	Комментарии
Ruined Watchtower	Verfallener Wachturm	Руины сторожевой башни	П
Lakeside Hut	Hütte am See	Хата у озера	П
Bastion	Bastion	Бастион	П
Hunter's Cottage	Jägerhütte	Сторожка охотника	П

Novigrad	Novigrad	Новиград	П
Cavern	Höhle	Пещера	П
Zuetzer Castle	Burg Zuetzer	Замок Зютцер	П
Oxenfurt Gate	Oxenfurter Tor	Оксенфуртские ворота	П
Seven Cats Inn	Die Sieben Katzen	Корчма “Семь котов“	П
Lighthouse	Leuchtturm	Маяк	П
Loggers’ Hut	Holzfällerhütte	Хижина дровосеков	П
Portside Gate	Hafentor	Портовые ворота	П
Glory Gate	Ruhmestor	Ворота славы	П
Est Tayiar	Est Tayiar	Эст Тайяр	П
Nilfgaardian Garrison	Nilfgaardische Garnison	Нильфгаардский гарнизон	П
Mill	Mühle	Мельница	П
Broken Bridge	Zerstörte Brücke	Сломанный мост	П
Abandoned Village	Verlassenes Dorf	Покинутая деревня	П
Ransacked Village	Zerstörtes Dorf	Сожженная деревня	П
Royal Palace in Vizima	Königliche Burg Wyzima	Королевский замок в Вызиме	П
Wild Shore	Wilde Küste	Дикий берег	П
Kaer Muire	Kaer Muire	Каэр Мюр	П
Dorve Ruins	Ruinen von Dorve	Руины Дорве	П

Таблица 16 демонстрирует пример прямого перевода наименований локаций в игре Ведьмак 3, где большее количество единиц не обладает частотностью использования в прочих разделах, то есть включает в себя мало прецедентных компонентов.

Таб. 17

Sarrasin Grange	Château Sarrasin	Шато Сарассин	T Château Sarrasin (pl.)
-----------------	------------------	---------------	-----------------------------

Yantra	Yantra	Деревня Янтра	T
Martin Feuille's Farmstead	П Martin Feuilles Hof	Имение Мартина Листа	T
Honeyfill Meadowworks	П Imkerei Honigwab	Пасека Майерсдорфов	T
Kilkerinn Ruins	Kilkerinn-Ruine	Килкеринн	T
Arette	Arette	Деревня Аретт	T
Tretogor Gate	T Dreibergtor	П Третогорские ворота	T
Gustfields Farms	П Sturmfelder Hof	Хутор "Золотой колос"	T
Lornruk	П Lornruk	Одинокая скала	T
Blackbough	Schwarzzweig	Деревня Большие Сучья	T
Midcopse	Mittelhain	Деревня Подлесье	T
Claywich	Sandort	Деревня Глинник	T
Wastrel Manor	Wastrel-Anwesen	Двор празднлюбцев	T
Downwarren	Niederwirr	Деревня Штейгеры	T Wieś Szygary (pl.)
Drudge	Plackerei	Деревня Лямки	T
The Orphans of Crookback Bog	Waisendorf im Buckelsumpf	Прют на кривоуховых топях	T
Benek	Benkelheim	Село Беньковое	T
Ancient Oak	Alte Eiche	Стародавний дуб	T
Gedyneith	П Gedyneith	Дуб Гединейт	T
Arinbjorn	П Arinbjorn	Деревня Аринбьорн	T
Sund	П Sund	Деревня Сунд	T
Fayrlund	П Fayrlund	Деревня Ферлунд	T
Boxholm	П Boxholm	Деревня Боксхольм	T

Mere- Lachaiselounge Cemetery	П Mére-Lachaiselongue- Friedhof	Кладбище Мер- Лашез	Г реф. Париж, Пер-Лашез
-------------------------------------	------------------------------------	------------------------	----------------------------

При этом, в таблице 17 приведены примеры многочисленных переводческих преобразований, использованных, преимущественно, российскими локализаторами. Имеют место опущения (Килкеринн), импликации (Дуб Гединейт, Село Беньковое, Деревня Аринбьорн) и добавления (Пасека Майерсдорфов, Хутор “Золотой колос”), тогда как со стороны немецкой версии игры таких явлений значительно меньше (Dreibergtor). Также имеют место многочисленные стилизации (Шато Сарассин, Кладбище Мер-Лашез).

При всем многообразии различных наименований, процент расхождений при выборе переводческих стратегий составил примерно 21% или 48 ед. от общего числа в 220 ед, причем 11 из них – со стороны немецкой локализации, а 37 – со стороны российской.

Последний, один из самых объемных разделов игры, раздел Задания состоит из 227 названий основных и дополнительных миссий внутри игры. Основная особенность раздела состоит в том, что его компоненты отличаются высокой степенью внешней прецедентности, при этом не слишком высоким уровнем внутренних интертекстуальных связей, т.е. единицы раздела частотно отсылают игрока к вертиакальному контексту, событиям и явлениям современности и истории, но не слишком часто связаны с самим миром Ведьмака.

Таб. 18

Английский (оригинал)	Немецкий	Русский	Комментарии
Wine Wars: Vermentino	Weinfelden: Vermentino	Винные войны: Верментино	П
The Isle of Mists	Die Nebelinsel	Остров Туманов	П

Final Preparations	Letzte Vorbereitungen	Последние приготовления	П
Kaer Morhen	Kaer Morhen	Каэр Морхен	П
Lilac and Gooseberries	Flieder und Stachelbeeren	Сирень и крыжовник	П
Wine is Sacred	Wein ist heilig	Вино – это святое.	П
The Man from Cintra	Der Mann aus Cintra	Дворянин из Цинтры	П
Through Time and Space	Durch Raum und Zeit	Сквозь время и пространство	П
Count Reuven's Treasure	Graf Reuven's Schatz	Сокровища графа Ройвена	П
Ciri's Story	Ciri's Geschichte	История Цири	П
A Poet Under Pressure	Ein Poet in Nöten	Поэт в опале	П
A Favor for Radovid	Ein Gefallen für Radovid	Услуга для Радовида	П
Pyres of Novigrad	Scheiterhaufen in Novigrad	Костры Новиграда	П
The King is Dead – Long Live the King	Der König ist tot – lang lebe der König!	Король умер – да здравствует король	П
Missing Persons	Vermisste	Пропал человек	П
Nameless	Namenlos	Безымянный	
Skjall's Grave	Skjalls Grab	Могила Скъялля	П
Echoes of the Past	Echo der Vergangenheit	Эхо прошлого	П
The Calm Before the Storm	Die Ruhe von dem Sturm	Затишье перед бурей	П

В таблице 18 мы можем наблюдать примеры прямого перевода из раздела Задания, не отсылающие нас к конкретным концептам вертикального контекста, в этом случае, как можно видеть из таблицы, прямой перевод

является адекватным решением для обеих рассматриваемых нами локализаций.

Таб. 19

Something Ends, Something Begins	Etwas endet, etwas beginnt	Что-то кончается, что-то начинается	П реф. А. Сапковский. Что-то кончается, что-то начинается.
Whatever a Man Soweth...	Was ein Mann sät ...	Т Кто сеет ветер...	Т реф. Гал 6:7
Dead Man's Party	П Die Sause des toten Mannes	Т И я там был, мед- пиво пил	Т
Open Sesame!	Sesam öffne dich!	Сезам, откройся!	П
Veni Vidi Vigo	Veni, vidi, Vigo	Veni Vidi Vigo	П
No Place Like Home	Zu Hause ist es am schönsten	В гостях хорошо, а дома лучше	Т
The Words of the Prophets Are Written on Sarcophagi	Die Worten der Propheten auf den Sarkophagen	Кости Великого Нищего	Т реф. Simon Garfunkel – The Sound of Silence
Little Red	Т Kleinrot	Т Красная Шапочка	Т
The Fall of the House Reardon	Der Fall des Hauses Rücker	Падение дома Реардон	П реф. Падение дома Ашероу
The Secret Life of Count Romilly	Das geheime Leben des Grafen Romilly	Тайная жизнь графа Ромиллы	П реф. The Secret Life of Walter Mitty

В таблице 19 приведены примеры наименований миссий, которые ссылаются на конкретное произведение или цитату из вертикального контекста, а также из дискурса мира Ведьмака, причем граница между внутренней и внешней интертекстуальностью плавно стирается.

Так, например, в примере “Veni Vidi Vigo” знаменитая крылатая фраза, произнесенная римским полководцем Гаем Юлием Цезарем в 47 г. до н.э. заканчивается не на привычное “Vici”, а на часть имени одного из персонажей (Fringilla Vigo) игры, что удачно отражено во всех версиях локализаций.

Первый же пример “Что-то кончается, что-то начинается” является названием рассказа А. Сапковского¹, и, поскольку такое же название было присвоено заглавной миссии в игре, все локализаторы воспользовались книжным переводом, успешно сохранив интертекстуальную связь внутри мира Ведьмака.

Прочие отсылки в равном соотношении ускользают от издателей то российской, то немецкой локализаций – библейская цитата из Послания к Галатам (6:7) “Что посеет человек, то и пожнет” превратилась в неясное “Кто сеет ветер...”. Очевидная аллюзия на сказочного персонажа – Красную Шапочку – не была замечена немецким издателем, в результате чего немецкая версия игры предлагает дословный перевод “Kleinrot”.

Из 227 ед. раздела Задания 156 (~69%) были переведены в рамках условной стратегии прямого перевода, а 71 (~31%) – трансформирующим переводом. Расхождения в выборе переводческих стратегий составляют 48 ед. или ~21%, из которых 16 ед. – трансформации с немецкой стороны, а 31 – с российской.

Подводя итог аналитической части работы, стоит сказать, что из 1254 ед. рассмотренных нами примеров 870 (~69%) переведены эквивалентно, а 384 (~31%) трансформирующим переводом, при этом количество случаев расхождения переводческих стратегий составило 253 ед. (~20%), около 63% таких случаев – выбор немецким локализатором стратегии трансформирующего перевода, а 37% - выбор такой же стратегии со стороны российского издателя.

¹ А. Сапковский. Что-то кончается, что-то начинается. АСТ – М, 1999

Заключение

Исходя из проделанного нами исследования, мы можем сделать ряд выводов на основе проведенного сопоставительного анализа корпуса примеров.

Целью данного исследования было выявление современных тенденций в переводе прецедентных имен, а также классификация переводческих стратегий при переводе прецедентных имен на примере игры *Ведьмак 3: Дикая Охота*.

Первая, теоретическая глава работы была посвящена разграничению понятия прецедентного имени в проводимом нами исследовании. Для определения понятия прецедентного имени, нам пришлось обратиться к теории прецедентности Ю.Н. Караулова и теории медиапродукта Е.В. Моисеевой. Тогда как прецедентное имя по Ю.Н. Караулову обладает сверхличностным характером, феномен прецедентности в рамках нашего исследования существует в т.ч. в дискурсе отдельновзятой медиасистемы, что называется в терминологии Е.В. Бобыревой внутренней прецедентностью.

Таким образом, прецедентное имя в рамках нашего исследования является опорой интертекстуальных связей, которыми связаны между собой элементы медиасистемы, образующей определенный дискурс, внутри которого и существует игра *Ведьмак 3*.

Вторая часть нашего исследования имела практический характер. В ходе сопоставительного анализа 1254 примеров в рамках немецкой и русской версий игры, были выявлены современные тенденции перевода прецедентных имен. Ввиду недостаточности теоретического аппарата в сфере перевода прецедентных имен было решено, опираясь на теорию переводческих трансформаций В.Н. Комиссарова, определить условные стратегии – стратегию прямого перевода, к которой относятся трансформации, направленные на эквивалентный перевод (транслитерация,

транскрибирование, калькирование и пр.) и стратегию трансформирующего перевода, куда относятся грамматические, графические и лексико-семантические преобразования.

В ходе исследования выявлено, что авторы обеих локализаций в большинстве случаев (примерно 69%) выбирают стратегию прямого перевода, при этом в остальных случаях (примерно 31%) трансформации обусловлены как лингвистическими, так и социокультурными причинами.

Также немаловажным параметром определения современных переводческих тенденций стало определение случаев расхождения между стратегиями, выбираемыми немецкими и российскими локализаторами.

Вопреки нашим ожиданиям, процентное соотношение таких случаев составило ~20%, т.е. в одной пятой всех случаев выбор стратегии локализаторов не совпадал. Около 63% этих несовпадений – выбор немецким локализатором трансформирующей стратегии, что обусловлено, в значительной степени, переводов оригинальных словосочетаний композитами. Российский локализатор выбирал трансформирующую стратегию в 37% случаев, однако случаи эти в большей степени обусловлены социокультурными причинами – частотно встречаются импликация, опущения и добавления, реже – конкретизации и стилизации.

В целом, русскоязычную и немецкоязычную локализации можно считать равнозначными в аспекте перевода прецедентных имен, при том, что схожие тенденции перевода у обоих издателей обусловлены рядом отличных друг от друга причин.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Апресян Ю. Д. О регулярной многозначности //Известия АН СССР. Отделение литературы и языка. Т. XXX. Вып.6. – М., 1971.
2. Арнольд, И. В. Семантика. Стилистика. Интертекстуальность : сб. статей / И. В. Арнольд. - СПб., 1999.
3. Арнольд, И. В. Читательское восприятие интертекстуальности и герменевтика / И. В. Арнольд // Интертекстуальные связи в художественном тексте : межвузовский сб. науч. тр. / отв. ред. И. В. Арнольд. - СПб. : Образование, 1993.
4. Балахонская, Л. В. Прецедентные феномены как средство манипулирования в рекламном дискурсе / Л. В. Балахонская // Слово. Семантика. Текст. - СПб., 2002
5. Боярских, О. С. Трансформация литературно-прецедентных феноменов в дискурсе российских печатных СМИ / О. С. Боярских // Проблемы культуры речи в современном коммуникативном пространстве : материалы межвузовской научной конференции. - Нижний Тагил, 2006.
6. Брандес М. П. Критика перевода. Практикум по стилистико-сопоставительному анализу подлинников и переводов немецких и русских художественных текстов / Брандес М. П. – М.: КДУ, 2006.
7. Бобырева Е.В. Прецедентные высказывания религиозного дискурса. Известия ВГПУ. – Волгоград, 2007.
8. Бурак А. В. Русско-английский культурологический словарь. / Бурак А. В. – М.: АСТ, 2002.
9. Виноградов В. С. Введение в переводоведение / Виноградов В. С. – М.: Изд-во ИОСО РАО, 2001. – 222 с.
10. Винокур Г. О. О языке художественной литературы / Винокур Г. О. – М.: Высшая школа, 1991. 347 с.
11. Гиляревский Р. С., Старостин Б. А. Иностранные имена и названия в русском тексте / Гиляревский Р. С. – М., 1985.

12. Гришаева, Л. И. Прецедентные феномены как культурные скрепы (к типологии прецедентных феноменов) / Л. И. Гришаева // Феномен прецедентности и преемственность культур / под общ. ред. Л. И. Гришаевой, М. К. Поповой, В. Т. Титова ; Воронежск. гос. ун-т. - Воронеж, 2004.
13. Гудков, Д. Б. Прецедентная ситуация и способы ее актуализации / Д. Б. Гудков // Язык. Сознание. Коммуникация. - М., 2000. - Вып. 11.
14. Гудков Д.Б. Прецедентное имя и проблемы прецедентности. – М: Изд-во МГУ, 1999. – 149 с.
15. Джваршейшвили Р. Г. Психологическая проблема худ. перевода / Джваршейшвили Р. Г. – Тбилиси, 1984.
16. Докторова Е. А. Мультимедиа технологии: Конспект лекций. Часть 1. / Докторова Е. А. – Ульяновск, 2009.
17. Домовец О. С. Манипуляция в рекламном дискурсе: Языковая личность, аспекты лингвистики и лингводидактики / Домовец О. С. – Волгоград, 1999, - 167 с.
18. Ефремова Т. Ф. Современный толковый словарь русского языка: В 3 т. — М. : АСТ, Астрель, Харвест, 2006.
19. Ильин, И. И. Интертекстуальность / И. И. Ильин // Современное литературоведение (страны Западной Европы и США) : концепции, школы, термины : энциклопедический справочник. - М., 1999.
20. Казакова Т. А. Художественный перевод: в поисках истины / Казакова Т. А. – 2006.
21. Казакова Т. А. Художественный перевод. Теория и практика / Казакова Т. А. – Спб.: Инъязиздат, 2006.
22. Казакова О. В. Особенности художественного перевода. Практикум-хрестоматия / Казакова О. В. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2006.
23. Каптерев А. И. Мультимедиа как социокультурный феномен / Каптерев А. И. – М.: Издательство ИПО Профиздат, 2002.

24. Караулов, Ю. Н. Роль прецедентных текстов в структуре и функционировании языковой личности / Ю. Н. Караулов // Научные традиции и новые направления в преподавании русского языка и литературы : доклады советской делегации на VI конгрессе МАПРЯЛ. - М., 1996
25. Кирия И. В. Что такое мультимедиа? / Кирия И. В. // Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные. – М.: 2010.
26. Комиссаров В. Н. Современное переводоведение. Учебное пособие / Комиссаров В. Н. – М.: ЭТС, 2001. – 450 с.
27. Королев К. М. Энциклопедия сверхъестественных существ. М.: Эксмо, СПб.: Мидгард, 2005. — 720 с.
28. Красных, В. В. Когнитивная база и прецедентные феномены в системе других единиц и в коммуникации / В. В. Красных, Д. Б. Гудков, И. В. Захаренко, Д. Б. Багаева // Вестник МГУ. Сер. 9, Филология. - 1997. - №3.
29. Кривоносов А. Д. Жанры PR-текста / Кривоносов А. Д. – СПб.: Петербургское востоковедение, 2002.
30. Кудрявский П. А., Тейс Г. Н. Руководство по локализации программ / Тейс Г. Н. – Курск, Великий Новгород, 2004.
31. Кулинская С.В. Картина мира как национально-культурный и языковой феномен / Кулинская С. В. // Вестник Краснодарского университета МВД России. – Краснодар, 2010.
32. Латышев Л.К. Технология перевода / Латышев Л. К. – М.: Академия, 2005. – 350 с.
33. Медведева Е.В. Рекламный текст как переводческая проблема / Медведева Е. В. // Вестник МГУ. Сер.19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. № 4. – М., 2003. 19-23 с.
34. Михайлов А.В. Языки и культуры / Михайлов А. В. – М.: Высшая школа, 1997.

35. Нахимова Е.А. Прецедентные имена в массовой коммуникации. Екатеринбург, 2007. - 207 с.
36. Оболенская Ю. Л. Художественный перевод и межкультурная коммуникация / Оболенская Ю. Л. – М.: Высшая школа, 2006.
37. Панарина Н.С. Прецедентность как психолингвистическая категория. Вестн. Волгогр. гос. ун-та. Сер. 2, Языкозн. 2015. № 2 (26)
38. Падучева Е.В. Динамические модели в семантике лексики / Падучева Е. В. – М., 2004.
39. Попович А. Проблемы художественного перевода / Попович А. – М.: Высшая школа, 2000.
40. Сапковский А. Последнее желание. Меч предназначения. – М.: АСТ, 2004.
41. Сапковский А. Геральт. – М.: АСТ, 2004.
42. Сиротинина О. Б. Русский язык в разных типах речевых культур / Сиротинина О. Б. // Русский язык сегодня. Вып. 1. Сб. статей. – М., 2000. – С.240 – 251.
43. Слащев В. В. // Славянская мифология : энциклопедический словарь / редколлегия: С. М. Толстая (отв. ред.), Т. А. Агапкина, О. В. Белова, Л. Н. Виноградова, В. Я. Петрухин; Ин-т славяноведения РАН. — 2-е изд. — М. : Междунар. отношения, 2002.
44. Сметанина С. И. Медиа-текст в системе культуры. Динамические процессы в языке и стиле журналистики конца XX века / Сметанина С. И. – СПб, 2002. – 378 с.
45. Солодуб Ю.П. Теория и практика художественного перевода / Солодуб Ю. П., Альбрехт Ф. Б., Кузнецов А. Ю. – М.: Академия, 2005. – 304 с.
46. Субботин М. М. Гипертекст: новая форма письменной коммуникации / Субботин М. М. – М.: ВИНТИ, 1994.
47. Сукаленко Н. И. Отражение обыденного сознания в образной языковой картине мира / Сукаленко Н. И. – Киев, 1992.

48. Тангейт М. Всемирная история рекламы / Пер. с англ. Зогагин А., Ибрагимов В. — М.: Альпина Бизнес Букс, 2008. — 270 с.
49. Тимко Н. В. Типичные ошибки в трансляции культуры при переводе / Тимко Н. В. – Курск: Изд-во РОСИ, 2003. – 210 с.
50. Топер П.М. Перевод в системе сравнительного литературоведения / Топер П. М. – М., 2000.
51. Чуковский К.И. Высокое искусство / Шубин Л. А. – М.: Азбука-классика, Авалонъ, 2008.
52. Шишкина-Ярмоленко Л. С. Язык и познание. Опыт лингвистической антропологии / Шишкина-Ярмоленко Л. С. – СПб., 2004.
53. Якобсон Р. Лингвистика и поэтика / Якобсон Р. // Структурализм: "за" и "против" – М., 1975.
54. Bill Harry. The Ultimate Beatles Encyclopedia, London, 2000.
55. Jobs, Gertrude. Dictionary of mythology, folklore and symbols. New York : Scarecrow Press, 1962.
56. John R. R. Tolkien. The Lord of the Rings. – Allen & Arwin, UK. 1955.
57. Peters, Christian, Lili Marleen. Ein Schlager macht Geschichte / Peters, Christian. Bonn 2001.
58. Richard Albarino, Goldstein's LightWorks at Southhampton / Richard Albarino // Variety, August 10, Vol. 213, No. 12. – NY., 1966
59. Roberto Simanowski. Textmaschinen – Kinetische Poesie – Interaktive Installation / Roberto Simanowski. – Transcript Verlag, 2012.
60. Vaughan, Tay. Multimedia: Making It Work, Osborne / McGraw-Hill. – Berkeley, 1993.
61. Walden. A fully annotated edition / Jeffrey S. Cramer. – New Haven CT, Yale University Press, 2004.

ИНТЕРНЕТ - ИСТОЧНИКИ

62. Анализ рынка игр в России и мире, 2014-2016 гг. Текущая ситуация, прогнозы, игроки, проекты и тенденции. URL: http://json.tv/ict_telecom_analytics_view/analiz-rynka-igr-v-rossii-i-mire-2014-2016-gg-tekuschaya-situatsiya-prognozy-igroki-proekty-i-tendentsii-20150724054917
63. Камалов А. Partner-Nord N46 12/2006 - ПИРАТСТВО В ГЕРМАНИИ. – URL: <http://faq.germany.ru/Computers.db/items/53.html>
64. Брегвадзе Д. Т., Коржов С. С. Язык мультимедиа как социокультурный феномен. Молодежный научно-технический вестник # 07, июль 2013. – URL: <http://sntbul.bmstu.ru/doc/583532.html>
65. Горшкова В. Е. Перевод в кино: дублирование vs. субтитры. – URL: http://www.islu.ru/files/rar/2011/Professores/gorshkova/perevod_v_kino_dublirovanie_vs_subtitry.pdf
66. Закон о защите Авторских Прав (Urheberrechtsgesetz). – URL: <http://faq.germany.ru/Computers.db/items/53.html>
67. Моисеева Е.В. Проблемы эффективности продвижения медиапродукта. – URL: http://old.kpfu.ru/conf/mmea2011/bin_files/13.pdf
68. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). — М.: Издательство ИКАР. Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. 2009. – URL: http://methodological_terms.academic.ru/1449/
69. Определения продукта. – URL: <http://marketopedia.ru/22-produkt.html>
70. Позднякова Ю. CD Projekt рассказала о российской локализации The Witcher 3: Wild Hunt. 3D News (24.10.2014). – URL: <http://www.3dnews.ru/904057>
71. Понятие «Мультимедиа». – URL: <http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/a3a9d255-b6ce-49d5-afe1-62dabadd3a5/lect1.htm%5Clect1.htm>
72. Скоренко Тим. Поэтический перевод. – URL: <http://www.timskorenko.ru/poezia6-2.html>
73. Статья 1255. Авторские права. – URL: <http://www.gk-rf.ru/statia1255>

74. Трудности перевода. The Witcher 3: Wild Hunt. – URL: https://www.youtube.com/watch?v=St30WeBz_m4
75. Шерешевский Л.А. Особенности локализации программного обеспечения на примере SCADA-системы WinCC. – URL: <http://www.sms-automation.ru/about/publications/Localization.pdf>
76. Языковая локализация против перевода. – URL: <http://blog-trados.com.ua/?p=42>
77. 'Witcher' Studio Boss Marcin Iwinski: 'We Had No Clue How To Make Games' – URL: <http://www.glixel.com/interviews/witcher-studio-boss-we-had-no-clue-how-to-make-games-w472316>
78. Ardalambion of the Tongues of Arda, the invented world of J.R.R. Tolkien. Westron. – URL: <http://folk.uib.no/hnohf/westron.htm>
79. Dictionary: content. – URL: <http://dictionary.reference.com/browse/content>
80. Garry Green. Slavic Pagan World. Compilation. – URL: <http://www.rodnovery.ru/attachments/article/526/slavic-pagan-world.pdf>
81. Holzinger, A., Kickmeier-Rust, M., & Albert, D. 2008. Dynamic Media in Computer Science Education; Content Complexity and Learning Performance: Is Less More? Educational Technology & Society, 11 (1), 279-290. – URL: http://www.ifets.info/journals/11_1/20.pdf
82. Linear vs Non Linear Editing. – URL: <http://www.mediacollege.com/video/editing/linear/linear-vs-nonlinear.html>
83. Mythology dictionary. – URL: <http://www.mythologydictionary.com/>
84. Na'vi Dictionary. – URL: <http://eanaeltu.learnnavi.org/dicts/NaviDictionary.pdf>
85. The wild road to The Witcher 3. – URL: <http://www.develop-online.net/interview/the-wild-road-to-the-witcher-3/0207553>
86. Vedmak. – URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Vedmak>
87. Simlish. – URL: <http://en.wikipedia.org/wiki/Simlish>
88. Simlish dictionary. – URL: <http://simlishdictionary.webs.com/>

89. Tim O'Reilly. What Is Web 2.0. – URL: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

Приложение

Английский (оригинал)	Немецкий	Русский	Комментарии
<i>Бестиарий</i>			
<i>Beasts</i>	<i>Bestien</i>	<i>Бестии</i>	П
Bears	Bären	Медведь	П
Big Bad Wolf	Großer böser Wolf	Большой Злой Волк	П 3 реф. Красная Шапочка – <i>Серый волк</i>
Dogs	Hunde	Собака	П
Panthers	Panther	Пантера	П
The Beast of Beauclair	Der Biest von Beauclair	Бестия из Боклера	П О
Three Little Pigs	Die Drei Kleinen Schweinchen	Три поросенка	П 3 реф. Три поросенка
Wild Boars	Wildschweine	Вепрь	П
Wolves	Wölfe	Волк	П
<i>Cursed Ones</i>	<i>Verfluchte Wesen</i>	<i>Проклятые</i>	П
Archepores	Archeporen	Архиспора	П О
Berserkers	Berserker	Берсерк	П
Botchlings	Fehlgeborene	Игоша	Т 3 реф. Слав. Мифология
The Toad Prince	Der Krötenprinz	Принц-жаба	П
Ulfhedinn	Ulfhedinn	Ульфхединн	П 3
Werewolves	Werwölfe	Волколак	П 3
<i>Draconids</i>	<i>Draconide</i>	<i>Дракониды</i>	П
Cockatrices	Gorgo	Куролиск	Т О
Forktails	Gabelschwänze	Вилохвост	Т О
Royal Wyvern	Königswyvern	Королевская виверна	П О
Shrieker	Kreischlinge	Клекотун	П О

Slyzard Matriarchs	Mutterschleimlinge	Ящер-матриарх	П О
Slyzard	Schleimling	Ящер	П З
The Dragon of Fyresdal	Der Drache von Fyresdal	Дракон из Фирсдаля	П О
Wyverns	Wyvern	Выверна	П О
<i>Elementa</i>	<i>T Konstrukte</i>	<i>Духи стихий</i>	Т
Djinns	Djinns	Джинн	П З
Earth Elementals	T Erdgenien	Элементаль земли	Т О
Fire Elementals	T Feuergenien	Элементаль огня	Т О
Gargoyles	Gargoyles	Горгулья	П З
Golems	Golems	Голем	П З
Hounds of the Wild Hunt	Hunde der Wilden Jagd	Гончая Дикой Охоты	П О
Ice Elementals	T Eisgenien	Элементаль льда	Т О
Moreau's Golem	Moreaus Golem	Голем Моро	П О
Pixies	T Koblinde	Фея	Т З реф. А. Сапковский - Бестиарий: Создания света, мрака, полумрака и тьмы. АСТ – 2016, 320 - <i>Пикси</i>
The Apiarian Phantom	Das Bienenphantom	Медоносный призрак	Т О
Therazane	Therazane	Феразин	П О
<i>Hybrids</i>	<i>Hybriden</i>	<i>Гибриды</i>	П
Erynias	Erynien	Эринии	П З
Griffins	Greifen	Грифоны	П З
Harpies	Harpier	Гарпии	П З
Melusine	Melusine	Мелюзина	П З
Opinicus	Opinicus	Опиник	П З
Salma	Salma	Сальма	П З
Sirens	Sirenen	Сирена	П З

<i>Insectoids</i>	<i>Insektoide</i>	<i>Инсектоиды</i>	П
Arachnomorph	Arachnomorph	Арахноморф	П О
Armored Arachasae	Gepanzerte Krabbspinnen	Панцирный главоглаз	Т О
Endrega drones	Endriagedrohnern	Эндриага-трутень	П О
Endrega warriors	Endriagekrieger	Эндриага-воин	П О
Endrega workers	Endriagearbeiterinnen	Эндриага-работница	П О
Giant Centipedes	3 Riesentaufendfüßler	Гигантский сколопендроморф	Т О !
Harrisi	Harrisi	Харриси	П О
Kikimore Warrior	Kikimora-Krieger	Кикимора-солдат	П О
Kikimore Workers	Kikimora-Arbeiter	Кикимора-рабочий	П О
Pale Widows	Weißer Witwen	Бледные вдовы	П О
Venomous Arachasae	3 Giftige Krabbspinnen	Ядовитый главоглаз	Т О
<i>Necrophages</i>	<i>Nekrophagen</i>	<i>Трупоеды</i>	Т
Abaya	Abaya	Абайя	П О
Alghouls	Alghule	Альгудь	П О
Drowners	Ertrunkene	Утопец	П О
Foglets	Neblinge	Туманник	П О
Ghouls	Ghule	Гуль	П 3 реф. араб. миф
Grave hags	Gruftweiber	Кладбищенская баба	Т О !
Ignis Fatuus	Ignis Fatuus	Ignis Fatuus	П О
Mourntart	Trauerschnepfe	Жальница	Т О
Rotfiends	Moderhäute	Гнилец	П О
Scurvers	Plätzer	Падальщик	П О
Spotted Wights	Fleckenwicht	Пятнистый вихт	П О
Water hags	Wasserweiber	Водная баба	П О
Wights	Wichte	Вихт	П О
<i>Ogroids</i>	<i>Ogroide</i>	<i>Огры</i>	Т

Cloud Giant	Wolkenriese	Облачный великан	П З
Cyclopes	Zyklopen	Циклоп	П З
Golyat	Golyat	Голиаф	П З реф. Библия
Hagubman	Hagubman	Хагубман	П О
Ice Giant	Eisriesen	Ледяной великан	П О
Nekkers	Nekker	Накер	Т О
Rock trolls	Felstrolche	Скальный тролль	П З
Wham-a-wham	Wumm-a-wumm	Хрясь-хрясь	Т О звукоподражание
<i>Relicts</i>	<i>Relikte</i>	<i>Реликты</i>	П
Chorts	Tschorts	Черт	П З Czart (<i>pl.</i>)
Crones	Muhmen	Ведьмы	П З
Doppler	Doppler	Допплер	П З
Fiends	T Bies (Unholde)	Бес	П З Bies (<i>pl.</i>)
Godlings	Göttlinge	Прибожки	Т З реф. слав. мифология
Grottores	Grottores	Гротник	П О
Howler	Brüllaffe	Ревун	П О
Imp	Kobold	Домовой	Т З реф. герм. и слав. мифологии
Kernun	Kernun	Кернун	П О
Leshens	Waldschrate	Леший	П З реф. слав. мифология
Morvudd	Morvudd	Морвудд	П О
Shaelmaar from the Emperor of Nilfgaard	Glumaar des Kaisers von Nilfgaard	Шарлей от императора Нильфгаарда	Т О
Shaelmaars	Glumaare	Шарлей	Т О
Spriggans	Waldteufel	Боровой	Т З реф. кельт. и слав. мифологии

Sylvans	Silvane	Сильван	П 3 реф. кельт. мифология
The Caretaker	Der Pedell	Ключник	Т О
The Monster of Tufo	Der Monster von Tufo	Чудовище из Туфо	П О
Wicked Witch	Böse Hexe	Злобная ведьма	П 3
Woodland Spirit	Geist des Waldes	Дух Леса	П О
<i>Specters</i>	<i>Geister</i>	<i>Духи и призраки</i>	Т
Barghests	Barghesten	Баргест	П 3 реф. англ. фольклор
Bean'shies	Т Todesfeen !	Бенн'ши	Т 3 реф. кельт. мифология
Daphne's Wraith	Der Geist von Daphne	Призрак Дафны	П О
Devil by the Well	Teufel beim Brunnen	Лихо у колодца	Т О
Ethereal	Т Ätherische Erscheinungen !	Этерал	П О
Hyms	Hims	Хим	П О
Jenny o' the Woods	Hanna aus den Wäldern	Лешачиха (!)	Т О
Longlocks	Rapunzel	Долговласка	Т 3 Dlugowlosa (<i>pl.</i>) реф. Сказки Братьев Гримм - <i>Рапунцель</i>
Nightwraiths	Nachterscheinungen	Полуночица	Т О
Noonwraiths	Mittagserscheinungen	Полуденница	Т О
Penitent	Büßer	Покаянник	Т О
Plague Maidens	Pestmaiden	Моровая дева	Т О
The White Lady	Die Weiße Dame	Белая Дама	П О
The Wraith from the Painting	Die Erscheinung aus dem Gemälde	Призрак с картины	П О
Umbra	Nachtmare !	Кошмар	Т О Zmora (<i>pl.</i>)
Wraiths	Erscheinungen	Призрак	П 3
<i>Vampires</i>	<i>Vampire</i>	<i>Вампиры</i>	П

Alps	Alpe ! (Nachtalb)	Альп	П З
Bruxae	Bruxae	Брукса	П О
Dettlaff van der Eretein	Dettlaff van der Eretein	Деттлафф ван дер Эретейн	П О
Ekimmaras	Ekimmen	Экимма	П О
Fleders	Flatterer	Фледер	П О
Gael	Gael	Гэль	П О
Garkains	Garkins	Гаркаин	П О
Higher Vampires	Höhere Vampire	Высший вампир	П О
Katakans	Katakane	Катаканы	П О
Sarasti	Sarasti	Сараста	П О
The Bruxa of Corvo Bianco	Die Bruxa von Corvo Bianco	Брукса из Корво Бьянко	П О
<i>Имена собственные</i>			
Anabelle	Anabelle	Анабелль	П
Arnvald	Arnvald	Арнвальд	П
Auberon	Auberon	Оберон	П
Avallac'h	Avallac'h	Аваллак'х	П
Barnabas-Basil Foulty	Barnabas-Basilus Faulty	Варнава-Базиль Фоулти	П
Bart the Troll	Bart der Troll	Тролль Барт	П
Ge'els	Ge'els	Ге'эльс	П
Geralt of Rivia	T Geralt von Riva	Геральт из Ривии	Т
Graham	Graham	Грахам	П
Irina Renarde	П Irina Renarde	Ирэн Ренар	Т
Iris von Everec	Iris von Everec	Ирис фон Эверек	П
Margarita Laux-Antille	Margarita Laux-Antille	Маргарита Ло-Антиль	П
Olgierd von Everec	Olgierd von Everec	Ольгерд фон Эверек	П
Orianna	Orianna	Ориана	П
Otrygg an Hindar	Otrygg an Hindar	Отригг ан Хиндар	П

Palmerin de Launfal	Palmerin de Launfal	Пальмерин де Лонфаль	П
Professor Shakeslock	Professor Schüttlock	Профессор Шезлок	Т реф. <i>Шерлок Холмс</i>
The Pellar	Der Waideler	Ворожей	П
Vernon Roche	Vernon Roche	Вернон Роше	П
Ves	П Ves	Бьянка	Т Ves (<i>pl.</i>) !
Vesemir	Vesemir	Весемир	П
Vigi the Loon	Vigi der Spinner	Виги Помешанный	Т
Vimme Vivaldi	П Vimme Vivaldi	Вим Вивальди	Т реф. <i>Антонио Вивальди</i>
Vivienne de Tabris	Vivienne de Tabris	Вивиенна де Табрис	П
Vlodimir von Everec	П Vlodimir von Everec	Витольд фон Эверек	Т !
Vserad	Vserad	Всерад	П
Weavess	Weberin	Пряха	П
Whispess	Flüsterin	Шептуха	П
Whoreson Junior	П Hurensohn Junior	Ублюдок Младший	Т !
Yennefer of Vengerberg	П Yennefer von Vengerberg	Йеннифэр из Венгерберга	Т
Zoltan Chivay	Zoltan Chivay	Золтан Хивай	П
Anna Henrietta	Anna Henrietta	Анна-Генриетта	П
Anna Strenger	Anna Strenger	Ана Стренгер	П
Birna	Birna	Бирна	П
Blueboy Lugos	П Blaujung Lugos	Лугос Синий	Т
Bootblack	Schuhputzer	Чистильщик обуви	П
Bran	Bran	Бран	П
Brewess	Brauerin	Кухарка	П
Caleb Menge	Caleb Menge	Калед Менге	П
Caranthir	Caranthir	Карантир	П
Casimir Bassi	Casimir Bassi	Казимир Басси	П
Cerys an Craite	Cerys an Craite	Керис ан Крайн	П

Chappelle	П Chappelle	Ляшарель	Т !
Cirilla	Cirilla	Цирилла	П
Cleaver	Hacker	Тесак	П
Corinne Tilly	П Corinne Tilly	Т Корина Тилли	Т
Crach an Craite	Crach an Craite	Краха ан Крайт	П
Damien de la Tour	Damien de la Tour	Дамьен де ла Тур	П
Dandelion	Rittersporn	Лютик	Т Jaskier (<i>pl.</i>)
Dettlaff van der Eretein	Dettlaff van der Eretein	Детлафф ван дер Эретайн	П
Dijkstra	Dijkstra	Дийкстра	П
Donar an Hindar	Donar an Hindar	Донар ан Хиндар	П
Dudu Biberveldt	Dudu Biberveldt	Дуду Бибервельт	П
Elihal	Elihal	Элихаль	П
Emhyr var Emreis	Emhyr var Emreis	Эмгыр вар Эмрейс	П
Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy	Emiel Regis Rohellec Terzieff-Godefroy	Эмиель Регис Рогеллек Терзиефф-Годфрой	П
Eredin	Eredin	Эредин	П
Ermion	Т Mäussack	Т Мышовур	Т Myszowor (<i>pl.</i>)!
Eskel	Eskel	Эскель	П
Eveline Gallo	П Eveline Gallo	Эвелина Галло	Т
Ewald Borsodi	П Ewald Borsody	Эваль Борсоди	Т
Felicia Cori	Т Felicitas Cori	Фелиция Кори	П
Francis Bedlam, the King of Beggars	Francis Bedlam, der Bettlerkönig	Франциск Бедлам, Король Нищих	П
Fringilla Vigo	П Fringilla Vigo	Фрингилья Виго	Т
Fugas	Fugas	Фугас	П
Gaunter O'Dimm – Master Mirror	П Gaunter O'Dimm – Der Spiegelmeister	Гюнтер о'Димм – господин Зеркало	Т
Graden	Graden	Граден	П
Gran	Oma	Бабушка	П

Guillaume de Launfal	Guillaume de Launfal	Гильом де Лонфаль	П
Halbjorn	Halbjorn	Хальбьорн	П
Hendrik	Hendrik	Гендрик	П
Hjalmar an Craite	Hjalmar an Craite	Хьялмар ан Крайт	П
Hjort	Hjort	Хьорт	П
Horst Borsodi	Horst Borsody	Хорст Борсоди	П
Hubert Reik	Hubert Reik	Губерт Рейк	П
Hugo Hoff	Hugo Hoff	Гуго Хофф	П
Imlerith	Imlerith	Имлерих	Т
Joachim von Gratz	Joachim von Gratz	Иоахим фон Гратц	П
Johnny	Hansi	Ивасик	Т Janek (<i>pl.</i>)
Keira Metz	Keira Metz	Кейра Мец	П
Lady of the Lake	П Die Dame vom See	Дева Озера	Т
Lambert	Lambert	Ламберт	П
Letho	Letho	Лето	П
Louisa la Valette	Louisa la Valette	Луиза ла Валетт	П
Madman Lugos	Lugos der Irre	Лугос Безумный	П
Milton de Peyrac-Peyran	Milton de Peyrac-Peyran	Мильтон де Пейрак-Пейан	П
Morvran Voorhis	Morvran Voorhis	Моорвран Воорхис	П
Nathaniel Pastodi	Nathaniel Pastodi	Натаниэль Пастоди	П
Philippa Eilhart	Philippa Eilhart	Филиппа Эйльхарт	П
Priscilla	Priscilla	Присцилла	П
Quinto	Quinto	Квинто	П
Radovid V the Stern	Radovid V. Der Gestrenge	Радовид V Свирепый	Т
Roach	Plötze	Плотва	Т Plotka (<i>pl.</i>)
Shani	Shani	Шани	П
Skjall	Skjall	Скьялль	П
Stranger	Fremder	Незнакомец	П

Syanna	Syanna	Сианна	П
T Síle de Tansarville	Sheala de Tancarville	Т Шеала де Тансервилль	Sheala de Tancarville (pl.)
Tamara Strenger	П Tamara Strenger	Тамара Стренгер	П
Thaler	Thaler	Талер	П
The Black Cat and Dog	Schwarze Katze und schwarzer Hund	Черный кот и черный пес	П
The Bloody Baron	Der Blutige Baron	Кровавый Барон	П
The Ghost in the Tree	Der Geist im Baum	Призрак, заключенный в дереве	Т
The Hermit at Lac Celavy	Der Einsiedler am Lac Celavy	Отшельник из Ля Селави	Т
The Mad Castaway of Undvik	Der verrückte Schiffbrüchige auf Undvik	Безумец с Ундвика	Т
The Mysterious Elf	Der mysteriose Elf	Таинственный Эльф	П
The Unseen Elder	Der Unsichtbare	Скрытый	Т
Triss Merigold	Triss Merigold	Трисс Меригольд	П
Udalryk	Udalryk	Удальрик	П
Uma	Uma	Ума	П Uma (pl.)
Топонимы			
Kaer Morhen	Kaer Morhen	Каэр Морхен	Т
Ruined Watchtower	Verfallener Wachturm	Руины сторожевой башни	Т
Lakeside Hut	Hütte am See	Хата у озера	П
Bastion	Bastion	Бастион	П
Iron Mine	Eisenmine	Железный рудник	П
Novigrad	Novigrad	Новиград	П
Crane Cape	Kranichskap	Журавлиный мыс	П
Hunter's Cottage	Jägerhütte	Сторожка охотника	П
Bowdon	Bogendorf	Луковец	Т

Sarrasin Grange	Château Sarrasin	Шато Сарассин	T Château Sarrasin (pl.)
Garin Estate	Garin-Anwesen	Имение Гарин	П
Brunwich	Brunwich	Деревня Брновицы	польск. Wieś Bronovitz
Upper Mill	T Neue Mühle	Верхняя мельница	П
Cavern	Höhle	Пещера	П
Yantra	Yantra	Деревня Янтра	T
Isolated Hut	Einsame Hütte	Хата на окраине	T
Electors' Square	Kurfürstenplatz	Дворец выборщиков	T
Moldavie Residence	Moldavie-Anwesen	Усадьба Мольдави	П
Winespring Grange	Château Fraïche	Шато Фреш	T Château Fraïche (pl.)
Von Everec Estate	Von Everec Anwesen	Резиденция Эверекон	T
St. Gregory's Bridge	П St.-Gregors-Brücke	Мост св. Григора	T
Martin Feuille's Farmstead	П Martin Feuilles Hof	Имение Мартина Листа	T
Zuetzer Castle	Burg Zuetzer	Замок Зютцер	П
Draken Hollow Outpost	Außenposten von Drachenumulde	Сторожевой пост над Драконьей долиной	П
Oxenfurt Gate	Oxenfurter Tor	Оксенфуртские ворота	П
Honeyfill Meadowworks	П Imkerei Honigwab	Пасека Майерсдорфов	T
Dancing Windmill	Tanzende Windmühle	Танцующая мельница	П
Kilkerinn Ruins	Kilkerinn-Ruine	Килкеринн	T
Arette	Arette	Деревня Аретт	T

Hierarch Square	Platz des Hierarchen	Рынок на площади Иерарха	Т
Southern Gate	Südtor	Южные ворота	П
Alness	Alness	Деревня Альнесс	Т
Erde	Erde	Деревня Эрде	Т
Tretogor Gate	T Dreibergtor	П Третогорские ворота	Т
Novigrad Docks	Novigrader Docks	Доки в Новиграде	П
Gate of the Hierarch	Tor des Hierarchen	Ворота иерархов	П
Seven Cats Inn	Die Sieben Katzen	Корчма “Семь котов”	П
Lighthouse	Leuchtturm	Маяк	П
Loggers’ Hut	Holzfällerhütte	Хижина дровосеков	П
Portside Gate	Hafentor	Портовые ворота	П
Glory Gate	Ruhmestor	Ворота славы	П
Wheat Fields	Weizenfelder	Поля пшеницы	П
Vikk Watchtower	Wachturm von Vikk	Сторожевая башня Викк	П
Arnskron Castle	T Ruine von Burg Arnskron	П Замок Арнскрон	Т
Widows’ Grotto	Witwengrotte	Вдовый грот	П
Lucian’s Windmill	Lucians Windmühle	Мельница Люсьена	П
Drahim Castle	Burg Drahim	Замок Драхим	П
Cunny of the Goose	Die Gänsemöse	Корчма “Гусиная гузка”	Т
Ethernal Fire Chapel	Kapelle des Ewigen Feuers	Часовня Вечного Огня	Т
Carsten	T Caerstuen	П Карстен	Т
Temerian Partisan Hideout	Versteck temerischer Freischärler	Убежище темерских партизан	П
Est Tayiar	Est Tayiar	Эст Тайяр	П

Heddel	Heddel	Деревня Хеддел	Т
Ursten	Ursten	Деревня Урстен	Т
Border Post	Grenzposten	Приграничный пост	П
Hinhold	Hindwacht	Последний бастион	П
White Eagle Fort	Fort Weißen Adler	Форт Белого Орла	Т
Oxenfurt Harbor	Hafen von Oxenfurt	Оксенфуртский порт	П
Gustfields Farms	П Sturmfelder Hof	Хутор “Золотой колос”	Т
Herbalist’s Hut	Hütte des Kräuterkundlers	Хижина травника	Т
Novigrad Gate	Novigrader Tor	Новиградские ворота	П
Aeramas Abandoned Manor	Aeramas‘ verlassenes Anwesen	Разрушенная усадьба Аэрамаса	П
Lornruk	П Lornruk	Одинокая скала	Т
Harpy Feeding Ground	Futterplatz der Harpyien	Охотничьи земли гарпии	П
Codgers’ Quarry	Т Steinbruch der Alten	Каменоломня Старые хрычи	Т
Western Gate	Westtor	Западные ворота	П
Hanged Man’s Tree	Т Galgenhügel	П Дерево висельников	Т
Stonecutters’ Settlement	Siedlung der Steinschneider	Поселение каменщиков	П
Crossroads	Wegkreuzung	Развилка дорог	П
Isolated Shack	Einsame Hütte	Уединенная хижина	П
Abandoned Tower	Verlassener Turm	Покинутая башня	П
Heatherton	Heidfelde	Деревня Вересковка	Т
Inn at the Crossroads	Taverne am Scheideweg	Корчма “На распутье”	Т
Mulbrydale	Maulbeertal	Деревня Яворник	Т

Devil's Pit	Teufelsgrube	Дьяволова яма	П
Ferry Station	Fährhaus	Пристань	П
Wolven Glade	Wolfschlichtung	Волчье урочище	Т
Marauders' Bridge	Plünderbrücke	Мост мародеров	П
Grotto	Grotte	Грот	П
Blackbough	Schwarzzweig	Деревня Большие Сучья	Т
Hangman's Alley	Galgengasse	Аллея висельников	Т
Burned Ruins	П Verbrannte Ruinen	Пепелище	Т
Lindenvale	П Lindental	Деревня Залипье	Т
Lurch	П Lurch	Сворки	Т
Toderas	П Toderas	Деревня Тодерас	Т
Coast of Wrecks	П Wrackküste	Берег погибших кораблей	Т
Crow's Perch	П Krähenfels	Замок Вронницы	Т
Forest Hut	Waldhütte	Хата в лесу	П
Troll Bridge	Trollbrücke	Тролльский мост	П
Reardon Manor	Rücker-Anwesen	Поместье Реардон	П
Refugees' Camp	Flüchtlingslager	Лагерь беженцев	П
Midcopse	Mittelhain	Деревня Подлесье	Т
Claywich	Sandort	Деревня Глинник	Т
Boatmakers' Hut	Т Hütte des Bootsbauers	Хата лодочных мастеров	П
Dragonslayer's Grotto	Drachentötergrotte	Грот драконоборца	П
Wastrel Manor	Wastrel-Anwesen	Двор празднолюбцев	Т
Downwarren	Niederwirr	Деревня Штейгеры	Т Wieś Szttygary (pl.)
Oreton	Erzdorf	Деревня Рудник	Т
Bandits' Camp	Banditenlager	Лагерь бандитов	П

Condyle	Kondylus	Деревня Клыки	Т
Ruined Tower	Turmruine eines Adligen	Руины рыцарской башни	П
Duén Hen	Duén Hen	Дуэн Хен	П
Drudge	Plackerei	Деревня Лямки	Т
The Orphans of Crookback Bog	Waisendorf im Buckelsumpf	Прют на кривоуховых топях	Т
Benek	Benkelheim	Село Беньковое	Т
Kimbolt Way	Kimbolt-Straße	Тракт Кимболта	П
Byways	Kleinweg	Деревня Стёжки	Т
Fyke Isle	Reuseninsel	Коломница	Т
Frischlow	Frischlow	Новый могильник	Т
Olena's Grove	Olenas Hain	Роща Олены	П
Road to Bald Mountain	Straßen zum Kahlen Berg	Дорога на Лысую гору	П
Ancient Oak	Alte Eiche	Стародавний дуб	Т
Destroyed Bastion	Zerstörte Bastion	Разрушенный бастион	П
Crossroads	Wegkreuzung	Развилка дорог	П
House of Respite	Haus der Erholung	Гостиный дом	П
Nilfgaardian Army Group 'Center' Camp	Lager der Zentralarmee von Nilfgaard	Лагерь нильфгаардской армии "Центр"	П
White Orchard	Weissgarten	Белый сад	П
Nilfgaardian Garrison	Nilfgaardische Garnison	Нильфгаардский гарнизон	П
Mill	Mühle	Мельница	П
Cackler Bridge	Kicherbrücke	Мост Смешки	Т
Sawmill	Sägermühle	Лесопилка	П
Woesong Bridge	Klagerbrücke	Мост плакальщицы	Т

Ford	Flussübergang	Переправа через реку	Т
Crossroads	Weggabelung	Распутье	Т
Broken Bridge	Zerstörte Brücke	Сломанный мост	П
Abandoned Village	Verlassenes Dorf	Покинутая деревня	П
Ransacked Village	Zerstörtes Dorf	Сожженная деревня	П
Royal Palace in Vizima	Königliche Burg Wyzima	Королевский замок в Вызиме	П
The Skellige Isles	Skellige	Острова Скеллиге	Т
Yngvar's Fang	T Yngvars Zahn	П Клык Ингвара	Т
Trail to Yngvar's Fang	Pfad zu Yngvars Zahn	Дорога на Клык Ингвара	Т
Urialla Harbor	Hafen von Urialla	Пристань Уриалла	П
Bay of Winds	Bucht der Winde	Залив ветров	П
Svorlag	П Svorlag	Деревня Сворлаг	Т
Hov	П Hov	Деревня Хов	Т
Old Watchtower	Alter Wachturm	Старая сторожевая башня	П
The Pali Gap Coast	T Paligapp-Küste	П Побережье Пали-Гап	Т
Kaer Almhult	Kaer Almhult	Каэр Альмхульд	
Eldberg Lighthouse	Leuchtturm von Edelberg	Маяк Эльдберг	П
Ancient Crypt	Alte Gruft	Древняя гробница	П
Bridge to Kaer Trolde	Brücke nach Kaer Trolde	Мост в Каэр Трольде	П
Giants' Toes	П Zehen des Riesen	Стопы великана	Т
Yustianna's Grotto	Yustiannas Grotte	Пещера Юстианны	П
Rogne	П Rogne	Деревня Рогни	Т
Kaer Trolde Harbor	Hafen von Kaer Trolde	Порт у Каэр Трольде	П
Kaer Gelen	Kaer Gelen	Каэр Гелен	П

Whale Graveyard	Walfriedhof	Кладбище китов	П
! Crossroads	Abzweigung	Развилка дорог	П
Miners' Camp	Lager der Bergleute	Лагерь горняков	П
Gedyneith	П Gedyneith	Дуб Гединейт	Т
Rannvaig	П Rannvaig	Деревня Раннвейг	Т
Abandoned Sawmill	Verlassene Sägemühle	Брошенная лесопилка	П
Blandare	П Blandare	Деревня Бландаре	Т
Druids' Camp	Druidentlager	Лагерь друидов	П
Redgill	П Rotbach	Поселок Редгилль	Т
Arinbjorn	П Arinbjorn	Деревня Аринбьорн	Т
Sund	П Sund	Деревня Сунд	Т
Fayrlund	П Fayrlund	Деревня Ферлунд	Т
Boxholm	П Boxholm	Деревня Боксхольм	Т
Wild Shore	Wilde Küste	Дикий берег	П
Fornhala	П Fornhala	Деревня Форнхала	Т
Palisade	Palisade	Палисад	П
Fyresdal	П Fyresdal	Деревня Фирсдаль	Т
Distillery	Brennerei	Винокурня	П
Holmstein's Port	Hafen von Holmstein	Порт Гольмштейна	П
Kaer Muire	Kaer Muire	Каэр Мюр	П
Ruined Inn	Verfallene Taverne	Развалины корчмы	П
Grotto	Grotte	Грот	П
Elverum Lighthouse	Leuchtturm Elverum	Маяк Элверум	П
Tor Gvalch'ca	Tor Gvalch'ca	Tor Gvalch'ca	П
Marlin Coast	Speerfischküste	Набережная марлинов	П
Abandoned Village	Verlassenes Dorf	Покинутая деревня	П
Dorve Ruins	Ruinen von Dorve	Руины Дорве	П
Urskar	П Urskar	Деревня Урскар	Т
Gull Point	Möwenfels	Приют чаек	П

Clan Tordarroch Forge	Schmiede des Clan Todarroch	Кузня клана Тордаррох	П
Freya's Garden	Freyas Garten	Роща Фрейи	П
Lofoten Cemetery	Friedhof von Lofoten	Кладбище у Лофотена	П
Lofoten	П Lofoten	Деревня Лофотен	Т
Larvik	П Larvik	Деревня Ларвик	Т
Isolated Hut	Abgelegene Hütte	Одинокая хата	П
Lurthen	П Lurthen	Деревня Лурхен	Т
Harviken	Harviken	Харвикен	П
Trottheim	П Trottheim	Деревня Троттхейм	Т
The Duchy of Toussaint	Herzogtum Toussaint	Княжество Туссент	П
Trading Post	Handelsposten	Купеческая фактория	П
Prophet Lebioda Statue	T Denkmal des Propheten Majoran	П Статуя пророка Лебеды	Т Posag Proroka Lebiody (pl.)
Plegmund's Bridge	Plegmund-Brücke	Мост Плегмунда	П
Dun Tynne Crossroads	Kreuzung bei Dun Tynne	Развилка у Дун Тынне	П
Basane Farm	Basane-Hof	Хозяйство Базан	П
Castel Ravello Vineyard	Weingut Castell Ravello	Винодельня Кастель Равелло	П
Dulcinea's Windmill	Dulcinea-Windmühle	Ветряная мельница Дульсинея	П реф. Дон Кихот
Mont Crane Castle	П Burg Mont Crane	Замок Монкран	Т
Fort Astre Ruins	Ruinen von Fort Astre	Руины крепости Астре	П
Chuchote Cave	Chuchote-Höhle	Пещера Шепота	П
Sansretour Valley	П Sansretour-Tal	Долина Сансретура	Т
The Cockatrice Inn	Zum Basilisk	Корчма "Куролиск"	Т

Ardaiso Quarry	Ardaiso Steinbruch	Каменоломня Ардаизо	П
Corvo Bianco Vineyard	Corvo-Bianco Weingut	Винодельня Корво Бьянко	П
Tourney Grounds	Turniergelände	Турнирные поля	П
Flovive	П Flovive	Деревня Фловив	Т
Beauclair Palace	П Palast von Beauclair	Дворец	Т Palac (pl.)
Cooper's Gate	Fassbindertor	Бочарные ворота	П
San Sebastian	Saint Sebastian	Сан-Себастьян	П
Beauclair Port	П Hafen von Beauclair	Порт	Т Port (pl.)
Toussaint Prison	П Gefängnis von Toussaint	Т Темница	Т Wiezienie (pl.)
Palace Gardens	Palastgärten	Дворцовые сады	П
The Gran Place	Т Le Gran place !	Главный рынок	Т Rynek Główny (pl.)
Harbor Gate	Hafentor	Портовые ворота	П
Metinna Gate	Metinnator	Метинские ворота	П
Mere- Lachaiselounge Cemetery	П Mére-Lachaiselongue- Friedhof	Кладбище Мер- Лашез	Т реф. Париж, Пер-Лашез
Gelenser Farm	Gelenser-Hof	Хозяйство Геленсеров	П
Termes Palace Ruins	Ruinen des Thermes- Palasts	Руины дворца Термес	П
Lebioda's Gate	П Majoranstor	Т Застенное кладбище	Т Cmentarz Za Murami (pl.)
Belgaard Vineyard	Belgaard-Weingut	Винодельня Бельгаард	П
Francollarts	Francollarts	Деревня Франколар	П
Trastamara Hunting Cottage	Trastamara-Jagdhütte	Охотничий домик Трастамары	П

Tesham Mutna Ruins	Ruinen von Tesham Mutna	Руины Тесхам Мутна	П
<i>Книги и письма</i>			
Letter to the shopkeeper	Brief an den Ladeninhaber	Письмо лавочнику	П
Notes of a Tesham Mutna Prisoner	Notizen eines Gefangenen von Tesham Mutna	Записки пленника из Тесхам-Мутны	П !
A Knight's Oath	Schwur eines Ritters	Клятва рыцаря	П
Battery-Cage vs. Free-Range Humans	Käfighaltung und Freihaltung im Vergleich	Люди в клеточной батарее и на свободном выгуле	П !
Eviction note	Räumungsbefehl	Уведомление о выселении	П
Words of Wisdom on Beastly Curses	Worte der Weisheit zu Monsterflüchten	Слова мудрости о чудовищных проклятиях	П
Spoon-key note	Notiz am Löffelschlüssel	Записка к ложке ключу	П „... – belongs to Smigole Serkis...“ !
Stained diary	Fleckiges Tagebuch	Испачканный дневник	П
Human Husbandry and Care	Menschenhaltung und – pflege	Разведение людей и уход за ними	П
Letters naming the Beast's targets	Briefe mit Zielen für das Biest	Записки с именами жертв Бести	П
Champion of Tesham Mutna	Champion von Tesham Mutna	Победитель из Тесхам Мутна	П
Clue from the horn of a “unicorn”	Hinweis vom Horn des „Einhorn“	Подсказка из рога “единорога”	П
Summons from Duchess Anna Henrietta	Zitation von Herzogin Anna Henrietta	Призыв княгини Анны-Генриетты	П

Deed to Corvo Bianco	Besitzkunde von Corvo Bianco	Право собственности на Корво Бьянко	П
Letter from an Ofieri merchant	Brief eines ophirischen Händlers	Письмо офирского купца	П
Contract: Monster in the Sewers	Auftrag: Monster in der Kanalisation	Заказ: чудовище в каналах	П
Witcher Needed!	Hexer gesucht!	Нужен ведьмак!	П
Nithing	Nidstang	Нитинг	П ! (Нитсшест, реф. Беовульф; Сага об Эгиле – «жердь»)
Wanted: The White Wolf	Gesucht: Der Weiße Wolf	Разыскивается Белый Волк	П
Count Beledal's map	Graf Beledals Karte	Карта графа Беледаля	П
Contract: Woodland Spirit	Auftrag: Geist des Waldes	Заказ: Дух Леса	П
Griffin in the Highlands	Greif im Hochland	Грифон в холмах	П
Orders from Hammond	Befehle von Hammond	Распоряжения Хаммонда	П
Letter written on elegant stationery	Brief, auf elegantem Briefpapier verfasst	Письмо на дорогой бумаге	П !
Contract: Monster of Tufo	Auftrag: Monster of Tufo	Заказ: монстр из Туфо	П
Contract: Nils Disappearance	Auftrag: Nils` Verschwinden	Заказ: исчезновение Нильса	П
Contract: Monster on the High Road	Auftrag: Monster auf der Hauptstraße	Заказ: чудовище на тракте	П
Contract: Missing Miners	Auftrag: Vermisste Bergleute	Заказ: пропавшие горняки	П

Innkeep's notes	Notizen eines Gastwirts	Записки корчмаря	П
Aweagnial's letter	Aweagnials Brief	Письмо Авеагниэля	П
Junod of Belhaven's journal	Junod von Belhavens Tagebuch	Дневник Юнода из Бельхавена	П
Contract: Grandmaster Armorer	Auftrag: Großmeister-Rüstungsschied	Заказ: великий мастер-бронник	П
Charité Gontran de Tufo's journal	Charité Gontran de Tufos Tagebuch	Дневник Шарите Гонтран де Туфо	П
Moreau's journal	Moreaus Tagebuch	Дневник Моро	П
Notes on the back of a diagram	Notizen auf der Rückseite eines Schemas	Записка на обороте чертежа	П
Adona of Carreras' journal	Adona von Carreas' Tagebuch	Дневник Адона из Карреаса	П
Lexandre's journal	Lexandres Tagebuch	Дневник Лександра	П
Isabelle Duchamp's journal	Isabelle Duchamps Tagebuch	Дневник Изабель Дюшамп	П
Letter to Bartolomé de Launay	Brief an Bartolomé de Launay	Письмо Бартоломею де Лоне	П
Captain Augustus Fiebras' report	Bericht von Hauptmann August Fierabras	Рапорт капитана Фирабраса	Т !
Warning	Warnung	Предупреждение	П
Hanse leader's notes	Notizen eines Hanseanführers	Записки атамана ганзы	П
George Herbert's notes	Georg Herberts Brief	Письмо Георга Херберга	П
Notes of a death-row convict	Notizen eines zum Tode Urteilten	Записки приговоренного к смерти	П
Librarian's memoirs	Erinnerungen des Bibliothekars	Воспоминания библиолекаря	П

Merten's last letter	Mertens letzter Brief	Последнее письмо Мертена	П
The Great Beggar's journal	Tagebuch des Großen Bettlers	Дневник Великого Нищего	П
Prisoner's journal	Tagebuch eines Gefangenen	Дневник узника	П
Merten's notes.	Mertens Notizen	Записки Мертена	П
Merten's prayer	Mertens Gebet	Молитва Мертена	П
Julius ban Gavh'e's letter	Julius ban Gavh'es Brief	Письмо Юлиуса бан Гавх'э	П
Letter about Yennefer	Brief über Yennefer	Письмо о Йеннифер	П
Old map of Toussaint	Alte Karte von Toussaint	Старая карта Туссента	П
Witcher Mutations: An Introduction to Research	Hexermutationen: Forschungsgrundlagen	Ведьмачьи мутации. Введение в исследования	П
The So-Called Giant Centipedes, or My Only Comfort in Exile	T Skolopendromorphe – der einzige Trost im Exil	Сколепендроморф – единственная отрада изгнания	Т !
Professor Moreau's diary	Professor Moreaus Tagebuch	Дневник профессора Моро	П
Armed Escort Wanted!	Bewaffnete Eskorte gesucht!	Требуется вооруженное сопровождение!	П
Contract for a Witcher/Witchers: Caravan Escort	Auftrag für Hexer: Karawanen eskorte	Заказ для ведьмака (ведьмаков): сопровождение каравана	П
The Flagellant's Manifesto	Manifest des Geißlers	Манифест флагеллантов	П

Bootlegger's notes	T Notizen des Schuhputzers	Записки самогонщика	П
Contract: Mysterious Plummenting Cattle.	II Auftrag: Geheimnisvoller Rinderregen.	Заказ: загадочные летающие коровы	Т
Test Yourself with the Trials of the Virtues!	II Beweise dich bei den Tugendproben!	Вызов на Испытания Добродетели	Т !
Liber Ivonis	Liber Ivonis	Liber Ivonis	П
Remarks on the Proper Administration of Yarrow	Bemerkungen zur richtigen Verabreichung von Schafgarbe	Заметки о надлежащем использовании тысячелистника	П
Tales and Fables	Geschichten und Fabeln	Сказы и легенды	П
On the Transmutation of Bodies	Zur Transmutation von Körpern	О трансмутации тел	П
Letter to a lover	Brief an eine Geliebte	Письмо к возлюбленной	П
Orders on elegant stationery	Anweisungen auf elegantem papier	Приказы на элегантной бумаге для писем	П
Letter to Cosmo Cyrille	II Brief an Cosmo Cyrille	Письмо Козьме Кириллу	Т
Escape artist's journal	Tagebuch eines professionellen Ausbrechers	Дневник профессионального эскаполога	П
Unfinished report	Unvollendeter Bericht	Неоконченный рапорт	П
Clerk's diary	Tagebuch des Beamten	Дневник канцеляриста	П

Ship captain's log	Tagebuch des Kapitäns	Дневник капитана корабля	П
Augustin Tonneliay's journal	П Tagebuch von Augustin Tonneliays	Дневник Августина Бочара	Т !
Orders to attack Bowdown	Befehle zum Angriff auf Bogendorf	Приказ атаковать Луковец	П
Taxpayer in Good Standing Diploma	Diplom „Aufrechter Steuerzahler“	Диплом законопослушного налогоплательщика	П
Contract: Apprentice Gone Missing!	П Auftrag: Lehrling verschwunden!	Т Заказ: пропавший ученик	Т
Moribundia: The Vampire's Last Likeness	П Moribundia: Das letzte Ebenbild des Vampirs	Т Морибунда. Последнее обличье вампира	Т
The Merry Adventures of Muriel the Lovely Harlot, Illustrated Edition	Т Die fröhlichen Abenteuer von Muriel, der liebrenden Metze – mit humorvollen Gravuren	Т Веселые приключения Мюриэль, Прекрасной Мерзавки, потешными гравюрами снабженные	Т !
Letter from „A“	Brief von „A“	Письмо от А.	П
My Manifesto – The Life of Jaques de Aldersberg	Mein Manifest – Das Leben von Jacques de Adelsberg	Мой манифест. Жизнь Якова из Альдерсберга	П
The Treatment of Furuncles Through Cauterization: A Study	Die Behandlung von Furunkeln mithilfe von Wundätzung: Eine Studie	Излечение чирьев прижиганием. Научные штудии	П

Tyromancy, or the Noble Art of Cheese Divination	П Tyromantie oder die vornehme Art der Wahrsagung mithilfe von Käse	Т Тиромантия	Т
Message from Carlo Varese	Nachricht von Carlo Varese	Сообщение от Карла Варезе	П
A mother's letter	Brief einer Mutter	Письмо от Матери	П
Letter from Regis	Brief von Regis	Письмо от Региса	П
Letter revealing the fifth victim	Brief, der das fünfte Opfer enthüllt	Письмо, называющее пятую жертву	П
Journal	Tagebuch	Ежедневник	П
Contract: Loosey this Goosey!	Т Auftrag: Gans verloren!	Т Заказ: взволнованный гусь	Т
Contract on a witcher	Auftrag für Jadge auf Hexer	Заказ на ведьмака	П
Fragment of the script of a stage play	Fragment aus dem Skript eines Bühnenstücks	Фрагмент театрального сценария	П
Love letter	Liebesbrief	Любовное письмо	П
Suspicious letter	Verdächtiger Brief	Подозрительное письмо	П
Transcript of a Conversation with a Lower Being	Mitschrift einer Konversation mit einem niederen Wesen	Запись беседы с низшим существом	П
Soiled letter	Schmutziger Brief	Испачканное письмо	П
Decaying letter	Verrotender Brief	Сгнившее письмо	П
Appeal to Sir Geralt of Rivia, the Bridge his Crest	Aufruf an Ritter Geralt von Riva mit der Brücke im Wappen	Воззвание к Геральту из Ривии, герба Мост	П

Professor Shakeslock's journal	Professor Schüttlocks Tagebuch	Дневник профессора Шезлока	П ref. Sherlock Holmes
Blood Pacts, or On Foreign Presences	Blutpakte: Über fremde Präsenzen	Договор на крови, или О Чуждых Сущностях	П
City secretary's diary	Tagebuch des Stadtsekretärs	Дневник городского секретаря	П
Report	Bericht	Рапорт	П
Eternal Fire letter of safe conduct	Geleitbrief des Ewigen Feuers	Охранная грамота Вечного Огня	П
Perfumed letter	Parfümierten Brief	Надушенная записка	П
Warrant	Haftbefehl	Гончий лист	П
Letter about treasure	Brief über einen Schatz	Письмо о кладе	П
Letter found on Joris Aquinus' body	Brief, gefunden bei der Leiche von Joris Aquinus	Письмо, найденное на теле Йориса Аквинуса	П
Concerned Citizen's sermon	Predigt eines besorgten Bürgers	Проповедь Неравнодушного	П
Dandelion's Planner	Rittersporns Terminkalender	Ежедневник Лютика	П
Menge's Holy Tome	Menges heiliger Foliant	Священная книга Калеба Менге	П
Letter to Caleb Menge	Brief an Caleb Menge	Письмо к Калебу Менге	П
Mysterious note	Mysteriöse Notiz	Таинственная записка	П
Letter from Dudu	Brief von Dudu	Письмо Дуду	П
Mysterious letter	Mysteriöser Brief	Таинственное письмо	П
Message from Igor	Nachricht von Igor	Сообщение от Игоря	П

Beware! Haunted House & Cheating Merchant!	Achtung! Spukhaus und betrügerischer Händler!	Осторожно! Дом с привидениями и купец-обманщик!	П
Drawing of a crib	Zeichnung eines Kinderbetts	Рисунок колыбели	П
Drawing of an oven	Bilnis eines Ofens	Рисунок печи	П
The Ladies of the Wood	Herriren des Waldes	Хозяйки Леса	П
Sage's note	Notizen eines Wissenden	Записки Знающего	П
The Natural Obscurity of Curses	II Die natürliche Unklarheit von Flüchen	Т Неясная природа проклятий	Т
Ethernal Fire letter of safe conduct	Geleitbrief des Ewigen Feuers	Охранная грамота Вечного Огня	П
Hendrik's notes	Hendriks Notizen	Записки Гендрика	П
The Curious Cases of Virtuous Vegga	Die erstaunlichen Fälle der virtuosen Vegga	Забавные приключения добродетельной Вегги	Т реф. The Curious Case of Benjamin Button
Religion and Life	Religion und Leben	Религия и жизнь	П
Tristianna and Isador	Tristianna und Isador	Тристианна и Изидор	П реф. Tristan and Isolde
Letter to Yanne	II Brief an Yanne	Письмо Йонну	Т
Thief's journal	Diebestagebuch	Дневник вора	П
Yennefer's letter	Yennefers Brief	Письмо Йеннифер	П
Ledger of Income and Outlays	Kassenbuch mit Einnahmen und Ausgaben	Учетная книга	П
Letter from Cantarella	Brief von Cantarella	Письмо от Кантареллы	П
Script	Manuskript	Сценарий	П
Distiller's Log	Tagebuch des Brenners	Дневник дистилятора	П

Distiller's letter	Brief des Brenners	Письмо винокура	П
Morkvarg's journal	Morkvargs Tagebuch	Дневник Моркварга	П
Contract: Monster in the Bits	Auftrag: Monster in den Scherben	Заказ: чудовище в Обрезках	П
Dolores Reardon's diary	Tagebuch von Dolores Rücker	Дневник Долорес из рода Реардон	П
Loose scraps of paper	Lose Papiere	Загадочные записки	П
Letter to Gaetan	Brief an Gaetan	Письмо к Гаэтану	П
Contract: the Beast of Honorton	Auftrag: Bestie von Ehrendorf	Заказна чудище из Доброва	Т
Unsent letter	Unverschickter Brief	Неотправленное письмо	П
Transit pass	Transitpass	Подорожная грамота	П
Beware of Trolls!	Achtung, Trolle!	Осторожно, тролль!	П
Witcher Wanted	Hexer gesucht	Найму ведьмака!	Т
Aeramas' notes	Notizen von Aeramas	Т Заметки чародея Аэрамаса	Т
The mage Aeramas' last journal entry	Letzer Tagebucheintrag des Magiers Aeramas	Последняя запись чародея Аэрамаса	П !
Contract: Devil by the Well	Auftrag: Teufel beim Brunnen	Заказ: лихо у колодца	П
Yellowed diary	Vergilbtes Tagebuch	Пожелтевший дневник	П
Brother Missing	Bruder, wo bist du?	О, где же ты, брат!	Т
Contract: The White Lady	Auftrag: Die Weiße Dame	Заказ: Белая Дама	П
Contract: Haunted House	Auftrag: Spukhaus	Заказ: дом с привидениями	П

Amaverick of Sorano's journal	Amaverick von Soranos Tagebuch	Дневник Амаверика из Сорано	П
Contract: Monster in Oxenfurt	Auftrag: Monster in Oxenfurt	Заказ: чудовище из Оксенфурта	П
Short letter	Kurzer Brief	Короткая записка	П
Contract Issued by the Temple Guard of the City of Novigrad	Auftrag der Tempelwache der Freien Stadt Novigrad	Заказ от Храмовой стражи города Новиграда	П
Contract: Devil in the Woods	Auftrag: Teufel in den Wäldern	Заказ: лихо лесное	Т
Mercenary contract	Auftrag eines Söldners	Заказ для наемников	П
Contract: Beast in the Oxenfurt Forest	Auftrag: Bestie im Wald von Oxenfurt	Заказ: бестия из Оксенфуртской чащи	П
Contract: Monster from the Swamp	Auftrag: Monster aus dem Sumpf	Заказ: чудище с болот	П
Contract on... God Know What On!	Auftrag: Wenn ich es bloß wüsste!	Заказ наа... боги знают, на что!	Т
Contract: Monster in the Cemetery	II Auftrag: Monster auf dem Friedhof	Заказ: кладбищенские раздоры	Т
Contract: Missing Soldiers	Auftrag: Vermisste Soldaten	Заказ: пропавшие солдаты	П
Letter found in a grave	Brief aus einem Grab	Письмо, найденное в могиле	П
Contract: Jenny o' the Woods	Auftrag: Hanna aus den Wäldern	Заказ: лешачиха	П
Missing: Mikel	Vermisst: Mikkel	Разыскивается: Микель	Т
Contract: Shrieker	Auftrag: Kreischling	Заказ: клекотун	П
Letter with orders	II Brief mit Befehlen	Т Письмо с заказами	Т

Trousers diagram – untranslated	Hosenschema – unübersetzt	Чертеж штанов – непереведен	П
Well-preserved map	Gut erhaltene Karte	Хорошо сохранившаяся карта	П
Damp, moldy map	Feuchte, schlimme Karte	Промокшая и заплесневевшая карта	П
Mint condition cloth map	Tadellose Stoffkarte	Пергаментная карта в идеальном состоянии	П
Heavily faded cloth map	Stark verblichene Stoffkarte	Полотняная, сильно поблекшая карта	П
Worn-out and faded map	Abgegriffene, verblichene Karte	Истершаяся и поблекшая карта	П
Slightly torn map	Leicht zerfledderte Karte	Слегка надорванная карта	П
Ibrahim Savi’s fourth map	Ibrahim Savis fierte Karte	Четвертая карта Ибрагима Сави	П
Chronicles of Clan Tuirseach	T Chroniken des Clans Torgeir	П Хроники Клана Тиршах	Т
Ballad of Torgeir the Red	Ballade von Torgeir dem Roten	Песнь о Торгейре Красном	П
Arrest warrant for the witcher Gerd	Haftbefehl für Hexer Gerd	Гончий лист на ведьмака Герда	П
Letter to Ingeborga Kalebsdotter	Brief an Ingeborga Kalebsdotter	Письмо Ингеборге Калебсдоттир	П
Ibrahim Savi’s third map	Ibrahim Savis dritte Karte	Третья карта Ибрагима Сави	П
Ibrahim Savi’s first map	Ibrahim Savis erste Karte	Первая Карта Ибрагима Сави	П

The knight Chalimir's letter	Brief des Ritters Chalmir	Письмо рыцаря Халимира	П
Ibrahim Savi's second map	Ibrahim Savis zweite Karte	Вторая карта Ибрагима Сави	П
The Ballad of Witcher Gerd	Ballade vom Gerd dem Hexer	Песнь о ведьмаке Герде	П
Dobromir's journal	Dobromirs Tagebuch	Дневник Добромира	П
Edwin Greloff's first map	Edwin Greloffs erste Karte	Первая карта Эдвина Грелоффа	П
Balstick's letter	T Balstock Brief	Письмо шурина	Т А.Блащик
Edwin Greloff's second map	Edwin Greloffs zweite Karte	Вторая карта Эдвина Грелоффа	П
Witcher George's journal	Tagebuch des Hexers Georg	Дневник ведьмака Георга	П
Aen N'og Mab Taedh'morc	Aen N'og Mab Taedh'morc	Aen N'og Mab Taedh'morc	П
Witcher George's confession	Aussage von Hexer Georg	Показания ведьмака Георга	П
Edwin Greloff's third map	Edwin Greloffs dritte Karte	Третья карта Эдвина Грелоффа	П
Edwin Greloff's fourth map	Edwin Greloff vierte Karte	Четвертая карта Эдвина Грелоффа	П
Crafting notes	II Handwerknотizen	Записки ремесленника	Т
Adalbert Kermith's fourth map	Adalbert Kermiths vierte Karte	Четвертая карта Адальберта Кермита	П
Professor Sigismund Gloger's notes	Notizen von Professor Sigismund Gloger	Записки профессора Сигизмунда Глогера	П
Prince Adrien's journal	Prinz Adriens Tagebuch	Дневник принца Адриена	П
Adalbert Kermith's third map	Adalbert Kermiths dritte Karte	Третья карта Адальберта Кермита	П

Mysterious recipe	Geheimnisvolles Rezept	Странный рецепт	П
Adalbert Kermith's second map	Adalbert Kermiths zweite Karte	Вторая карта Адальберта Кермита	П
Research notes	Forschungsnotizen	Заметки ученого	П
Mage's notes	Notizen des Magiers	Записки чародея	П
Laboratory notebook	Labornotizbuch	Лабораторный дневник	П
Adalbert Kermith's first map	Adalbert Kermiths erste Karte	Первая карта Адальберта Кермита	П
Letter from witcher Kolgrim of the Viper School	Brief von Hexer Kolgrim von der Vipernschule	Письмо Кольгрима из школы Змеи	П
Interrogation report	Verhörprotokoll	Протокол допроса	П
Roche's notes	Notizen von Roche	Заметки Роше	П
Yellowed letter	Vergilbter Brief	Поблекшее письмо	П
Count Romilly's journal (part 2)	Graf Romillys Tagebuch (Teil 2)	Дневник графа Ромиллы (часть вторая)	П
Letter	Brief	Письмо	П
Unsent letter	Unverschickter brief	Неотправленное письмо	П
Old, yellowed letter	Alter, vergilbter Brief	Старое пожелтевшее письмо	П
Count Romilly's will	Graf Romillys Testament	Завещание графа Ромиллы	П
Blood-soaked military orders	Blutdurchtränkte Militärbefehle	Пропитанные кровью военные приказы	П
Ransom letter	Erpresserbrief	Письмо с требованием выкупа	П

Behind the Great Veil	Hinter dem großen Schleier	За великой завесой	П
Witcher Signs	Hexerzeichen	Ведьмачьи Знаки	П
Gwent Lessons	Gwint-Unterricht	Уроки гвинта	П
Witchers: Not Quite the Devils You Thought	Hexer – nicht ganz die Teufel, für die man sie hält	Ведьмаки, или Не так страшен черт	П
Professor Noel Ivor's journal	Professor Noel Ivors Tagebuch	Дневник профессора Ноэля Ивора	П
Slyzards Through the Ages	Flugeches im Laufe der Zeit	Ослизги вчера и сегодня	Т
Bandit's unsent letter	Nicht verschickter Brief eines Banditen	Неотправленное письмо бандита	П
Gnomish Prankings	Gnomische Scherze	Гномские проказы	П
Alchemist's notes	Notizen eines Alchemisten	Заметки алхимика	П
Crumpled letter	Zerknitterter Brief	Смятый листок	П
Contract: Morkvarg	Auftrag: Morkvarg	Заказ: Моркварг	П
Eviction Notice	Räumingsbefehl	Решение о выселении	П
Besotted clerk's journal	Tagebuch eines besessenen Angestellten	Дневник влюбленного клерка	П
The Great Beauclair Gwent Tournament	Das große Gwint-Turnier von Beauclair	Большой боклерский турнир по гвинту	П
The Tenebrous Wilderness of Caed Myrkvid	Die dunkle Wildnis von Caed Myrkvid	Мрачные дебри Каэд Мырквида	П
The Elder Blood	Das Ältere Blut	Старшая Кровь	П
Notice about missing soldiers	Nachricht über vermisste Soldaten	Объявление о пропавших солдатах	П

Work order	Arbeitsauftrag	Служебные рекомендации	П
Curious Customs of the Toussaintois (excerpt)	Seltame Bräuche in Toussaint (Auszug)	Чудные обычаи туссентцев (фрагмент)	П
Adjunct Philipp Borutt's notes	Notizen des persönlichen Assistenten Philipp Borutt	Записки адъюнкта Филиппа Борутта	П
Do It Yourself	T Heimwerkenzyklopädie	П Сделай сам	T
Toussaint, a Duchy Out Of Tales of Fantasy and Wonder	Toussaint, ein märchenhaftes Herzogtum voller Wunder	Туссент, герцогство из мира сказок и чудес	П
Ballads and Hymns	Balladen und Hymnen	Гимны и баллады	П NB: Priscilla's Song
Introduction to Applied Magic	Angewandte Magie – eine Einführung	Введение в прикладную магию	П
Golem, or Man's Most Faithful Servant	Golem, oder: der beste Freund des Menschen	Голем, или Вернейший слуга человека	П
Orders for Ruben	Befehle für Ruben	Приказы для Рубена	П
Radovid V the Stern – The Hard Slog to Greatness	Radovid V. der Gestrenge: Der steinige Pfad zur Größe	Радовид V Суровый. Трудная дорога к цели	П
Antoine „Starling“ Straggen's notes	Antoine „Sternling“ Straggens Notizen	Записки Антуана “Скворца” Страггена	П
Letter to a mother	Brief an eine Mutter	Письмо матери	П
Journal bound in worn leather	Tagebuch, in abgegriffenes Leder gebunden	Дневник, переплетенный в потертую кожу	П
Bandit's notes	Notizen eines Banditen	Записки бандита	П

Smigole Serkis' notes	Smigole Serkis' Notizen	Записки Горлума Серкиса	П „... I've lost him! My dearest! ... my darling, my treasure, my spoon!“
Damaged journal	Beschädigtes Tagebuch	Поврежденный дневник	П
His Imperial Majesty, Emhyr var Emreis	Seine Kaiserliche Majestät Emhyr var Emreis	Его Величество Эмгыр вар Эмрейс	П
Kovir and Poviss	Kovir und Poviss	Ковир и Повисс	П
The Collected Verse of Gonzal de Verceo	Die gesammelten Verse von Gonzal de Verceo	Поэтический сборник Гонсало де Версео	П
Polymorphy	Polzmorphie	Полиморфия	П
Neil Poiré's farewell letter	Neil Poirés Abschiedsbrief	Прощальное письмо Нейла Пуаре	П
Speleologist's diary	Tagebuch eines Höhlenforschers	Дневник спелеолога	П
Announcement from the Office of Internal Revenue of Duchy of Toussaint	Ankündigung der Generalprokuratur des Herzogtums Toussaint	Объявление Генерального казначейства княжества Туссент	П
Lara Dorren and Cregennan of Lod	Lara Dorren und Cregennan von Lod	Лара Доррен и Крегеннан из Лёда	П
The Aen Seidhe and the Aen Elle	Die Aen Seidhe und die Aen Elle	Aen Seidhe и Aen Elle	П
The Lonesome World Guide to Spikeroog	Einsame-Welt-Reiseführer: Spikeroog	Одинокий мир: путеводитель по Спикероогу	Т
Of Sweat and Blood	Schweiß und Blut	Пор и кровь	П

Scribbled document	Eng beschriebenes Dokument	Т Забрызганный листок	Т
High Stakes Gwent Tournament!	Gwint-Turnier mit hohen Einsätzen!	Турнир по гвинту с высокими ставками!	П
The Lonesome World Guide to An Skellig	Einsame-Welt-Reiseführer: An-Skellig	Одинокий мир: путеводитель по Ан Скеллигу	Т
The Lonesome World Guide to Ard Skellig	Einsame-Welt-Reiseführer: Ard-Skellig	Одинокий мир: путеводитель по Ард Скеллигу	Т
Gwent: Looking for New Player	Gwint: Neue Spieler gesucht	Гвинт: требуются новые игроки	П
Gwent: Play a Round with Stjepan	П Gwint: Spielt gegen mich, Stjepan	Гвинт: сыграй со Штепаном	Т
The Lonesome World Guide to Undvik	Einsame-Welt-Reiseführer: Undvik	Одинокий мир: путеводитель по Ундвику	Т
Necronomicon	Necronomicon	Некрономикон	П
The Lonesome World Guide to Hindarsfjall	Einsame-Welt-Reiseführer: Hindarsfjall	Одинокий мир: путеводитель по Хиндарсфьяллю	Т
The Lonesome World Guide to Faroe	Einsame-Welt-Reiseführer: Faroe	Одинокий мир: путеводитель по Фарерам	Т
Monstrum, or a Portrayal of Witchers. Volume 1	Das Monstrum, als da ist eine Beschreibung des Hexers, Band I	Монструм или Ведьмака описание. Том первый	П
Gwent: Vimme Vivaldi Cheats!	П Gwint: Vimme Vivaldi betrügt!	Гвинт: Вимме Вивальди – шулер!	Т
<i>Crafting</i>			
<i>Items</i>			
Boots	Stiefel	Сапоги	П

Aketon	-Aketon	Акетон	П
Gambeson	-gambeson	Гамбезон	Т
Breastplate	Brustpanzer	Нагрудник	П
Armor	T -rüstung	Доспех(-и)	Т
Cuirass	Kürass	Кираса	П
Brigandine	Brigantine	Бригантина	П
Leather jacket	T -jacke	Кожаная куртка	Т
Gauntlets	T -handschuhe	Перчатки	П
Trousers	T -hose	Штаны	П
Sharovary	Salwar	Шаровары	П
Eirlithrad	Eirlithrad	Эрлихрад	П
Gven'nel	Gven'nel	Гвен'нель	П
Harpy	Harpyie	Гарпия	П
Tah'rel	Tah'rel	Тах'рэль	П
The Digger	П Gräber	Проходчик	Т
The Tamer	Der Bezwinger	Укротитель	П
Tor'haerne	Tor'haerne	Тор-хэерн	П
Weeper	Heuler	Плакальщик	П
Arbitrator	Friedenstifter	Вершитель судеб	П
Black Unicorn	Schwarzes Einhorn	Черный единорог	П
Bremervoord blade	Bremervoorder Klinge	Клинок из Бремервоорда	П
Gnomish Gwyhyr	Gnomischer Gwyhyr	Гномский гвихир	П
Longclaw	Langkrall	Длинный коготь	П
Saber	Säbel	Сабля	П
Repair kit	T -reparaturset	Ремонтный набор	Т
Steel sword	Stahlschwert	Стальной меч	П
Silver sword	Silberschwert	Серебряный меч	П
Crossbow	T -armbrust	Арбалет	Т
<i>Materials</i>			
Ingot	T -barren	Слиток	Т

Ore	T -erz	Руда	Т
Plate	T -platte	Пластина	Т
Leather	Leder	Кожа	П
Timber	Holz	Дерево	П
Crystal	Kristall	Кристалл	П
Resin	Harz	Смола	П
String	Zwirn	Дратва	П
Copper	Kupfer	Медь	П
Cupronickel	Kupfernickel	Мельхиор	П
Dark steel	T Dunkelstahl-	Темная сталь	Т
Dimeritium	T Dimeritium-	Двимерит	Т
Enriched dimeritium	Abgereichertes Dimeritium	Обогащенный двимерит	П
Glowing ore	Glühende Erz	Свящаяся руда	П
Green gold	T Grüngold-	Зеленое золото	Т
Hardened leather	Gehärtetes Leder	Укрепленная кожа	П
Hardened timber	Gehärtetes Holz	Укрепленное дерево	П
Linen	Leinen	Холст	П
Meteorite	T Meteoriten-	Метеорит	Т
Nickel	T Nickel-	Никель	Т
Orichalcum	T Orichalcum-	Орихалк	Т
Silk	Seide	Шелк	П
Silver	Silber	Серебро	П
Steel	Stahl	Сталь	П
<i>Types</i>			
Assassin's	T Assassinen-	Убийцы	Т
Cavalry	T Kavallerie-	Кавалерийский	Т
м	Ophirische	Офирский	П
Tracker's	T Fährtenleser-	Следопыта	Т
Toussaint Colored Guardsman's	T Wächter- in Toussaint- Farben	Боклерского стражника	Т

Toussaint knight's	Toussaint-Ritter-	Боклерского гвардейца	T
Toussaint Ducal Guard Captain's	T Toussaint- Herzogwächter-	Боклерского капитана гвардии	T
Ard Skellig	II Ard-Skellig	T с Ард Скеллига	T
Ban Ard	II Ban Ard	T из Бан Арда	T
Bounty hunter's	T Schatzjäger-	Охотника за сокровищами	T
Cidarian cavalry	Cidarische Kavallerie-	цидарисского Кавалериста	T
Impera Brigade	- der Impera-Brigade	бригады Импера	T
Mag Deira	II Mag-Deira	из Маг Дейры	T
Nilfgaardian guardsman	T Nilfgaardische Wächter-	Нильфгаардской гвардии	T
Salmian	Salmianische	Сальмийская	II
Shiadh'al's	Shiadh'al-	Хиаль	T
Skellige	T Skellige-	Скеллигский	T
Verden archer's	T Verdenischer Schützen-	Верденского лучника	T
Axeman's	T Axtkämpfer-	Топорника	T
Knight's	T Ritter-	Рыцарские	T
Order of the Flaming Rose	T- des Ordens der Flammenrose	T рыцарей Пылающей Розы	T
Feline	T Katzen-	Школы Коты	T
Griffin	T Greifen-	Школы Грифона	T
Ursine	T Bären-	Школы Медведя	T
Wolven	T Wolfs-	Школы Волка	T
Manticore	T Mantikor-	Школы Мантикоры	T
Viper	T Vipern-	Школы Змеи	T
<i>Classes</i>			
Legendary	Legendäre	Легендарный	II

Enchanced	Verbesserte	Улучшенный	П
Superior	Überlegene	Отличный	П
Mastercrafted	T Meisterlich gefertigte	Мастерский	T
Grandmaster	T Großmeister-	Гроссмейстерский	T
<i>Alchemy</i>			
Mutagen	Mutagen	Мутаген	П
Blue	Blaues	Синий	П
Green	Grünes	Зеленый	П
Red	Rotes	Красный	П
Greater	T Großes	Большой	T
Lesser	T Kleines	Малый	T
Aether	Äther	Эфир	П
Albedo	Albedo	Альбеда	П
Hydragenum	Hydragenum	Гидраген	П
Nigredo	Nigredo	Нигредо	П
Quebrith	Quebrith	Квебрит	П
Rebis	Rebis	Ребис	П
Vermillion	Karmin	Киноварь	П
Vitriol	Vitriol	Купорос	П
Alcohest	Alkohest	Алкагест	П
Dwarven spirit	Zwergenschnaps	Краснолюдовский спирт	T
White Gull	Weißer Möwe	Белая чайка	П
Armor dye	T Färbemittel	Краска для доспехов	T
Black	T - für die schwarze Rüstung	Черная	T
Gray	T - für die graue Rüstung	Серая	T
Green	T - für die grüne Rüstung	Зеленая	T
Pink	T - für die rosa Rüstung	Розовая	T
Drowner pheromones	II Ertrunkenenpheromone	T Зелье из феромонов утопца	T

Chort lure	Tschortködér	Приманка для черта	Т
Cleansing mixture	Reinigungsmixtur	Очищающая микстура	П
Pops' mold antidote	Popssporenegengift	Т Антидот от плесени попса	Т
Shaelmaar bait	Glumaar-Ködér	Приманка для шарлея	Т
The Decoctions of the Grasses	Kräuterabsude	Экстракты трав	П
Fiend Dung	Monsterkot	Помет беса	П
Siren Vocal Cords	Sirenenstimbänder	Голосовые связки сирены	Т
Optima Mater	Optima Mater	Optima Mater	П
Essence of Wraith	Geisteressenz	Эссенция призрака	Т
Fifth Essence	Fünfte Essenz	Пятая эссенция	Т
Elemental Essence	Geniusesenz	Эссенция Элементаля	Т
Water Essence	Wasseressenz	Водная эссенция	Т
Wine Stone	Weinstein	Винный камень	Т
Lunar Shards	Mondscherben	Лунные осколки	Т
Endrega Embryo	Endriagenembryo	Эмбрион эндриаги	Т
Griffin Feathers	Greifenfedern	Перья грифона	Т
Griffin's Egg	Greifenei	Яйцо грифона	Т
Rotfiend Blood	Moderhautblut	Кровь гнильца	Т
Alghoul Claw	Alghul-Klaue	Коготь альгуля	Т
Necrophage Hide	Nekrophagenhaut	Шкура трупоеда	Т
Water Hag Tooth	Wasserweibzahn	Зуб водной бабы	Т
Foglet Teeth	Neblingzahn	Зуб туманника	Т
Vampire Fang	Vampirzahn	Клык вампира	Т
Ekimmara Hide	Ekimmahaut	Шкура экиммы	Т
Cockatrice Egg	Gorgo-Ei	Яйцо куролиска	Т

Wyvern Egg	Wyvern-Ei	Яйцо виверны	Т
Golem`s Heart	Golemherz	Сердце голема	Т
Nightwraith Hair	Haar einer Nachterscheinung	Волосы полуночницы	П
Dark Essence	Dunkle Essenz	Темная пыль	Т
Wyvern Hide	Wyvernhaut	Шкура виверны	Т
Basilisk Venom	Basiliskengift	Яд василиска	Т
Basilisk Hide	Basiliskenhaut	Шкура василиска	Т
Rubedo	Rubedo	Рубедо	П
Leshen Resin	Waldschratharz	Смола лешего	Т
Werewolf Hide	Werwolffel	Шкура волколака	Т
Werewolf Saliva	Werwolfsspeichel	Слюна волколака	Т
Erynia Eye	Eznienauge	Глаз Эринии	Т
Crystalized Essence	Kristallisierte Essenz	Кристаллизованная эссенция	Т
Cyclop`s Eye	Zyklopenauge	Глаз циклопа	Т
Forktail Hide	Gabelschwanzhaut	Шкура вилохвоста	Т
Harpy Talons	Harpzienkrallen	Когти гарпии	Т
Arachas Eyes	Krabbspinnenaugen	Глаза главоглаза	Т
Gargoyle Heart	Gargozleherz	Сердце гагульи	Т
Gargoyle Dust	Gargozlestaub	Пыль из гагульи	Т
Archespore Tendril	Arvhesporenranke	Стручок архиспоры	Т
Barghest Essence	Barghestenessenz	Эссенция баргеста	Т
Giant Centipede Discharge	Riesentausendfüssler- Absonderungen	Выделения сколопендроморфа	Т
Giant Centipede Mandible	Riesentausendfüssler- Kauwerkzeug	Хелицеры сколопендроморфа	Т
Kikimore Discharge	Kikimora-Absonderungen	Выделения кикиморы	Т
Slyzard Scale Plate	Schleimlingschuppenplatte	Пластина из панциря ослизга	Т

Wight Hair	Wicht-Haar	Шерсть вихта	T
Wight Ear	Wicht-Ohr	Ухо вихта	T
Troll Hide	Trollhaut	Шкура тролля	T
Shaelmaar Hair	Glumaar-Haar	Шерсть шарлея	T
Shaelmaar Dust	Glumaar-Staub	Прах шарлея	T
Vampire Blood	Vampirblut	Кровь вампира	T
Drowner Brain	Ertrunkenehirn	Мозг утопца	T
Specter Dust	Geisterstaub	Призрачная пыль	T
Grave Hag's Ear	Gruftweibohr	Ухо кладбищенской бабы	T
Cave Troll Liver	Höhlentrollleber	Желудок пещерного тролля	T
Alghoul Bone Manner	Alghulknochenmark	Костный мозг альгуля	T
Vampire Saliva	Vampirspeichel	Слюна вампира	T
Nilfgaardian Lemon	T Nilfgaardischer Zitronenwodka	Нильфгаардская лимонная	T
Mandrake Cordial	Alraunenlikör	Наливка из мандрагоры	T
Redanial Herbal	Redanischer Kräuterschnaps	Реданская желудёвая	T
Alchemists' Powder	Alchemistenpulver	Алхимический порошок	T
Alchemy Paste	Alchemistische Paste	Алхимическая паста	П
Calcium Equum	T Kalzium Equum	Calcium Equum	T
Temerian Rye	T Temerischer Roggenschnaps	Темерская ржаная	T
Dog Tallow	Hundentalg	Собачье сало	T
Saltpeter	Salpeter	Селитра	П
Bear Fat	Bärenfett	Медвежье сало	T
Stammelford's Dust	Stammelfords Staub	T Черный порошок	T

Quicksilver Solution	Quecksilberlösung	Раствор ртути	П
Ducal Water	Herzogswasser	Княжеская вода	П
Phosphorus	Phosphor	Фосфор	П
Sulfur	Schwefel	Сера	П
White Mirtle Petals	Blütenblätter der Weissen Myrte	Лепестки белого мирта	П
Cortinarius	Haarschleierlinge	Паутинник	П
Barbercane Fruit	Barberrohrfrucht	Плод берберки	П
Hellbore Petals	Nieswurzelblütenblätter	Лепестки чемерицы	П
Green Mold	Grünschimmel	Зеленая плесень	П
Ergot Seeds	Mutterkornsamen	Семена спорыньи	П
Crow's Eye	Krähenauge	Вороний глаз	П
Han Fiber	Han-Faser	Волокна хана	П
Pringrape	Printraube	Сенжигрон	П
Ribleaf	Spitzwegerich	Скороцель	П
Bloodmoss	Blutmoos	Кровостой	П
Sewant Mushrooms	Sewant-Pilze	Грибы-шибальцы	П
Hop Umbels	Hopfendolden	Шишки хмеля	П
Puffball	Kartoffelbovist	Гриб-дождевик	П
Wolfsbane	Wolfsbann	Волкобой	П
Verbena	Verbena	Вербена	П
Hornwort	Hornblatt	Роголистник	П
Ranogrin	Ranogrin	Раног	П
Bryonia	Zaunrübe	Переступень	П
Ginatia Petals	Ignatiablüten	Лепестки гинации	Т
Balisse Fruit	Balissafrucht	Плод балиссы	П
Nostrix	Nostrix	Нострикс	П
Mistletoe	Mistelzweig	Омела	П
Honeysuckle	Geissblatt	Каприфоль	П
Mandrake Root	Alraunenwurzel	Корень мандрагоры	П

Allspice	Piment	Корень душистого перца	П
Beggarticks Blossoms	П Zweizahnblüten	Цветок двоегрота	Т !
Fool's Parsley Leaves	Hundspetersilie	Листья собачьей петрушки	П
Moleyarrow	Moleypfeil	Мышехвост	Т !
Longrube	П Longrube	Безмер	Т
Celandine	Schöllkraut	Ласточкина трава	П
Blowball	Pustebume	Одуванчик	П
Bison Grass	Büffelgras	Трава-зубровка	П
Arenaria	Arenaria	Аренария	П
<i>Miscellaneous</i>			
Magic Lamp	Magische Lampe	Магический светильник	П
Potestaquisitor	Potestaquisitor	Потестиквизитор	П
Tesham Mutna Mask	Tesham-Mutna-Maske	Маска из Тесхам Мутна	П
Harlequin Mask	Harlekinmaske	Маска Арлекина	П
Ceremonial Mask	Zeremonielle Maske	Церемониальная маска	П
Mandragora Mask	Mandragora-Maske	Маска Мандрагоры	П
Phylactery	Phylakterium	Филактерий	П
Mutagenerator	Mutagenerator	Мутагенератор	П
Hjort's Herbs	Hjort's Krauter	Травы Хьорта	П
The Eye of Nehaleni	Das Auge von Nehaleni	Глаз Нехалены	П
Forktail Spinal Fluid	Gabelschwanz- Rückenmarksflüssigkeit	Ликвор вилохвоста	П
Spoon Key	Löffelschlüssel	Ложка-ключ	П
Key to Chest in Sunflower fields	Schlüssel zur Truhe im Sonnenblumenfeld	Ключ от ящика в подсолнухах	П

The Order of Vitis Vinifera	Orden von Vitis Vinifera	Орден Vitis Vinifera	П
Key to Vigi's Cage	Schlüssel zu Vigis Käfig	Ключ от клетки с Виги	П
Key to Corvo Bianco	Schlüssel von Corvo Bianco	Ключ от Корво Бьянко	П
Orens	Oren	Орены	П
Florens	Floren	Флорены	П
Xenovox	T Xenogloss	Ксеновокс	Т !
Talisman	Talisman	Талисман	П
Iris' Sketchbook	Iris' Skizzenbuch	Альбом для набросков Ирис	П
Defier's Oren	Oren der Verächterin	Орен Смутьянки	П
Magic Trinket from Yennefer	Magische Berlocke von Yennefer	Магическая безделушка от Йеннифер	П
Handkerchief Monogrammed „D.L.C.“	Taschentuch mit dem Monogramm „D.L.C.“	Салфетка с монограммой “Д.Л.К.”	Т
Chateau Mont Valjean	Chateau Mont Valjean	Шато Мон-Вальжан	П
Est Est	Est Est	Т Вино Эст-эст	Т
Beauclair White	Beauclairer Weisswein	Белое вино из Боклера	П
Guillaume du Bois' Soulful Wine	Guillaume du Bois' Seelenvoller Wein	Восхитительное вино Гильома де Буа	П
Horn of Plenty	Füllhorn	Рог изобилия	П !
<i>Potions, bombs, signs</i>			
Oil	T -öl	Масло	Т
Potion of Clearance	Trank der Leerung	Эликсир очищения	П
Black Blood	Schwarzes Blut	Черная кровь	П

Blizzard	Schneesturm	Пурга	П
Cat	Katze	Кошка	П
Full Moon	Vollmond	Полнолуние	П
Golden Oriole	Goldener Pirol	Иволга	Г !
Maribor Forest	Mariborwald	Лес Марибора	П
Petri's Philter	Petris Filter	Зелье Петри	П
Tawny Owl	Waldkauz	Неясыть	П
White Honey	Weisser Honig	Белый мед	П