

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«БАШКИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФАКУЛЬТЕТ РОМАНО-GERMANСКОЙ ФИЛОЛОГИИ
КАФЕДРА ЛИНГВОДИДАКТИКИ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
ПО ПРОГРАММЕ МАГИСТРАТУРЫ

САЙФУЛЛИН РУСЛАН ИРЕКОВИЧ

ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИГРЫ "THE WITCHER 3: WILD HUNT"

Выполнил:
Студент 2 курса очной формы обучения
Направление подготовки (специальность)
45.04.02 Лингвистика
Направленность (профиль)
Перевод и переводоведение

Руководитель
кандидат филологических наук, доцент

Гафарова Г. В.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ	2
ГЛАВА 1. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВИДЕОИГР КАК НАПРАВЛЕНИЕ ПЕРЕВОДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	8
1.1 Понятие локализации в переводе.	8
1.2 Понятие локализации в контексте перевода видеоигр.	12
1.3 Трудности перевода при локализации видеоигр.	18
Выводы по первой главе.	19
ГЛАВА 2. ВИДЫ ЯЗЫКОВОГО МАТЕРИАЛА В ВИДЕОИГРАХ..	21
2.1 Виды языкового материала в игре "The Witcher 3: Wild Hunt".....	21
2.2 Субтитры к фильмам и видеоиграм.	27
Выводы по второй главе.....	37
ГЛАВА 3. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВИДЕОИГРЫ "THE WITCHER 3: WILD HUNT"	39
3.1 Особенности перевода языкового материала в видеоигре "The Witcher 3: Wild Hunt" по видам.	39
3.1.1 Перевод писем, книг и объявлений.	45
3.1.2 Перевод имён героев.	55
3.1.3 Перевод надписей.	56
3.1.4 Описание и статистика снаряжения.	56
3.1.5 Бестиарий и описание персонажей.	59
3.1.6 Поэтический перевод.	64
3.2 Ошибки, проблемы и недоработки в локализации игры "The Witcher 3: Wild Hunt".	67
Выводы по третьей главе	74
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	76
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	80
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	88

ВВЕДЕНИЕ

Мультимедийное интерактивное развлекательное программное обеспечение, чаще всего называемое видеоиграми, впервые стало популярным благодаря игровым аркадам в США и Японии в конце 1970-х гг. с незабываемыми названиями, такими как Pong (Atari 1972), Space Invaders (Taito 1978) и Pac-Man (Namco 1979), и быстро распространился на другие страны, такие как Франция и Испания в течение следующего десятилетия. Высокоуровневые вычисления всё ещё находились на ранних стадиях своего развития, и из-за того, что это было в основном американское изобретение, информация, отображаемая на экране, была написана на английском языке. Это было также связано с тем, что большинство игр были разработаны в США и для американского рынка, который был единственным в течение некоторого времени и остается крупнейшим на сегодняшний день. Аркады начали открываться в большинстве городов, и молодежь хлынула на ярмарки по всему развитому миру, чтобы играть в новейшие интерактивные игры с монетоприемниками, не пугаясь иностранных слов на экране. К счастью для поклонников, эти аркадные игры (как теперь называют старые классические автоматы) имели довольно простую механику, и большинство игроков охотно в них играли, несмотря на их плохое или несуществующее знание английского языка.

В настоящее время видеоигры — это многомиллиардная индустрия, обслуживающая рынки домашних развлечений, а также аркады, портативные устройства и онлайн-плееры. Вариант предлагать игры только на английском языке больше не работает, потому что растущая конкуренция означает, что доля рынка увеличивается для поставщиков, которые, в свою очередь, больше контактируют с потребителями и их потребностями, среди которых всё чаще звучит наличие качественного перевода. Хотя все еще можно найти игры, которые имеют интуитивно понятную механику и схемы управления, игровой опыт связан не только с простым нажатием кнопки, но и с погружением игрока в игровой мир, пусть и ненадолго. Видеоигры стали слишком

сложными для игроков, чтобы догадаться, что они должны делать, чтобы извлечь максимум возможного из игры, пройти её и наслаждаться временем, проведенным за этим занятием.

Большинство видеоигр, даже те, которые в основном основаны на экшене, имеют длинные руководства, сложные элементы управления и богатые сюжетные линии со многими персонажами, чтобы привлечь игроков и побудить их продолжать играть, покупать следующую часть серии, загружать пакеты расширения и следить за будущими релизами от того же разработчика и издателя. Например, World of Warcraft (Blizzard 2004 — по наши дни) — чрезвычайно популярная игра, в которую можно играть только онлайн, заплатив ежемесячную плату. Эта игра имеет более трех миллионов подписчиков, и она позволяет тысячам геймеров играть вместе и взаимодействовать друг с другом в любое время.

Издательская индустрия игр постепенно осознает ту важную роль, которую хороший перевод на иностранный язык и локализация продукта могут сыграть в повышении продаж по всему миру, открытии новых рынков и расширении франшиз. Тем не менее, некоторые разработчики по-прежнему не могут интегрировать лучшие практики локализации в свои структуры, а учёные, проводящие исследования в области интерактивных развлечений, находятся на очень низком уровне. Эти причины включают в себя смешение финансовых и концептуальных факторов, а также, возможно, неверное понимание важности перевода и его влияния как фактора передачи чувства игры и влияния на оценку игроками продукта, а также повышения их лояльности к бренду.

В нынешней ситуации в индустрии большинство разработчиков и издателей игр должны передать перевод своих продуктов на аутсорсинг одноязычным или многоязычным компаниям, специализирующимся на локализации утилит, веб-сайтов, настольных издательских систем (DTP), голосовых записей (дубляжа) и видеоигр. Эти компании также могут предложить консультации по стандартам соответствия платформ, возрастным

рейтингам конкретных стран, правовым основам и аналогичной информации, которая важна для интеграции продукта в культуру целевой аудитории.

Что касается специалистов в области перевода, то индустрия видеоигр "требуется профессионала-переводчика с набором навыков, весьма отличающихся от других областей устоявшейся профессии перевода языка. Переводчик видеоигр должен обладать хорошими компьютерными навыками, чтобы работать с различными форматами файлов и платформами, а также уметь переводить различные типы текстов, начиная от рекламных до творческих, дидактических, технических и литературных". Хотя эти навыки сами по себе не могут быть новыми в области перевода, их конвергенция в этой формирующейся специализации является необычной и заслуживает отдельного изучения и рассмотрения по существу.

Само собой разумеется, что до самого последнего времени не было никакой специальной профессиональной или академической подготовки для этого вида перевода, хотя некоторые зарубежные высшие учебные заведения начали предлагать короткие курсы и модули в рамках своих программ.

Однако индустрия разработки, издания и локализации видеоигр, всё ещё несколько неохотно допускает исследователей в свои профессиональные круги из-за нехватки времени и опасений нарушения конфиденциальности или просто из-за отсутствия понимания того, как сотрудничество может помочь им оптимизировать процессы и улучшить общую передовую практику. Одним из признаков этого недостатка предвидения является тот факт, что некоторые издатели игр и компании-локализаторы всё ещё очень стремятся нанимать неподготовленных студентов с "некоторыми" языковыми навыками, надеясь получить максимальное качество и производительность при минимальных инвестициях. Эти высокие ожидания редко оправдываются, и форумы игроков быстро осуждают недостаточное качество локализации всего через несколько часов после даты международного релиза.

С другой стороны, игровая индустрия в целом пережила некоторые позитивные изменения в последние годы с празднованием таких событий, как

ежегодный саммит GDC Game Localization Summit, где лица, принимающие решения, влияющие на всю индустрию начинают наконец осознавать довольно очевидную идею о том, что если качество языка оригинала, обычно английского или японского, важно для повествования и погружения, а следовательно, и для получения дохода, то же самое должно относиться и к любой другой языковой версии.

В магистерской диссертации анализируется локализация мультимедийного интерактивного развлекательного программного обеспечения — третьей видеоигры серии, разработанной всемирно известной польской компанией CD Projekt RED "The Witcher 3: Wild Hunt" (рус. "Ведьмак 3: Дикая охота") по мотивам книг писателя фантаста Анджея Сапковского на польском языке, которая первоначально была разработана на английском языке (и он является языком оригинала игры), хотя сценарий был написан на польском; игра была переведена на польский, арабский, венгерский, испанский, итальянский, китайский, корейский, немецкий, португальский, турецкий, французский, чешский и японский языки. Русский перевод осуществлял отдел локализации российского подразделения компании используя материалы польского языка (книга, сценарий, польский оригинал игры) и английского языка (английский оригинал игры).

Актуальность проводимого исследования обусловлена тем, что продажи серии игр Ведьмак в общей сложности составили 40 миллионов копий на всех игровых платформах. Серия игр Ведьмак носит статус культовой во всём мире, она собрала свыше 800 наград, и безусловно, это культурный феномен, оказавший огромное влияние на индустрию видеоигр и заслуживающий внимания с научной точки зрения, поскольку она была локализована на множество языков, включая русский язык и обладает внушительным количеством материала для изучения. Также, жанр игр RPG тяготеет к большому количеству текстов и диалогов, а это значит, что для переводчиков заказ на перевод ролевой игры всегда означает колоссальный объём работы и большие деньги. Можно сказать, что ролевые игры являются

одними из самых объёмных в плане текста игр, наряду с визуальными новеллами и текстовыми квестами.

Цель исследования — изучить русскую локализацию видеоигры "Ведьмак 3: Дикая охота".

В соответствии с поставленной целью представляется необходимым решение следующих **задач**:

- 1) Составить список типов локализованного языкового материала;
- 2) Собрать примеры локализованного материала по типам;
- 3) Проанализировать переводческие решения, оценить качество и результат работы.

Объектом исследования является локализация видеоигр как вид переводческой деятельности.

Предмет исследования — русская локализация игры "Ведьмак 3: Дикая охота" как результат переводческой деятельности.

В качестве **методов** исследования были использованы:

- изучение теоретической литературы по теме исследования;
- последующий синтез полученных данных;
- анализ словарных дефиниций;
- сравнительно-сопоставительный анализ;
- переводческий анализ;

Теоретическая значимость работы заключается в том, что она классифицирует языковой материал локализации игры и иллюстрирует их, предлагает решения проблем связанных с ошибками переводчиков при работе с видеоиграми.

Практическая значимость работы определяется тем, что её результаты могут быть использованы в качестве материала для занятий в университете и как материал для обучения будущих переводчиков, которые будут работать в сфере локализации видеоигр.

Магистерская диссертация состоит из введения, трёх глав, заключения, списка использованных источников и приложения.

ГЛАВА 1. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВИДЕОИГР КАК НАПРАВЛЕНИЕ ПЕРЕВОДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1.1 Понятие локализации в переводе

Согласно Oxford English Dictionary, существительное "локализация" происходит от существительного "locale" (заимствованного из французского существительного "local" в конце XVIII века). Суффикс '-ize-' используется в английском языке с 16 века, и, хотя его написание с '-z-' в основном Североамериканское, это не американизм. Кроме того, британская английская орфография превратилась в '-ise-', вероятно, из-за влияния французских слов, таких как localiser и localization.

Термин "локализация" используется в настоящее время в различных дисциплинах, таких как география, медицина или экономика, но он также был присвоен отраслью программного обеспечения для обозначения "процесса принятия продукта и его лингвистического и культурного соответствия целевому региону (стране/региону и языку), где он будет использоваться и продаваться" [Esselink 2000: 34]. Этот вопрос исследовал Парра в своей диссертации в Независимом Университете Барселоны, но Эсселинк (в том же университете) был первым, кто подробно описал эту новую профессиональную практику и терминологию [Parra 1998: 53]. Этот термин ни в коем случае не является новым, и, согласно Oxford English Dictionary, примеры слова "локализация" с аналогичным значением можно найти уже в 1813 году. Учитывая то, что первые многоязычные локализаторы появились совсем недавно, в середине 1980-х годов, как этот термин стал отождествляться с переводом программного обеспечения? И, что еще более важно, какова его терминологическая ценность?

Так как локализация есть суть подвид перевода, то, по аналогии того, как о переводе писал Леонид Степанович Бархударов, у термина локализации есть два значения, локализация как процесс ("CD Project Red локализует игру") и локализация как результат работы ("Игроки увидят русскую локализацию во всей красе") [Бархударов 2008: 125].

Моя работа в основном ориентирована на текст перевода как на один из главных компонентов межъязыковой коммуникации, потому что локализация несёт функции адаптации [Комиссаров 2009: 104].

Быстрое развитие и снижение цены компьютерных технологий в середине 1980-х годов привели к быстрому росту спроса на аппаратное и программное обеспечение со стороны многих стран мира в ходе так называемой цифровой революции [Cooke 1992: 89]. Разработчики программного обеспечения и издатели вскоре поняли, что одновременно с разработкой приложений и их подготовкой к выходу на международные рынки трудно справиться, поскольку для каждой языковой версии требуются команды писателей и переводчиков, программистов и других специалистов. Внутренние отделы переводов в то время были довольно примитивными. Большие группы переводчиков не были экономически выгодными, поэтому компании не могли больше брать на себя растущую сложность задачи и начали передавать перевод на аутсорсинг компаниям, занимающимся переводом. Родилась индустрия локализации программного обеспечения. Она была сосредоточена главным образом на веб-сайтах, поскольку глобальный охват интернета и стандарт HTML сделали приложения локализации жизнеспособными и более рентабельными.

Для LISA (Localisation Industry Standards Association), основанной в 1990 году и распавшейся в 2011 году, термин "локализация" шел рука об руку с "глобализацией" и "интернационализацией", оба эти термина первоначально использовались в бизнес-стратегиях и кругах глобальной экономики после Второй мировой войны [Cooke 1992: 139]. Открытие международных рынков в 1970-х годах дало возможность компаниям выйти на глобальный уровень, как никогда ранее, т. е. для облегчения свободной торговли за пределами национальных границ, но она также подчеркивает необходимость разработки продуктов по происхождению, которые могли бы легко удовлетворить потребности и вкусы потенциальных стран-импортеров. Экономист Кук обсуждает давление, оказываемое ведущими фирмами на рынках Большой

Тройки, а именно, США, Европы и Японии – для перехода к глобальной локализации, заявляя, что "по мере усиления конкуренции, нюансы рыночной культуры все более усложняют удовлетворение потребностей потребителя, не обладая способностью адаптировать общий продукт в максимально возможной степени для удовлетворения местного спроса" [Cooke 1992: 109]. Это процесс "интернационализации", и он может быть применен ко всем видам продуктов, от автомобилей до гамбургеров, телевизоров, гостиниц и интернет-сервисов. После того как продукт был "интернационализирован" в своем основном дизайне, он может быть адаптирован лингвистически, технически, культурно и юридически к каждой из принимающих стран, т. е. он может быть "локализован".

Интересно отметить, однако, что термин "локализация" уже использовался в переводе раньше, но уже в области сравнительной литературы. Именно Клигберг ввел этот термин для обозначения специфической техники перевода, необходимой для адаптации культурных контекстов [Basil, Mason 1990: 195]. По его мнению, локализация включает, помимо прочего, переименование персонажей и перераспределение мест в соответствии с целевой культурой. Суть этого старого определения очень похожа на то, как сегодня используется термин локализация. У переводчицы был кусок учебного письма, предназначенного для детей, и она хотела, чтобы они сосредоточились на обучении, не отвлекаясь на иностранные имена и места, написанные по буквам. Точно так же основной акцент в локализации игр делается не на языковое соответствие оригиналу, а на развлечении, и все, что может негативно повлиять на удовольствие игрока от продукта, скорее всего, будет либо существенно изменено, либо удалено. В противовес такому способу перевода существует также контраргумент, выдвигаемый теми, кто защищает перевод, ориентированный на источник, утверждая, что дети (и читатели в целом) должны в какой-то степени сталкиваться с культурными различиями, чтобы стимулировать любопытство и осведомленность о другом, а также привлекать потребителей, которые искренне интересуются

иностранным языком. При переводе видеоигр окончательное решение о том, какой из двух подходов должен быть приоритетным, как правило, лежит на отделах маркетинга и стратегах локализации, которые действуют на основе того, что популярно на местном рынке и что говорит база поклонников на официальных игровых сайтах и неофициальных чатах. Термин "локализация" обычно используется в широком смысле и включает в себя множество задач, многие из которых являются не лингвистическими, а, например, техническими.

На самом деле, приведённое выше определение не включает ничего, что можно было бы противоречить термину "перевод", хотя и ясно, что происходит изменение значимости, придаваемой этой межкультурной коммуникативной деятельности: акцент теперь делается на продукте или услуге и сообществе, которое будет ими пользоваться, и локализаторы не могут быть обязаны поддерживать идентичность исходной культуры, которая её создала первоначально [Esselink 2000: 34]. Напротив, если слишком специфичные элементы культуры не были нейтрализованы в первичном дизайне видеоигры, локализаторов обычно поощряют использовать подход, который благоприятствует переводческим решениям, полностью вписанным в целевую культуру. В этом смысле можно утверждать, что локализаторы видеоигр демонстрируют явное пристрастие к доместикации, а не к чужеродным стратегиям [Parra 1998: 53].

По моему мнению, термин "локализация" был бы более уместен, если бы он использовался для обозначения общего промышленного контекста. То есть локализация должна использоваться только в рамках переводческих исследований, когда речь идет о целом производственном процессе адаптации программного продукта к требованиям и потребностям другой стране, а не о переводе текстов, появляющихся в компьютерных приложениях. Однако, учитывая тот факт, что этот термин уже утвердился в отрасли и его использование неизбежно, мы должны провести различие между всеобъемлющей "локализацией продукта", которая охватывала бы все

аспекты (технические, функциональные, юридические и лингвистические), и более узкой "лингвистической локализацией", которая включала бы только языковые аспекты. На глобальном рынке принятие продукта принимающей культурой часто воспринимается как более важное, чем его национальность, что во многих случаях можно с трудом определить, поскольку производство так или иначе часто распространяется на различные страны (зачастую свыше десятка).

Таким образом, "локализация" — это перевод, который требует многих неязыковых, технических адаптаций. В этом смысле он не кажется вполне подходящим термином для изучения перевода. Основываясь на определении Эсселинка, этот термин, по-видимому, не вносит большого вклада в более традиционную концепцию "перевода". С другой стороны, если, как утверждают Хатим и Мэйсон, "модели процесса локализации, используемые коммерческими компаниями, могут содержать до четырнадцати шагов, и перевод — это только один из них" [Berthelsen 2008: 7]. С точки зрения терминологии, локализация, по-видимому, сбивает с толку как эксперта, так и непрофессионала, создавая двусмысленность, иногда взаимозаменяемую с целевым переводом, иногда с целым производственным процессом.

1.2 Понятие локализации в контексте перевода видеоигр

Для начала следует определить, что такое видеоигра. Британская энциклопедия утверждает, что термин "видеоигра" может использоваться в общем смысле для обозначения "электронных игр, компьютерных игр и видеоигр" [URL: www.britannica.com]. Сам термин, по-видимому, страдает некоторой орфографической нестабильностью на английском языке, потому что в различных источниках его пишут как слитно (videogame), через дефис (video-game) или как два слова (video game) без какой-либо видимой разницы в значении. Oxford English Dictionary предпочитает термин из двух слов, потому что он, по-видимому, более соответствует другим подобным терминам в английском языке, таким как "карточная игра" (card game), "футбольная игра" (football game) или "настольная игра" (board game)

[URL: <https://www.oed.com/>]. Двухсловная версия используется наиболее широко, как широкой публикой, так и игровой индустрией, и является наиболее распространенной формой записи в специализированной прессе, в то время как в русском языке принято слитное написание слова.

Термин "видеоигра" появился только в конце 1960-х годов, когда, как он вспоминает на своем веб-сайте, Ральф Баер, главный инженер компании Sanders Associates, пришел к идее создания "домашних видеоигр" или "телевизионных игр", используя обычные телевизоры хотя подобные термины, такие как "видеоигры", уже некоторое время были в обращении, благодаря популярности аркад как места, где они играли, они впервые появились в печати только в Business Week 10 ноября 1973 года [URL: www.ralphbaer.com], [URL: www.oed.com]. Когда дело доходит до определения, большинство источников, похоже, согласны: — OED определяет видеоигру как "игру, в которую играют с помощью электронных манипуляций изображения, отображаемые на экране телевизора", [URL: www.oed.com] — Словарь Merriam-Webster описывает видеоигру как "электронную игру, в которую играют с помощью изображений на видеоэкране и часто подчеркивают быстрое действие" [URL: www.marriam-webster.com]. — Британская энциклопедия лаконично заявляет "так называемая компьютерная игра или электронная игра, это любая интерактивная игра, управляемая компьютерной схемой" [URL: www.britannica.com]. — Википедия уточняет, что видеоигра "это электронная игра, которая включает в себя взаимодействие с пользовательским интерфейсом для создания визуальной обратной связи на видеоустройстве", [URL: <http://en.wikipedia.org>].

Эти определения, хотя и являются технически правильными, слишком широки, чтобы проиллюстрировать разнообразие и сложность видеоигр. Ни один из них не учитывает явной орфографической неустойчивости, свидетельствующей, возможно, как об их сложности, так и об отсутствии

интереса у лексикографов. Даже исследователи игр, такие как Эсселинк [Esselink 2000: 173], выдвигают довольно общие определения, заявив, что видеоигры включают "любую форму компьютерного развлекательного программного обеспечения, текстового или графического, использующего любую электронную платформу, такую как персональный компьютер или консоль, и вовлекающего одного или нескольких игроков в физическую или сетевую среду". Принимая во внимание разнообразие современной игровой индустрии, определение, вероятно, станет более широким, прежде чем ученые и профессионалы смогут прийти к единодушному согласию относительно наиболее подходящих терминов.

Для целей настоящего исследования предлагается более жёсткое и функциональное определение: видеоигра — это мультимедийная интерактивная форма развлечения для одного или нескольких лиц, питаемая компьютерным оборудованием и программным обеспечением, управляемая периферийным устройством (блоком управления. клавиатура, мышь, джойстик, игровая приставка. контроллер движения, рулевое колесо, видеокамера и т. д.), и выводится на какой-то экран (телевизор. жидкокристаллический или плазменный монитор, или портативный дисплей). Они могут использоваться как развлечения или как часть серьезной образовательной или обучающей программы (их иногда называют "edutainment" или "serious games"), с тем преимуществом, что они являются холмистыми независимыми компьютерными приложениями, предлагающими подробную обратную связь игрокам с точки зрения их производительности (через звук, анимацию, видео или письменные отчеты) в отношении деятельности, для которой они были запрограммированы без какого-либо внешнего контроля. Тематически они могут изображать любую тему, деятельность или параллельную вселенную, которую человеческое воображение способно вызвать в воображении И. хотя это правда, что видеоигры застопорились как основные экшен-игры через аркады, это больше не так, и новый игровой процесс был разработан для того, чтобы включить

сложные повествования. а также совместная командная игра, выработка стратегии и т.д..

Локализация в контексте перевода видеоигр это вид перевода продукта с элементами культурной адаптации. Под продуктом в широком смысле слова можно считать любое аудиовизуальное произведение, имеющее языковой материал, программное обеспечение или вебсайты. Говоря о видеоиграх, которые в первую очередь являются программным обеспечением, принято говорить именно о локализации: "локализация видеоигры", а не "перевод видеоигры". Когда упоминается выражение "перевод игры" подразумевается адекватность перевода, переводческие решения и трансформации, близость к оригиналу, качество перевода или только сам текст перевода, когда он рассматривается вне актёрской игры или прочего художественного оформления; такое выражение носит характер оценочного суждения. Переводчики и прочие специалисты, которые занимаются переводом видеоигры, называются "локализаторами игры".

Локализация видеоигр — это комплексная и объёмная работа, которая включает в себя множество этапов и значительно отличается по сложности от других видов аудиовизуального и письменного перевода. Отличительными особенностями такого вида перевода можно назвать большее количество людей, которые должны быть вовлечены в процесс локализации. Вот неполный список специалистов, необходимых для выполнения локализации игры:

- Программисты;
- Переводчики;
- Консультанты;
- Актёры озвучания;
- Координаторы переводов;
- Редакторы;
- Специалисты по лицевой анимации и игровом движке;
- Звукорежиссёры;

- Режиссёры локализации;
- Консультанты;
- Специалисты по портированию;
- Тестировщики видеоигр;
- Художники;
- Дизайнеры.

Вторым отличием локализации видеоигр от остальных видов перевода является разнообразие формата языкового материала. Это аудио речи (его озвучивают актёры озвучания), внутриигровые тексты, субтитры, лицевые анимации, пользовательский интерфейс, изображения, внутриигровые объекты. При этом, все эти виды языкового материала могут встретиться в огромном объёме в одной игре, в отличие от перевода книг, фильмов или программ, в которых нужно перевести только один или два вида языкового материала.

Говоря о разных видах языкового материала, стоит сказать, что не все виды языкового материала всегда локализовываются \ переводятся, и в зависимости от условного исторического периода развития геймдева, состояния компании локализаторов, в зависимости от проекта и финансового состояния компании-заказчика локализация будет полной или неполной.

Третьим отличием локализации видеоигр от других видов перевода можно назвать обилие сопутствующего материала, который тоже обязательно требует перевод. Под сопутствующим материалом подразумевается дискурс, вебсайт компании, вебсайт игры, страницы игры на торговых площадках, перевод коробки с игрой, если она имеет физический носитель информации, перевод трейлеров и тизеров, перевод коллекционного материала (книги, брошюры), мерч. Также, учитывая поддержку множества языков, требуется осуществление экспертизы и QA для сохранения единообразия перевода всех материалов на всех языках.

В-четвёртых, понятие локализации также включает в себя культурную адаптацию игры для целевой аудитории рынка страны языка перевода. Для

иллюстрации разницы между локализацией и переводом приведу классический пример из игры "Witcher 3: Hearts of Stone" ("Ведьмак 3: Каменные сердца"), в которой главный герой Геральт, захваченный духом Витольда (в английской версии Vlodmir) собирается драться с тремя крестьянами, и берётся за доску от забора, чтобы от них отбиться.

Английская версия звучит так:

"Now, where's a ploughing fence board when you need it?!"

Дословный перевод на русский звучит так:

"Так, где, у вас, пахарей, доска от забора, когда она так нужна?!"

В локализации Геральт произносит следующее:

"Где тут дрын какой-нибудь?"

Здесь очевидна значительная разница между тем, как был передан колорит персонажа в переводе и в локализации, когда в переводе герой употребляет стилистически более нейтральную лексику, а в локализации был использован более просторечный вариант "дрын", который к тому же не имеет значения "доски от забора", но означает любую деревянную палку, дубинку или нечто её заменяющее; это даёт игроку понять, что герой будет искать первый попавшийся подходящий для роли дубинки деревянный предмет. В целом, эта фраза короче и эмоциональнее, а также идеально вписывается в липсинк.

В-пятых, локализация видеоигр включает в себя не только перевод. Максвелл и Чандлер описывают локализацию игры довольно общим определением: "фактический процесс перевода языковых активов в игре на другие языки" [Klinberg 1986: 45]. Под активами (assets) может пониматься как текстовый материал, так и то, что позволяет его довести до конечного результата — игрового процесса. При этом, изменения и корректировки в видеоиграх могут происходить на любом этапе производственного процесса. Например, Atari, одна из ведущих компаний-разработчиков игр, считает, что увеличила продажи в Японии одной из своих американских гоночных игр на 20% в результате переключения саундтрека с танцевальной музыки (это было

использовано в США) на рок в Японии [Maxwell-Chandler 2012: 255]. Хаймбург, один из программистов популярной игры Asheron's Call 2 (Turbine 2002), утверждает, что локализация онлайн-игр "является просто броской фразой для длинного списка задач" [McCarthy 2005: 95]. Для него очевидно, и это общепризнанный факт в отрасли, что перевод текста — это лишь часть процесса адаптации программного продукта для его распространения в разных странах. Хотя термин "локализация игр" может быть уместен для игровой индустрии и услуг, в которых она нуждается, было бы неточно использовать его в переводческих исследованиях для обозначения исключительно текстового перевода, поскольку он также относится к неязыковой деятельности [Klinberg 1986: 45].

1.3 Трудности перевода при локализации видеоигр

В своей статье "Лексические проблемы перевода компьютерных игр" М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина пишут о лексических трудностях перевода видеоигр и делят лексику на не зависимые от контекста, зависимые от контекста и перевод безэквивалентной лексики и неологизмов [Болотина, Кузьмина 2019: 2].

В первом случае сложности вызывают топонимы и имена собственные, которые следует переводить, используя транскрипцию, транслитерацию, калькирование или семантический перевод. Во втором случае трудности вызывали контекстуальные значения многозначных слов. Также, авторы выделили в качестве отдельного подвида сложности перевод внутриигровых достижений, который всегда контекстозависим. Говоря о третьем случае, авторы упомянули варианты с транслитерацией и сохранением игры слов, если такая присутствовала. Также, в качестве ещё одного подвида неологизмов, был указан перевод имён собственных, которые имеют связь с реальным миром. Такие слова нужно переводить, используя транслитерацию, транскрипцию, или при помощи трансформаций, которые позволят конечному пользователю увидеть аллюзию, но при этом не будут полностью копировать реальное название или имя.

По нашему мнению, сложности перевода видеоигр связаны с тем, что, во-первых, переводчики не играли в игры, которые они переводят, а во-вторых, не играли в предыдущие игры серии, что также является проблемой, в таком случае, если:

- 1) Данная игра является не первой в серии.
- 2) Предыдущие игры серии переводили другие локализаторы.
- 3) Локализаторы, которые взялись за новую игру в серии не учитывают предыдущие версии игры.

Это может привести к двум видам ошибок:

- 1) Несоответствие лексического значения полисемантических лексических единиц.
- 2) Несоответствие предыдущим вариантам перевода, которые уже были употреблены в предыдущих играх серии.

Таким образом, решением данных проблем должно стать обязательное прохождение переводчиками тех игр, которые они локализуют, потому что только таким образом можно познакомиться с миром игры, контекстом отдельных предложений, с концептами, стоящими за внутриигровыми неологизмами, топонимами, и прочим ономастическим языковым материалом, а также ориентироваться в дискурсе текущего заказа. На самом деле, прохождение игры переводчиками снимает почти все проблемы при переводе, делая работу гораздо более понятной и интересной.

Выводы по первой главе

Локализация в контексте перевода видеоигр это вид перевода продукта с элементами культурной адаптации. Продуктом можно считать любое аудиовизуальное произведение, имеющее языковой материал, программное обеспечение или вебсайты. Видеоигры с юридической точки зрения являются программным обеспечением, и их не переводят, а локализуют. Переводчики и прочие специалисты, которые занимаются переводом видеоигры, называются "локализаторами игры".

Локализация видеоигр — это комплексная и объёмная работа, которая включает в себя множество этапов и значительно отличается по сложности от других видов аудиовизуального и письменного перевода. Первым отличием локализации от перевода можно назвать большее количество людей, необходимое локализации.

Вторым отличием локализации видеоигр от остальных видов перевода является разнообразие формата языкового материала.

Третьим отличием локализации видеоигр от других видов перевода можно назвать обилие сопутствующего материала, который тоже обязательно требует перевод.

В-четвёртых, понятие локализации также включает в себя культурную адаптацию игры для целевой аудитории рынка страны языка перевода.

В-пятых, локализация видеоигр включает в себя не только перевод.

По нашему мнению, сложности перевода видеоигр связаны с тем, что переводчики не играли в игры, которые они переводят. Обязательное прохождение переводчиками тех игр, которые они локализуют, потому что только таким образом можно познакомиться с миром игры, контекстом отдельных предложений, с концептами, стоящими за внутриигровыми неологизмами, топонимами, и прочим ономастическим языковым материалом, а также ориентироваться в дискурсе текущего заказа. На самом деле, прохождение игры переводчиками снимает почти все проблемы при переводе, делая работу гораздо более понятной и интересной.

ГЛАВА 2. ВИДЫ ЯЗЫКОВОГО МАТЕРИАЛА В ВИДЕОИГРАХ

2.1 Виды языкового материала в игре "The Witcher 3: Wild Hunt"

Под "языковым материалом" в данной работе мы считаем любой аудиовизуальный, текстовый материал, который возможно и требуется перевести для локализации игры.

Локализация отличается от перевода тем, что переводчики работают только с текстом, а локализаторы занимаются заменой текста оригинала на текст перевода в соответствии с формой его реализации (i.e. текст, аудио, субтитры, текст в иллюстрациях и прочее).

В соответствии с видами работ, которые были осуществлены для создания оригинальной версии игры, можно составить список видов языкового материала, который требует перевода.

Я составил список языкового материала, который был представлен в игре по типу элементов игры. *Название* игры это первое, что увидят или услышат игроки. Именно по названию можно будет отличать игру от остальных и искать её на торговых площадках. *Шрифт* является языковым материалом, поскольку именно им будет отображаться текст игры (в том числе и на обложке). *Текст страниц на торговых площадках* — это около игровой рекламный языковой материал, из которого покупатели узнают о жанре и сюжете игры. *Трейлер и тизеры* могут как иметь, так и не иметь языкового материала, поэтому имеющие языковой материал считаются только такие, в которых была подлежащая переводу речь и субтитры. После запуска игры включается *вступительный ролик перед запуском игры*. Когда вступительный ролик заканчивается или проматывается, появляется *главное меню игры*, в котором есть ряд настроек, меню начала игры, загрузки, информация об авторах и прочее. Когда игрок начинает новую игру, включается ещё один *вступительный ролик перед загрузкой игры*, который меняется каждый раз в зависимости от игровой локации. Это другой тип ролика, поэтому он считается отдельно — запуск игры подразумевает включение игры, тогда как загрузка игры (даже если это была новая игра)

подразумевает, что игра уже запущена и загружается игровой уровень. Ролик перед запуском игры один, в то время как роликов перед загрузкой игры несколько.

После запуска игры проигрывается *кат-сцена*. В игре присутствует три подтипа кат-сцен. После кат-сцены в разных частях экрана появляются *сообщения*, в которые приветствуют игрока и проводят обучение. Кроме сообщений, в игре есть *интерфейс*.

Все *ролики* и *кат-сцены* озвучены актёрами, и языковым материалом здесь является *человеческая речь*, которую сопровождают *субтитры*.

В игре существует пять типов кат-сцен:

1) Вступительная кат-сцена перед запуском игры. Она состоит из слайдов с артами, которые сопровождаются озвученным текстом и субтитрами. Он один на всю игру, и никогда не меняется. Её можно промотать.

Языковой материал: устный, письменный.

2) Вступительные кат-сцены перед загрузкой игры (или загрузочная кат-сцена). Они состоят из одного арта, озвученного текста и субтитров. Меняются каждый раз, когда меняется игровая локация, т. е. Каждой локации соответствует своя загрузочная кат-сцена. Её никак нельзя промотать.

Языковой материал: устный, письменный.

3) Высокохудожественная кат сцена. Это очень дорогой с точки зрения производства ролик, который отличается более красивой графикой.

В самой первой такой кат-сцене отсутствует языковой материал. В виду дороговизны производства такие кат-сцены были использованы как трейлеры, и позже добавлены в игру. Её можно промотать.

Языковой материал: устный, письменный (или отсутствует).

4) Кат-сцена с потерей контроля над персонажем, но с сохранением возможности принимать решения в диалогах. Переводятся во всех кат-сценах диалоги или монологи. Этот тип кат-сцены является самым важным в игре, потому что их больше всего в игре, они повествуют большую часть сюжета, и

потому что они требуют больше всего технической и переводческой работы с точки зрения локализации. Её можно промотать. Я остановлюсь на этом виде кат-сцен подробнее в третьей главе.

Языковой материал в видеоигре "The Witcher 3: Wild Hunt"	
Художественный	Технический
Название игры, шрифт, текст страниц на торговых площадках, диалоги <i>трейлеры и тизеры, кат-сцены, реплики персонажей, субтитры, внутриигровые тексты (книги, записки, письма, и прочее), песни, стихи, пьесы, bestiарий, описание персонажей, описание квестов, описание внутриигровых объектов, алхимия, гвинт, надписи.</i>	Меню, опции, игровые сообщения, лицензионное соглашение пользователя, статистика внутриигровых объектов, прокачка персонажей, текст страниц на торговых площадках, интерфейс, вебсайт, системные требования, шрифт.
Устный	Письменный
Диалоги, реплики, кат-сцены, трейлеры, тизеры, песни (как текст, так и пение), пьесы, звуки (актёр озвучивает крики, кряхтение и т.д.).	Субтитры (для всех дублирующихся устных видов ЯМ), меню, опции, игровые сообщения, лицензионное соглашение пользователя, статистика внутриигровых объектов, прокачка персонажей, текст страниц на торговых площадках, интерфейс, вебсайт, системные требования, шрифт, название игры, шрифт, текст страниц на торговых площадках, диалоги <i>трейлеры и тизеры (субтитры, название), кат-сцены, реплики персонажей), внутриигровые тексты (книги, записки, письма, и прочее), песни, стихи, пьесы, bestiарий, описание персонажей, описание квестов, описание внутриигровых объектов, алхимия, гвинт, надписи.</i>

Таблица 1. Классификация языкового материала в видеоигре "The Witcher 3: Wild Hunt"

Языковой материал: устный, письменный.

5) Кат-сцена без отрыва от игрового процесса. Это последний тип кат-сцены, в котором во время игрового процесса на уровне проигрываются анимации персонажей, которые озвучивают реплики актёров озвучания, рядом с ними над головами появляются субтитры. При этом игрок может управлять главным героем, или даже просто пройти мимо не обращая на неё никакого внимания, хотя прервать или промотать её нельзя.

Языковой материал: устный, письменный.

В игре есть собственная письменность и языки.

На этих искусственных естественных языках пишутся надписи — *текст на 3D моделях*. Это отдельный вид материала, который не переводится с заменой текста на внутриигровом языке на язык перевода, но переводится с субтитрами (подпись под картинкой\моделью) (см. рисунок 1).

Огромную часть языкового материала составляют *бестиарий, описание персонажей, описание внутриигровых объектов, алхимия, гвинт* (внутриигровая коллекционная азартная карточная игра — игра внутри игры), *письма, книги, дневники, записки* и прочий мелкий текстовый материал. Они не озвучиваются (только в кат-сценах, когда герои сами читают их вслух), поэтому языковой материал только текстовый.

Языковой материал отличается не только техническим исполнением и формой (устная или письменная), но также грамматикой и содержанием. Например, *письма* и *книги* могут содержать архаизмы и стилистически окрашенную лексику, а устные диалоги почти во всех случаях близки к современному языку и иногда содержат нецензурную брань. *Сообщения* игры краткие для экономии места на экране и по типу предложения всегда повествовательные и стилистически нейтральные.

Вебсайт и страницы на торговых площадках, коробки с дисками написаны на современном языке без использования архаизмов и других средств стилистической окраски речи.

Песня Присциллы (и другие *песни*) написаны с использованием

книжной (поэтической) лексики и относится к возвышенному художественному стилю.

В игре есть *пьеса*, которую играют на сцене в театре.

Языковой материал делится помимо **устного** и **письменного** на **технический** и **художественный**.

Для переводчиков крайне важно только знание контекста, потому что они работают с текстом, поэтому им нужно знать тип языкового материала и то, что происходит в игре. Локализация — это процесс, требующий много человек, и не всегда у них есть возможность поиграть в игру, рассчитанную на несколько десятков часов прохождения для того, чтобы понимать контекст: переводчики могут выполнить перевод диалога, и не знать пол, возраст, положение и настроение героя, чьи высказывания они переводят. Также, актёры озвучки не всегда владеют этой информацией, это приводит к таким ошибкам, как несоответствие пола и возраста в оригинале и в локализации, например, если в английском языке не всегда ясно, мужчина ли или женщина произносит высказывание (если это не видно и не слышно и не было дано другой информации), то на русском языке можно перевести с ошибкой, а на роль подберут неподходящего актёра озвучки. Так, например, можно перевести высказывание мужчины как высказывание женщины, а старушку будет озвучивать молодая девушка, при этом с точки зрения языка и переводоведения это будет являться адекватным переводом (если рассматривать только текст перевода), но фактически это будет грубейшей ошибкой, стоящей увольнения сотрудников. Для проектов такого масштаба это возможно, и нужно помнить, что переводчик — это не единственный участник процесса локализации, поэтому локализация видеоигр отличается от простого перевода: это в первую очередь технический процесс, и перевод является только частью процесса локализации.



Рисунок 1. Сообщение об открывании двери.

В игре очень много разных сообщений в интерфейсе, и они всегда переводятся контекстно. Например, когда Геральт стоит возле двери, появляется сообщение "open". Если переводчик получит это сообщение на перевод, то он не будет знать, как именно нужно его перевести, "открыть" или "открыто". Для этого требуется знать контекст, т.е. когда и почему появляется это сообщение и что происходит в момент взаимодействия с игровым объектом.

Для того, чтобы понять, как именно переводится это сообщение, нужно именно поиграть в данный отрезок игры, и сразу же станет понятно, что главный герой стоит возле двери. Также, слева появится другое сообщение, которое гласит, что для того, чтобы открыть дверь, необходимо подойти к ней и нажать на клавишу E. После того, как дверь откроется, прозвучит звук отпираания двери и появится такое сообщение:



Рисунок 2. Сообщение об открытой двери.

Которое переводится как "открыто". Следовательно, первое сообщение нужно перевести как "открыть".

Видеоигра — это программное обеспечение, охраняемое авторским правом. Также, видеоигра является товаром и покупая игру, игроки вступают

с рядом компаний в юридически регламентируемые отношения, описанные в *лицензионном соглашении*. Это документ, который редко читают игроки, но который также требуют перевести во избежание сложностей с законом, поэтому переводчики должны также уметь переводить юридические тексты.

2.2 Субтитры к фильмам и видеоиграм

Исторически сложилось так, что субтитры появились в аудиовизуальных продуктах в начале 20-го века как часть самого изображения в так называемых интертитрах, тексте, который появляется на чёрном фоне, когда нужно было показать речь героев, звук или вставить другой текст (агитация, речь рассказчика, предыстория, и прочее). Именно таким образом мастера пантомимы в немом кино демонстрировали тот небольшой текст, который был им необходим для дополнения своей актерской игры, например, в фильмах Ч. Чаплина.

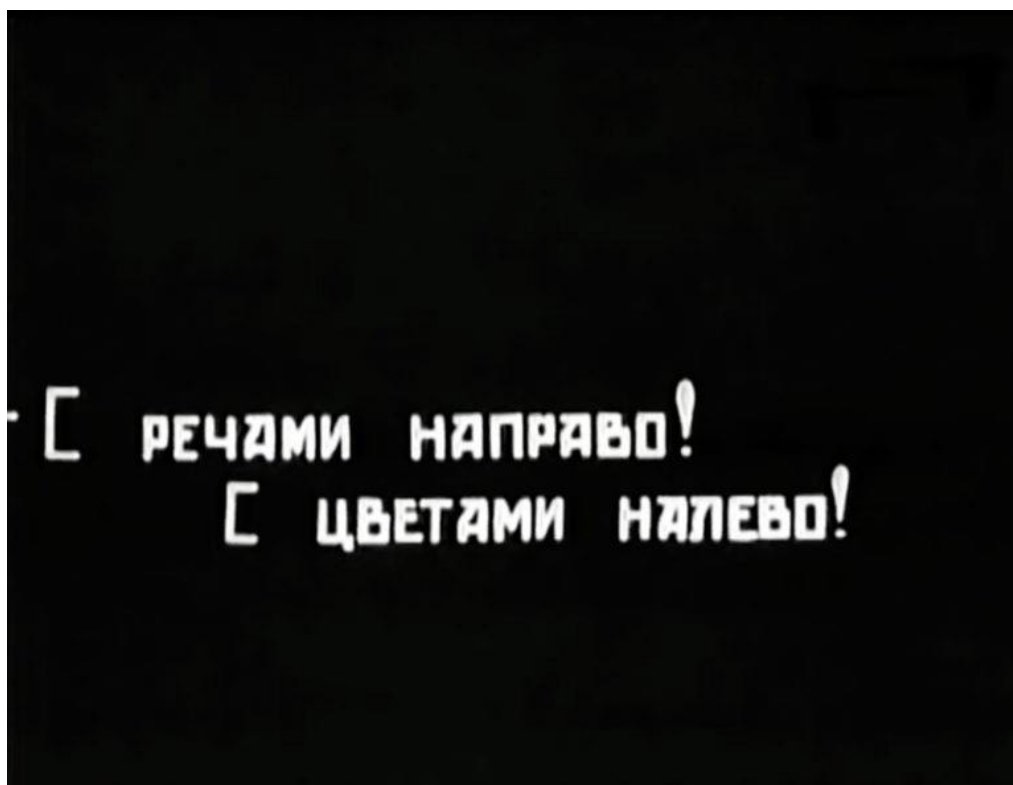


Рис. 3. Интертитры в немом кино.

Большинство ученых сегодня называют эти текстовые вставки интертитрами, явно указывая на их принадлежность к одному и тому же лексическому семейству субтитров, но отмечая разницу между ними. Как

объясняет Парра [Parra 1998: 123], когда эти фильмы должны были переводиться и готовиться для зарубежных рынков, "оригинальные интертитры обычно редактировались и заменялись новыми титульными карточками на целевом языке". При повторном переводе для сегодняшнего зрителя эти немые фильмы, как правило, либо снабжаются субтитрами, либо озвучиваются на целевом языке, а оригинальные интертитры не заменяют, поскольку часть их кинематографической ценности понимается как эстетическое измерение эпохи, в которой они были впервые созданы, и сохраняется подлинность первых фильмов. Интертитры ни в коем случае не исчезли из современных средств массовой информации, фактически их можно найти в новостных репортажах, рекламе, музыкальных видеоклипах, документальных фильмах и фильмах, хотя в настоящее время их чаще называют имитирующими заголовками, подписями или вставками.

Первое, что можно сказать об использовании синхронизированного текста на экране — это то, что существует более широкая типология, чем может показаться людям, которые не используют субтитры регулярно. На самом деле можно утверждать, что термин "подзаголовок" больше не имеет силы как всеобъемлющая категория, поскольку он не может охватить столь широкий спектр реальностей. Семантическое значение этого термина намекает на текст, обычно расположенный на нижней панели экрана, решение, которое основано на технологии кинопроекции того времени, на западных системах письма и на попытке избежать "загрязнения" изображений, насколько это возможно. Конечно, это не удивительно, поскольку субтитры были впервые изобретены и популяризированы американскими кинопрокатными компаниями [Gottlieb 2002: 105].

Стоит отметить, что в некоторых странах, например, в Японии, фильмы могут демонстрировать "боковые титры", представленные вертикально в правой или в левой части экрана. Другой тип — это "suititle", который обычно можно найти в театральных и оперных постановках и который в электронном виде отображается на сцене либо внизу, либо вверху. Некоторые театры

также предоставляют индивидуальные дисплеи на спинках сидений, чтобы члены публики могли решить, какой язык они предпочитают для своих субтитров. В настоящее время их можно найти во многих живых выступлениях, чтобы повысить доступность для глухих и слабослышащих, а иногда и в качестве дополнительного художественного элемента, который будет использоваться режиссерами и исполнителями.

Тем не менее, даже в рамках западной устоявшейся практики использования субтитров концепция текста на экране расширяется и развивается, поощряемая более гибкими технологиями, законами социальной интеграции и творческим потенциалом, высвобождаемым новыми медиа. С другой стороны, термин "субтитра" сразу же признается большинством людей, и он, по-видимому, утвердился в большинстве языков как предпочтительный для обозначения существенно разнообразного круга профессиональных практик. Поэтому этот термин следует воспринимать уже не в его топографическом, традиционном смысле, а скорее, как обобщающий термин, охватывающий различные воплощения в мире аудиовизуального производства.

Практика перевода, которая состоит из представления письменного текста, который пытается пересказать оригинальный диалог говорящих, а также дискурсивные элементы, которые появляются в изображении (буквы, вставки, граффити, надписи, плакаты и тому подобное), и информацию, которая содержится в звуковом сопровождении (песни, включая само пение).

Большинство аудиовизуальных продуктов в настоящее время транслируются или выпускаются с различными субтитрами в распоряжении пользователя. Телетекстовые субтитры, например, начали показывать по телевидению в 1980-х годах и были реальностью в некоторых странах на протяжении десятилетий. Во многих западных странах регулярно проходят показы отечественных и зарубежных фильмов с субтитрами как на телевидении, так и в кино. Мы также можем купить аудиовизуальный продукт на DVD или Blu-ray с различными вариантами субтитров, которые

могут быть широко сгруппированы как: межъязыковые (для различных языковых пар) или внутриязыковые (обычно для глухих и слабослышащих коренных жителей).

Несмотря на отсутствие согласованных на международном уровне стандартов, некоторые профессиональные и академические ассоциации предлагают свой кодекс надлежащей практики, например, написанный Европейской ассоциацией исследований в области экранного перевода (ESIST), который можно свободно загрузить на их сайте [URL: www.esist.org].

В настоящее время субтитры имеют преимущество специализированного программного обеспечения для синхронизации своих субтитров с аудио и визуальными сигналами продукта, частью которого они являются, что сокращает время, необходимое для завершения технического анализа 90-минутной программы, в среднем до трех рабочих дней. Эти программные пакеты могут также генерировать шаблоны субтитров в различных текстовых форматах, позволяя одновременно работать на разных языках, но преимущество увеличения скорости работы может быть уравновешено потерей качества, если фактическая аудиовизуальная программа не будет доступна для субтитров.

В любом случае, если посмотреть на различные практики, то некоторые соглашения кажутся довольно похожими от одной страны к другой и даже от одной компании к другой, например, сохранение семантических единиц в одной строке, использование дефисов в одном и том же подзаголовке, чтобы указать, что другой человек говорит на каждой из двух строк, или перемещение субтитров в верхнюю часть экрана, когда кредиты или другая важная письменная информация появляются в нижней части экрана.

Традиционно, с технической точки зрения, субтитры используют только две строки в нижней части экрана с примерно сорока символов в строке, а также скорость чтения, которая колеблется от 150 до 180 слов в минуту (120 для детских программ). С лингвистической точки зрения

субтитры имеют тенденцию сокращать длину исходного высказывания и представлять перевод на стандартизированном языке, следуя установленным грамматическим и орфографическим правилам, типичным для письменного языка.

Одна из причин, заявленных за данный стандартизация для обеспечения удобочитаемости (эстетический аспект: цвет, размер, положение), а также читаемость (технические аспекты: лингвистический четкость, скорость чтения. Однако следует отметить, что различные методы могут быть приняты в зависимости от технических ограничений, национальных традиций и предпочтений, внутренних принципов компании, типа программы и аудитории, является ли программа пожизненной или предварительно записанной, а также будет ли распространение осуществляться через телевидение, DVD или кинотеатр [Diaz-Cintas, Remael 2007: 13-26].

Видеоигры отображают диалогический текст на экране различными способами, похожими на те, которые можно увидеть в фильмах, но вместо того, чтобы следовать стандартизированной системе, каждая игра, похоже, оставляет за собой право использовать текст на экране любым способом, который они считают нужным, т. е. если и когда они служат конкретной игре и дизайну пользовательского интерфейса. Подобно комиксам и мультфильмам, они обычно используют весь экран, как если бы это была цифровая страница, чтобы представить информацию, а не следовать стандартной практике размещения субтитров в нижней части экрана.

Они часто имеют дословные (имеется в виду субтитры, которые повторяют текст дословно, точно так, как было написано) внутриязыковые субтитры, доступные в оригинальной версии, обычно на английском языке, которые, как правило, являются текстами диалогов или инструкциями о том, как продолжить игру. Когда речь заходит о его локализации на другие языки, межъязыковые субтитры обычно используются в качестве общего подхода к переводу для тех языков, где низкие прогнозируемые продажи не

оправдывают затраты на локализацию звука, которые значительно выше, поскольку они требуют участия закадровых актеров и студийного времени.

Как писал Ле Дур "Субтитры к видеоиграм отличаются от фильмов" [Le Douar 2007: 5]. Это можно увидеть в нескольких формальных аспектах, и они слабо синхронизированы со звуком. Некоторые из их наиболее заметных характеристик заключаются в том, что субтитры в развлекательном программном обеспечении могут иметь более ста символов на строку и состоять из одной-пяти строк, создавая довольно беспорядочный текст.

Наг Салахим: нет ничего лучше, чем быть наемником! Ты должен спуститься вниз и показать, что у тебя есть мужество! Вы не можете сидеть сложа руки, ожидая, что мир придет к вам, если вы хотите сделать революцию в этой сфере.

Наг Салахим: но что ты вообще знаешь? Ты лучше следи за своим ртом, если хочешь иметь дело со мной!

С творческой точки зрения переводчики, работающие в области игр, могут столкнуться с тем, что их контроль качества не допускает такой же языковой свободы при письме просто потому, что нет устоявшегося способа написания определенных манер говорить, или потому, что правила орфографии делают очень запутанным и необычным отклонение от нормы в речи.

В предыдущем примере писатели представляли кошачье-человеческую природу Наг Салахима, утроив некоторые буквы "р" в ее речи: "диррррти", "вашррс". Это художественный прием, который также используется в литературе и комиксах, а также в их переводах, чтобы передать определенные характеристики, которые в противном случае были бы потеряны. Преувеличенные или тупые иностранные акценты являются еще одним фаворитом создателей игр. В игре Rent-A-Hero, в котором игрок, чей персонаж является героем в аренду, наносит визит своему французскому другу, который говорит с явным акцентом.

Эти творческие решения можно рассматривать как противоречащие

ранее упомянутому смыслу создания субтитров, т. е. дающие широкой публике легкий доступ к аудиовизуальному продукту, поскольку они могут рассматриваться как препятствие для свободного чтения. Тем не менее, баланс здесь склоняется в пользу творческого литературного опыта, который часто используется и поощряется при написании игр и переводе, поскольку понятно, что такой подход может усилить фактор удовольствия от игры.

Наивно и, возможно, даже опрометчиво ожидать, что субтитры в видеоиграх будут такими же, как в фильмах или других художественных произведениях. Однако необходимо обеспечить возможность гармонизации лингвистических и лингвистических принципов с передовой практикой в области субтитрирования, с тем чтобы можно было устранить некоторые из упомянутых выше недостатков. Если бы разработчики и издатели игр могли договориться о пригодности для видеоигр определенных параметров, которые некоторые профессионалы уже используют в телевидении и кино, то читаемость и разборчивость субтитров могли бы быть повышены вместе с общим удовлетворением игроков.

Полная локализация видеоигр зарезервирована почти исключительно для тайтлов AAA уровня и стран (имеется в виду целевых стран и целевых языков) с очень высокой маржинальной прибылью. Традиционно, большая часть диалогов, записанных для видеоигр, была только звуковой потому что технология, доступная в то время, могла хранить и обрабатывать лишь довольно небольшое количество данных в секунду. По той же причине графика была очень простой, и синхронизация губ не должна была быть такой точной, как в дублировании фильма, где необходимо сопоставлять билабиальные и фрикативные согласные, открытые и закрытые гласные и т. д. Само собой разумеется, что в течение многих лет локализация звука была сведена к самому минимуму, если вообще была осуществлена, потому что продажи не оправдывали финансовых вложений в иностранные студии и актеров.

По мере совершенствования технологии, используемой в

развлекательном программном обеспечении, видеоигры стали создавать более длинные и насыщенные звуковые дорожки в трех основных областях: музыка, звуковые эффекты и голосовые записи. Некоторые игры могут иметь более 20 различных голосов, что потребует десятков часов времени записи голоса. Профессионалы индустрии видеоигр используют термин voice over (сокращенно VO) как общий для всех звуковых файлов, содержащих голоса актеров, а липсинк относится только к тем конкретным файлам, которые требуют тщательной синхронизации губ из-за сопровождаемых ими изображений. Потребность в синхронном диалоге также растет по мере того, как игровая графика становится более фотореалистичной, а часть их повествования заимствует методы из кино и телевизионных постановок, таких как крупные планы.

С точки зрения аудио, большая игра за последние пару лет может иметь более 10 000 записанных реплик, а это означает, что команды локализации на ключевых территориях, где фанаты ожидают полностью дублированных игр, должны тщательно планировать локализацию. Ле Дур [Le Dour 2007: 24] упоминает, что при обсуждении денег, необходимых для найма студийного времени и голосовых талантов, "с платформами следующего поколения и издателями, делающими ставку на массовый контент, эти цифры, вероятно, вырастут на 3, если не на 5 или 10 в среднесрочной или долгосрочной перспективе". На самом деле, локализация звука, как это обычно называют в отрасли, составляет от 50% до 70% бюджета локализации, в то время как перевод текста имеет тенденцию колебаться между 10% и 15%.

Хотя уже существовала хорошо развитая и устоявшаяся индустрия озвучивания и дубляжа, обслуживающая кино и телевизионные производства, когда видеоигры начали включать записанные голоса еще в 1980-х годах, большинство разработчиков игр решили относиться к голосовым файлам так же, как и ко всем другим аудиофайлам, почти игнорируя тот факт, что эти файлы содержат языковой материал. Основная причина такого способа работы заключалась в финансовом аспекте, поскольку игровая индустрия

просто не могла позволить себе нанимать такого рода услуги. Но был и технический фактор, так как с использованием аудиофайлов было проще делать свои собственные записи в домашних условиях, в цифровом формате и с уровнем качества, соответствующим возможностям компьютерной техники того времени. Этот подход был также лучше с точки зрения планирования, потому что он мог вписаться в их рабочий процесс, в отличие от аутсорсинга этой задачи и необходимости затем приспособлять свой календарь к студии дубляжа. Как ни странно, этот способ работы прошел полный круг. Создание и рост индустрии развлекательного программного обеспечения, а также новые разработки в области технологий и возобновление партнерских отношений между игровыми, кино, телевизионными и издательскими компаниями позволили индустрии локализации игр использовать профессиональные студии звукозаписи, ранее использовавшиеся только для дубляжа фильмов. Одним из самых больших преимуществ является то, что эти студии могут записывать и обрабатывать выступления актеров в самых разнообразных аудиоформатах, лучше приспособленных для платформ видеоигр.

Хотя не существует набора общих европейских стандартов для подготовки сценариев для синхронного дубляжа, профессиональная (лучшая) практика аналогична во многих странах континента. Переводчики для дубляжа, обычно обученные написанию диалогов, делят переведенный сценарий на дубли и добавляют специальные обозначения между словами и предложениями, чтобы помочь актерам дубляжа, режиссерам дубляжа и звукорежиссерам, которые могут не знать языка оригинала, с исполнением и синхронизацией.

Хотя производственные сценарии являются отличным инструментом для понимания намерений режиссера фильма, они редко отражают изменения, происходящие во время реальных съемок или сеансов записи [Diaz-Cintas, Remael 2007: 58], а это означает, что переводчики должны относиться к этим документам с должной осторожностью. Эта метаязыковая

информация о том, как происходит представление, может быть найдена только в самом фильме, и она должна быть указана в письменной форме в сценарии дубляжа, чтобы актеры дубляжа, режиссеры и звукорежиссеры могли легко подготовить сеансы озвучивания. Именно по этой причине специальные символы и аббревиатуры используются для того, чтобы сигнализировать, когда символы включены или выключены камерой, когда они произносят нечленораздельные звуки и т. д.

В индустрии видеоигр, по-видимому, существует определенная путаница и дублирование в терминах, используемых для обозначения звуковых активов, которые должны быть повторно записаны иностранными актерами. Особенно это касается тех случаев, когда различные профессиональные практики и страны должны объединиться из-за более глобализированной индустрии развлечений. В игровой индустрии "голос за кадром" — это обобщенный термин, обозначающий любой вид речевого действия, и он также используется при обращении к голосу рассказчика.

Термин "дублирование" также используется, хотя и довольно свободно, иногда он означает точно то же самое, что и голос за кадром, а в других случаях ограничивается ссылками на последовательности, которые "не должны точно синхронизироваться с диалогом" [Maxwell-Chandler 2005: 186], либо потому, что персонажи имеют очень мало изменений лица из-за мультяшного типа графики, либо потому, что движения рта и черты лица вообще не видны. Наконец, липсинк предпочтительнее, когда синхронизация диалога и движений рта считается необходимой (там же).

Оригинальные диалоговые сценарии для видеоигр могут быть предоставлены переводчикам в том же самом документе и формате (обычно pdf-файл), в котором они были созданы командой авторов. Чандлер пишет, что в качестве альтернативы, как и в случае большинства других переводимых ресурсов в видеоиграх, диалоговые обмены могут быть извлечены из кода игры в электронные таблицы. Эта вторая альтернатива является наиболее вероятным сценарием развития событий, когда игра

предлагает опцию включения/выключения субтитров.

Ситуация в настоящее время такова, что все больше программных продуктов используют компьютерные анимированные сцены высокой четкости благодаря наличию в доступе самых современных игровых устройств и телевизоров. В некоторых случаях игровой движок включает в себя инструмент, который позволяет инженерам изменять анимацию в зависимости от предоставленного целевого текста (как это делалось в игре Ведьмак 3: Дикая Охота). Эта часть программного обеспечения может манипулировать графическими изображениями так, чтобы лицевые мышцы двигались синхронно с фонетическим содержанием написанного сценария. Несмотря на то, что технология позволяет это сделать, это, однако, не является стандартной практикой, и синхронизация губ остается сложной задачей в области видеоигр. Лучшие решения, как правило, прибегают к копированию того, что делается в кино и телевизионных продуктах, что, по-видимому, предполагает, что индустрия локализации игр может включать в себя некоторые методы и стратегии, которые эти старые аудиовизуальные индустрии развлечений стали развивать и осваивать на протяжении многих лет.

Выводы по второй главе

Под "языковым материалом" в данной работе мы считаем любой аудиовизуальный, текстовый материал, который возможно и требуется перевести для локализации игры. Языковой материал делится на технический (переводится только дословно) и художественный (переводится с использованием стилистических и переводческих приёмов), а также на письменный и устный. Для переводчиков крайне важно только знание контекста, потому что они работают с текстом, поэтому им нужно знать тип языкового материала и то, что происходит в игре, а для этого необходимо пройти локализуемую игру.

В качестве языкового материала может выступать не только материал, присутствующий непосредственно в видеоигре, но и веб-сайт разработчиков,

описание игры на торговых площадках, трейлеры и тизеры, реклама, а также лицензионное соглашение пользователя.

Локализация отличается от перевода тем, что переводчики работают только с текстом, а локализаторы занимаются заменой текста оригинала на текст перевода в соответствии с формой его реализации (т.е. текст, аудио, субтитры, текст в иллюстрациях и прочее).

Основными видами языкового материала в видеоиграх являются субтитры, кат-сцены, внутриигровые тексты, название игры, описание игры на коробке и меню. Практика использования субтитров в играх берёт своё начало ещё во времена немого кино. Не во всех случаях бюджет студий-разработчиков включает в себя полную локализацию всех аудиофайлов, и поэтому зачастую локализуется только письменный языковой материал. Локализация звука, как её обычно называют в отрасли, составляет от 50% до 70% бюджета локализации, в то время как перевод текста имеет тенденцию колебаться между 10% и 15%. Поскольку затраты на перевод устного языкового материала велики, его делают не всегда и только для тех рынков, в которых достаточно велика маржинальная прибыль. Однако в AAA играх, таких как "The Witcher 3: Wild Hunt" осуществляется полная локализация.

ГЛАВА 3. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВИДЕОИГРЫ "THE WITCHER 3: WILD HUNT"

3.1 Особенности перевода языкового материала в видеоигре "The Witcher 3: Wild Hunt" по видам

Говоря о видеоиграх, следует помнить, что это массовый продукт, следовательно, он обрастает дискурсом, который нельзя не принимать во внимание, поскольку сопутствующий игре языковой материал также является предметом заказа переводчиков.

В нашей работе мы будем делить языковой материал на *художественный* и *технический*. *Художественный* языковой материал имеет художественную ценность, он может гармонично быть вплетён в мир игры, он не ломает "четвёртую стену" при упоминании и его можно переводить, используя средства художественной выразительности, переводческие решения и трансформации присущие любому художественному переводу. *Технический* языковой материал не относится к миру игры, его нельзя гармонично вплести в сюжет, он не обладает художественной ценностью и его следует переводить дословно.

Например, диалог является художественным языковым материалом, а описание статистики и характеристики оружия является техническим языковым материалом.

Самое первое, что должен узнать будущий покупатель игры, это её **шрифт**. На обложке игры есть текст с названием, этот текст тоже написан шрифтом, поэтому локализаторам нужно создать кириллический шрифт, идентичный оригинальному. Помимо обложки, в игре есть набор других шрифтов, которые встречаются в разных видах языкового материала. Шрифты — это языковой материал, который локализуется художником или художниками, и переводчики не задействованы в этом процессе.

Данным шрифтом написано **название игры**. В нашем случае, следует учитывать информацию из первоисточника, а именно книги Анджея Сапковского, на польском языке в книге "Ostatnie życzenie" (последнее

желание) "ведьмак" звучит как "Wiedźmin", а сама игра называется Wiedźmin 3: Dziki Gon. Охота в значении охотничьего промысла на польский переводится как polowanie, а "Gon" произошёл от "gonić" — "гнать", поэтому дословно с польского языка игра переводится как "Ведьмак 3: Дикий Гон". Следует заметить, что перевод игры происходил в основном с английской версии, потому что это главный язык, на котором играет в игру большинство игроков, поэтому нужно переводить с английского языка, помня о книжном оригинале "The Witcher 3: Wild Hunt". В русском языке есть коннотативные значения слова "гон", которые могут пониматься двусмысленно и стать причиной насмешек, поэтому правильнее будет переводить название с английского языка.

Игроки узнают об игре через **трейлеры** в интернете. Трейлер — это рекламный ролик, демонстрирующий синематику и\или геймплей. В рекламной кампании Ведьмака 3 было несколько трейлеров, в которых были диалоги и один трейлер, в котором была переведена песня.

Трейлер с песней называется "Незабываемая ночь" и в ней отлично переведена песня.

Wolves asleep amidst the trees

Bats all a swaying in the breeze

But one soul lies anxious wide awake

Fearing no manner of ghouls, hags and wraiths

Birds are silent for the night

Cows turned in as daylight dies

But one soul lies anxious wide awake

As the witcher, brave and bold

Paid in coin of gold

He'll chop and slice you

Cut and dice you

Eat you up whole

Eat you whole

*Дремлют волки до зари,
Спят в лесу нетопыри,
Лишь одна душа не спит,
Нас от призраков хранит
Птиц не слышно в тишине,
Скот молчит в хлеву во сне,
Лишь одна душа не спит.
Храбрый, доблестный ведьмак,
Дай ему золотой пятак,
Он умеет убивать,
Бить, колоть и рвать
За тобою он придет,
Заживо тебя сожрет*

Сразу после запуска игра встречает игроков **вступительным роликом** — проповедью "Вот вы собрались передо мной...". Этот вступительный ролик задаёт настроение игры и даёт представление о том, какие события предваряли начало событий игры. Язык ролика очень красноречив и заслуживает внимания.

I see you gather before me, hungry, terrified, clutching your babies to your breasts. Emperor Emgir has marched his legions into our lands. Laid siege to every fortress from here to the Blue Mountains rabid and ravenous, he bites and bites away. Men of the North! You stand at the precipice. Your kings have failed you, so now you turn to the Gods. And yet, you do not plead! You do not kneel to dust your heads with ash. Instead, you wail why have the gods forsaken us. We must look into the trials we failed long ago in a time past. Our world intertwined with another through an upheaval scholars call the conjunction of the spheres. The gods allow unholy forces to slip into our domain. The offspring of that cataclysm was the nefarious force called magic. Yet, we did not banish it, instead studied the file arcane for our power and wealth. And the monsters at our door. The unholy relics of this conjunction? The trolls, the corpse eaters, the werewolves — did we raise our

swords against them? Or have we laid this burden on others? On so called witchers. Stray children taught the ways of foul sorcery. Their bodies mutated through blasphemous ritual sent to fight monsters though they could not distinguish good from evil. the figure of humanity long extinguished within them. Yes, their numbers have dwindled through the years, but a few still roam our lands offering their bloody work for coin. to this day they shame us with their very existence. the North bleeds flogged by war! the battles are the gods whip chastisement for our sins. and let us not forget the terrors the scratch is from beyond our world. The wild hunt rides the sky with every full moon. The dark rate is abducting our children into lands unknown; subset ahead of the second conjunction. Can we change our course back into the light? Will we find the strength to banish the mages from our kingdoms and unite arounds the warmth of the eternal fire? Night is the time of the sword and axe. None will fight this war in our stead. Night is the time of madness and disdain.

Вот вы собрались передо мной, боитесь, дрожите, детей к груди прижимаете. По нашим землям прошёл император Эмгыр. Осадил каждую крепостицу отсюда до Синих Гор, рвёт и кусает нас, как бешеный пёс. Люди севера! Вы стоите у обрыва! Короли предали вас, и вы обратились к богам! Но вы не молитесь. Не падаете на колени посыпая голову пеплом. Нет, вы скулите, почему боги оставили нас? Пора вернуться на путь, с которого мы давно сошли. Было время, когда наш мир соприкоснулся с другим. Учёные зовут это сопряжением сфер. Волей богов силы зла проникли в наше обиталище. И в этой катастрофе родилась нечестивая сущность, что зовётся магией. Но мы не запретили её! Нет, мы изучали её ради власти и могущества. А что же чудовища у наших дверей? Подлые останки Сопряжения? Тролли... Трупоеды, волколаки! Воздели мы меч против них? Или возложили эту ношу на других? На тех, кто зовётся ведьмаками, на заблудших детей, обученных волибе, чьи тела извращены богопротивными ритуалами. И они борются с чудовищами, хотя не отличают добра от зла! Искра человечности давно уже угасла в них. С годами их всё меньше, но и

поныне они бывают в наших краях за деньги выполняя свою кровавую работу, позоря нас самим своим существованием. Истерзанный войной север обливается кровью! Битвы есть удары бичей божьих, что очистит грехи наши. Вспомните об ужасах, терзающих наш мир извне! Дикая охота скачет по небесам каждое полнолуние. Тёмные эти всадники вестники второго сопряжения уводят наших детей в неведомые земли. Но можем ли мы обратиться вспять, к свету? Хватит ли у нас сил изгнать чародеев, и объединиться вокруг тепла вечного огня? Ночь — время меча и топора. В этой войне никто не поможет нам. Ночь — час безумия, час презрения!

Ещё одной деталью русского перевода проповеди являются приёмы, применённые в этой фразе:

he bites and bites away

рвёт и кусает нас, как бешеный пёс

Фраза переведена с трансформациями (лексико-фразеологическая замена и дополнение) "как бешеный пёс" для усиления эмоционального эффекта на зрителя (вся речь произносится высокопарно и пафосно, как и подобает проповеди).

Laid siege to every fortress

Осадил каждую крепостицу

Эта фраза была переведена с лексической заменой, добавив к крепости уменьшительно-ласкательную форму со значением, что император Эмгыр не обходил ни одного поселения стороной, чем усилил эмоциональный эффект от высказывания.

You do not kneel to dust your heads with ash.

Не падаете на колени посыпая голову пеплом.

Было переведено лишь с грамматической заменой, сам фразеологизм является полным эквивалентом выражению языка оригинала, поэтому считается безусловно адекватным. "Unholy forces" были лексически трансформированы в *силы зла*.

Stray children taught the ways of foul sorcery

На заблудших детей, обученных волиббе.

Слово волшба, по моему мнению, не является лучшим вариантом перевода, потому что из книги и из игры будет известно, что магия ведьмаков является самой простой, и слово *foul* должно быть переведено как "простейшей", "примитивной" магии, однако эта деталь известна только при внимательном изучении темы. В английском оригинале слово *Night* произносилось как "Nyе" [n'ai], и акцент не был передан (вслух) в русской локализации.

После того, как игрок посмотрит вступительный ролик, появляется главное меню, в котором можно начать игру и изменить настройки. Это меню является одним из видов универсалий, поскольку все игры имеют меню, в котором можно начать игру, выйти из неё, изменить настройки, загрузить сохранение. Это устойчиво клишированный технический языковой материал, все слова из которого являются терминами и переводятся одинаково во всех видеоиграх без исключений.

В начале игры игрок проходит обучение и получает сообщение. В игре очень много сообщений, и это одно из них.

WELCOME TO THE TUTORIAL!

Welcome to The Witcher 3: Wild Hunt!

This tutorial will introduce the game's core elements. Each message will be saved in the Glossary, where you'll also find detailed information about world lore and gameplay mechanics.

To disable tutorial messages, go to the Options Menu.

Space to continue

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

Добро пожаловать в игру Ведьмак 3: Дикая Охота!

В ходе обучения вы узнаете о важнейших аспектах игры. Каждое сообщение обучения сохраняется в Глоссарии, где вы, кроме того, найдете подробную информацию о реалиях мира "Ведьмака" и особенностях игровой механики.

Вы можете отключить обучающие подсказки в разделе Настройки.

Пробел к игре (значит — нажмите пробел)

MINIMAP AND OBJECTIVES

The minimap in the upper right-hand corner of your display shows your current location and the surrounding area.

Underneath the minimap you'll find the objectives for your active quest.

МИНИ-КАРТА И ЗАДАЧИ

Мини-карта в правом верхнем углу экрана показывает ваше текущее местоположение и ближайшие окрестности.

Под мини-картой находится список задач для задания, которое активно на данный момент.

Эти тексты являются техническими, и предназначены для игрока, а не для персонажей игры, и должны переводиться дословно.

3.1.1 Перевод писем, книг и объявлений

В игре написано огромное количество писем, которые дают игроку дополнительную информацию о сюжете игры, в качестве примера перевода одного из таких писем можно привести письмо Фрингильи Виго к Йеннифэр.

LETTER TO YENNEFER

Yennefer, my dear friend,

Thank you for your letter. Forgive me for not answering your earlier attempt to reach me via megascope. I am trying to limit my magic communication to the absolute minimum. One never knows who's listening, don't you agree?

I am delighted you have found a position at our gracious emperor's court and wish you the best of luck in the search for his daughter. It is good to know that Emhyr's intentions for her have become more, how shall I put it, mundane. Perhaps in these circumstances an agreement regarding the Lodge will prove possible after all?

In response to your first question, I can state beyond all doubt that Ciri has not appeared anywhere south of the Yaruga. Believe me, I could recognize her magic signature in my sleep.

In response to your first question, I can state beyond all doubt that Ciri has not appeared anywhere south of the Yaruga. Believe me, I could recognize her

magic signature in my sleep.

I have not had any contact with Triss for a long time. I only know that things in Novigrad have taken an ill turn. She mentioned something earlier about fleeing to Kovir, but I am afraid that in the current political climate that amounts to an impossible daydream.

I hope I will soon be able to join you in Vizima. First, however, I must take care of some unfortunate yet urgent matters in Beauclair.

With my fondest regards,

Fringilla Vigo

P.S. Thank you for the news about Geralt. He always seems to land on his feet, doesn't he?

ПИСЬМО К ЙЕННИФЭР

Йеннифэр, милая моя подруга!

Благодарю тебя за письмо. Прости, что не ответила на твой вызов через мегаскоп, но я стараюсь как можно меньше пользоваться магической связью. Никогда не знаешь, кто тебя подслушивает, не так ли?

Я очень рада, что ты нашла место при дворе нашего милостивого императора, и желаю тебе успехов в поисках его дочери. Приятно знать, что планы Эмгыра на нее стали, так сказать, более реалистичными. Может быть, в данной ситуации станет возможен договор с Ложсей?

В ответ на первый твой вопрос я со всей определенностью могу утверждать, что Цирилла не появлялась нигде к югу от Яруги. Поверь мне, я ни с чем не перепутаю ее магическую сигнатуру.

С Трисс я давно никак не связывалась. Знаю только, что дела в Новиграде становятся все более скверными. Она что-то говорила об отъезде в Ковир, но, боюсь, в нынешней политической обстановке это невозможно.

Надеюсь, скоро смогу встретиться с тобой в Вызиме. Но сперва мне нужно закончить некоторые неприятные, но срочные дела в Боклере.

С искренним приветом,

Фрингиля Виго

P.S. Благодарю за известия о Геральте. Никто не может его сбить с ног, правда?

В игре Ведьмак 3 написано множество книг, которые выглядят как одно-двух страничные отрывки книг, которые главный герой открывает как будто бы на случайной странице. Они наполняют мир историей, и являются нарративным (повествовательным) материалом, который позволяет более глубоко погрузиться в мир игры. Об этих переводах можно сказать, что они выполнены с сохранением стиля, имитируя более старую речь и никогда не перепутывали речь образованной знати и простолюдина, что сразу же заметно, когда начинаешь их читать, что безусловно говорит о высоком качестве работы отдела локализации CD Project Red.

A PORTRAYAL OF THE ELDER RACES

What is a nonhuman? The answer is simple. As the very name suggests, it is something which resembles, and yet nevertheless is not, a human. Though it walks on two legs, speaks a tongue similar to our own and dresses in similar attire, it all the same has more in common with base beast than noble man.

Dwarves are like moles. They feel best underground and avoid direct sunlight. They like to live in filth, forever smudging themselves in mud and slime. They love everything that can be found within the earth — rocks, metal, minerals of all shape and color. It is also said that, like their kindred moles, they feed most readily on worms, roaches and other nightcrawlers.

Halflings, for their part, are more reminiscent of gophers. Fat, lazy and loud in that typical rodent way, their minds are filled only with thoughts of food and drink, which they steal from other, nobler beasts and greedily squirrel away in their hovels. They are marked by a cruel craftiness. You could be dying of hunger and they would not share a meal with you. You could be howling from poverty, and they could be swimming in gold, and yet they would still fleece you to the last crown. You could do nothing but good to them, and they would still stab a knife in your back.

Elves, in turn, seem related to the birds of prey that dwell in far-off Zerrikania. They care most for colored feathers. They would most readily spend all day staring at their reflections in the water and singing their own praises. They are so awash in self-love that they no longer feel any desire towards members of the opposite sex of their own species. Their appearance, unquestionably pleasing to the eye, is highly misleading, for they are extraordinarily cruel and any who judge them by looks alone they first dupe and then kill in cold blood. The best proof of this? The so-called Scoia'tael, bandits that claim to fight for freedom, but in truth only long to kill humans.

All these vile so-called "elder" races are, to our great fortune, slowly dying out. Joy fills the heart of every right-thinking man at the thought that his great-grandchildren will never know them, that in their day dwarves, All these vile so-called "elder" races are, to our great fortune, slowly dying out. Joy fills the heart of every right-thinking man at the thought that his great-grandchildren will never know them, that in their day dwarves, halflings and elves will be mere fairy-tale characters used to scare young, impressionable children.

СТАРШИХ РАС ОПИСАНИЕ

Что есть нелюдь — каждый видит. Как нам само название указывает, есть это нечто, что человека напоминает, но, однако же, им не является. Хотя ходит он прямо, пользуется языком, подобным нашему, и различные орудия, так же, как и одежды, под себя приспособливает, однако же больше общего имеет он со зверем, нежели с нашей благородной расой.

Краснолюды суть подобны кротам. Лучшие всего под землей себя чувствуют, солнца избегать стараются. Любят жить в нечистоте, всегда грязью и копотью измазаны. Любят все, что в земле найти можно: камни, металлы и всяческие минералы. Говорят, также, что они, подобно кротам, дождевыми и прочими червями охотнее всего питаются.

Низушки же более всего напоминают Суслов. Ленивые, толстые и голосистые они, точно, как те грызуны. Единственное, что ум их занимает, это еда и напитки, которые они алчно в хозяйствах своих складывают и у

других благородных зверей отнимают. Хитрость складывают и у других благородных зверей отнимают. Хитрость жестокая их отличает. Хоть бы пришлось тебе с голоду умирать, пропитанием с тобой они не поделятся. Хоть бы пришлось тебе бедствие терпеть, а им в золоте купаться, все равно до последней кроны тебя обдерут. Хоть бы ты одни благодеяния им совершал, все равно нож тебе в спину вонзят.

Эльфы, в свою очередь, приходится, скорее всего, сродни райским птицам, что в далекой Зеррикании живут. Больше всего их заботят цветные перышки, охотнее всего они бы целыми днями на свое же отражение в воде любовались и свое же пение слушали. И так они любовью к себе пресыщены, что даже возжелания к иным представителям рода своего уже не чувствуют. Привлекательность их для глаза, бесспорно, мила, однако весьма обманчива, поскольку жестоки они необычайно, и каждого, кто их по внешности оценит,

для глаза, бесспорно, мила, однако весьма обманчива, поскольку жестоки они необычайно, и каждого, кто их по внешности оценит, сперва они одурмят, а потом хладнокровно убьют. Лучшее этому доказательство — так называемые Скоя-таэль, — бандиты, что якобы за свободу борются, а на деле единственное, чего они жаждут, это людей убивать. Все эти расы гнусные, Старшими прозванные, к счастью, понемногу вымирают. Каждого праведника радостью да наполнит та мысль, что правнуки его знать их уже не будут, и что в их времена краснолюды, низушки и эльфы будут лишь единственно героями сказок, коими деток малых и непослушных пугают.

Здесь сразу же бросаются в глаза переводы близких, но не тождественных понятий, Dwarves — Краснолюды; Halflings — Низушки; о краснолюдах, которые с английского переводятся как гномы, и низушках, которые переводятся с английского как полурослики (вспоминая один из переводов Властелина Колец), можно сказать, что в топонимах и именах существ переводчики брали за основу именно польский оригинал, и если если

сравнивать с ним, то перевод будет адекватным. *"to scare young, impressionable children"* рус. пер. *"коими деток малых и непослушных пугают"* переведена с адаптацией, но потерялся стиль оригинала, став менее возвышенным в этом предложении.

Книги "Ведьмака 3" пестрят своим разнообразием, и можно встретить даже туристическое описание самого крупного города игры — Новиграда.

PEARLS OF THE NORTH — NOVIGRAD

No one can claim to have traveled the Northern Realms who has not been to Novigrad. If I were forced to list what during my many meanderings has made the greatest impression on me, it would be precisely this great, and yet at the same time free, city.

A metropolis worthy of the Empire, its only flaw is that the civilization Nilfgaard carries within her has not yet enlightened it. That is why hordes of reactionary cultists of the Eternal Fire dwell in the midst of its excellent buildings and superb commercial infrastructure. One feels as though superstition is how the local Hierarch and his temple guard cement their power over the city dwellers. And many they are to control, for the city counts no less than thirty thousands of inhabitants.

While strolling through its fabulous port, surrounded by marvels of architecture, it is hard to imagine that centuries ago Novigrad was a mere minor elven townstead. When the city fell into the hands of the Nordlings, its problems grew exponentially, for as is well known the people of the North can do a great many things, but peaceful and orderly cohabitation is not one of them. And so Novigrad first belonged to Redania, and then fell under Temerian rule, until finally, after endless compromises and bargains, it at last became a Free City.

But is the city truly free? I dare to doubt it. Redanian influence makes itself felt too strongly on every street corner, and the fact that the city is located within Radovid's territory speaks for itself...

While wandering the city's streets I came across four water mills, eight banks and nearly nineteen pawn shops. There are also a great many houses of simple

pleasures such as taverns and brothels, and Novigrad's commitment to matters of faith is borne witness to by the fact that the city contains no less than -I kid you not — nineteen temples to the Eternal Fire!

What more can be said... I think Novigrad has all the makings of the capital of the world, and perhaps that is what it will one day become. First, however, someone needs to bring order to within her walls.

ЖЕМЧУЖИНЫ СЕВЕРА: НОВИГРАД

Путешествуя по королевствам Севера, невозможно миновать Новиград. Если бы я должен был назвать то, что во время моего путешествия произвело на меня наибольшее впечатление, то назвал бы именно этот большой и притом свободный город.

Метрополия эта достойна империи, жаль лишь, что прогресс и цивилизация, которые приносит с собой Нильфгаард, сюда еще не дошли. Потому наряду с великолепными постройками, замечательной инфраструктурой буйным цветом разрастается здесь мракобесие, воплощенное в культуре Вечного Огня. Создается впечатление, что суеверие — это средство, при помощи которого местный иерарх и его Храмовая стража властвуют над горожанами. А властвовать здесь есть над кем, поскольку население города — это тридцать тысяч жителей.

Прогуливаясь в великолепном порту, окруженном чудесными образцами архитектуры, трудно представить себе, что столетия назад Новиград был небольшим эльфским городишкой. Когда город перешел в руки нордлингов, начались неприятности, ибо, как известно, люди Севера могут многое, однако не умеют друг с другом договориться. И так Новиград сперва принадлежал Редании, после перешел во владение Темерии, чтобы наконец, после множества компромиссов быть объявленным вольным городом.

На самом ли деле этот город вольный? Посмею в этом усомниться. Слишком много здесь реданского влияния на каждом шагу. Тот факт, что город расположен на территории Радовида, говорит сам за себя. Возвращаясь к моему путешествию...

Путешествуя по улицам города, я встретил четыре водяные мельницы, восемь банков и аж девятнадцать ломбардов. Есть здесь также и заведения для утех бедноты, такие как трактиры и бордели. Об увлечении Новиграда вопросами веры пусть свидетельствует тот факт, что в городе построено — внимание! — девятнадцать святилищ Вечного Огня!

Что же, я думаю, что у Новиграда имеются все возможности для того, чтобы быть столицей мира. И, быть может, когда-нибудь он ею станет. Сперва, однако надлежит навести здесь порядок.

В игре есть книги на эльфийском языке, и в разных локализациях было переведено по-разному.

Цитата журнала playground.ru: "К примеру, книги на эльфийском неожиданно остались на эльфийском. Разве что к названию в разных локализациях меняли артикли. Можете сравнить:

Русская — *Аен Сидхе и Аен Элле*

Английская — *The Aen Seidhe and the Aen Elle*

Немецкая — *Die Aen Seidhe und die Aen Elle*" [URL: https://www.playground.ru/witcher_3_wild_hunt/vedmak_3_dikaya_ohota_kak_lokalizatory_perevodili_imena_i_nazvaniya-338952].

Из книги о королевских династиях можно понять, что одна из главных героинь игры является очень важной (королевской) особой, и это придаёт больше веса персонажу, помимо того, что это даёт больше информации о мире игры (приложение 1).

В третьем Ведьмаке есть книги, которые явно пропагандируют внутри игровую религию и показывают конфликт между людьми и не людьми, и охоту на ведьм (приложение 2).

Книга о Дикой Охоте повествует о мифологии мира, и даёт понять, что это очень проработанный мир, в котором присутствует множество верований, религий и точек зрения на историю, когда даже внутриигровые персонажи не всегда верят в "Дикую Охоту", хотя и встречаются с потусторонними существами каждый день, что говорит о культурном богатстве игры. (Смотри

приложение 3)

В игре расставлены доски с объявлениями, из которых можно почерпнуть много информации о жизни народа и получить ведьмачий заказ (игровое задание). Все эти объявления переведены с культурной адаптацией, придавая колорит местному населению. Это достигается грамматическими и лексическими средствами: имитируются более просторечные обороты и используются более просторечные выражения.

Объявление о пропаже брата является сюжетным, и даёт побочное задание, ведьмачий заказ, и позволяет игроку понять, что простой народ страдает от войны.

BROTHER MISSING

Bastien, my brother, went off to fight the Black Ones. I've reason to think he stood in the great battle nearby. He's not returned to this day. Like many others, you'll say, and you'll be in the right. But if he fell, and I know it's like he did, I'd give him up to the ground the least, like our fathers have done always. I'd bury him 'neath the barrow where our parents lie, not leave his corpse to be ate by the corpserers prowling the battleground.

So I seek a man brave, able with a sword, and willing to venture out with me to find Bastien. I won't pay much, for I've not much to give, but I'm not stingy with gratitude and sure to show it aplenty.

Any man willing to help — look for a razed hut along the road to White Orchard, just near the bridge. I've made camp there.

Dune Vildenvert

О, ГДЕ ЖЕ ТЫ, БРАТ!

Бастьен, мой брат, ушел воевать с Черными. Думается, он участвовал в битве, что случилась неподалеку, а после нее и пропал. "Не он один", — скажете, и будете правы. Но если он убит, а очень на то похоже, я хоть похороню его по-человечески, по обычаям наших предков. Я б похоронил его под холмом, где лежат уже наши родители, чтоб не оставлять его тело на съедение трупоедам, что рыщут по полю битвы.

А потому требуется храбрец и мастер мечом махать, чтобы согласился вместе со мной сходить поискать Бастьена. Много я не заплачу, потому как нечем, но благодарность за труды обещаю, жадничать не стану.

Кто захочет помочь — загляните в разрушенную хату у дороги на Белый Сад — сразу у моста. Я там остановился.

Дуни Вильдерверт

"BROTHER MISSING" — "О, ГДЕ ЖЕ ТЫ, БРАТ!" здесь переводчики полностью трансформировали тип предложения с повествовательного на вопросительное с окончанием на восклицательный знак для усиления эмоционального эффекта. Также, им удалось сохранить "*I'd bury him 'neath the barrow*" как "Я б похоронил его под холмом", а "*So I seek a man brave, able with a sword*" был переведён как "*храбрец и мастер мечом махать*", что вместе даёт понять, что это объявление написал простолюдин.

В этом объявлении можно узнать о жизни простого населения, и что даже во время войны ход вещей идёт своим чередом: люди продолжают работать и им нужны инструменты.

Looking to Borrow a Plough

Hey, lads, there any among you can lend me a plough? Thing is, mine smacked up against a stone in my field so hard it bent halfway, and may a fiend take me if I know how to fix it or plough my field without it. - Rogget

Одолжу плуг

Эй, мужики, кто может плуг одолжить? А то я свой об камень в поле погнул, да, так, что если и черта в него запрячь, то все одно поле не вспашешь.

- Радзим

В этом объявлении можно увидеть патриотическую пропаганду, что ещё раз говорит о разнообразии политических сил и богатстве мира.

Death to the Invaders!

Hark, fair folk of the North! If you've a yearning for freedom, if you're

prepared to take up arms to defend the Motherland, head to the woods. We grow stronger by the day and will soon show the Nilfgaardian vermin that the Temerian nation will not bear its yoke without a fight. If your heart bleeds blue and golden lilies, you will sooner die for your country than live as a slave to foreigners. Let us swear by our fathers who fell to the beasts at Sodden! By the souls of the dead buried at Brenna! To arms!

Смерть захватчикам!

Слушай, слушай, честный народ Севера! Если жаждешь ты свободы, если готов с оружием в руках биться за Родину, уходи в леса. С каждым днем сила наша растет, и совсем уже скоро мы покажем нильфским крысам, что народ Темерии не склонится под вражеским ярмом и не сдастся без боя. Если сердце твое болит за золотые лилии на синем, если ты скорей умереть согласен, чем жить рабом у чужеземцев! Во имя отцов наших, что пали от рук нильфских чудовищ под Содденом! Ради душ тех, кто сложил голову под Бренной! К оружию!

3.1.2 Перевод имён героев

Русская локализация ориентировалась на польский первоисточник, и от этого в переводах могли встречаться разночтения. Если к английской версии этих имён не возникает вопросов,

Английская версия	Русская версия
<i>Geralt of Rivia</i>	<i>Геральт из Ривии</i>
<i>Vesemir</i>	<i>Весемир</i>
<i>Yennefer of Vengerberg</i>	<i>Йеннифэр из Венгерберга</i>
<i>Zoltan Chivay</i>	<i>Золтан Хивай</i>

Таблица 2. Перевод некоторых имён в видеоигре "The Witcher 3: Wild Hunt"

То в переводе Лютика (Лютик — это имя, псевдоним персонажа, барда) есть разночтение. Вот, что об этом пишет интернет-журнал playground.ru: "В английской версии он *Dandelion* (англ. одуванчик), а в немецкой — *Rittersporn* (нем. Живокость). ... Стоит упомянуть, что в польском оригинале книги бард назывался *Jaskier* (pl. лютик). Так что русский вариант наиболее

точен"

[URL:

https://www.playground.ru/witcher_3_wild_hunt/vedmak_3_dikaya_ohota_kak_lokalizatory_perevodili_imena_i_nazvaniya-338952].

3.1.3 Перевод надписей

В игре присутствует свой язык, и для сохранения колорита текст был переведён при помощи субтитров:



Рис.4. Перевод надписей в игре.

Это решение позволяет достичь трёх целей: передать культуру игрового мира, показав письменность, сохранить оригинальный текст, написанный на пергаменте и перевести текст, не перерисовывая его на 3D модели пергамента, а только добавить субтитры, тем самым облегчив разработку.

3.1.4 Описание и статистика снаряжения

В игре присутствует большое количество внутриигровых объектов, подкреплённых описанием, такие как мечи, доспехи, свитки, обувь, перчатки, алхимические элементы, и прочее. Текст, сопровождающий эти объекты делится на два вида, первый это статистика объекта, описывающий его влияние на игру, и второй это обычное текстовое описание его истории. Так,

в первом виде текста мы будем видеть ограниченное количество слов (термины) численное значение характеристик игрока или его снаряжения, присутствующих в игре (ловкость, сила, скорость, сила, урон, количество ячеек, пробитие доспеха, шанс критического удара, шанс вызвать кровотечение и прочее). Эти слова являются терминами, поскольку встречаются во всех RPG играх, и не требуют объяснения для игроков, назначение такого текста — проинформировать о свойствах объекта. Эти тексты не несут художественной красоты или фантазии, здесь от переводчика требуется только дословный перевод. Второй тип текста описывает особые условия и характеристики внутриигрового объекта, например, что оружие сильнее действует против вампиров, или что эликсир работает только в полночь.

В этом описании объекта мы видим *второй* тип текста, описывающий особые условия и характеристики. Этот текст не является художественным, и здесь тоже требуется дословный перевод. Все имена предметов переводятся только транслитерацией.

AERONDIGHT

SILVER SWORD

540-660 DAMAGE

** +50 % Attack power versus Vampires (Superior vampire oil)(0/60)*

Each blow generates charges which increase sword damage by 10%. Charges are lost over time or when receiving damage. A fully-charged sword always deals critical hit damage.

Killing a foe with a fully loaded sword will expend its charge to permanently increase the weapon's damage. Damage is increased by: 20 (to a maximum of 70 - increasing along with your character level).

Relic

Required Level 47

АЕРОНДИТ

СЕРЕБРЯНЫЙ МЕЧ

540-660 УРОН

** Сила атаки против вампиров (Отличное масло против вампиров)
(0/60)*

Каждый удар генерирует заряды, увеличивающие урон мечом на 10. Заряды тратятся со временем или при получении урона. Полностью заряженный меч всегда наносит критический урон.

Урон увеличен на: 20 (макс. — 70. зависит от уровня героя). Убийство врага заряженным мечом разряжает его, одновременно навсегда увеличивая урон этим оружием.

Реликт

Необходимый уровень 47

В этом тексте мы видим текст первого типа, в котором очень клишированно, только терминами, описываются характеристики объекта. Клишированность первого типа текста заключается в том, что для каждого типа объектов эти словосочетания напротив числовых значений всегда неизменны и они повторяются многократно (за исключением самих числовых значений, которые им соответствуют), поэтому их нужно перевести один раз и подставлять при помощи памяти перевода. Три числа в конце описания меча это его вес, степень повреждённости и цена, они описываются маленькой иконкой (картинкой) и не переводятся.

CANTATA SILVER SWORD

567-693 DAMAGE

+150 Armor piercing

+75 % Critical hit damage bonus +15% Critical hit chance

+15% Chance to cause bleeding +15% Chance to stun

Relic

Required Level 52 2.16; 72; 2082;

КАНТАТА

СЕРЕБРЯНЫЙ МЕЧ

567-693 УРОН

+150 Пробитие доспеха
+75 % Дополнительный урон при крит. ударе +15% Шанс критического удара +15% Шанс вызвать кровотечение +15% Шанс вызвать оглушение

Реликт

Необходимый уровень 52. 2.16; 72; 2082;

В этом описании присутствуют оба типа текста, второй тип текста это последние два предложения.

Описание эликсира; "зар" и "сек" означают "заряд" и "секунды".

SUPERIOR SWALLOW POTION

5/5 charges

20/100 Toxicity

20 s Effect duration

80 Vitality regeneration

80 Vitality regeneration during combat

Accelerates Vitality regeneration. Taking damage does not interrupt regeneration. Relic

ОТЛИЧНАЯ ЛАСТОЧКА ЭЛИКСИР

5/5 зар.

20/100 Токсичность

20 сек. Длит, эффекта

80 Восстановление здоровья

80 Регенерация здоровья в бою

Ускоряет регенерацию здоровья. Получаемый урон не останавливает регенерации. Реликт.

3.1.5 Бестиарий и описание персонажей

Бестиарий — это отдельная категория текстов, в которой описываются внутриигровые противники, их история, их сильные и слабые места, разные случаи из жизни и цитаты внутриигровых персонажей. Эти тексты являются художественными и над ними переводчикам следует работать так же, как над

письмами, книгами, записками, диалогами, т. е. подстановка из памяти переводов не подходит. Бестиарий весьма объёмен и включает в себя множество статей.

Описание персонажей аналогично бестиарию, описывает людей и волшебных существ, и на эту категорию текстов также распространяются правила работы с художественными текстами. Отличительной особенностью этих текстов является наличие имени персонажа или названия существа, которые переводятся по-разному, но, как правило, имена переводятся транслитерацией, а для перевода названия существ используется словарное значение. Редко, переводчики прибегают к трансформациям, например, в переводе *Umbra* (англ. Умбра, в значении пигмента, или тень умершего) была произведена лексическая трансформация — Кошмар, а *Centipedes* (сколопендра или стоножка) была переведена как Сколопендроморф. Также, один раз было использовано звукоподражание: *Wham-a-wham* — Хрясь-хрясь.

Статья из бестиария.

WHAM-A-WHAM

Thems in-walk troll house. Troll say, "Out mans!" But they wham-a-wham troll rocks. So troll wham, too!

- Rock troll known as Wham-a-Wham

Rock trolls come across as dim-witted, ponderous, slow -stupid, to be frank. It's easy to dismiss them — and even easier to enrage them. When this happens, one's best bet is to run as fast as possible, for an angered rock troll is as deadly as a thundering landslide. This truth held in the case of the massive rock troll known as Wham-a-Wham. His every blow struck like a battering ram — meaning one needed either avoid them entirely or protect oneself with the Quen Sign. Its hard skin meant it was near invulnerable to sword strikes — especially those dealt from behind, where its rock armor is the thickest. The only hope for defeating it lay in taking advantage of its typical troll slowness — especially if further exploited using the Yrden Sign.

A certain set of Skellige miners learned first-hand just how dangerous rock trolls can be. Ignoring all warnings, they started to mine a rich silver vein in the cave which Wham-a-Wham called home. They died soon thereafter — crushed or torn to rough bits. Perhaps this was a justified act of self-defense on the troll's part — but witchers are not judges. Witchers kill monsters.

ХРЯСЬ-ХРЯСЬ

Они вошли в дом. Я говорю: люди вон. А они хрясь, хрясь мои камни. Вот и я хрясь!

- каменный тролль Хрясь-Хрясь

Скальные тролли — существа медлительные и, прямо скажем, глупые. Их легко недооценить. Еще легче -разозлить. Если же это случится, лучший выход — бежать со всех ног, поскольку взбешенный тролль опасен, как горный обвал. Таков был и скальный тролль по имени Хрясь-Хрясь. Каждый его кулак был подобен стенобитному тарану, и защититься от его ударов можно было лишь уворачиваясь или используя знак Квен. Благодаря толстой шкуре тролль был почти неуязвим для ударов мечом -особенно со спины, где каменная броня прочнее всего. Победить его можно было, лишь положившись на присущую всем троллям медлительность, усугубить которую помог бы Знак Ирден.

Несколько скеллигцев-горняков на собственном опыте узнали, сколь опасными бывают скальные тролли. Невзирая на все предупреждения, они начали разрабатывать богатую серебряную жилу в пещере, которую Хрясь-Хрясь считал своим домом. Умерли они очень быстро: кого-то тролль раздавил, кого-то — разорвал на куски. Возможно, справедливость была на стороне тролля, но ведьмаки не разрешают споров. Ведьмаки убивают чудовищ.

Статья из описания персонажей.

THE BLOODY BARON

During his first encounter with "Baron" Phillip Strenger, Geralt found the man's many contradictions puzzling. This former Temerian soldier was clearly an opportunist who, after his army's resounding defeat, served, dealt and negotiated with the occupying Empire of Nilfgaard. The local peasantry anointed him the "Bloody Baron," a clear indication that he did not handle his vassals with kid gloves. On the other hand, he proved a surprisingly gracious host to an unexpected guest who was also a stranger and a hired monster slayer.

His treatment of children and young women, towards whom he demonstrated a wholly sincere, near fatherly-concern, likewise contradicted his bandit-like appearance and terrifying moniker. Ciri had learned this for herself, finding care and shelter under his roof.

In exchange for information about Cirilla, the baron asked Geralt to find his wife, Anna, and their daughter Tamara. Both had disappeared without a trace some time ago, and Phillip was slowly losing hope of ever seeing them again. Under these circumstances, a witcher was a gift from the gods.

Yet the baron had hid certain facts from Geralt, such as his wife's recent pregnancy, her subsequent miscarriage and his own predilection towards strong drink and violent quarrels.

It turned out the baron would drink regularly and to excess, and Geralt got a first-hand view of how dangerous he can be to those around him during such moments when he returned to talk to the baron about what he had learned from the Pellar. Phillip had known from the start that his wife and daughter had fled, not disappeared, but, torn between shame and concern over their fate, he had tried to save face while still doing all he could to find them.

On this subject there was no denying his determination. Paying no heed to the fact that a confrontation with the Crones might end tragically for him, he decided to ride into the swamps and try to free Anna from their clutches.

They say a man's true nature is revealed in times of crisis. The baron's

reunion with his wife was certainly such a time — her deplorable state shook Phillip to the core. Yet when he learned there was a sliver of hope that Anna could be cured of her madness, the baron seized that thought with all his strength and decided to ride with his wife to the very end of the known world, to the Blue Mountains, and seek help for her tortured mind there.

КРОВАВЫЙ БАРОН

При первой встрече с Филипом Стенгером, прозванным Кровавым Бароном, Геральт не знал, что и думать об этом противоречивом человеке. Этот бывший темерский солдат был, очевидно, умелым приспособленцем: после сокрушительного поражения своей армии он стал служить захватчикам — Нильфгаардской империи. Местные крестьяне прозвали его Кровавым Бароном, что явно свидетельствовало о том, что он не склонен церемониться с вассалами. В то же время он оказался неожиданно любезен с нежданным гостем — чужеземцем и наемным убийцей чудовищ.

Его искреннее, отеческое отношение к детям и юным девицам также противоречило его разбойничьему виду и устрашающему прозвищу. Цири узнала его с этой, лучшей, стороны, когда нашла приют и укрытие под его крышей.

В обмен на сведения о Цирилле барон попросил Геральта помочь в поисках его пропавшей жены Анны и дочери Тамары. Обе довольно давно исчезли без следа, и Филип почти потерял надежду увидеть их вновь. Внезапно объявившийся ведьмак стал для барона подарком богов.

Барон скрыл от Геральта некоторые детали: беременность жены, случившийся у нее выкидыш и собственную склонность к крепким напиткам и рукоприкладству.

Оказалось, что барон регулярно напивается до жуткого состояния. Геральт лично убедился, сколь опасен он может быть для окружающих в такие моменты, придя с рассказом о том, что узнал от ворожея. Филип с самого начала понимал, что его жена и дочь не исчезли, а сбежали, но стыдился признать это перед ведьмаком, а потому изо всех сил пытался

сохранить лицо. Однако он действительно делал все возможное, дабы найти беглянок.

Ничто не могло его остановить. Презрев смертельную опасность встречи с ведьмами, он решил отправиться на болота и освободить Анну.

Говорят, что характер человека по-настоящему раскрывается лишь в критические мгновенья. Встреча с женой стала именно таким испытанием для барона. Ее ужасающее состояние потрясло Филипа, но все-таки он ухватился за тонкую нить надежды: возможно, безумие Анны было излечимо. Барон приготовился мчаться с нею хоть на край света, к Синим горам, чтобы отыскать способ исцелить ее истерзанный рассудок.

3.1.6 Поэтический перевод

В игре представлено обилие разных видов языкового материала, в том числе и песня трубадурши Присциллы, которая признана игроками как выдающееся произведение и всегда безупречно переводилось на разные языки. В игре героиня поёт эту песню на сцене, поэтому, переводчики сохранили рифму, ритм, и осуществили самый сложный перевод, который можно спеть. Перевод песни Присциллы это жемчужина игры, и лучший пример локализации. Такое внимание к этому произведению также объясняется тем, что её исполнение в игровом процессе использовали в качестве одного из трейлеров к игре в рекламной кампании.

These scars long have yearned for your tender caress

To bind our fortunes, damn what the stars own

Rend my heart open, then your love profess

A winding, weaving fate to which we both atone

You flee my dream come the morning

Your scent — berries tart, lilac sweet

To dream of raven locks entwisted, stormy

Of violet eyes, glistening as you weep

The wolf I will follow into the storm

To find your heart, its passion displaced

*By ire ever growing, hardening into stone
Amidst the cold to you in a heated embrace
You flee my dream come the morning
Your scent — berries tart, lilac sweet
To dream of raven locks entwisted, stormy
Of violet eyes, glistening as you weep
I know not if fate would have us live as one
Or if by love's blind chance we've been bound
The wish I whispered, when it all began
Did it forge a love you might never have found?
You flee my dream come the morning
Your scent — berries tart, lilac sweet
To dream of raven locks entwisted, stormy
Of violet eyes, glistening as you weep [Basil, Mason 1990: 195].*

*Путь пальцем проложу
Средь шрамов, ран суровых,
Чтоб наши слить пути
Судьбе наперекор.
Откройте раны
Вылечи их снова.
Пусть сложатся они
В судьбы узор.
И из снов моих с утра бежишь проворно.
Крыжовник терпкий
Сладкая сирень
Хочу во сне твой видеть локон черный,
Фиалки глаз твоих,
Что слез туманит тень.
По следу волка
Я пойду в метели.*

*И сердце дерзкое
Настигну по утрам.
Сквозь гнев и грусть,
Что камнем затвердели
Я разожгу уста,
Что мерзнут на ветру.
И из снов моих с утра бежишь проворно.
Крыжовник терпкий
Сладкая сирень
Хочу во сне твой видеть локон черный,
Фиалки глаз твоих,
Что слез туманит тень.
Не знаю — ты ль
Мое предназначение.
Иль страстью я
Обязан лишь судьбе.
Когда в желанье,
Я облек влечение...
Не полюбила ль ты
Во вред себе?
И из снов моих с утра бежишь проворно.
Крыжовник терпкий
Сладкая сирень
Хочу во сне твой видеть локон черный,
Фиалки глаз твоих,
Что слез туманит тень [Basil, Mason 1990: 195].*

Перевод этой песни выполнен качественно на все языки, и это визитная карточка игры. Также, важно отметить прекрасное исполнение песни актёрами озвучания (которые и поют и озвучивают героиню), что также положительно влияет на восприятие качества перевода.

3.2 Ошибки, проблемы и недоработки в локализации игры "The Witcher 3: Wild Hunt"

В русской локализации присутствует значительное количество проблем, которые не были решены. Одни связаны с техническими аспектами, другие — с актёрской игрой, работой переводчиков и прочих человеческий фактор.

Значительная часть проблем в локализации — это проблемы озвучки.

Так как Ведьмак 3 это огромное RPG, у актёров не было возможности просматривать оригинал и поэтому они озвучивали свои реплики вслепую. Так, например, возникали такие ошибки, когда NPC в кат-сцене это старушка, а озвучивает её молодая женщина, или несоответствие эмоций и\или громкости речи.

*Голос молодой девушки, говорит молодая девушка.

No, miss, but you know things. Tis our last cow, none other left in the village...

*Голос старушки, говорит молодая девушка

Вы, госпожа, во всём понимаете, одна корова в деревне осталась.

В сцене похорон короля Брана Мышовур должен был громко, стоя с высоты, пафосно вещать о смерти правителя, в русской локализации он говорит так, будто бы он находится в комнате и все его слушатели находятся неподалёку, не напрягая голос.

*Громко.

King Bran of Clan Tuirseach has embarked on his final voyage. At its end, our glorious ancestors await him.

*Нормальная громкость.

Король Бран из клана Тиршах отправился в своё последнее плавание.

Другой пример, когда Мышовур был слишком тихим, при этом, и оригинал, и следующая фраза Геральта свидетельствует о том, что речь Мышовура должна быть очень громкой:

Can hear you two clear on the other side of the island.

Вас двоих прекрасно слышно на другом конце острова.

*Кричит.

Good! May all Skellige know Yennefer of Vengerberg is a common thief!

*Говорит нормальным голосом

И хорошо, пусть всё Скеллиге слышит, что Йеннифэр из Вингерберга простая воровка.

То же самое происходит с озвучкой Дийкстры, этот персонаж в русской локализации никогда не кричит, даже когда оригинал или самому персонажу по ситуации очень нужно кричать.

*Кричит.

Goddamn fools! After her!

*Говорит с нормальной громкостью.

Грёбанные идиоты! За ней!

Человек, переживший нападение Дикой Охоты на деревню, и ставший свидетелем того, как всю деревню вырезали, в оригинале и в русской версии звучит совершенно по разному. Так, в оригинале, он говорит встревоженно и со страхом, а в русском варианте он звучит так, будто рассказывает ребёнку на ночь сказку.

*Встревоженно.

The sun was waning, see... and the dusk went crimson like blood. Thought to meself, "Strange. The toads -I cannot hear them. "

*Спокойно.

Солнце заходило... а закат алый был как кровь. Я подумал ещё: "Странно. Лягушки — я их не слышу."

Иногда происходило так, что полностью не подходили актёры озвучания, так, например, роли Аввалакха и Имлериха играл один и тот же человек, Олег Верозуб, который отлично подошёл на первую роль, но для Имлериха имел голос значительно выше, чем в оригинале, отчего полководец Дикой Охоты звучал не так, как полагается brutальному порабителю миров, а практически так же, как и вежливый, интеллигентный и тихий

Аввалакх.

Также, совершенно не подошёл актёр озвучания который работал над Аббатом Фарией, в оригинале это старик с нормальным низким голосом, в русской озвучке у героя писклявый высокий голос, полностью не соответствующий облику.

Дуду в облике низушка вышел неубедительно и безэмоционально, при том, что большую часть экранного времени он находился в смертельной опасности.

**Говорит обиженно, со злостью.*

You're fucking barmy, Junior... Anyone tell you that?

**Говорит почти обычным голосом.*

Ты долбаный псих, Ублюдок. Тебе никто не говорил?

В английской версии у актрисы озвучания игравшей Филиппу Эйлхарт голос старушки, при том, что это молодая женщина, в русской версии актриса подобрана правильно, т. е. роль играла молодая женщина.

Всеволод Кузнецов, игравший Геральта, не всегда мог ориентироваться на оригинал, поэтому время от времени он кричит на Йеннифэр.

**Йеннифэр.*

Have it your way. Oh, and... you really look quite dashing in black velvet.

**Геральт, спокойным голосом.*

Think so? Maybe I can have some of my armor lined with it. Hm. Good luck,

Yen.

Йеннифэр:

Тебе правда идёт чёрный бархат.

**Геральт, кричит:*

Ты думаешь?

Другой эпизод:

**Спокойно произносит тост.*

To my beautiful companion!

**Кричит.*

Здоровья моей прекрасной спутнице!

В английском оригинале Геральт из Ривии это малоэмоциональный персонаж, который скрывает свои чувства и оправдывается ведьмачьими мутациями, когда его обвиняют в том, что он бесчувственный. Почти никогда нельзя сказать, что именно испытывает английский Геральт, подавляющее большинство эпизодов во всех прохождениях Геральт спокоен, уравновешен, говорит негромко и скрывает эмоции. В русской озвучке Всеволода Кузнецова Геральт стал эмоциональным, показывая широкий спектр чувств. Это было осознанное решение актёра, и это отличие от оригинала время от времени вызывает недоумение. С другой стороны, это показывает то, что актёр хорошо понимал контекст игры и ориентировался в своей работе на русскую культуру, в которой россияне могут быть в целом серьёзными и угрюмыми, но при этом проявляют эмоции. Такое решение объясняется тем, что актёр хотел сблизить игроков с персонажем, для того, чтобы было легче ассоциировать себя с ним и сопереживать ему. Ни смотря на расхождение с оригиналом, хорошее понимание контекста игры и нечастые огрехи говорят о в целом хорошей работе актёра, игравшего главную роль.

Ещё можно упомянуть то, что в польской и в английской версии Геральт обращается к королям с почтением, называя их титул, а в русской версии он грубит им, не называя их титул.

Wasza Cesarska Mose... Yennefer...

Your Imperial Majesty... Yennefer...

Император... Йеннифэр...

Jak Wasza Wysokosc sobie zyczy.

As you wish. Your Majesty.

Как пожелаете, Ваше Величество.

Не все актёры отходят от оригинала, некоторые очень хорошо попадают в оригинал. Нильфгардский генерал хорошо передал интонацию:

Shall we look at the horses? Do you like horses, Geralt?

Взглянем на лошадей? Ты любишь лошадей, Геральт?

Другой серьёзной недоработкой в локализации можно назвать озвучку языка Нильфгаарда, в каждой фразе звучит очень сильный русский акцент, а учитывая то, что этих фраз в игре достаточно много, это режет слух и портит впечатление о локализации. Этой же проблемы не избежала эльфийская речь на эльфийском языке, когда они звучат с нильфгардским языком практически одинаково, и если не знать, что это должны быть фразы на разных языках, то на слух их можно перепутать.

Главная и непростительная проблема русской локализации это липсинк и скорость звуковых дорожек. Понимание всего масштаба проблемы требует объяснения. Во-первых, следует понимать, что такое кат сцена.

Кат-сцена в игре — это анимация со звуковой дорожкой сделанная в движке игры. Анимация — это движение 3D моделей во времени, в частности это движение лицевых мышц 3D модели, жестикуляция и позы. Именно это движение моделей во времени и создаёт анимацию, на которую накладывается звуковая дорожка. CD Project Red имеют инструменты с помощью которых они способны изменять лицевые анимации для того, чтобы сделать липсинк идеально подходящим под русскую и любую другую речь, об этом можно судить, если записывать по очереди одни и те же кат-сцены на русском, английском и польском языках — они не только имеют разный хронометраж, но и разную лицевую анимацию. Также, можно было удлинять весь хронометраж каждой кат сцены, а не только отдельных её сегментов, и это важная техническая деталь.

Здесь речь пойдёт именно о тех кат-сценах, в которых игрок теряет контроль над персонажем с сохранением возможности принимать решения или выбирать реплики диалога (такие кат-сцены составляют большинство кат-сцен, а это без преувеличения немногим более девяноста процентов всех кат-сцен игры).

Для того, чтобы соблюсти липсинк можно было пойти двумя путями: укладывать текст как это делается в кино, или ускорять\замедлять фразы, озвученные актёрами. В играх, которые локализуются внутри студии (т. е. не

отдавая работу на аутсорс) есть возможность действовать иначе. CD Project RED могли пойти третьим путём, который бы полностью сделал техническое исполнение этих кат-сцен идеальным, а именно, полностью переснимать эти кат-сцены и сделать нормальный темп речи в репликах, озвученных актёрами.

Это означает, что для каждой кат-сцены могла быть создана отдельная анимация специально для русского языка, в которой губы и всё остальное лицо ведёт себя так же, как если бы герои говорили по-русски.

Однако, с технической точки зрения, эти кат-сцены были переведены неправильно: для каждой кат-сцены были сделаны "русские" анимации, но при этом речь заметно ускорялась или замедлялась. Это не связано с работой переводчиков или актёров озвучания, но всё равно сильно ухудшает качество локализации в сравнении с оригиналом.

Ни смотря на то, что разработчики имели возможность воссоздавать кат-сцены заново и могли позволить актёрам озвучивать диалоги заново, с нуля, русская локализация Ведьмака по халатности сильно просела в качестве, потому что звуковые дорожки, записанные профессиональными актёрами, замедлялись или ускорялись на треть или на половину, для того, чтобы уложиться в липсинк, который не зависел от оригинала, но мог быть создан заново.

Так, практически все актёры и фразы в игре были или сильно ускорены, или сильно замедлены, у некоторых персонажей (например, Трисс Меригольд) в русской версии нет ни одной фразы, которая не была бы ускорена (или замедлена).

Если рассматривать кат-сцены в игре как фильм, а локализацию игры как дубляж фильма, то в случае с игрой у разработчиков была возможность снять кино заново только для того, чтобы у русских (испанских, французских, польских и прочих) актёров озвучания был идеальный липсинк. По сути, если смотреть на кат-сцены, то каждая локализация — это отдельная самостоятельная версия игры, которая была воссоздана заново, поэтому такое несоответствие анимации и скорости звуковой дорожки иначе как

халатностью назвать нельзя.

Разработчики пошли четвёртым путём. Они воссоздали все кат-сцены заново, но при этом изменили скорость звуковых дорожек актёров озвучания, отчего проблема не была решена.

Другой проблемой можно назвать перевод имён. Например, Лютик в английском варианте стал Одуванчиком, Вэс (Ves) в русском варианте стала Бьянкой, имена многих других персонажей были необоснованно изменены.

Английский: *Ermin*

Русский: *Мышовур*

Польский: *Myszowor*

Книга: *Mousesack*

Английский: *Dandelion*

Русский: *Лютик*

Польский: *Jaskier*

С Верноном Роше вышла смешная ситуация, когда его фамилия на английском языке стала звучать один-в-один как кличка лошади.

Английский: *Roach*

Русский: *Плотва*

Польский: *Plotka*

Английский: *Vernon Roche* (звучит как роуч, или как Roach, плотва или таракан).

Русский: *Вернон Роше*

Польский: *Vernon Roche* (Роше)

Английский конь Эскеля из Василька превратился в Скорпиона.

Английский: *Scorpion*

Русский: *Василёк*

Польский: *Wojsiter* (Василёк)

Из за этого, в одной сцене, когда ведьмак Эскель предлагает Геральту посоревноваться в верховой езде на скорость, в русском варианте Василёк соревнуется с Плотвой, а в английском варианте Скорпион скачет

наперегонки с Тараканом\Плотвой.

Кроме расхождения оригинала и перевода, в локализации есть и другие проблемы, связанные с техническим исполнением. Например, в игре встречаются незаконченные фразы, которые обрываются в конце, или повторяющиеся фразы, когда одна и та же фраза была озвучена два раза (два разных варианта) и потом оба варианта были добавлены в диалог. Выглядит это так: сначала персонаж говорит свою фразу, потом говорит ту же фразу, но используется второй вариант звуковой дорожки, с другой интонацией.

Надеюсь, мы можем им доверять.

Надеюсь, мы можем им доверять.

Произошло это из-за того, что актёры иногда озвучивают одни и те же фразы по несколько раз, и по ошибке в игру добавили оба файла или один файл, в котором записаны два варианта реплики.

Выводы по третьей главе

В нашей классификации языковой материал делится на *художественный* и *технический*. *Художественный* языковой материал имеет художественную ценность, он может гармонично быть вплетён в мир игры, он не ломает "четвёртую стену" при упоминании и его можно переводить, используя средства художественной выразительности, переводческие решения и трансформации присущие любому художественному переводу. *Технический* языковой материал не относится к миру игры, его нельзя гармонично вплести в сюжет, он не обладает художественной ценностью и его следует переводить дословно.

Самыми главными видами языкового материала в Ведьмаке являются художественные письменные (субтитры и книги) и кат-сцены. В игре присутствует три вида кат-сцен, которые локализовывались не только с дубляжом реплик персонажей (включая липсинк), но и с воссозданием лицевых анимаций. Однако, ни смотря на технологические возможности студии, в локализации было множество проблем, которые до сих пор не были решены.

Во-первых, даже с полностью воссозданной специально для русского языка лицевой анимацией у героев или сильно замедлена, или сильно ускорена речь. Во-вторых, актёрская игра не всегда соответствовала оригиналу (отличалась громкость речи, путались тихая речь и крик). В-третьих, не для всех ролей правильно подбирались актёры. В-четвёртых, встречаются незаконченные фразы, которые обрываются в конце, или повторяющиеся фразы. Сомнительно осознанно допущенное (для адаптации) значительное отхождение от оригинала В. Кузнецова, озвучившего Геральта.

Касательно лингвистических проблем локализации можно упомянуть непонятные решения при подборе имён персонажей английского оригинала, по отношению к польскому оригиналу; в русской версии сильный русский акцент в нильфгардской и эльфийской речи, панибратское обращение Геральта к царским особам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Русская локализация игры "The Witcher 3: Wild Hunt" (рус. "Ведьмак 3: Дикая Охота") была выполнена на очень высоком уровне, и была очень тепло принята игроками. На примере такого масштабного проекта можно разбирать множество видов языкового материала, но в нашей работе мы сумели показать лишь малую часть игры, рассчитанной на сотни часов прохождения. По объёму и значимости игры в игровой индустрии её можно сравнить с Войной и Миром Льва Толстого или Властелином Колец Джона Толкиена в литературе.

В игре была выполнена полная локализация игры, что означает 100% перевод всех видов языкового материала — перевод каждой надписи, всех текстов, всех аудиофайлов, всех изображений, имеющих текст, всех сообщений, пользовательского интерфейса и любых других данных. Безусловно, это заслуга не только переводчиков, но и других специалистов, которые работали над игрой, включая актёров озвучания.

Нами был изучен теоретический материал по теме, и мы узнали, что локализация игры это комплексный, сложный, многоплановый процесс, который требует специалистов разных профилей. Современные авторы утверждают, что локализация — это перевод с элементами адаптации, и что она задумывается задолго до выпуска игры на целевой рынок — ещё на этапе разработки игры. С точки зрения переводоведения, у термина локализации есть два значения, локализация как процесс ("CD Project Red локализует игру "The Witcher 3: Wild Hunt") и локализация как результат работы ("Игроки увидят русскую локализацию "Ведьмака 3: дикая охота" во всей красе").

Был создан термин языкового материала, а также созданы две классификации языкового материала по стилю и физическим свойствам. Установлено, что языковой материал бывает технический и художественный, а также устный и письменный соответственно.

Все задачи по данной работе были выполнены в полном объёме: мы смогли составить список языкового материала, привести их примеры,

проанализировать и прокомментировать локализацию данного языкового материала, и пришли к выводу, что локализаторам, безусловно, удалось качественно выполнить работу и сохранить стиль, колорит, образность и эмоциональную окраску оригинала, а в некоторых местах приукрасить их, представив выгодно речь героев.

Классификация языкового материала включает в себя письменные и устные виды языкового материала, такие как название игры, шрифт, текст страниц на торговых площадках, вебсайт, трейлер и тизеры, вступительный ролик, главное меню игры, пользовательский интерфейс, кат-сцены трёх видов (полный кинематографический ролик, внутриигровой ролик с паузой в игре, и внутриигровая анимация персонажей без паузы (без отрыва от игрового процесса), внутриигровые сообщения, книги, объявления, поэтический текст (песни и стихи), письменность на внутриигровом вымышленном языке в виде изображений, речь на двух внутриигровых вымышленных языках, человеческая речь на языках оригинала, топонимы, имена, названия чудовищ и субтитры. Каждый вид языкового материала требует отдельного подхода и свои решения, которые были рассмотрены в работе.

По второй классификации языкового материала он бывает письменным, включая в себя тексты, меню, книги, субтитры и прочее, и устным, включая реплики персонажей, песни, звуки, закадровые голоса и так далее.

Основные выводы по работе:

1) Переводчик является важным, но не единственным участником процесса подготовки продукта к целевому рынку. Локализация компьютерных игр — это не только языковой процесс, но и технический процесс, требующий разных специалистов. Помимо переводчиков в процессе локализации участвуют программисты, консультанты, актёры озвучания, координаторы переводов, редакторы, специалисты по лицевой анимации и игровому движку, звукорежиссёры, режиссёры локализации, консультанты, специалисты по портированию, тестировщики видеоигр, художники и

дизайнеры.

2) На примерах внутриигровых сообщений мы смогли выяснить, почему дословный перевод текста не всегда будет правильным и однозначным, и как контекст влияет на процесс перевода, поэтому, для адекватного перевода языкового материала игры переводчикам необходимо хорошо владеть контекстом, поэтому им следует играть или наблюдать за тем, как кто-то проходит данный отрезок игры, где появляется языковой материал, потому что он в большой степени контекстозависимый.

Игры тесно связаны с другими продуктами, такими как фильмы и книги. Для того, чтобы сохранить единообразие переведённого языкового материала как в книгах, так и в играх, следует учесть следующий вывод:

3) Если игра берёт своё начало в книгах, то весь ономастический материал (перевод имён, названий, топонимов и прочего) следует переводить с учётом оригинала (в нашем случае, книги на польском языке) и, если существует официальный или первый перевод книги на русский язык, то следует использовать именно его. В случае русскоязычного перевода таким является перевод книг от Евгения Вайсброта.

4) Если в финальной версии локализации встречаются ошибки и недоработки, вроде несоответствия возраста\пола\интонации речи персонажей, то это не всегда ошибка переводчиков, а результат невнимательности координаторов перевода, потому что ответственный переводчик будет выполнять адекватный перевод в соответствии с контекстом. Зачастую актёры озвучания не видят своего персонажа и им дают просто текст для озвучания, при этом это не умаляет плохого впечатления игроков. Локализация компьютерных игр — это командная работа, требующая проверки качества на всех этапах.

5) Для качественного осуществления поставленной задачи переводчикам необходимо владеть контекстом, и прохождение локализуемой игры снимает все проблемы, связанные с незнанием контекста или лора игры.

Мы можем сказать, что игра Ведьмак 3 это ценнейший источник для

исследований, и мы обязательно продолжим работу над изучением русской локализации этой игры, поскольку это позволит учиться работе над серьёзными и масштабными проектами на одном из лучших образцов в истории.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1) Анисимов В. Е., Борисова А. С., Консон Г. Р. Лингвокультурная локализация кинозаголовков // Вестник РУДН. Серия: Лингвистика. 2019. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvokulturnaya-lokalizatsiya-kinozagolovkov> (дата обращения: 11.05.2020).
- 2) Анисимова А. Т. Феномен компьютерной игры в переводоведческом дискурсе // Научный вестник ЮИМ. 2018. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-kompyuternoy-igry-v-perevodovedcheskom-diskurse> (дата обращения: 11.05.2020).
- 3) Бархударов Л. С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода. — Санкт-Петербург: ЛКИ, 2008. — 400 с.
- 4) Калинина С. И., Степанова М. М. Разработка стратегий перевода аудиовизуальных новостных сообщений // Вопросы методики преподавания в вузе. 2016. №5 (19-2). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razrabotka-strategiy-perevoda-audiovizualnyh-novostnyh-soobscheniy> (дата обращения: 11.05.2020).
- 5) Кокунова Ю. В. Перевод культурнозначимых имен собственных в кино // Перевод и сопоставительная лингвистика. 2013. №9. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevod-kulturnoznachimyh-imen-sobstvennyh-v-kino> (дата обращения: 11.05.2020).
- 6) Комиссаров В. Н. Лингвистика перевода. — 1 — Санкт-Петербург: ЛКИ, 1980 — 230 с.
- 7) Комиссаров В. Н. Общая теория перевода. — 9 — Санкт-Петербург: ЛКИ, 2009. — 400 с.
- 8) Куликова Е. Ю., Лабко В. А. Стратегии передачи прецедентных феноменов и реалий религиозного дискурса: на примере переводов романа-хроники Н. С. Лескова "Соборяне" на английский и французский языки // Вестн. Том. гос. ун-та. Филология. 2019. №59. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/strategii-peredachi-pretседentnyh-fenomenov-i-realiy-religioznogo-diskursa-na-primere-perevodov-romana-hroniki-n-s-leskova-soboryane-na> (дата обращения: 11.05.2020).

11.05.2020).

9) Миньяр-Белоручев Р. К. Общая теория перевода и устный перевод. — 1. — М., 1980. — 350 с.

10) Сдобников В. В. Переводоведение сегодня: вечные проблемы и новые вызовы // Вестник РУДН. Серия: Лингвистика. 2019. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevodovedenie-segodnya-vechnye-problemy-i-novye-vyzovy> (дата обращения: 11.05.2020).

11) Шерстнева Е. С. Переводческие стратегии: от доместикации к форенизации // *Juvenis scientia*. 2018. №10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/perevodcheskie-strategii-ot-domestikatsii-k-forenizatsii> (дата обращения: 11.05.2020).

12) Basil H., Mason I. *Discourse and the Translator*. — 1. — London / New York: Routledge, 1990. — 224 p.

13) Basil H., Mason I. *Translation: An Advanced Resource Book*. — 1. — London / New York: Routledge, 2004. — 360 p.

14) Berthelsen K. The multiple directions of multilingual projects // *Localization World International Conference*. — Berlin: New Science, 2008. — 25 p.

15) Boerger T. Tips and tools for owning the PlayStation platform naming conventions // *Game Localization Round Table*. — Seattle: Localization World International Conference, 2010. — 40 p.

16) Bolotina M. A., Smirnova A. A. Translation of non-equivalent words during the localization of computer games // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. 2018. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/translation-of-non-equivalent-words-during-the-localization-of-computer-games> (дата обращения: 11.05.2020).

17) Cooke P. *Towards Global Localization: the Computing and Telecommunications Industries in Britain and France*. — 1. — London: UCL, 1992. — 470 p.

18) Esselink B. *A Practical Guide to Localization*. — 1. — Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. — 325 p.

- 19) Heimburg E. Localizing MMORPGS. — 1. — Amsterdam / Philadelphia: Perspectives on Localization, 2007. — 200 p.
- 20) Klinberg G. Children's Fiction in the Hands of the Translators. — 1. — Malmö: CWK Gleerup, 1986. — 360 p.
- 21) Maxwell-Chandler H, O'Malley-Deming H., O'Malley-Deming S. The Game Localization. — 1. — Seattle: Multilingual Computing Inc, 2012. — 320 p.
- 22) McCarthy D. The Complete Guide to Game Development Art and Design. — 1. — Cambridge: ILEX press, 2005. — 280 p.
- 23) Parra J. Fonaments de la localització de software. — Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, 1998. — 120 p.
- 24) Perekrestenko A., Starink B. Translation Technology and its Teaching. — 1. — Tarragona: Universitat Rovira i Virgili, 2006. — 180 p.
- 25) Sobolewski P. Как это сказать по-польски?; Warszawa: Wiedza Powszechna — M., 1990. — 248 с.

Словари

- 26) Петроченков А. Business English: Basic Words / Англо-русский учебный словарь базовой лексики делового английского языка / Петроченков А. — М.: Добрая книга, 2007. — 541 с.
- 27) Ален Р. Oxford Primary Dictionary / Толковый словарь английского языка. Более 30000 слов / Р. Ален. — М.: АСТ, 2006. — 570 с.
- 28) Английский язык. 3 в 1: грамматика, разговорник, словарь. — М.: АСТ, Астрель, 2005. — 160 с.
- 29) Английский язык. Визуальный тематический словарь (+ CD-ROM). — М.: Питер, 2012. — 100 с.
- 30) Английский язык. Три книги в одной. Грамматика, разговорник, словарь. — М.: АСТ, Астрель, Lingua, 2011. — 288 с.
- 31) Англо-русский словарь. Русско-английский словарь. Русско-английский тематический словарь. Краткая грамматика английского языка. — М.: Астрель, 2012. — 512 с.

- 32) Байков В.Д. Англо-русский, русско-английский словарь / В.Д. Байков, Д. Хинтон. — М.: Эксмо, 2011. — 624 с.
- 33) Байков В.Д. Англо-русский русско-английский словарь: 45 000 слов и словосочетаний / В.Д. Байков. — М.: Эксмо, 2019. — 17 с.
- 34) Бенсон М. The BBI Combinatory Dictionary of English. (Комбинаторный словарь английского языка) / М. Бенсон, Э. Бенсон, Р. Илсон. — М.: Русский язык, 1990. — 286 с.
- 35) Бочарова Г.В. Русско-английский, англо-русский словарь. Более 40000 слов. / Г.В. Бочарова. — М.: Проспект, 2013. — 816 с.
- 36) Ваттерс Г. The Picture Dictionary for Children / Словарь английского языка в картинках для детей / Ваттерс Г. Куртис С. — М.: Республика, 1992. — 384 с.
- 37) Визуальный словарь английского языка. Моя первая тысяча слов (+ CD-ROM). — М.: Питер, 2012. — 938 с.
- 38) Винокуров, А.М. Англо-русский и русско-английский словарь. 100 тысяч слов, словосочетаний и выражений / А.М. Винокуров. — М.: Мартин, 2013. — 1024 с.
- 39) Голованев В. В. 600 неправильных глаголов английского языка. Словарь / В.В. Голованев. — М.: ТетраСистемс, 2011. — 224 с.
- 40) Гринбаум С. Guide to English Usage / Словарь трудностей английского языка / С. Гринбаум Дж. Уиткат. — М.: Русский язык, 1990. — 786 с.
- 41) Гринбаум С. Longman Guide to English Usage. (Словарь трудностей английского языка) / С. Гринбаум, Дж. Уиткат. — М.: Русский язык, 1990. — 786 с.
- 42) Делаханты А. Большой оксфордский толковый словарь английского языка / Делаханты А. — М.: АСТ, 2005. — 807 с.
- 43) Державина В.А. Англо-русский русско-английский словарь с произношением / В.А. Державина. — М.: АСТ, 2018. — 256 с.
- 44) Драгункин А.Н. Русско-английский словарь: Более 16000 слов / А.Н. Драгункин. — СПб.: Умная планета, 2012. — 544 с.

- 45) Захарова Н. Англо-русский, русско-английский универсальный словарь с грамматическим приложением / Н. Захарова. — М.: Вече, 2017. — 544 с.
- 46) Иллюстрированный словарь английского и русского языка с указателями. — М.: Живой язык, 2003. — 1000 с.
- 47) Кауль М. Р. Большой учебный словарь сочетаемости английского языка / М.Р. Кауль С.С. Хидекель. — М.: Астрель, Lingua, 2012. — 406 с.
- 48) Котий, Г.А. Русско-английский словарь крылатых слов и выражений / Г.А. Котий. — М.: Флинта, 2011. — 40 с.
- 49) Кравченко Н.В. Англо-русский, русско-английский словарь бизнес-лексики: 30 000 слов / Н.В. Кравченко. — Рн / Д: Феникс, 2015. — 320 с.
- 50) Кудрявцев А. Англо-русский, русско-английский словарь. 55 тысяч слов и словосочетаний / А. Кудрявцев. — Мн.: Попурри, 2013. — 48 с.
- 51) Кузьмин С. С. Русско-английский фразеологический словарь переводчика / С.С. Кузьмин. — М.: Флинта, 2006. — 776 с.
- 52) Локетт Б. Endlish: Yesterday, Today and Tomorrow / Английский язык: вчера, сегодня и завтра. Англо-русский словарь / Брайан Локетт. — М.: Русский язык-Медиа, 2005. — 608 с.
- 53) Лубенская С. И. Большой русско-английский фразеологический словарь. / Лубенская С.И. — М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2004. — 1056 с.
- 54) Маковский М. М. Большой этимологический словарь современного английского языка / М. М. Маковский. — М.: Азбуковник, 2005. — 526 с.
- 55) Марку К.Б. Современный англо-русский, русско-английский словарь / Марку К.Б., — М.: Эксмо, 2014. — 768 с.
- 56) Матвеев С. А. Англо-русский русско-английский словарь с произношением / Матвеев С. А. — М.: АСТ, 2019. — 384 с.
- 57) Матюшенков В. С. Англо-русский словарь особенностей английского языка в Северной Америке, Великобритании и Австралии / Dictionary of Americanisms, Canadianisms, Britishisms and Australianisms / В.С. Матюшенков. — М.: Флинта, Наука, 2002. — 520 с.
- 58) Мюллер В. К. Большой англо-русский русско-английский словарь / В.К.

Мюллер. — М.: АСТ, 2018. — 416 с.

59) Мюллер В. К. Полный англо-русский русско-английский словарь. 300 000 слов и выражений / В.К. Мюллер. — М.: Эксмо, 2017. — 346 с.

60) Мюллер В. К. Самый полный англо-русский русско-английский словарь с современной транскрипцией: около 500 000 слов / В.К. Мюллер. — М.: АСТ, 2019. — 800 с.

61) Мюллер В. К. Современный англо-русский, русско-английский словарь: (офсет.) 120 000 слов / В.К. Мюллер. — М.: ДОМ. XXI век, 2011. — 957 с.

62) Мюллер В. К. Новый англо-русский, русско-английский словарь. 40 000 слов и выражений / Мюллер В.К. — М.: Эксмо, 2018. — 382 с.

63) Петроченков А. Business English for Special Purposes / Англо-русский словарь специальной лексики делового английского языка / Александр Петроченков. — Москва: ИЛ, 2007. — 336 с.

64) Петроченков А. Business English: Basic Words / Англо-русский учебный словарь базовой лексики делового английского языка / Петроченков Александр. — М.: Добрая книга, 2007. — 541 с.

65) Пчёлка А. 3000 наиболее употребительных слов и выражений английского языка. Словарь-справочник / Алекс Пчелка, Дэн Фискин. — М.: Попурри, 2004. — 368 с.

66) Скворцов Д. В. Английский язык. Тематический словарь / English Thematic Dictionary / Д.В. Скворцов. — М.: Живой язык, 2011. — 256 с.

67) Скворцов Д. В. Английский язык. Тематический словарь / Д.В. Скворцов. — М.: Живой язык, 2011. — 288 с.

68) Степанов В.Ю. Англо-русский, русско-английский словарь / В.Ю. Степанов. — Рн / Д: Феникс, 2018. — 280 с.

69) Стронг А.В. Англо-русский, русско-английский словарь с транскрипцией в обеих частях. 120000 слов и словосочетаний / А.В. Стронг. — М.: Аделант, 2012. — 800 с.

70) Hornby A.S. Oxford Advanced Learners Dictionary of Current English. Толковый словарь современного английского языка для продвинутого этапа /

Hornby A.S. — М.: Oxford University Press, 1988. — 964 с.

71) Hornby A. S. / А. С. Хорнби Oxford student's Dictionary of Current English / Учебный словарь современного английского языка / A. S. Hornby / А. С. Хорнби. — Москва: Высшая школа, 1983. — 780 с.

72) Longman Active Study Dictionary of English. (Словарь активного усвоения лексики английского языка). — М.: Русский язык, 1988. — 710 с.

73) Longman Dictionary of Contemporary English (Словарь современного английского языка). — М.: Русский язык, 1992. — 269 с.

74) Oxford. Иллюстрированный словарь английского языка. — М.: Астрель, АСТ, Lingua, 2011. — 570 с.

Интернет ресурсы

75) Болотина М. А., Кузьмина Е. В. Лексические проблемы перевода компьютерных игр // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. 2019. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskie-problemy-perevoda-kompyuternyh-igr> (дата обращения: 15.04.2020).

76) "Ведьмак 3: Дикая охота": как локализаторы переводили имена и названия // www.playground.ru. URL: https://www.playground.ru/witcher_3_wild_hunt/vedmak_3_dikaya_ohota_kak_lokalizatory_perevodili_imena_i_nazvaniya-338952 (дата обращения: 30.12.2019).

77) The Witcher 3 Wild Hunt FULL Walkthrough No Commentary Gameplay Part 1 Longplay (PC) [1080p60fps] // <https://www.youtube.com>. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xaF3djhG5Mg> (дата обращения: 30.12.2019).

78) The Witcher 3: Wild Hunt — All Trailers (1080p) // <https://www.youtube.com>. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xzTuMqODyd0> (дата обращения: 30.12.2019).

79) Witcher 3: Hearts of Stone — Geralt Beaten by the 3 Brothers (Possessed by Vlodimir) // www.youtube.com. URL: https://www.youtube.com/watch?v=f9Z_B9-NAFQ (дата обращения: 26.12.2019).

80) ВЕДЬМАК 3 — ВСЕ ТРЕЙЛЕРЫ НА РУССКОМ [1080p] // <https://www.youtube.com>. URL: https://www.youtube.com/watch?v=csauuPUI_Ng (дата обращения: 30.12.2019).

81) Ведьмак 3 Песня Присциллы (без пауз и "заикания" звука) // <https://www.youtube.com>. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Y8jnIcHWeIs> (дата обращения: 30.12.2019).

82) Ведьмак 3, исправлению русской локализации, быть! // <https://stopgame.ru>. URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/66302> (дата обращения: 30.12.2019).

83) Где тут дырн какой-нибудь? (Ведьмак 3 Каменные сердца) // <https://www.youtube.com>. URL: https://www.youtube.com/watch?v=_oRfa39T6Fs (дата обращения: 26.12.2019).

84) Песня Присциллы // <https://pesniclub.com>. URL: <https://pesniclub.com> (дата обращения: 30.12.2019).

85) Прохождение Ведьмак 3: Дикая Охота (The Witcher 3: Wild Hunt) — Часть 1: Бестия из Белого сада // <https://www.youtube.com>. URL: https://www.youtube.com/watch?v=__y8Emx62K4 (дата обращения: 30.12.2019).

86) Трудности перевода. The Witcher 3: Wild Hunt // <https://www.youtube.com>. URL: https://www.youtube.com/watch?v=St30WeBz_m4 (дата обращения: 30.12.2019).

87) Языковая локализация // <https://ru.wikipedia.org> // URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Языковая_локализация (дата обращения: 30.12.2019).

88) Jorge Díaz Cintas and Aline Remael. Audiovisual Translation: Subtitling. Manchester, St. Jerome Publishing, 2007, 290 p // URL: <https://www.erudit.org/fr/revues/ttr/2009-v22-n1-ttr3935/044794ar.pdf> // (дата обращения: 20.01.2020).

Игры:

89) Ведьмак 3: Дикая Охота.

90) Ведьмак 3: Дикая Охота — Каменные сердца.

91) Ведьмак 3: Дикая Охота — Кровь и вино.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение 1. ROYAL LINEAGES OF THE NORTH

ROYAL LINEAGES OF THE NORTH

Cirilla Fiona Elen Riannon, born in 1251, heiress to the throne of Cintra, Princess of Brugge and Duchess of Sodden, heiress to Inis Ard Skellig and Inis An Skellig and Suzerain of Attre and Abb Yarra. Daughter of Pavetta (see Pavetta Fiona Elen) and the Urcheon of Erlenwald (see Emhyr var Emreis). Granddaughter of the famous Lioness of Cintra, Queen Calanthe (see Calanthe Fiona Riannon).

A shipwreck occurred during a journey from Cintra to Skellige which took the lives of the Urcheon and Pavetta. Cirilla's further upbringing was then entrusted to her grandmother. In 1260, afraid of the looming Nilfgaardian threat, Queen Calanthe sent Cirilla to the court of King Eryyll (see Eryyll of Verden), where the heiress of Cintra was to marry the heir to the throne of Verden, Prince Kistrin (see Kistrin of Verden). Though allying with Verden and gaining the aid of that realm's army was at the time Calanthe's top priority, no marriage ever occurred, and Cirilla returned to her grandmother's court. In 1262, during the so-called Cintra Massacre, Cirilla went missing (...).

КОРОЛЕВСКИЕ ДИНАСТИИ СЕВЕРА

Цирилла Фиона Эллен Рианнон, рождена в 1251 году, наследница трона Цинтры, принцесса Бругге и герцогиня Соддена, наследница Инис Ард Скеллиге и Инис Ан Скеллига, сюзеренка Аттре и Абб Ярра. Дочь Паве́тты (см. Паве́тта Фиона Элен) и Йожа из Эрленвальда (см. Эмгыр вар Эмрейс). Внучка славной Львицы из Цинтры, королевы Калантэ (см. Калантэ Фиона Рианнон).

Кораблекрушение по пути из Цинтры на Скеллиге унесло жизни Йожа и Паве́тты. Далее воспитанием Цириллы занималась бабушка. В 1260 году, опасаясь растущей нильфгаардской угрозы, королева Калантэ отправила Цириллу ко двору короля Эрвилла (см. Эрвилл из Вердена), где наследница трона Цинтры должна была обручиться с наследником трона Вердена, принцем Кистрином (см. Кистрин Верденский). Но, невзирая на то, что

военный союз с Верденом был главнейшим приоритетом Калантэ, брак так и не был заключен, а Цирилла вернулась ко двору своей бабушки. В 1261, во время так называемой Резни в Цинтре, Цирилла исчезла (...).

Приложение 2. A SWORD FOR WITCHES

A SWORD FOR WITCHES

Who are the hunters, you ask? Folk like you and yours, I reply. The decent kind, haters of lies, doers of good. The kind who live according to the gods' laws, and nature's laws, too. Those disgusted by the machinations of witches, magickers and nonhumans. All that separates us from common folk is that we've the courage to take up arms, to defend our lands from evil, to slice out the gangrene that eats us from within.

We haven't a leader. We haven't forts or land. Though gods-fearing Radovid supports us with his gold at times, we've not sworn him nor any other ruler any oath. We serve only the Eternal Fire, and we listen only to our own conscience.

Who can join us? Any who is right of soul and sound of body. You can find us in every larger city in the North. We will give you board, lodging and a weapon. We will explain how to spot the tell-tale signs of evil - birthmarks in strange and arcane shapes, smooth skin on a matron aged more than thirty springs, and black cats kept in the yard, to name but a few. We will show you how to defend yourself from witchcraft, how to tame and snuff show you how to defend yourself from witchcraft, how to tame and snuff out magic elements with dimeritium. We will instruct you how to squeeze the sinners' darkest secrets out of them with a hot iron, and how to grant them cleansing death with the help of sacred fire.

МЕЧ КОЛДУНИЙ

Кто такие Охотники, спрашиваете? Люди, такие же, как и вы. Порядочные, что ложью и грехом брезгуют. Живущие в согласии с законами богов и природы. Возмущенные беспрестанными кознями ведьм, чернокнижников и нелюдей. Единственное, что нас отличает от простого люда, так это факт, что мы отважились взяться за оружие, чтобы защищать наши земли от зла, которое, будто гангрена, их разъедает.

Нет у нас командира, нет у нас ни собственных замков, ни земель. Хоть борьбу нашу и поддерживает своим золотом богобоязненный король Радовид не приносили мы присяги ни ему и никакому другому владык. Служим мы только Вечному Огню, а слушаемся мы только собственной совести.

Кто может к нам присоединиться? Каждый, кто духом честен, а телом крепок. Найти вы можете нас в любом большом городе Севера. Мы дадим вам приют, пропитание и оружие. Объясним вам, как лукавого распознать по знакам безошибочным, таким как знамения, что в магические символы складываются, гладкая кожа у женщин, которые на свете больше тридцати весен живут, или черный кот, который в хозяйстве содержится. Покажем, как защититься от ворожбы, как с помощью димерита обуздать и укротить магическую стихию. Обучим вас, как каленым железом вытягивать из грешников самые тайные секреты и как им смерть причинить при помощи Вечного Огня.

Приложение 3. THE WILD HUNT

THE WILD HUNT

From farmers and herdsmen, milkmaids to midwives - all the common folk of the Continent whisper, sharing tales of a wraithly procession pounding across the sky. The Wild Hunt, they call it. Winds and gales, storms and blizzards arise when it is sighted, and all grows cold, though the sun shone bright moments before. Some remember only the cold from the shock of the encounter, and claim the Riders come always in winter. But nay, this is not so - the Hunt brings its own ice.

Death and war gallop in its wake, or so the superstition goes. Yet evil enough is the Hunt itself. It takes folk captive, youths, most often, in the prime of their wilding years, with ten to twenty summers behind them. The Hunt rushes in and they disappear, only to return long years later with no memory of what passed in the time between. (...)

ДИКАЯ ОХОТА

Все, от крестьян и пастухов до доярок и повитух, все простые люди континента шепотом рассказывают о призрачной процессии, что носится по

небу. Зовут ее Дикой Охотой. Ее своеобразному шествию сопутствуют внезапные погодные явления, такие как снегопады, вихри, резкое понижение температуры. Некоторые же утверждают, находясь, вероятно, под влиянием шока, что Дикая Охота появляется исключительно в зимнее время года. Однако исследования Квинта из Бан Арда подтверждают, что время года не оказывает никакого влияния на ее появление: призрачные всадники сами с собой приносят мороз.

Также верят, что появление Дикой Охоты предвещает войну и смерть. Однако и сама хота весьма зловредна: она похищает людей, обыкновенно молодых, от десяти до двадцати лет от роду. Похищенные порой возвращаются, но лишь через много-много лет после смерти своих собственных детей, не помня ничего о проведенном с Охотой времени...