

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

ФАКУЛЬТЕТ РОМАНО-ГЕРМАНСКОЙ ФИЛОЛОГИИ
КАФЕДРА ЛИНГВОДИДАКТИКИ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
ПО ПРОГРАММЕ БАКАЛАВРИАТА

ОДИНЦОВА ДАРЬЯ СЕРГЕЕВНА

ЛОКАЛИЗАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Выполнил:

Студентка 4 курса очной формы обучения
Направление подготовки (специальность)
45.03.02 Лингвистика
Направленность (профиль) Перевод и
переводоведение

Руководитель
канд. филол. наук, доцент

Р.И. Камалов

УФА – 2020

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ПОНЯТИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ	6
1.1 Перевод и локализация	6
1.2 Уровни локализации	9
1.3 Основные проблемы локализации.....	12
1.4 Подготовка к локализации.....	15
ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ И ПРОБЛЕМЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КОМПАНИИ NAUGHTY DOG	24
2.1 Развитие компьютерных игр.....	24
2.2 Трудности перевода	26
2.3 Переводческие решения в игре «The Last of Us»	31
2.4 Особенности перевода серии игр «Uncharted»	42
2.5 Анализ переводческих решений в играх компании Naughty Dog	83
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	87
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ	88

ВВЕДЕНИЕ

Так сложилось исторически, что языком разработчиков ЭВМ был английский язык. Но по мере распространения компьютеров и программного обеспечения по всему миру возникла необходимость обработки определенной информации на разных языках и потребность в многоязыковой поддержке. Таким образом, сложилась идея интернационализации программных продуктов.

Игровая индустрия неизбежно становится неотъемлемой частью нашей жизни. Доли рынка интерактивных развлечений постоянно растут, как и потребность в переводе компьютерных игр. Перевод компьютерных игр – сложный для переводчика вид деятельности, однако процесс это очень увлекательный. В сфере перевода компьютерных игр основным термином является «локализация».

Локализация – это процесс адаптации программного обеспечения под конкретные национальные требования. Он подразумевает под собой замену любых возможных элементов продукта таким образом, чтобы он максимально успешно продавался на разных рынках, соответствовал языку рынка, юридическим особенностям, особенностям менталитета и маркетинговым целям компании покупателя. Локализация с технической точки зрения – это изготовление отдельных объектов локализации в соответствии с требованиями конкретного языка.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью грамотного и качественного перевода. На сегодняшний день издателям важно заинтересовать как можно больше потребителей, расширить рынок и поднять показатели продаж продукта. С целью успешной реализации современных компьютерных игр на рынках других стран издатели прибегают к локализации. Чем качественнее перевод и адаптация игры под потребности региональных рынков, тем больше пользователей привлечет проект и, соответственно, тем большую прибыль получит компания. Некачественная локализация может исказить сюжет игры, восприятие характеров и особенностей героев, а также затруднить сам процесс

прохождения, что повлечет за собой слабый интерес пользователей и низкие показатели продаж. В таком случае компания рискует своей репутацией.

В качестве **объекта** исследования рассматривается локализация компьютерных игр. **Предметом** исследования являются особенности локализации на примере богатых диалогами игр компании Naughty Dog: «The Last of Us» и серии игр «Uncharted».

Цель данной работы – рассмотреть особенности процесса локализации и оценить ее качество в игре «The Last of Us» и серии игр «Uncharted».

Основными **задачами** данной работы являются:

- раскрыть понятие локализации;
- определить специфику текстов компьютерных игр;
- выявить основные стандарты перевода данных текстов;
- рассмотреть основные трудности процесса локализации;
- исследовать примеры переводческих решений в текстах игры «The Last of Us» и серии игр «Uncharted».

Теоретической базой для написания выпускной квалификационной работы послужили: учебная литература, словари лингвистических терминов, издания периодической печати и данные сайтов сети Интернет (обзоры, статьи, исследования). **Методологическую основу** исследования составили общенаучные методы (сбор статистических данных, различные методы анализа образцов текста – оригинального и переводного: интен-анализ, контент-анализ, семантический анализ), а также специальный метод экспертных оценок.

Практическая ценность результатов выпускной квалификационной работы заключается в наглядной демонстрации того, что грамотный перевод и качественная локализация игр в долгосрочной перспективе может повлиять на продажи продукта и принести компании большой успех на региональном рынке.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы.

Во введении сформулированы актуальность выбранной темы, цель, задачи, определены объект, предмет исследования и практическая значимость работы, а также краткое содержание каждого раздела.

Первая глава «Понятие локализации» посвящена рассмотрению теоретических аспектов локализации и ее уровней, подготовки к данному процессу и основных проблем.

Во второй главе «Особенности и проблемы локализации компьютерных игр компании Naughty Dog» рассмотрены и проанализированы переводческие решения в игре «The Last of Us» и серии игр «Uncharted».

В заключении сформулированы основные выводы выпускной квалификационной работы.

ГЛАВА 1. ПОНЯТИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

1.1 Перевод и локализация

Термины «локализация» и «перевод» часто используются как взаимозаменяемые. Однако, несмотря на то, что эти термины и процессы имеют общие особенности, результат значительно отличается.

Слово «перевод» принадлежит к числу общеизвестных, но и оно требует уточнения и терминологического определения.

В словаре лингвистических терминов О.С. Ахмановой приводится следующее определение перевода: «1. Сопоставление двух или нескольких языков с целью отыскания семантических соответствий между их единицами, обычно для двуязычной лексикографии, для сопоставительных семантических исследований и т.п.; 2. Передача информации, содержащейся в данном произведении речи, средствами другого языка; 3. Отыскание в другом языке таких средств выражения, которые обеспечивали бы передачу на него не только разнообразной информации, содержащейся в данном речевом произведении, но и наиболее полное соответствие нового текста первоначальному также и по форме (внутренней и внешней), что необходимо в случае художественного текста...». К переводоведческому пониманию ближе всего второе из трех приведенных значений. Третье значение, как и указано в определении, больше относится к художественному переводу, представляющему собой частный случай переводоведческой деятельности. [Ахманова 2004: 257]

Таким образом, перевод – это передача содержащейся в произведении информации средствами другого языка.

В процессе перевода переводчик должен учитывать вариативные ресурсы языка и вид перевода, а также тип текста, с которым он работает. Индивидуальность переводчика также неизбежно влияет на процесс. Благодаря личностным характеристикам и особенностям творческий поиск вариантов перевода неповторим. Для того, чтобы индивидуальные склонности и предпочтения не переросли в волюнтаризм (с англ. *voluntary* – произвольный), переводчику следует помнить о правилах профессиональной этики.

Если рассматривать перевод как результат деятельности, необходимо отметить, что существуют критерии для его оценки. Параметрами оценки перевода служат адекватность передачи информации, соответствие лексико-грамматическим, синтаксическим и стилистическим нормам языка перевода, соблюдение тона оригинала и передача позиции автора-источника.

Языковая локализация (от лат. *locus* – место) – это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения. Причем под «продуктом» понимается любой товар или услуга. Локализация предусматривает также всестороннее изучение целевой культуры, необходимое для правильной адаптации продукта к потребностям отдельных рынков [Языковая локализация].

Очень часто локализация является результатом перевода, а также культурной адаптации компьютерных игр, веб-сайтов, программного обеспечения. Иногда термин «локализация» относится к переводу текстов, однако такой перевод тоже должен содержать в себе культурную адаптацию.

Бывают случаи, когда локализация того или иного продукта осуществляется не только в зарубежных странах и регионах, но также в странах, где население разговаривает на одном языке. В Испании и Латинской Америке, например, различные диалекты испанского языка, и идиоматические выражения не совпадают. Таким же образом выбор таких выражений может отличаться в странах, где официальный язык – английский, например, в США, Великобритании или на Филиппинах.

Для обозначения локализации иногда используется сокращение L10N (в котором L – первая буква, 10 пропущенных букв и N – последняя буква).

Зачастую локализацию определяют как «перевод высокого уровня». Однако такое определение довольно расплывчато, не передает всю суть данного понятия и всего того, что оно в себя включает, не отражает важность этого процесса, который требует большого усердия и внимания к деталям.

Иногда сложно провести границу между переводом и локализацией. Локализация проводится в значительной степени для внетекстуальных

компонентов товара или услуги. В дополнение к переводу процесс локализации может включать адаптацию графического компонента, символов валют, формата дат, адресов и номеров телефона, выбор цветов и многих других деталей, а также пересмотр физической структуры продукта [Языковая локализация].

Целью всех преобразований является выявление различий и особенностей на культурном и правовом уровне во избежание конфликтов с местной культурой и населением, а также успешный выход на местный рынок с учетом локальных нужд и потребностей потребителей.

Локализация представляет собой вторую фазу в рамках общего процесса интернационализации и локализации.

В основе интернационализации, глобализации и локализации лежат два основных технических процесса.

Первый шаг – это интернационализация. Она охватывает стадию планирования и подготовки проекта, в ходе которой он адаптируется для международного рынка. Целью является ликвидация всех культурных особенностей, чтобы продукт мог легко адаптироваться к любой языковой среде или стране. Если региональные черты не были полностью ликвидированы на начальном этапе, это должно быть исправлено в процессе локализации, что приведет к дополнительным затратам времени и средств. Иногда не подвергавшийся глобализации продукт не может быть локализован.

На втором этапе проводится непосредственная адаптация продукта к конкретному рынку. В соответствии с классификацией, предложенной Ассоциацией по стандартам в области локализации (Localization Industry Standards Association или LISA), локализация включает следующие аспекты: лингвистический, физический, деловой, культурный и технический. В конце этой стадии проводится тестирование, предусматривающее проверку соответствия нормам качества, чтобы убедиться, что продукт работает правильно и отвечает ожиданиям клиентов.

Согласно определению, предложенному LISA, глобализация «может быть лучше представлена в виде цикла, чем в виде линейного процесса».

Глобализовать означает заранее продумать проект и методы продвижения продукта, учитывая многонациональную аудиторию, чтобы избежать увеличения стоимости и проблем, связанных с качеством, а также сэкономить время и уменьшить объём усилий, затраченных на локализацию в каждой стране и регионе. Локализация является составной частью общего процесса глобализации [Языковая локализация].

1.2 Уровни локализации

Локализация программного обеспечения – процесс адаптации программного обеспечения к культурным особенностям другой страны. Как частность – перевод пользовательского интерфейса, документации и сопутствующих файлов программы с одного языка на другой.

Прежде чем выпускать игру в своей стране, компания-издатель решает, что именно в игре должно быть локализовано. Уровень локализации – это определение контента, который может быть адаптирован.

Уровень локализации определяется спецификой конкретного проекта, бюджетом и другими факторами [Пашутина 2004: 1].

Традиционно различают следующие уровни локализации:

- Бумажная локализация (перевод коробки, руководства пользователя, рекламных материалы и др.);

На данном уровне работают, как правило, компании-дилеры. Закупая продукт, они печатают для него свою полиграфию и передают на дальнейшее распространение. Как правило, на данном уровне процесс локализации проходят сопроводительные и внешние материалы, такие как упаковка с носителем видеоигры или игровыми материалами, рекламные элементы, регистрационная карточка и т.д. Подобный тип локализации проводится компаниями на рынках, где язык оригинала понимают и знают хорошо. Например, если в Германии издать игру на английском языке, она вполне может возыметь успех на рынке: игровой процесс не вызовет у пользователей трудностей. В более глубоком

уровне локализации нет необходимости, поскольку большая часть населения Германии понимает английский язык и говорит на нем.

- Поверхностная локализация

Когда издатель ставит перед собой цель внедрить в продукт дополнительную информацию о своей компании, он обращается к данному уровню локализации. «Обычно в этом случае издатель хочет добавить в игру свою заставку, свой логотип, свой копирайт» – пишет Пашутина.

- Экономичная локализация (перевод всего содержащегося в игре текста: интерфейса, подсказок, субтитров, описания и др.);

Это самый экономический выгодный для крупных компаний-издателей уровень локализации, в котором осуществляется перевод всего текста игры, включая статистику, меню, всплывающие подсказки и т.д., при этом все остальные элементы остаются без изменений – на английском языке. Это помогает издателю избежать больших затрат, например, на озвучивание. Как правило, такой способ подходит издателям крупных проектов, успех которых гарантирован на рынке. Также этот тип локализации используется для создания «промо-версии» игры для ее представления зарубежным издателям.

- Углубленная локализация (переозвучивание игры);

На данном уровне локализации происходит замена всего звука в игре. Так как этот процесс обходится довольно дорого, то прибегают к такому типу локализации обычно при следующих условиях:

- 1) большая часть населения страны не говорит по-английски (например, в России, Италии, Франции, Португалии и т.д.);
- 2) компания создает имидж бренда на рынке;
- 3) для понимания смысла и сюжета игры необходим звук. В таком случае переозвучиваются все голоса, включая заставки и внутриигровые диалоги между персонажами.

- Избыточная локализация (локализация графических объектов);

В избыточной локализации происходит частичная или полная замена графических объектов. Это значит, что разработчик всегда должен быть готов к

возможным изменениям некоторых объектов в игре. Главным образом, это может произойти из-за юридических правил и норм страны. Например, в Германии запрещено любое использование графического изображения свастики. Ее нужно будет перерисовать и заменить на такой символ, который не вызовет негативных ассоциаций. В некоторых странах запрещено показывать сцены насилия, а особенно кровь. К примеру, вариант видеоигры Dota 2 для китайского региона подвергся значительным изменениям. В Китае запрещено использовать кровь в видеоиграх, а также скелеты и черепа. В связи с этим, компания Valve для некоторых героев добавила специальные маски, чтобы скрыть черепа, и многие модели были практически полностью переработаны с целью скрыть скелет. В таких случаях в игре перерисовываются даже иконки.

- Глубокая локализация (адаптация сценария для конкретной страны).

Глубокой локализация подразумевает изменение сценария. В случае, если проект совсем не интернационализирован, он может содержать в себе сценарные недочеты, которые помешают успеху игры на других рынках. Например, если по сюжету какая-то нация представлена в негативном свете, вряд ли продажи на рынке соответствующей страны будут успешными. Более того, это может повлечь за собой скандал и определенные последствия для репутации издателя. Во избежание этого в процессе локализации необходимо учитывать правовую специфику и культурные особенности.

При выборе локализации любой глубины все предыдущие уровни должны автоматически включаться в нее. Это означает, что если принято решение русифицировать игровой звук, то и руководства, и интерфейс меню, и игровой интерактив тоже должны быть локализованы.

Глубину локализации определяет издатель, и зависит она может от многих факторов. Например, от специфики рынка. Локализация звука и графики – это довольно дорогой процесс. В случае, если издатель не сомневается в успешных продажах игры, замена звука и перерисовка графики не обязательны: можно оставить оригинальный вариант на английском языке, который будет понятным для большинства пользователей.

В любом случае, издатель выбирает глубину локализации, исходя из собственной оценки рынка. От того, насколько она окажется правильной, будет, в конечном счете, зависеть успех игры.

1.3 Основные проблемы локализации

Значение игровой индустрии существенно растет на международном рынке, который, соответственно, вносит значительный вклад в доходы компаний. Разработчики компьютерных игр еще на начальном этапе создания игры предусматривают возможность ее локализации в будущем. Однако этот процесс представляет ряд трудностей.

Основными проблемами локализации являются:

1. Размеры и размещение текста

Пашутина отмечает, что «одна из важнейших проблем, относящихся к локализации, – несовпадение объемов текстов на различных языках» [Пашутина 2004: 4].

Подбор наиболее подходящего синонима или способа сокращения текста – проблема гораздо большая, чем может показаться на первый взгляд. Даже европейские языки, зачастую имеющие общее происхождение, могут различаться объемами содержательно одинаковых текстов на 30-35%. Если необходимо перевести довольно большой текст, для управления объемом могут быть использованы обычные редакторские способы, в чём переводчику помогут навыки экономии выразительных средств.

Если изначально игра создается на английском языке, то локализаторам необходимо заранее позаботиться о свободном месте на поле для текста. В таком случае можно прибегнуть к замене текста для обозначения кнопок на иконки, а уже для них создать всплывающие подсказки. Так как такие подсказки являются, по сути, обычным текстом, они не вызывают трудностей в процессе локализации.

Существует и более сложная проблема адаптации текста перевода в другой языковой среде и культуре. Например, оформление текста. Существует множество участвующих в переводе языков, где направления строк не

совпадают: слева направо и наоборот, горизонтальное направление и вертикальное. Для решения таких проблем переводчику приходится обращаться к специальным программным средствам локализации перевода.

2. Форматы даты, времени

Доктор филологических наук А.Л. Семенов пишет: «Такие мелочи, на первый взгляд, как последовательность написания календарной даты, точка или запятая в качестве разделителя в десятичных числах и тому подобное, могут существенно повлиять на информационную значимость текста. Особенно наглядно такие несовпадения проявляются, например, при переводе, связанном с продажей компьютерного программного обеспечения в другую языковую среду и в другую массовую культуру» [Семенов 2008: 224].

В разных странах используются различные форматы дат, чисел, разные валюты, разделители десятичных чисел и разные формы написания адресов. Одинаково написанная дата может иметь совершенно разные значения в Англии и, например, Америке. Локализаторам необходимо обращать внимание на такие тонкости.

3. Раскладки клавиатуры

«Желательно не использовать символы @ # \$ % ^ & * () { } [] ~ ` < >. Сложно предположить или предугадать, на каких местах на клавиатуре на другом языке будут находиться данные знаки», – пишет Пашутина [Пашутина 2004: 4].

4. Названия клавиш

Необходимо помнить, что названия клавиш в разных языках звучат по-разному. Например, всем известный Alt или Shift называется по-разному на всех языках [Пашутина 2004: 4].

5. Перевод

Менеджер по зарубежным локализациям компании Buka Entertainment А. Пашутина в своей статье пишет: «Зачастую даже такая, казалось бы, простая часть локализации, как перевод, может осложниться тем, что локализатор просто не знает, как ему переводить конкретное слово/фразу. Например, слово “attack”

может быть переведено как “атаковать”, “атакуй”, “атака”, “атакую” и т.д. Необходимо помнить, что переводчиком может оказаться человек, далекий от игр и не знающий ее специфики так, как разработчик самой игры. Поэтому целесообразно предоставлять комментарии, объясняющие суть слов, имеющих определённые неоднозначности для перевода» [Пашутина 2004: 4].

Тексты меню, системных сообщений, сообщений об ошибках и тексты служебной информации распределены внутри программ. Для человека-переводчика будет практически нереальным обнаружить все эти текстовые включения, перевести и техническим грамотным образом поместить их в текстах оригинала и перевода.

На первый взгляд перевод компьютерных игр может показаться несложной для осуществления задачей, однако это не так. Таким видом перевода должны заниматься исключительно профессионалы, иначе для издателя существует риск потерять время и средства на выполнение работы, которую впоследствии, возможно, придется подвергнуть значительному редактированию. Некорректный перевод и большое количество неточностей могут даже привести к повторному переводу всего продукта.

Таким образом, локализация игр – многопрофильная задача, которая требует знаний и умений в различных областях: лингвистике, информационных технологиях, культурологии, юриспруденции, маркетинге, истории, фольклоре, военном деле, технике и т.п.

Локализацию игр необходимо осуществлять с учетом культуры, законодательства, истории и традиций целевой страны. Например, если в игре русские представлены как отрицательные персонажи, это не лучшим образом скажется на показателях продаж на нашем рынке, соответственно, может встать вопрос частичного изменения сценария. Другой пример: в Германии на законодательном уровне запрещено использование нацистской символики. Значит, немецким локализаторам придется убрать из игры изображение свастики. Подобных тонкостей существует великое множество, но сложность

локализации игр состоит не только в исторических и культурных различиях стран [Особенности локализации].

Технические сложности перевода обусловлены, в том числе, различием в длине слов, скорости речи и ограничениями на ресурсы, в которых хранится текстовая, графическая и звуковая информация. Необходимо не только перевести текст и озвучить его, но и выполнить дублирование – т.е. специальную укладку текста и обработку перевода, чтобы русская речь совпадала по длительности с речью говорящего или укладывалась в допустимое время.

Если же для отдельных ресурсов, например, текстовых строк, заданы жесткие рамки (особенно с сокращениями на языке оригинала), может потребоваться изменение исходного кода программы.

Иногда трудности перевода возникают не только из-за ограничений по длине строк, но также, например, в связи с необходимостью избегать упоминания рода и числа. Без указания автора предложения в тексте на английском языке практически невозможно понять, о ком идет речь: о мужчине или женщине, об одном человеке или нескольких. Например, не зная автора фразы «So you came at last» и кому она адресована, перевести ее можно по-разному: «Наконец-то ты пришла/пришел», «Вы пришли» или «вы пришли». Из этого следует, что в таком случае не стоит переводить оригинальный текст буквально. Например, можно прибегнуть к перефразированию и перевести фразу «So you came at last» как «Наконец-то наша встреча состоялась». Данная трансформация не искажает смысл высказывания и без указания автора.

1.4 Подготовка к локализации

До релиза разработчикам игры необходимо выполнить большой объем работы.

Прежде всего, локализацию нужно запланировать. В игре существует множество деталей и нюансов, в которых можно совершить ошибки еще в самом начале работы, до перехода непосредственно к локализации. Необходимо

решить, на какие языки игра будет переводиться, а при разработке интерфейса – учитывать особенности этих языков. Часто под текст отведено ограниченное пространство. В переводе на русский язык, например, предложения становятся длиннее, чем они были на английском. Это может создать ряд трудностей.

Локализатор также должен проделать большую работу в ходе подготовки непосредственно к переводу. Рассмотрим несколько аспектов, которые необходимо изучить.

Техническое задание

Помимо локализационного пакета, локализаторы также получают техзадание – это технический документ (спецификация), оговаривающий набор требований. Обойтись без него очень трудно. В техзадании для локализатора видеоигры обычно указываются стиль речи (формальный, неформальный, цензурная или нецензурная лексика), формальность обращения к игроку (ты/вы), аудитория (к примеру, если игра для детей, то и переводить мы ее должны для детей, не для взрослых пользователей), запрещенные символы и другие технические ограничения (к примеру, бывает так, что нельзя ставить прямые кавычки или длинное тире, и наоборот). Для того, чтобы перевод был выполнен корректно, чтобы в игре все работало, локализатору необходимо располагать информацией об этих аспектах.

Глоссарий

В данном случае глоссарий — это список игровых терминов и реалий, которые должны называться единообразно, чаще всего это имена персонажей, названия заданий, заклинания, предметы. Это поможет избежать таких ситуаций, когда вам в задании говорят: «Найди Меч Истины», а предмет на самом деле называется «Клинок Правды». Одно несоответствие термина может создать для пользователя трудности и привести к тому, что игра станет непроходимой.

Цензура

Необходимо помнить о том, что при выходе на другие рынки всегда существует определенная специфика: культурная и правовая. Цензура ни от кого не зависит и устанавливается правительством.

Цензура существует не только в фильмах, но и в видеоиграх, иногда она вполне уместна, а порой выглядит абсурдно. Однако при несоответствии критериям цензуры игра может быть запрещена или отложена до выпуска какого-нибудь патча¹.

Видеоигра The Last of Us – это абсурдный пример бессмысленной цензуры. Студия Naughty Dog, зная жесткие требования, предъявляемые к играм в Германии и Австралии, приняла решение перестраховаться.

В европейской версии игры уменьшили количество крови, убрали возможность отрывать головы и конечности врагам, а также разрывать их на куски. Абсурд заключается в том, что изменения коснулись лишь онлайн режима, в одиночной же компании всевозможная жестокость не подверглась никаким изменениям.

До России также добралась версия игры, подвергшаяся цензуре, так как нас очень часто относят к европейскому региону.

Стоит признать, что российская цензура довольно редко касается игровой индустрии. Государственный орган видеоигры не проверяет, но дает возможность издателям самим обозначить рейтинг и возрастную категорию. Так, чаще всего игры доходят до России целыми и невредимыми, не подвергнувшись существенным изменениям. Исключение иногда составляют японские издания, ведь в Россию идут, как правило, европейские версии.

Однако иногда все же случаются и громкие события, причем в нашем случае цензура в основном преследует вовсе не случаи насилия и чрезмерной жестокости, а инциденты исторического и политического характера.

Яркий пример – компьютерная игра в жанре стратегии Company of Heroes 2. Не только игроки, но и сторонние зрители были возмущены изображением советской армии в игре: солдаты жгли дома мирных жителей, по приказу убивали своих товарищей, бежали с поля боя. Эта тема горячо обсуждалась во

¹ патч (англ. patch – заплатка) – информация, предназначенная для автоматизированного внесения определённых изменений в компьютерные файлы

всей стране, и события стали настолько шумевшими, что о Company of Heroes 2 заговорили даже на телевидении.

После того как тысячи людей подписали петицию о запрете распространения игры на территории РФ, издательство 1С-СофтКлуб прекратило поставку физических копий в магазины.

А скандал с миссией «Ни слова по-русски» из игры в жанре шутер Call of Duty: Modern Warfare 2 коснулся многих других стран, не только нашей. Шум поднялся ещё за несколько дней до релиза игры. Один из представленных уровней изображал расстрел террористами мирных граждан в вымышленном московском аэропорту, и сам персонаж игрока также находился в числе вооруженных террористов. В конечном счете издательство Activision приняло решение вырезать эту миссию из ПК-версии игры. Релиз на консолях несколько раз переносили по неизвестным причинам, пока дату выхода не убрали вовсе.

Интересно, что эта миссия под названием «No Russian» обратила на себя внимание и подняла шум не только в России. В Великобритании её даже обсуждали в Палате общин и на телеканале BBC. В Германии и Японии для игры добавили специальный патч, который запрещал игрокам стрелять по мирным жителям в этой миссии.

Таким образом, цензура – важный аспект, о котором должны помнить издатели видеоигр. Скандалы же могут плохо сказаться на репутации.

История

У каждой страны есть своя история. Существуют спорные моменты, когда достоверность событий ставится под сомнение. Однако история – достояние любого народа, поэтому очень важно учитывать этот аспект как при разработке игры, так и при ее выходе на мировой рынок.

Существуют случаи, когда именно история стала причиной запрета игры. В качестве примера рассмотрим игру Age of Empires 1997 года. Она была запрещена в Корее из-за эпизода, который изображает вторжение японской армии и не стоящий практически никаких усилий захват всего Корейского полуострова. Историки подтверждают историческую достоверность этого

эпизода, и игра передает его максимально правдоподобно. Однако в Корее посчитали, что сдаваться без боя позорно и стыдно, и предложили добавить кровопролитные бои, которые показывали бы стойкость и мужество корейской армии, отважно сражавшейся с японцами.

Религия

Религия – тема довольно тонкая, и не удивительно, что к издателям часто возникают вопросы по этому поводу.

В пример приведем игру Resistance: Fall of Man, шутер 2006 года. В этой игре в мельчайших деталях воссоздан интерьер Манчестерского собора. Однако сама по себе игра довольно жестокая и, опять же, содержит множество сцен насилия. Это возмутило представителей Церкви Англии, и они опубликовали пакет рекомендаций о том, какие изменения следовало бы внести в игру, чтобы не оскорблять чувства верующих и не осквернять собор жестокими событиями, происходящими на его фоне. В ответ на это компания Sony принесла свои извинения, однако собор в игре все же оставили, объясняя это тем, что все происходящие в игре события являются вымышленными, не имеют никакого отношения к действительности и не несут в себе намерений оскорбить чьи-либо чувства.

Еще одним примером является игра Kakuto Chojin 2002 года жанра файтинг. Каким-то образом в озвучку был включен фрагмент из Корана. Это сильно сказалось на продажах игры и фактически обесценило весь труд разработчиков и локализаторов, ведь игру запретили во всех исламских странах.

Политкорректность

Политкорректность – сложный вопрос, по поводу которого сейчас идет много споров. Не обошлось без прецедентов и на этой почве.

Например, проблемной в этом смысле оказалась игра известной франшизы Resident Evil 5. Разработчиком являлась японская компания Capcom, у которой никогда не было проблем с политкорректностью. Однако на ежегодной выставке индустрии компьютерных игр Electronic Entertainment Expo 2019 компания представила игровой ролик, где протагонист расправлялся с зомби в Африке.

Была изображена деревня с местными жителями и, очевидно, все они были темнокожими. Таким образом, в этом коротком ролике было продемонстрировано, как белый мужчина отстреливает темнокожих. Разработчики, конечно же, принесли свои извинения, но это событие все же ударило по репутации компании.

Геополитика

В этом вопросе очень сложно не столкнуться с той или иной проблемой, ведь при выходе на какой-то специфический рынок нужно учесть очень много факторов.

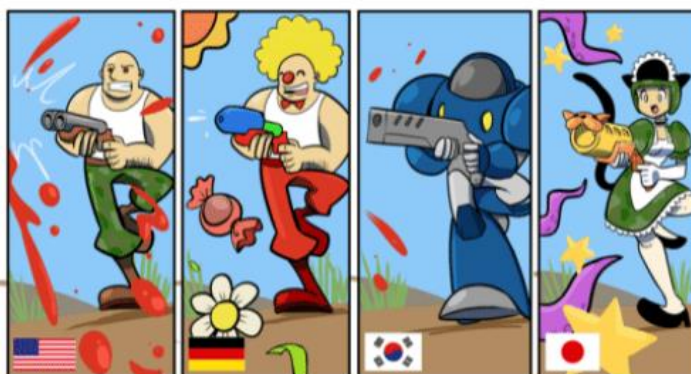
К примеру, у Китая есть неразрешенные споры с Тибетом и Тайванем. Это усложняет разработку игр, изображающих данные территории, а также приводит к тому, что игры попросту запрещают. Исключением являются только игры жанра стратегия, где, к примеру, Тайвань и Китай – разные страны, как это было до 1949 года.

Культура

Важно знать особенности целевых рынков. Культура не устанавливается и не определяется законодательством, однако, если не учитывать какие-то нюансы и различия, пользователи могут понять неправильно и сформировать определенное мнение об игре.

Изменения, которым подвергается игра в разных странах, изображены на картинке ниже на примере голливудского боевика 90-х – стереотипной американской игры.

SOMETIMES, SLIGHT CHANGES ARE MADE IN A GAME TO MAKE SURE IT WILL BE PROPERLY RECEIVED BY DIFFERENT CULTURES.



slight changes*

В Америке обычно не испытывают никаких трудностей и проблем с цензурой, лишь некоторые адвокаты и консервативные родители выступают против жестокости и насилия в играх.

В Германии ситуация гораздо сложнее: цензура намного строже и требовательнее. Например, многие игры запрещены, либо не находятся в открытой продаже. Также там запрещена вся нацистская символика и символы, вызывающие ассоциативный ряд и даже отдаленно напоминающие о Третьем рейхе [Как подготовить игру к локализации].

Корея является стереотипным лидером киберспорта. Вследствие ряда глубоко взаимосвязанных факторов, первым среди которых явилась мощная государственная поддержка отрасли, в стране зародилась и развилась особая культура видеоигр. Цензура в Корее нередко действует жестко. Продажа игр регулируется комитетом по этике (Korea Public Performance Ethics Committee, позднее переименованный в Media Rating Board). Например, на территории Южной Кореи нельзя продавать игры на японском. Это связано в первую очередь с исторической враждой стран и стремлением избавиться от культурного влияния соседа. Если судить по продажам в целом, можно сделать вывод, что для успеха в современной Южной Корее нужно создавать либо фэнтезийную игру, либо игру про забавных и милых зверюшек. Все остальное просто не котируется и не вызывает интереса.

В Японии события военного времени живы в массовом сознании, поэтому в японских версиях многих игр некоторые моменты, а иногда и целые задания, так или иначе связанные с военными событиями, вырезаются. Также японская цензура в борьбе с жестокостью и наготой в видеоиграх почти не уступает западу. В целом японцы очень чтят свою культуру, и в настоящее время видеоигры являются ее неотъемлемой частью [Региональная цензура в видеоиграх].

В целом, вышеприведенное изображение вполне отражает действительность.

Культурные особенности и различия могут проявляться даже в таких жанрах, как «Три в ряд» (англ. match-three или англ. tile-matching). В играх этого жанра представлены сетки элементов, задача игрока – проводить определенные манипуляции элементами таким образом, чтобы совпали заданные игрой шаблонные комбинации. После выполнения условия собранные элементы исчезают.

Рассмотрим на примере изображения:



Вверху представлен западный вариант, а внизу — восточный. В Китае, например, не воспринимаются ни бриллианты, ни фрукты. Сладости также не вызывают эмоций, так как предпочтение отдается острой еде. Эта особенность

находит свое отражение в match-3, где вместо сладостей используются милые животные.

Еще один пример культурных различий – фейерверки. В России они часто используются на праздниках, однако в большей степени ассоциируются с Новым Годом. Если бы это было показано в нашей игре, которая затем была бы переведена на английский язык и вышла на мировой рынок, в Америке, например, нас бы, скорее всего, не поняли. Им основным поводом для фейерверков служит 4 июля, День Независимости.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что на этапе подготовки проекта к локализации необходимо принимать во внимание не только языковые моменты. Также нельзя забывать о культурных различиях, геополитических нюансах, о цензуре. И, конечно, нельзя забывать о том, что то или иное историческое событие в разных странах может быть воспринято совершенно по-разному.

ГЛАВА 2. ОСОБЕННОСТИ И ПРОБЛЕМЫ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КОМПАНИИ NAUGHTY DOG

2.1 Развитие компьютерных игр

Всевозможные игры существуют столько же, сколько и само человечество. Даже в древности люди занимали себя на досуге различными предметами, вызывающих у них интерес. Это могли быть и изогнутые ветки, и красивые камушки необычной формы, и обрывки ткани. Игрушки менялись с течением времени. Так же и компьютерные игры совершенствовались с развитием различной техники и технологий. Естественно, что бум производства компьютерных игр пришелся на бум технологического прогресса, а именно на середину XX столетия.

Первая компьютерная игра

Первая компьютерная игра появилась в 1958 г. в Брукхэвенской Национальной Лаборатории (США), когда ее сотрудник Вильям Хигинботам представил первый в истории электронный пинг-понг посетителям этой известной научной организации. Позднее он признавался, что не ожидал успеха от своего изобретения. В 1961 г., программисты знаменитого Массачусетского Технологического Института (MIT) на своих мощных для того времени компьютерах создали еще одну игру – «Звездные войны». Разрабатывалась она как способ компьютерного моделирования военных действий. В разные версии этой игры и сегодня можно поиграть на некоторых моделях мобильных телефонов.

Игры идут в массы

В 70-х гг. электронные игры быстро превратились в бизнес. Отцом этого бизнеса считается Нолан Башнелл. Он является основателем первой фирмы по производству нового типа игр – Атари (Atari). Уже в 1972 г. его знаменитый "Понг" ворвался в мир игровых развлечений. Это была первая игровая приставка, которая подключалась к телевизору. С ее помощью один или два игрока могли на экране перекидывать шарик через сетку, стараясь удержать его в рамках поля.

Коммерческий успех привел в этот бизнес другие компании. В результате, еще до появления персональных компьютеров электронные игры обрели огромную популярность, показав всем возможности и ценность развития информационных технологий. Не зря этот вид игр называли и называют «электронные игры» или «видеоигры»: они производились в виде специальных приставок к телевизору или игровых автоматов.

Первая компьютерная игровая приставка появилась в 1976 году, и на ней была всего одна игра. Уже через год появился аналог с несколькими играми. Первые игры для персональных компьютеров появились лишь в начале 80-х гг., когда бум игровых приставок уже прошел, но начинался новый – бум компьютерных игр, который продолжается до сегодняшнего дня.

На сегодняшний день компьютерные игры можно классифицировать по следующим жанрам:

- Приключенческие игры;
- Action-игры, представляющие собой различные шутеры;
- Аркадные игры, которые характеризуются интенсивным, но коротким по времени игровым процессом с набором очков. В строгом смысле, аркадная игра – игра для аркадных автоматов;
- Симуляторы и Менеджеры, которые предоставляют возможность управлять различными процессами из реальной жизни;
- Стратегии, где для достижения цели необходимо планирование и принятие стратегических решений;
- Музыкальные игры, основанные на взаимодействии с музыкой;
- Ролевые игры, где присутствуют сильная сюжетная линия, детально проработанный мир, множество различных персонажей со своими особенностями. Игрок имеет определенную цель, а на пути к ней главный герой сталкивается с препятствиями, которые необходимо преодолеть;

- Логические игры, которые представляют собой компьютерные версии головоломок, различные пазлы.
- Традиционные и настольные

Мир онлайн игр

Стоит отметить влияние сети Интернет и постоянное усовершенствование технологий на развитие компьютерных игр.

Онлайн-игра – это компьютерная игра, для которой необходимо постоянное соединение с Интернетом. Количество бесплатных онлайн-игр растет с каждым днем. Интернет становится более доступным, практически каждый пользователь имеет доступ ко всемирной паутине. Также увеличивается скорость работы Интернета, это дает возможность беспрепятственно пользоваться различными сервисами и приложениями. Учитывая это, создатели и разработчики компьютерных игр предоставляют свои произведения в завидном разнообразии. Пользователи различных игровых порталов могут найти игры всех существующих жанров и направлений.

Персональные компьютеры и игровые приставки постоянно совершенствовались, и игры для них становились все функциональнее, интереснее и ярче. Появился целый рынок компьютерной индустрии, который по своим оборотам и вложениям обгонял даже рынок киноиндустрии.

2.2 Трудности перевода

Для того, чтобы при локализации перевод получился адекватным, важно учитывать такие параметры, как жанр игры, особенности характеров героев, окружающая обстановка и др. Все это можно объединить в один термин – контекст.

Зачастую происходит так, что локализаторы сразу же начинают заниматься непосредственно переводом, однако такой подход является некомпетентным.

После подписания контракта зарубежный издатель присылает локализационный пакет, состоящий в большинстве случаев из следующих компонентов:

- инструкция по локализации;
- файл или несколько файлов с текстом (форматы, в которых локализаторы привыкли получать материал для перевода: xls, txt, xml, html, csv, java, json. Набор этих форматов связан с тем, что именно с ними работают специальные программы для перевода);
- шрифты;
- озвучка;
- графика;
- видео;
- руководство;
- инструментарий для локализации;
- инструментарий для сборки [Пашутина 2004: 5].

В случае, если за рубежом релиз видеоигры уже состоялся, это создает для локализаторов комфортные условия работы, так как у них есть возможность ознакомиться с сюжетом игры на языке оригинала. Также они располагают полным доступом к игре и ко всем ее составляющим, в том числе графическим и контекстуальным.

В противном случае у локализаторов нет возможности познакомиться с полной версией видеоигры, и при переводе им приходится действовать «вслепую», в лучшем случае опираясь на материал локализационного пакета. Сложность заключается в том, что зачастую переводчики имеют дело с разрозненными фразами, отсутствием достаточно полных комментариев и контекста как такового. Если некоторые части игры не были внесены в локализационный пакет, они так и не будут переведены, однако это выяснится лишь по завершении работы. Переводческие ошибки могут быть обнаружены даже после релиза проекта.

Также существует другая проблема. Локализационный пакет находится под контролем разработчика, а не издателя, и это может вызвать дополнительные

трудности из-за некорректно выполненной работы по сборке пакета. К сожалению, разработчик не всегда компетентен в этой области.

Рассмотрим примеры ошибок сборки локализационного пакета:

- 1) в пакет включают готовые звуковые файлы. Это означает, что речь не отделена от фонового звука. В таком случае даже после переозвучивания в некоторых местах может проскакивать исходный текст оригинальной речи;
- 2) графическая составляющая так же подлежит переводу, и она также может быть включена в пакет в готовом виде. Если графика не разделена на слои, локализаторам придется потратить большое количество времени на работу с объектами в программе Photoshop;
- 3) комментарии к фрагментам текста, требующих перевода, могут быть перепутаны между собой;
- 4) пометки, которые не нужно переводить, могут стоять рядом с частями текста, который подлежит переводу. Это может сбить с толку даже опытного локализатора [Как локализуют игры].

Важно обратить внимание на то, что в этот пакет не входит сама игра, но иногда разработчики или издатели могут выслать альфа-версию игры. Тогда переводчики будут иметь возможность ознакомиться со стилем игры и сверяться с контекстом по ходу работы. Это даст представление об игре в целом, что значительно упростит процесс, и поможет избежать ошибок в переводе.

Проблемы, возникающие по вине компаний-производителей и разработчиков, должны решаться на соответствующем уровне. Для того, чтобы перевод получился качественным, локализаторы должны следовать определенному алгоритму и выполнять работу последовательно.

Первым делом важно ознакомиться с текстом и составить словарь. В него должны входить все термины из игры, имена персонажей, названия территорий, названия фракций, заклинаний и так далее. Локализационный пакет нужно неоднократно и тщательно изучить. Термины и названия должны быть

согласованы между собой. Только после составления, проверки и утверждения словаря можно браться за процесс непосредственного перевода игры.

Важность составления словаря при такой работе демонстрирует случай, когда локализаторы игры «Arx Fatalis» заменили слово «ум» на «интеллект». Замену это произвели не только в каком-то отдельном месте, а глобально. В итоге в игре можно было заметить листы из загадочного материала – бинтеллектаги (вместо «листы бумаги»).

Переводчик-профессионал всегда должен осознавать разницу между языком перевода и языком оригинала. В одной из своих работ английский переводовед Джон Кэтфорд говорит о том, что при переводе не происходит «переноса значения» текста с одного языка на другой, так как значение, по его мнению, является свойством определенного языка [Catford 1965: 9].

Имена и названия при переводе должны привязываться к единому стилю. Внесение слов, относящихся к другой эпохе, будет негативно сказываться на стиле и нарушит целостность игры. К. Чуковский писал: «У каждой эпохи есть свой стиль, и недопустимо, чтобы в повести, относящейся к тридцатым годам прошлого века, встречались такие типичные слова декадентских девяностых годов, как настроения, переживания, искания, сверхчеловек... В переводе торжественных стихов, обращенных к Психее, неуместно словечко сестренка... Назвать Психею сестренкой – это все равно, что назвать Прометея братишкой, а Юнону – мамашей» [Чуковский 1961:118].

Часть названий, имён или других фрагментов может содержать отсылку к реалиям игры извне. Например, имя персонажа Haris Pilton «Socialite». В оригинальном тексте это отсылка с использованием анаграммы на американскую модель Пэрис Хилтон. Локализаторы могли перевести имя, следуя общепринятым правилам, и тогда на просторах игры появилась бы Хэрис Пилтон. Имя было бы узнаваемым лишь для тех, у кого имеются должные фоновые знания, и к тому же порождало бы некоторую «культурную отчужденность». Однако локализаторы приняли решение адаптировать это имя

в русской культурной среде, и Haris Pilton стала «Светской львицей» Псенией Кобчак. Такой вариант перевода намного ближе русскому пользователю.

Когда словарь составлен, локализаторы переходят непосредственно к переводу художественного текста. Это сложный и кропотливый процесс, который может создать ряд проблем для переводчика. Например, часто возникает трудность, когда необходимо передать на русский язык специфическую фразу или оборот, аналогов которой нет в нашем языке. Также многие проблемы связаны с несовпадением значений в языках [Бархударов 1975: 128].

Рассмотрим примеры неудачного перевода:

1. Дословный перевод в игре «Zero Wing»: «All your base are belong to us» – «Все ваши база есть принадлежат нам».

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

3. Известное всем игрокам слово «ПОТРАЧЕНО» из серии игр GTA, которое появляется на экране монитора после смерти главного героя. В оригинале оно выглядит как «Wasted», что в свою очередь означает «убили».

Для переводчика очень важно осознавать, что он допустил в тексте какую-то ошибку. Особую внимательность следует проявлять к многозначным словам. Был случай, когда переводчик не знал, что слово «china» – это не только название страны, оно также означает «фарфор». Торговать Китаем персонаж не может, тогда слово «china» решили перевести как «карты Китая». Подобные переводческие ошибки вызывают у пользователей непонимание и недоумение. Даже если переводчик является во всех отношениях профессионалом, его, как локализатора, ждёт целый ряд проблем и трудностей, с которыми он столкнется в процессе локализации и к которым он должен быть готов.

Одна из проблем заключается в локализационном пакете: даже если он грамотно и качественно собран, фразы, скорее всего, будут идти не в том порядке, в каком они будут появляться в игре. В таком случае переводчик

пользуется лишь комментариями к данным фразам. Однако зачастую комментарии не помогают, а лишь еще больше запутывают.

Другой проблемой является род – грамматическая категория, которая вызывает трудности при переводе с английского языка на русский. Если в игре предусматривается опция создания персонажа любого из полов, эта проблема особенно остра, так как заранее неизвестно, какого пола будет создан персонаж. Часто разработчики привносят вариативность в ключевые фразы как женских персонажей, так и мужских, но если этого не было сделано, то возникает проблема.

По окончании работы переводчика наступает стадия озвучивания и редактуры.

В настоящий момент проблема качества локализации компьютерных игр в России довольно актуальна. Большая часть трудностей может быть решена компаниями-производителями, если они заинтересованы в проникновении продукта на местные рынки. Переводчики, ответственно относящиеся к своему делу, также могут решить некоторые проблемы и избежать ошибок. Зачастую неточности в переводе значительно влияют на восприятие и могут существенно испортить впечатление от игрового процесса в целом.

2.3 Переводческие решения в игре «The Last of Us»

В данной главе представлены переводческие решения и наиболее яркие примеры ошибок, которые влияют на игровой процесс и понимание персонажей.

«The Last of Us» (лит. "The Last of us", официально изданная в России под названием «Последние из нас») – приключенческая компьютерная игра с элементами survival horror и стелс-экшена, разработанная студией Naughty Dog и изданная компанией Sony Computer Entertainment в 2013 году.

Локализатором видеоигры является компания СофтКлаб² совместно с фирмой 1С³.

Главным героем игры является Джоэл, крепкий мужчина за сорок. 20 лет назад он трагически потерял дочь. Это произошло из-за распространения инфекции, которая превращала жертв в подобие зомби. Пандемия привела к упадку цивилизации, большая часть населения Земли погибла. Уже второй десяток лет Джоэл выживает как приходится: грабежами, контрабандой, вымогательством. Еще одним главным персонажем является четырнадцатилетняя девочка Элли, сирота, родившаяся после пандемии и не видевшая мира до нее.

После предварительных замечаний о сюжете и идейном содержании данной компьютерной игры рассмотрим переводческие решения.

Оригинал

Tess: He knows that we're after him and he wants to get us first.

Joel: He's smart.

Tess: He's not smart enough. I know where he's hiding

Локализация

Тесс: Он знает, что мы его ищем, и хочет успеть первым.

Джоэл: Он умен

Тесс: Только я умнее. Я знаю, где он.

Комментарий

В данном примере выполнен антонимический перевод. Используемое в оригинале прилагательное *smart* – *умный* в положительной степени в переводе было заменено на прилагательное в сравнительной степени – *умнее*.

Контекст

Джоэл и Тесс разыскивают Роберта, прячась от его людей.

² «СофтКлаб» – крупнейшая российская компания, занимающаяся разработкой, локализацией, изданием и распространением компьютерных игр на территории России, стран СНГ и Восточной Европы.

³ Фирма «1С» – российская компания, специализирующаяся на дистрибуции, поддержке и разработке компьютерных программ и баз данных делового и домашнего назначения.

Оригинал

Tess: Let's be smart about this. There's a lot of them.

Локализация

Тесс: Давай по-тихому. Их тут полно.

Комментарий

Перевод выполнен при помощи контекстуальной замены – это нерегулярный, исключительный способ перевода единицы оригинала, пригодный лишь для данного контекста.

Контекст

Задолжавший денег и наконец пойманный Роберт оправдывается.

Оригинал

Robert: Tess, Joel, no hurt feelings, right?

Tess: Not at all.

Локализация

Роберт: Тесс, Джоэл, мы ведь без обид?

Тесс: Ну что ты.

Комментарий

В оригинале ответ Тесс звучит саркастически, и переводчики прекрасно справились с передачей иронии, прибегнув к приему целостного преобразования – смены всего плана выражения с использованием единиц языка перевода по содержанию весьма далеких от единиц источника.

Контекст

Джоэл открывает и придерживает дверь для Тесс.

Оригинал

Joel: After you.

Локализация

Джоэл: Проходи.

Комментарий

Перевод выполнен посредством контекстуальной замены. В оригинале и официальном переводе данные единицы лексически не соответствуют друг

другу, но в данном контексте такой вариант перевода полностью передает значение оригинала.

Контекст

Элли видит раненную Марлин.

Оригинал

Ellie: What happened?

Marlene: Don't worry. This is fixable.

Локализация

Элли: Что произошло?

Марлин: Не волнуйся. Заживет.

Комментарий

Ответ Марлин переведен при помощи контекстуальной замены. Смысл и стилистическая окраска сохранены.

Контекст

Тесс и Джоэл на глазах у Элли расправляются с патрульными, которые их схватили.

Оригинал

Ellie: I thought you were just gonna... hold them up or something.

Локализация

Элли: Я и не думала, что вы их убьете.

Комментарий

В данном случае перевод выполнен путем смыслового развития. Лексическая единица ИЯ заменяется единицей ПЯ, значение которой выводится из значения лексической единицы логически. Значения в оригинале и в переводе связаны причинно-следственными отношениями.

Оригинал

Tess: Stay sharp.

Локализация

Тесс: Не зевай.

Комментарий

Фраза *stay sharp* имеет значение *быть начеку*, следовательно, при переводе локализаторы использовали прием смыслового развития.

Контекст

Элли сказала лишнего.

Оригинал

Ellie: Okay. I'm just saying.

Локализация

Элли: Ладно. Молчу-молчу.

Комментарий

В данном примере используется антонимический перевод – замена какого-либо понятия, выраженного в исходном языке, противоположным понятием в переводе с соответствующей перестройкой всего высказывания для сохранения неизменного плана содержания. Фразу *I'm just saying* можно перевести как *просто сказала* или *так, к слову*, но локализаторы выбрали фразу с противоположным значением – *молчу-молчу*. Это не влияет на передачу смысла в значительной степени.

Контекст

Джоэл пытается открыть дверь, но приближаются инфицированные, и Тесс его поторапливает.

Оригинал

Tess: Okay, double time.

Локализация

Тесс: Быстрей, быстрей.

Комментарий

Переводчики не стали уточнять, во сколько раз Джоэл должен быть быстрее, и прибегли к приему генерализации. Генерализация – это замена единицы ИЯ, имеющей более узкое значение, единицей ПЯ с более широким значением.

Контекст

Джоэл ловко избавляется от инфицированных и спасает Тесс и Элли.

Оригинал

Tess: Impressed, Joel.

Локализация

Тесс: Вот даешь, Джоэл.

Комментарий

В приведенном примере перевод осуществляется посредством смыслового развития. Помимо того, что локализаторы сохранили смысл и перевод в полной мере передает удивление, им также удалось сделать диалог более живым. Это помогает проникнуться героями, стать к ним ближе.

Контекст

Элли хочет выразить Джоэлу соболезнования по поводу смерти Тесс, но Джоэл просит никогда о ней не упоминать.

Оригинал

Joel: In fact, we just keep our histories to ourselves.

Локализация

Джоэл: Мы с тобой вообще не обсуждаем прошлое.

Комментарий

В данном примере используется антонимический перевод: английская утвердительная конструкция передается русской отрицательной.

Оригинал

Ellie: Where did you usually meet?

Joel: Different places.

Локализация

Элли: Где вы обычно встречались?

Джоэл: Когда как.

Комментарий

Это еще один пример использования контекстуальной замены. Такой перевод в данной ситуации звучит уместно. Джоэл отвечает неопределенно и

коротко, и мы понимаем, что он не очень-то хочет вести разговор. Это в очередной раз демонстрирует замкнутость Джоэла и его предпочтение воздерживаться от ненужной болтовни.

Контекст

Элли просит у Джоэла оружие.

Оригинал

Ellie: We could both be armed, cover each other.

Локализация

Элли: Я могла бы защищаться, прикрывать тебя.

Комментарий

В приведенном примере при переводе используется способ смыслового развития. В оригинале Элли говорит, что они оба могли бы быть вооружены, в локализационной версии – что она могла бы защищаться. Таким образом, при переводе происходит замена причины следствием.

В ходе анализа переводческих решений в данной компьютерной игре также были обнаружены и некоторые неточности. Выявленные ошибки влияют на восприятие главных персонажей игры.

Контекст

Джоэл предлагает Тесс бросить задание и вернуться домой. Тесс говорит, что никуда не пойдет. Мы узнаем, что ее заразили инфекцией.

Оригинал

Tess: I'm not going anywhere. This is my last stop.

Локализация

Тесс: Я никуда не пойду. Я уже пришла.

Комментарий

Перевод является не совсем точным, так как, в отличие от оригинального высказывания, не дает нам подсказку, не намекает, что Тесс заражена и не сможет ни продолжить путь, ни вернуться домой. Для нее все кончено. В локализационной версии Тесс звучит так, будто она просто пререкается с Джоэлом и ничего большего за этим не стоит.

Оригинал

Joel: Be careful.

Tess: What if I am not?

Joel: That's trick question?

Локализация

Джоэл: Осторожно.

Тесс: Ну ясное дело.

Джоэл: Вопрос с подвохом?

Любительский перевод

Джоэл: Будь осторожна.

Тесс: А что, если нет?

Джоэл: Вопрос с подвохом?

Комментарий

Предложение переведено некорректно. Смысл высказывания нарушен. Диалог получился несвязным, обмен приведенными фразами вызывает лишь недоумение, поскольку в официальном переводе вопрос не звучал. В оригинале Джоэл кокетничает, призывая Тесс быть осторожнее. Та же, в свою очередь, отвечает игриво. Однако в локализационной версии настрой и эмоциональная составляющая диалога утрачены: фраза *Ну ясное дело* имеет нейтральную коннотацию. Это влияет на восприятие характеров героев и их взаимоотношений.

Оригинал

Joel: It's over, get down!

Локализация

Джоэл: Всё, спускайтесь!

Любительский вариант

Джоэл: Всё, спускайся!

Комментарий

В данном переводе имеют место две ошибки перевода: смысловая и грамматическая. Смысловая ошибка заключается в том, что Джоэл говорит это

одному человеку, больше там никого нет. Грамматическая ошибка, возможно, была допущена из-за отсутствия контекста у переводчика.

Контекст

Девочка попадает в комнату, полную мертвых людей.

Оригинал

Ellie: Erm...there's some pretty ugly stuff here...

Локализация

Элли: Здесь столько всего интересного! (бодрым голосом)

Любительский перевод

Элли: Эмм...Здесь довольно мерзко...

Комментарий

Данный пример иллюстрирует смысловую ошибку: чувство отвращения никак не передано, вместо него – неуместная радостная реакция персонажа на комнату, полную трупов.

Контекст

Элли молча грустно смотрит сквозь решетки на своего друга.

Оригинал

Ellie: ...

Локализация

О, ясно...

Комментарий

Изменения внесены без видимых на то причин. Добавления могут исказить характер героев, а также неверно реализовать задумку разработчиков.

Контекст

Глава одной из группировок рассказывает о своем человеке.

Оригинал

Marlene: He was a good man.

Локализация

Марлин: Он был мне другом.

Любительский перевод

Марлин: Он был хорошим солдатом.

Комментарий

Допущена семантическая ошибка: в данном контексте существительное *man* используется в значении *солдат*. Смысл фразы нарушен. Это искажает наше представление о взаимоотношениях между героями, поскольку упомянутый человек был для Марлин хорошим солдатом, а не другом.

Для того, чтобы провести анализ следующего диалога, необходимо ввести понятие кат-сцены. Кат-сцена – это видеоролик, эпизод видеоигры, в котором пользователь не может повлиять на происходящее. Обычно кат-сцена прерывает игровой процесс. Этот игровой компонент требует особого внимания переводчика, так как он помогает ознакомиться с сюжетом и на базе подобных видеороликов из игры создаются подобию полнометражных фильмов.

Рассмотрим пример того, как переводчик может повлиять на раскрытие личностей персонажей.

Оригинал

Ellie: You know what? No! How about “Hey, Elly, I know it wasn’t easy but it was either him or me? Thanks for saving my ass? You’ve got anything like that for me, Joel?”

Возвращение к этой теме в следующей кат-сцене:

Joel: Just so we are clear about back there. It was either him or me.

Ellie: You’re welcome.

Локализация

Элли: Знаешь, что, Джоэл? Сказал бы «Элли, тебе нелегко, но ты справилась. Ты спасла мне жизнь. Неужели это так трудно, Джоэл?»

Возвращение к этой теме в следующей кат-сцене:

Джоэл: И знаешь, насчет того раза, спасибо, что спасла мне жизнь.

Элли: На здоровье.

Комментарий

В оригинальном диалоге Джоэл все же воздерживается от слов благодарности. Герой пережил ряд кровавых, трагических, эмоционально трудных и психологически травмирующих событий, и это, конечно, отразилось на его личности и сказалось на характере. Он стал серьезным человеком, который предпочитает не привязываться к людям и не показывать своих эмоций и чувств. Джоэл воздерживается от благодарности, поскольку тогда ему пришлось бы переступить через себя: проявления мягкости и каких бы то ни было чувств стали ему чужды. И хотя прямая благодарность отсутствует, Элли говорит «пожалуйста», что тоже многое говорит о ее личности. Это характеризует ее как персонажа, который относится с пониманием к тому, что Джоэлу трудно выразить свои чувства. Однако некорректный перевод попросту меняет персонажей.

Ужасающие зомби и чудовища, в которых превратились люди, вовсе не являются главным в этой игре. В центре находятся сами герои, их характеры и особенности, то, как развиваются отношения между ними. Именно поэтому подобные моменты чрезвычайно важны: они являются переломными.

Стоит отметить, что слово *зомби* в игре не употребляется ни разу. Однако в дубляже это слово произносит Тесс.

Так, качество конечного продукта зависит и от самого дубляжа. В данном случае есть основания говорить о недостатках в работе режиссеров дубляжа, продюсеров, а также актеров.

В дубляже актеры не всегда справлялись с передачей интонаций, некоторые детали ускользали. Также не всегда удавалось сохранить без изменений характеры героев и точно передать заложенный в игре юмор. Для полного погружения в мир игры рекомендуется прохождение игры с оригинальной звуковой дорожкой и русскими субтитрами.

Таким образом, можно сделать вывод, что качество локализации значительно влияет на восприятие сюжета и характеров главных героев. Чтобы

избежать ошибок и неточностей перевода, важно учитывать все особенности локализации, исходные данные самой игры, а также игровой контекст.

2.4 Особенности перевода серии игр «Uncharted»

Uncharted: Drake's Fortune

Uncharted: Drake's Fortune (рус. Uncharted: Судьба Дрейка) – компьютерная игра в жанре приключенческий боевик с видом от третьего лица. Игра разработана американской компанией Naughty Dog, издана и локализована Sony Computer Entertainment. Uncharted: Drake's Fortune входит в состав Uncharted: The Nathan Drake Collection, который также включает вторую, третью и четвертую части.

Главным героем игры является Нейтан «Нейт» Дрейк – искатель приключений и охотник за сокровищами. Его спутниками являются Виктор «Салли» Салливан, давний друг и наставник Нейта, и Елена Фишер, журналистка, снимающая документальный фильм об экспедиции Дрейка.

Игра была выпущена в 2007 году и не имела русской локализации, а получила ее только с переизданием в 2015 году. Таким образом, переводчики оказались в комфортной для них ситуации: они имели полный доступ к игре, ко всем диалогам, голосам, контексту, ко всем кат-сценам. Соответственно локализация получилась качественной. Рассмотрим несколько примеров переводческих решений.

Контекст

Нейтану и его товарищу Салли не удастся найти в руинах древнего храма ничего, кроме старых заржавевших шлемов солдат.

Оригинал

Victor: Nate, I'm not looking for a lousy piece of tin. I'm up to my eyeballs in debt. I was really counting on this one.

Локализация

Виктор: Нейт, не нужна мне эта дурацкая железка! Я в долгах как в шелках. Я очень рассчитывал, что нам повезет.

Комментарий

Идиома *to be up to someone's eyeballs* была адаптирована под русского пользователя.оборот *в долгах как в шелках* пришел к нам из давних времен, в данном случае это выражение понятно и уместно, оно в полной мере говорит нам о том, насколько затруднительно положение Виктора. В переводе сохранена идиоматичность.

Контекст

Нейтан и Виктор обнаруживают старую проржавевшую немецкую подлодку.

Оригинал

Nathan: Let's check it out.

Victor: Nah, wait, wait, wait. Something about this feels kind of kinky.

Nathan: Kinky? Like you've never seen the German U-boat in the middle of jungle before.

Victor: I'm being serious, Nate.

Локализация

Нейтан: Пошли посмотрим!

Виктор: Нет... стой, стой, стой. Как-то это все слишком чудно.

Нейтан: Чудно? Ты будто никогда не видел немецких подлодок посреди джунглей.

Виктор: Я вообще-то серьезно.

Комментарий

В официальном переводе локализаторам удалось сохранить комичность диалога в контексте ситуации. В локализации и дубляже полностью передан сарказм, что добавляет разговору живости. Также это многое говорит нам и о характере главного героя – Нейтана: он не упускает возможности сострить и в большинстве случаев относится к происходящему с юмором.

Контекст

Елена рассматривает рисунок старинной золотой статуи.

Оригинал

Elena: This thing kinda gives me the creeps.

Локализация

Елена: Да, выглядит жутковато.

Комментарий

В данном примере используется прием смыслового развития: значения соотнесенных слов в оригинале и переводе связаны причинно-следственными отношениями. Происходит замена следствия причиной: у Елены мурашки от рисунка статуи (следствие), потому что она выглядит жутко (причина).

Контекст

Елена убеждает Нейтана позволить ей осмотреться и снять на камеру побольше материала для документального фильма.

Оригинал

Elena: I'll be safe.

Локализация

Елена: Да не бойся.

Комментарий

В приведенном примере перевод выполнен также посредством смыслового развития: причина заменяется следствием. Кроме того, оригинальное предложение утвердительное, в то время как в переводе используется отрицательная конструкция.

Контекст

Виктора взяли в плен бандиты, которые также охотятся за сокровищами, и заставляют его просматривать древние книги в поисках подсказок, где искать золото.

Оригинал

Guard: Hurry up. The boss is waiting for you.

Локализация

Охранник: Давай побыстрее. Не заставляй босса ждать.

Комментарий

В этом случае используются смысловое развитие и антонимический перевод: причина заменяется следствием, английская утвердительная конструкция заменяется русской отрицательной. Смысл сохраняется.

Контекст

Виктор демонстрирует записную книжку путешественника Френсиса Дрейка с отверстием от пули. Она была в его нагрудном кармане, когда в него стреляли.

Оригинал

Nathan: No way. Old Francis had a bullet for you.

Локализация

Нейтан: Не может быть. Старина Френсис спас тебе жизнь.

Комментарий

В приведенном примере перевод осуществляется с помощью такой лексической трансформации, как генерализация. Кроме того, здесь присутствует метонимия: жизнь спас не сам Френсис Дрейк, а его записная книжка, и это средство художественной выразительности также сохраняется при переводе. В данном случае это важно, поскольку Нейтан называет себя потомком Френсиса, и для него это действительно намного больше, чем просто когда-то принадлежавшая ему вещь. Нейтан олицетворяет ее со своим предком.

Контекст

Нейтан и Елена продолжают исследовать руины в поисках сокровищ.

Оригинал

Elena: There is nothing here.

Nathan: This is getting so old.

Локализация

Елена: Тут ничего нет...

Нейтан: Мне это надоело.

Комментарий

В этом случае перевод выполнен с помощью контекстуальной замены. Смысл передан верно. Мы понимаем, что Нейтан находится на грани отчаяния: долгие и весьма опасные поиски не дают никаких результатов.

Контекст

Люди Романа захватывают Елену в плен.

Оригинал

Nathan: Leave her alone!

Локализация

Нейтан: Не трогайте ее!

Комментарий

Перевод выполнен антонимически: утвердительная английская конструкция заменяется отрицательной русской, при этом смысл высказывания полностью сохраняется.

Как и в любой локализации, здесь можно встретить вольности в переводе. Рассмотрим несколько примеров.

Контекст

Спутница надевает на главного героя кулон, который тот носил на шее несколько десятков лет, прежде чем его потерял.

Оригинал

Elena Fisher: I thought you might miss this.

Локализация

Елена Фишер: Вот, подумала, тебе пригодится.

Любительский перевод

Елена Фишер: Подумала, тебе будет его не хватать.

Комментарий

Смысл высказывания сохраняется, не искажается. Такое переводческое решение допустимо.

Оригинал

Main Operating Base: Alright, give us a call if you find anything.

Локализация

Операционная база: Ладно, если что понадобится – дай нам знать.

Комментарий

В данном примере есть неточность в переводе, которая изменяет смысл высказывания.

В переводе этой игры помимо небольших неточностей есть только одна логическая ошибка:

Контекст

Главный герой и его спутница пытаются открыть старые ворота.

Оригинал

Elena Fisher: I'll hold that while you brace the gate open.

Локализация

Елена Фишер: Давай, я подержу, пока ты не откроешь ворота.

Любительский перевод

Елена Фишер: Я подержу, пока ты не подопрешь ворота.

Комментарий

Графическая составляющая помогает нам понять, что здесь присутствует логическая ошибка. Хотя общая суть остается ясной, смысл происходящего немного искажен.

Помимо неточностей в переводе, следует отметить, что зачастую переводчики не передают саркастические высказывания в полной мере. Для успешного перевода сарказма важно знать культуру и менталитет народа. Перенесение сарказма в перевод сохраняет атмосферу, эмоциональную составляющую оригинальной ситуации. Необходимо достичь одинаковую реакцию читателей оригинала и перевода. [Комиссаров 1999: 58]

Контекст

Нейтан Дрейк идет по хлипким деревянным мостикам.

Оригинал

Nathan Drake: Oh, that's look safe.

Локализация

Нейтан Дрейк: Хех, ну и конструкция.

Любительский перевод

Нейтан Дрейк: Выглядит надежно.

Комментарий

В локализационной версии фраза потеряла свойственную сарказму язвительность. Голос Нейтана звучит без эмоций, и ситуация выглядит абсурдно: графическая составляющая помогает понять, что мостик вот-вот развалится, ни о какой надежности не может идти речи.

К числу погрешностей перевода можно отнести недостаток внимания к деталям, обрисовывающим характер персонажа.

Оригинал

Victor Sullivan: Well, isn't it a beautiful, unbeaten Helen Fisher!

Elena Fisher: Flattery will get you screen time.

Локализация

Виктор Салливан: О, да это же прекрасная, непревзойденная Елена Фишер.

Елена Фишер: Получите минуту славы.

Любительский перевод

Виктор Салливан: Так это же прекрасная и непревзойденная Елена Фишер.

Елена Фишер: Лесть обеспечит Вам эфирное время.

Комментарий

В приведенном диалоге необходимо было подчеркнуть, что Виктор Салливан обладает такой чертой характера, как лесть. Это помогает ему в жизни и является одним из способов достижения целей. В представленной локализации перевод не добавляет информации об особенностях характера харизматичного Виктора.

Контекст

Нейтан Дрейк обнаружил останки своего предка Френсиса Дрейка, сорвал с шеи кулон в виде кольца, некогда ему принадлежавший, решил сдаться и прекратить поиски сокровищ.

Оригинал

Elena Fisher: Nate, are you ready to get moving?

Nathan Drake: Yeah...More than ever.

Локализация

Елена Фишер: Нейт, надо уходить, ты готов?

Нейтан Дрейк: Да..., конечно, готов...

Любительский перевод

Елена Фишер: Нейт, ты готов выдвигаться?

Нейтан Дрейк: Да...больше, чем когда-либо.

Комментарий

Этот игровой момент наполнен разочарованием и отчаянием, что передается в оригинале фразой *more than ever*. Конечно, *готов* не имеет аналогичной эмоциональной окраски.

Также существуют вольности в переводе комичных ситуаций.

Контекст

Салли срывает покров с сокровищ и показывает их Нейтану и Елене.

Оригинал

Victor Sullivan: Borrow it from couple of pirates who were too dead to object!

Локализация

Виктор Салливан: Позаимствовал это добро у парочки мертвых пиратов!

Любительский перевод

Виктор Салливан: Позаимствовал это добро у парочки пиратов, которые были слишком мертвы, чтобы возразить.

Таких вольностей перевода в игре не много, в целом они не влияют на восприятие повествования и персонажей, не вредят атмосфере. Дубляж в этой игре выполнен профессионально. Важно отметить, что довольно точно

передается интонация оригинала, это сохраняет художественный уровень образов персонажей. Любая реакция сохраняется в переводе в таком же виде, как и в оригинале, и не подвергается никаким изменениям. [Корнаухова 2011: 176]

Однако в этой локализации существуют и недочеты. Например, в оригинале Салли называет Нейта *kid*, что обусловлено разницей в возрасте. В локализации это обращение *малой* либо опускается, либо переводится как *парень*, что не несет в себе той же окраски.

На общем фоне современных адаптаций перевод первой части видеоигры *Uncharted* получился довольно качественным, выполнен он профессионально и с уважением к оригиналу. Разница заключается лишь в деталях: в переводе им не всегда уделяется такое же большое внимание, как оригинале. Это можно объяснить отсутствием контекста и опоры на графическую составляющую.

Uncharted 2: Among Thieves

Uncharted 2: Among Thieves – это вторая часть популярного приключенческого экшена об увлекательных приключениях Нейтана Дрейка от студии *Naughty Dog*. Локализатором является российская компания СофтКлуб.

По сюжету Нейтан получает предложение выкрасть из турецкого музея безделушку, которая впоследствии станет ключом к тайнам великого путешественника Марко Поло. По легендам, Марко Поло нашел священный камень Чинтамани, исполняющий любые желания. Полный азарта Нейтан Дрейк снова начинает охоту за сокровищами. Герою и его друзьям предстоит непростой путь, полный загадок и тайн, предстоит сделать все возможное, чтобы выжить и добраться до артефакта, ведь они не единственные, кто его ищет.

Цель перевода заключается в том, чтобы установить отношения эквивалентности между оригинальным и переводным текстом, чтобы сохранить и верно передать смысл.

Во второй части видеоигры *Uncharted* локализаторы не так блестяще справились со своей задачей, как при переводе первой. Рассмотрим некоторые переводческие решения.

Контекст

Старые знакомые Гарри и Хлоя предлагают Нейтану работу, которая включает в себя поиск сокровищ. У них уже есть зацепка в виде записей путешественника.

Оригинал

Nathan: This was written by Marco Polo.

Chloe: Yes, that much we were able to work out.

Harry: Unfortunately, the rest of it is nonsense.

Локализация

Нейтан: Это написал Марко Поло.

Хлоя: Да, но это... мы и сами поняли.

Гарри: Но дальше какая-то абракадабра.

Комментарий

В локализации передан смысл всего диалога. Слово *абракадабра* использовано очень уместно, это делает диалог живым и эмоциональным, а также подчеркивает, что герои не понимают написанного.

Оригинал

Harry: You're in, then?

Nathan: What the hell. What could possibly go wrong?

Локализация

Гарри: Ты с нами?

Нейтан: Ну да. Ведь ничего же страшного...

Комментарий

Следующая кат-сцена показывает нам Нейтана, лежащего на краю обрыва, и сошедшие с рельсов вагоны поезда. Оригинальное высказывание в форме риторического вопроса было переведено на русский язык предложением утвердительной формы. Однако ситуация сохраняет определенную комичность, и локализационная версия фразы неплохо контрастирует с последующей кат-сценой.

Контекст

Нейтан спрашивают Хлою об общем знакомом Гарри Флинне и об их с Хлоей отношениях.

Оригинал

Chloe: Oh, you are not jealous.

Локализация

Хлоя: Ты что, ревнуешь?

Комментарий

В данном примере английское утвердительное предложение переведено на русский язык вопросительным. В обоих случаях фраза звучит слегка легкомысленно, мы понимаем, что, по мнению Хлои, у Нейтана нет ни причин, ни права ревновать.

Оригинал

Victor: Just hurry up – you haven't got much time.

Локализация

Виктор: Шевелись, у тебя мало времени.

Комментарий

Данное высказывание служит еще одним примером антонимического перевода, когда оригинальная отрицательная конструкция заменяется утвердительной в переводе. Шевелись – достаточно эмоциональное слово, уместное в локализации приведенного предложения.

Однако в переводе этой игры также есть и неточности, например, в передаче смысла. Рассмотрим несколько примеров.

Контекст

Нейтан вместе с Гарри Флинном видят двух стражников музея.

Оригинал

Nathan: Crap!

Harry: I've got the other one!

Локализация

Нейтан: Черт!

Гарри: Второй готов.

Любительский перевод

Нейтан: Черт!

Гарри: Другого беру на себя.

Комментарий

Приведенное предложение переведено некорректно, так как в данном случае фраза *I've got the other one* несет совершенно иной смысл, нежели представленный в локализации. Графическая составляющая также помогает нам это понять: второй охранник продолжает наблюдение, он еще не был устранен. Именно поэтому фраза *Второй готов* неуместна и нарушает смысл.

Контекст

Нейтан и Виктор сидят в засаде, поджидая наемников. Перед этим герои заминировали их лагерь. Виктор держит в руках детонатор.

Оригинал

Nathan: Don't touch the button.

Victor: This one?

Локализация

Нейтан: Эй, не тронь кнопку.

Виктор: Этот?

Комментарий

В этом примере указательное местоимение *этот* не согласуется с существительным *кнопка*, так как местоимение употреблено в форме мужского рода, а существительное *кнопка* женского рода. Грамматическая сочетаемость в данном предложении отсутствует.

Контекст

Нейтан и Хлоя исследуют руины древнего храма.

Оригинал

Nathan: It's a little bit of a drop.

Chloe: All right, I'm comin'...

Chloe drops down from the rocks.

Chloe: Little drop?

Nathan: Yeah, maybe I underestimated.

Локализация

Нейтан: Придется спрыгнуть.

Хлоя: Ладно, иду...

Хлоя спрыгивает вниз.

Хлоя: Тут невысоко (голос звучит безэмоционально).

Нейтан: Пожалуй, я недооценил высоту.

Любительский перевод

Нейтан: Здесь небольшой спуск.

Хлоя: Ладно, иду...

Хлоя спрыгивает вниз.

Хлоя: Небольшой спуск? (саркастично)

Нейтан: Эм, ну, возможно, я... недооценил высоту.

Комментарий

В данном примере вольность в переводе и некачественный дубляж лишают приведенный момент комичности. Кроме того, реплики получились несвязными.

Контекст

Дверь закрывается за спинами Нейтана и Елены, несколько солдат открывают по ним огонь на поражение.

Оригинал

Elena: What?

Nathan: Ah, crap. Get down!

Локализация

Елена: Что?!

Нейтан: Вот черт... Слезай.

Любительский перевод

Елена: Что?!

Нейтан: Вот черт... Пригнись!

Комментарий

Фразовый глагол *get down* имеет несколько значений, такие как *испортить настроение, отбить желание, спуститься, зажигать*. В этом случае глагол интерпретирован неверно. Графическая составляющая и контекст помогают сделать вывод, что здесь фраза имеет значение *пригнуться*.

Оригинал

Elena: Hang on!

Nathan: I am hanging, I am hanging!

Локализация

Елена: Держись!

Нейтан: Я повис, повис!

Любительский перевод

Елена: Держись!

Нейтан: Да держусь я, держусь!

Комментарий

В данном случае послелог *on* выпадает из речи главного героя для беглости. Возможно, неточность в переводе связана с разрозненностью фраз в локализационном пакете и с отсутствием контекста и комментариев к данным фразам.

Контекст

Нейтан, Хлоя и Елена оказываются на месте развалин храма.

Оригинал

Chloe: Oh, it's all so beautiful.

Nathan: This place really must have been something back in the day.

Локализация

Хлоя: Как здесь красиво.

Нейтан: А ведь когда-то здесь было очень красиво...

Любительский перевод

Нейтан: Должно быть, это место раньше было действительно невероятным.

Комментарий

Возможно, эти два предложения не были представлены переводчику как диалог, и именно по причине разрозненности фраз и отсутствия контекста перевод был выполнен некорректно. Диалог получился несвязным и лишенным смысла.

Контекст

Нейтан и Елена спасаются бегством от погони и спрыгивают с большой высоты.

Оригинал

Nathan: You're right?

Elena: Yeah!

Локализация

Нейтан: Ты как?

Елена: Да!

Любительский перевод

Нейтан: Ты в порядке?

Елена: Да!

Комментарий

В данном случае ответ не согласуется с вопросом. Нормы русского языка нарушены.

Оригинал

Chloe: Jeff and Elena in trouble. That's a shock!

Локализация

Хлоя: Елена и Джеф влипли, как всегда.

Любительский перевод

Хлоя: Елена и Джеф влипли. Как удивительно!

Комментарий

Предложение переведено некорректно, это нарушило смысл. Необходимо учитывать, что на момент высказывания Хлоя и Елена были знакомы пятнадцать минут. Таким образом, фраза *как всегда* в этом случае неуместна. Притом за это

время Джеф и Елена уже несколько раз попадали в затруднительное положение. Высказывание лишено сарказма, эмоциональной составляющей. Это может привести к неверному представлению об отношениях между персонажами и об их восприятии друг друга.

Контекст

Нейтан, Хлоя и Елена поражены видом насаженного на ветки солдата.

Оригинал

Chloe: I couldn't sleep for days, when I saw that last time. (в прошлый раз)

Локализация

Хлоя: Когда я это увидела, я потом ночами не спала.

Любительский перевод

Хлоя: Я ночами не спала, когда увидела такое в прошлый раз.

Комментарий

Смысл фразы передается на русский язык не совсем точно. Необходимо заметить, что здесь акцент делается на том, что Хлоя видела подобное и раньше и последний раз долгое время не могла прийти в себя. В локализации упор на то, что она увидела этого солдата и не спала ночами. Это не соответствует игровому сюжету. Кроме того, нарушены нормы русского языка – согласование времен.

Контекст

Нейтан и Виктор уходят от погони и прыгают с обрыва в воду.

Оригинал

Victor: See you in hell!

Nathan: Oh, crap!

Локализация

Виктор: Увидимся в аду!

Нейтан: Поберегись!

Комментарий

Рейтинг игры PEGI⁴ –16+. Игры данного класса могут включать грубый юмор и бранные слова. В данном примере фраза в оригинале и ее перевод имеют разную эмоциональную и семантическую окраску. Нейтан Дрейк часто употребляет выражение *oh, crap*, в значении *вот черт!*, что является его отличительной чертой.

Оригинал

Nathan: Can't reach this. Come on over here and I'll give you a boost.

Локализация

Нейтан: Им нас не достать, иди я тебя подсажу.

Любительский перевод

Нейтан: Не могу достать. Иди сюда, я подсажу.

Комментарий

Выражение *can't reach this* даже в отрыве от контекста имеет одно значение – быть не в состоянии достать, достичь, дотянуться. Таким образом, перевод выполнен неверно, и это нарушает смысл оригинального текста.

Оригинал

Chloe: We've done it!

Nathan: Oh, technically, I did it.

Локализация

Хлоя: Получилось!

Нейтан: Можешь сказать мне спасибо.

Любительский перевод

Хлоя: Мы сделали это.

Нейтан: Ну, вообще-то, я это сделал.

⁴ Pan European Game Information (PEGI) — европейская рейтинговая система видеоигр и другого развлекательного программного обеспечения. Была разработана Европейской федерацией интерактивного программного обеспечения и начала работу в апреле 2003 года.

Комментарий

В этом примере диалог потерял свою эмоциональную окраску, не учитывается важность местоимений. Нейтан не делает акцент на том, что действие совершил именно он, без этого его ответ в локализационной версии выглядит грубоватым.

Оригинал

Elena: What?!

Nathan: I'm getting on that train!

Elena: What, are you crazy?!

Nathan: Just get me close enough to jump.

Elena: Guess that answers that question.

Локализация

Елена: Что?

Нейттан: Я запрыгну на этот поезд!

Елена: Ты рехнулся?!

Нейттан: Подвези к поезду, я запрыгну.

Елена: Зачем только спрашивала?

Любительский перевод

Елена: Что?

Нейттан: Я запрыгну на этот поезд!

Елена: Ты что, рехнулся?!

Нейттан: Просто подвези меня достаточно близко, чтобы я прыгнул.

Елена: Вот и ответ на мой вопрос.

Комментарий

В приведенном переводе присутствует небольшая неточность. В любительской версии Елена расценивает просьбу Нейтана как ответ на свой вопрос: если он просит о таком, значит, точно рехнулся.

Перевод второй части игры «Uncharted» заметно уступает локализации первой части. Мы рассмотрели несколько примеров переводческих решений и можем сделать вывод, что часто фразы и целые диалоги в официальном переводе

лишаются смысла: они не передают главную идею и часто игнорируют эмоциональную составляющую. Необходимо еще раз заметить, что перевод первой части был выполнен через несколько лет после выхода игры, в то время как у локализаторов второй части не было возможности пройти игру, а значит не было графической составляющей и контекста в целом.

Uncharted 3: Drake's Deception

Uncharted 3: Drake's Deception, в России была издана под названием Uncharted 3: Иллюзии Дрейка – компьютерная игра в жанре приключенческого боевика. Релиз игры состоялся 1 ноября 2011 года, издателем и локализатором игры является компания Sony Computer Entertainment. Игра является продолжением игр Uncharted: Drake's Fortune и Uncharted 2: Among Thieves.

В первую очередь, Uncharted – это яркая и умная авантюра про дружбу, любовь и старинные сокровища. Сюжет заключается в том, что неожиданно появляется старая знакомая Нейтана и Виктора – Кейт Марлоу, и она желает заполучить кольцо Фрэнсиса Дрейка, которое Нейт вот уже 20 лет носит на шее. Параллельно герои собирают сведения о легендарном затерянном посреди пустыни городе – «Атлантиде песков» – и снова начинают охоту за сокровищами. Им вновь предстоит пережить увлекательные приключения и узнать правду о походах великих путешественников. История полна неожиданностей и ярких, запоминающихся диалогов, юмора и сарказма, что с самого начала являлось отличительной чертой этой серии игр. Заметим, что в этой части игры персонажи в дубляжи впервые передают акцент.

Стоит отметить, что перевод этой части оказался адекватнее, чем перевод второй: посыл оригинала остается. Большинство ошибок, опять же, возникают из-за отсутствующего контекста. Заметно, что переводчики пытались использовать наиболее обтекаемые формулировки, подходящие под как можно большее количество ситуаций, чтобы увеличить процент вероятности их

попадания в смысловую нагрузку сцены. Рассмотрим несколько примеров переводческих решений.

Контекст

Кейт Марлоу во время диалога с загнанными в угол Нейтаном и Виктором сворачивает зонтик, несмотря на то, что на улице дождь.

Оригинал

Nathan: Oh, careful now – wouldn't want you to melt.

Локализация

Нейтан: Осторожно, вдруг растаете.

Комментарий

Нейтан встретил Кейт Марлоу еще 20 лет назад, и это знакомство было не из приятных. Все это время Кейт разыскивала Нейта, чтобы забрать у него кольцо, и напряжение в их отношениях только нарастало. Переводчики сохранили саркастичность приведенного высказывания, и это помогает нам лучше понимать характер Нейта. Даже будучи загнанным в угол, он не сдается и отвечает язвительностью на любые угрозы.

Контекст

Кейт обращается к своим людям.

Оригинал

Kate: Find them and bring me that ring. I don't care how you get it.

Локализация

Кейт: Найдите и принесите мне кольцо. Мне плевать как вы это сделаете.

Комментарий

В данном примере продемонстрирован антонимический перевод: английское отрицательное выражение *I don't care* заменяется на утвердительное русское *мне плевать*.

Контекст

Нейттан, Виктор и их товарищ Чарли Каттер проникли в убежище Кейт Марлоу, чтобы вернуть утерянный артефакт. Нейт рассматривает жучков в банке.

Оригинал

Victor: Nate, focus. We haven't got much time in here.

Локализация

Виктор: Нейт, время. Не валяй дурака.

Комментарий

Порядок предложений изменен, однако это полностью передает смысл оригинального высказывания. Здесь мы можем видеть еще один пример антонимического перевода: происходит замена выражения *focus* – *сосредоточься* его антонимичной фразой *не валяй дурака*. Также здесь присутствует опущение: вместо *у нас здесь не много времени* остается лишь одно слово – *время*. И даже краткость фразы Виктора в этой ситуации говорит нам о том, что времени у них действительно мало.

Контекст

Виктор, Хлоя и Чарли поднимают бокалы: им удалось повернуть дело.

Оригинал

Victor: To a job well done.

Локализация

Виктор: За наш с вами успех.

Комментарий

Перевод выполнен с помощью смыслового преобразования. Значение единицы ПЯ выводится из значения исходной лексической единицы логически.

Контекст

Нейттан и Виктор блуждают под землей в руинах старого храма.

Оригинал

Nathan: It's pitch dark in here. Wanna give us some light?

Victor: Sure.

Локализация

Нейтан: Хоть глаз выколи. Посвети-ка.

Виктор: Сейчас.

Комментарий

В переводе сохраняется идиоматичность благодаря использованию фразеологизма *хоть глаз выколи*, это делает диалог более выразительным и живым. Вопросительное предложение *Wanna give us some light?* переводится на русский язык повелительной конструкцией *Посвети-ка* с помощью приема смыслового развития. Ответ Салли *Sure* в официальном переводе звучит как *Сейчас* – это пример контекстуальной замены. Такой способ перевода пригоден лишь для данного контекста.

Контекст

Нейтан собирается пролезть в очень узкий проход.

Оригинал

Victor: Watch yourself.

Локализация

Виктор: Осторожней.

Комментарий

Одно из значений выражения *watch yourself* – *быть осторожным*, при переводе фразы в данном контексте локализаторы использовали прием смыслового развития. Виктор призывает Нейтана действовать осторожно, чтобы ничего не повредить, это также помогает понять графическая составляющая.

Контекст

Виктор спрашивает у Нейтана, уверен ли он, что стоит связываться с Кейт Марлоу и ее людьми.

Оригинал

Victor: Nate, these guys are playing for keeps.

Nathan: Yeah, so?

Локализация

Виктор: Нейт, эти люди не признают поражений.

Нейтан: И что?

Комментарий

Идиома *play for keeps* имеет значения *играть до конца, играть по-крупному*. В приведенном примере при переводе также использован прием смыслового развития: причина заменена следствием.

Контекст

Нейтан и Виктор рассказывают своим товарищам, как попались Толботу, работающему с Кейт Марлоу.

Оригинал

Nathan: It was a trap.

Локализация

Нейтан: Он ждал нас.

Комментарий

В данном случае перевод выполнен с помощью целостного преобразования – смены всего плана выражения. Приведенный пример показывает, что оригинальная фраза и перевод не имеют общих семантических компонентов, обладают различной внутренней формой, и в то же время передают одно и то же содержание средствами разных языков.

Контекст

Герои поднялись на крышу в поисках разгадки очередной головоломки. Хлоя велит поторопиться.

Оригинал

Chloe: We're sitting ducks out here.

Локализация

Хлоя: Мы тут как на ладони.

Комментарий

Идиома *sitting duck* в английском языке означает *находиться в ситуации, в которой врагу легко атаковать; быть легкой добычей для врага* и часто используется в контексте боевых действий. На русский язык данная фраза была переведена фразеологизмом *как на ладони*. Смысл сохраняется, ведь то, что

герои на этой крыше *как на ладони*, означает, что по ним легко открыть огонь на поражение.

Контекст

Чарли и Нейтан разгадывают загадку, связанную со звездами.

Оригинал

Charlie: Ursa Minor, the North star!

Nathan: The one fixed point in the night sky.

Локализация

Чарли: Малая Медведица, Полярная звезда!

Нейтан: Неподвижная точка на небе.

Комментарий

В приведенном примере при переводе использован прием опущения: фраза *in the night sky* переведена как *на небе*, слово *night* – *ночной* опускается, так как является избыточной семантической единицей, в ней нет необходимости. Значение этой единицы может быть легко восстановлено в контексте логически: речь идет о звездах, и мы знаем, что можем их увидеть только ночью.

Оригинал

Nathan: Where's Charlie?

Victor: Who knows?

Локализация

Нейтан: Где Чарли?

Виктор: Кто знает?

Комментарий

В этом случае используется дословный перевод – максимально близкое воспроизведение синтаксической конструкции и лексического состава оригинального высказывания. Порядок слов на языке оригинала сохраняется. Мысль передается верно.

Контекст

Елена встречает Нейтана и Виктора в Йемене.

Оригинал

Elena: So, against my better judgement... These permits will get you through most checkpoints.

Локализация

Елена: Поскольку жизнь меня ничему не учит, я оформила вам необходимые документы.

Комментарий

В первой части приведенного примера используется прием целостного преобразования: фраза *against my better judgement* может переводиться как *против моих убеждений, наперекор моим советам, вопреки здравомыслию*. Однако выражение *поскольку жизнь меня ничему не учит* в официальном переводе звучит вполне уместно, ведь Елена уже не первый раз выручает друзей. Она знает, что те, скорее всего, снова наживают себе приключений, она дает им понять, что идея ей не нравится, но она все же помогает – в очередной раз, несмотря на то, к чему это приводило в прошлом. Во второй части примера перевод выполнен посредством смыслового развития. Также используются приемы генерализации (вместо *permits* – *пропуски* – мы имеем *необходимые документы*) и опущения (опускается информация про *checkpoints* – *контрольно-пропускные пункты*).

Локализаторы прибегают к использованию множества различных способов перевода, трансформируют текст на лексическом и грамматическом уровнях. Стоит заметить, что при этом не происходит нарушения смысла, высказывания максимально близки и понятны русскому пользователю, а диалоги становятся более живыми. Однако и в этой части игры серии Uncharted не обошлось без ошибок и неточностей. Рассмотрим несколько ярких примеров.

Контекст

Герои скрываются от погони в подворотнях, Чарли предлагает путь через *очень* узкий проход между зданиями.

Оригинал

Charlie: This way.

Nathan: What?

Charlie: C'mon.

Nathan: Really?

Локализация

Чарли: Сюда.

Нейтан: Что?

Чарли: Пошли.

Нейтан: Ну да.

Любительский перевод

Чарли: Сюда.

Нейтан: Что?

Чарли: Идем.

Нейтан: Серьезно?

Комментарий

В официальном переводе реплики получились несвязными. *Ну да* вместо *Серьезно?* звучит неуместно и никак не вяжется с данной ситуацией.

Контекст

Охранник обыскивает Нейтана и Виктора перед тем, как пропустить их к Толботу.

Оригинал

Nathan: Enjoying yourself, pal?

Guard: Oh yeah, you're a comedian.

Локализация

Нейтан: Любишь свою работу?

Охранник: О да, обожаю.

Любительский перевод

Нейтан: Развлекаешься, друг?

Охранник: О, да ты шутник.

Комментарий

В данном случае ситуация представляется нам неверно: перевод не передает сарказма в полной мере, а саркастичность, как мы знаем, одна из отличительных черт Нейтана. Он любит острить и часто тем самым провоцирует своих оппонентов. Здесь охранник отвечает сарказмом на сарказм, он понял, что Нейтан пошутил и демонстрирует свое отношение к этому: ему не смешно, он настроен серьезно и держит ситуацию под контролем, а Нейтан здесь лишь гость, которого должны обыскать, прежде чем с ним встретиться.

Контекст

После многочисленных проверок и обысков героев пропускают к Толботу.

Оригинал

Tolbot: One can't be too careful.

Локализация

Толбот: Это вынужденная мера.

Любительский перевод

Толбот: Невозможно быть слишком осторожным.

Комментарий

Перевод выполнен неточно, реплика изменена без видимых на то причин. В данном контексте Толбот объясняет, что лишняя осторожность не мешает, этим он оправдывает все проверки и обыски, ведь, в противном случае, он рискует своей же головой. Фраза *Это вынужденная мера* звучит довольно сухо, и, в конце концов, его никто не вынуждал, он лишь пытается обезопасить себя.

Контекст

Виктор осматривает деньги в кейсе, отданные в обмен на кольцо Нейтана.

Оригинал

Victor: This is phony like a three-dollar bill.

Локализация

Виктор: Эти купюры явно фальшивые.

Любительский перевод

Виктор: Они фальшивые, как банкнота в три доллара.

Комментарий

Сравнение в оригинальном высказывании опускается в переводе. Виктор констатирует, что купюры фальшивые. Сравнение *как банкнота в три доллара* не только делает высказывание более живым, но и говорит нам об очевидности этого факта, настолько их легко отличить, ведь таких банкнот даже не существует.

Контекст

Охранник крупного телосложения появляется в комнате в разгар драки.

Оригинал

Nathan: Hey there, big fella.

Локализация

Нейтан: Привет, дистрофик.

Любительский перевод

Нейтан: Привет, здоровяк.

Комментарий

В официальной версии в переводе использовано обращение *дистрофик*, прямо противоположное по смыслу оригинальной фразе. В этом случае высказывание становится саркастичным, что помогает нам понять графическая составляющая: охранник и правда крупный. Однако в оригинале Нейтан не пытается острить, его обращение звучит без сарказма.

Контекст

Драка с людьми Толбота продолжается.

Оригинал

Victor: Is it a private party or I can join it?

Guard: You may be my guest.

Локализация

Виктор: Я присоединюсь, не возражаешь?

Охранник: Да, валяй.

Любительский перевод

Виктор: Это частная вечеринка, или я могу присоединиться?

Охранник: Валяй.

Комментарий

Еще один пример того, как персонаж умело острит, однако в переводе это не сохраняется. Виктор спрашивает, может ли он присоединиться, но эта реплика словно оторвана от контекста: слово *вечеринка* опускается, и мы не понимаем, на что именно Виктор спрашивает разрешения и к чему собирается присоединиться.

Контекст

Виктор по пути из бара рассуждает о несостоявшейся сделке.

Оригинал

Victor: Man, I was sorely tempered to just pick up that briefcase back there and walk.

Charlie: Here you got a lousy poker face⁵, mate.

Локализация

Виктор: У меня было страшное искушение просто взять тот кейс и уйти.

Чарли: Да, у тебя на лице все написано.

Любительский перевод

Виктор: У меня было страшное искушение просто взять тот кейс и уйти.

Чарли: Да, у тебя ужасный покерфейс, друг.

Комментарий

Выражение *poker face* никак не передано в переводе. Оно подразумевает, что Виктор старался скрыть свои эмоции и выглядеть равнодушным, и Чарли замечает, что у него это совсем не вышло. В официальной же версии перевода никак не упоминаются намерения и старания Виктора, лишь констатируется, что его лицо выдает эмоции. Таким образом, перевод получился неточным.

Контекст

Нейтан и Виктор продумывают план по спасению друзей.

⁵ Poker face – в терминологии покера выражение лица, не выдающее эмоций, а также мимические уловки, вводящие оппонента в заблуждение.

Оригинал

Nathan: So, we snick in, we find where they're holding Chloe and Cutter.

Victor: If they're holding...

Nathan: Glass is half full, Sully.

Victor: I'm just saying, these guys don't seem like the hostage-takers.

Локализация

Нейтан: Прокрадемся и выясним, где держат Хлою и Каттера.

Виктор: Если они живы.

Нейтан: Не будь пессимистом.

Виктор: Я реалист. Эти люди не похожи на тех, кто берет пленных.

Любительский перевод

Нейтан: Итак, мы прокрадываемся внутрь, выясняем, где удерживают Хлою и Каттера.

Виктор: Если их удерживают...

Нейтан: Стакан наполовину полон, Салли.

Виктор: Да я просто говорю, эти люди не похожи на тех, кто берет заложников.

Комментарий

В переводе используются такие приемы, как смысловое развитие и добавление, оригинальные фразы подвергаются трансформации, однако посыл оригинала остается. На выходе переводчики выдают адекватный текст.

Контекст

Герои оказались в темной пещере. Виктор передает Нейтану факел.

Оригинал

Victor: Here you go.

Локализация

Виктор: Вот так.

Любительский перевод

Виктор: Держи.

Комментарий

В данном контексте перевод приведенной фразы некорректный. Обычно, когда передают какую-то вещь другому человеку, это сопровождается обращением с помощью глагола в повелительном наклонении – *держи*.

Контекст

Герои отстреливаются от бандитов, которых прислала Кейт Марлоу.

Оригинал

Charlie: Oh that's a nice one, man.

Nathan: Thanks.

Локализация

Чарли: Ну, лучше некуда.

Нейтан: Да.

Любительский перевод

Чарли: О, да, отличный выстрел, друг.

Нейтан: Спасибо.

Комментарий

В данном случае в переводе нет ни похвалы, ни благодарности. В реплике Чарли звучит совершенно неуместный сарказм, Нейтан отвечает *Да* вместо *Спасибо*. Приведенный перевод вводит пользователя в заблуждение и, к тому же, дает неверное представление об отношениях между героями.

Контекст

Нейтан и Виктор разыскивают в пустыне древний затерянный город. Нейтан замечает конвой.

Оригинал

Nathan: It's a convoy. Wait back, Sully. I'll go check it out.

Victor: You got it.

Локализация

Нейтан: Это конвой. Держись, Салли. Пойду гляну.

Виктор: Сейчас.

Любительский перевод

Нейтан: Это конвой. Погоди, Салли. Я пойду проверю.

Виктор: Как скажешь.

Комментарий

В официальном переводе ответ Салли в очередной раз является неуместным, никак не связанным с предыдущей репликой. В данном случае лучше перевести выражение *You got it* как *Как скажешь*. Нет никаких оснований переводить его ответ как *Сейчас*, поскольку Нейтан ничего не спрашивает, не зовет Салли с собой, он лишь констатирует, что собирается проверить, чей это конвой.

Контекст

Друзья выслеживают Кейт Марлоу и ее людей, находят их убежище, а там обнаруживают следы машин, ведущие под землю.

Оригинал

Victor: Who the hell drives their car underground?

Charlie: Oh, well, let me think. Someone who doesn't want to be followed. You know, it's just a guess.

Локализация

Виктор: Кто поедет на машине под землю?

Чарли: А, сейчас угадаю. Кого-то, кто очень хочет замести следы.

Комментарий

Последнее оригинальное предложение опускается в переводе. Кроме того, яркой и грубой ошибкой в данном примере является неверное склонение по падежам: *кого-то* вместо *кто-то*.

Контекст

Герои бегут по переулкам, опасаясь слежки.

Оригинал

Charlie: Let's keep moving

Victor: Hurry up, Nate.

Nathan: Shit.

Локализация

Чарли: Пошли уже

Виктор: Шевелись, Нейт.

Нейтан: Фу, мерзость.

Любительская локализация

Чарли: Пошли уже.

Виктор: Шевелись, Нейт.

Нейтан: Вот черт!

Комментарий

В приведенном примере неверно выбрано значение отдельно взятого слова в переводе. Дело в том, что на фоне завывают полицейские сирены, и это причина, по которой Нейтан выругался: нужно спешить, они не хотят быть пойманными, ведь у них важная миссия.

В этом случае выражение переведено некорректно из-за отсутствия контекста. К сожалению, издатели не осознают, что в таких условиях верно перевести игру невозможно. Притом, что игра тестируется, и сотрудники издательства видят, пусть не до релиза, но после, что реплики персонажей звучат неуместно, словно просто набор слов. Однако во время адаптации следующей игры ничего не меняется. Они все так же предоставляют голый текст без привязки сцен и достаточно емких комментариев, для того, чтобы люди, переводящие текст, не гадали, что за «мерзость» в кадре должна быть в данный момент. Переводчики этой игры явно знают язык, в отличие от недостаточно компетентных переводчиков второй части. Если бы им сказали, что там завывают полицейские сирены, они бы выполнили перевод верно.

Отсутствие контекста и разрозненность фраз являются не единственными причинами переводческих ошибок. Некоторые неточности в переводе также связаны с липсингом⁶.

⁶ а) перенос артикуляции актёра озвучания на мультипликационного персонажа; анимация рта; б) синхронизация звукового и визуального ряда;

Контекст

Нейтан и Виктор осматривают руины древнего храма и оказываются в тупике.

Оригинал

Victor: Hey, kid, come here. It's chain shut.

Nathan: Okay, get back up. I'll shoot the lock of.

Victor: Make sure that's the only thing you shoot of.

Nathan: I said lock.

Локализация

Виктор: Эй, сюда. Заперто.

Нейтан: Отойди-ка. Отстрелю замок.

Виктор: Смотри только поаккуратней с этим.

Нейтан: Я не слепой.

Любительский перевод

Виктор: Эй, малой, сюда. Тут на цепь заперто.

Нейтан: Ладно, отойди. Я отстрелю замок.

Виктор: Смотри, чтобы это было единственным, что ты отстрелишь.

Нейтан: Я же сказал – замок.

Комментарий

Реплика изменена без видимых на то причин.

Контекст

Виктор достает зажигалку и зажигает факел в руках Нейтана. Они в темной пещере.

Оригинал

Nathan: Oh, much better.

Victor: You know, one of these days you're really gonna start carrying your own matches.

Nathan: What are you talking about?

Локализация

Нейтан: Так-то лучше.

Виктор: Сколько можно? Когда ты уже начнешь носить при себе спички?

Нейтан: Не понял.

Любительский перевод

Нейтан: Так-то лучше.

Виктор: Знаешь, однажды тебе действительно придется начать самому носить спички.

Нейтан: Не знаю, о чем ты.

Комментарий

В данном примере перевода ответ Нейтана не ясно, что именно непонятно Нейтану во фразе Салли. К тому же сам Салли не дает никаких пояснений после реплики товарища, не разъясняет, вообще не дает ответа. Диалог заканчивается. Целью оригинальной фразы было отмахнуться от упреков Виктора и отшутиться. Это не первый раз, когда Нейтану нужна зажигалка, однако с собой он ее носить, скорее всего, так и не собирается, и делает вид, что не знает, о чем вообще говорит Салли.

Контекст

Нейтан очистил помещение от бандитов.

Оригинал

Nathan: C'mon, it's clear.

Victor: What the hell you've been doing?

Nathan: Ah... As usual.

Локализация

Нейтан: Заходи. Тут чисто.

Виктор: Где тебя носило?

Нейтан: Да так.

Любительский перевод

Нейтан: Заходи. Тут чисто.

Виктор: А ты чем занимался?

Нейтан: Эх... как обычно.

Комментарий

В этом случае фразу *as usual* лучше было бы перевести дословно – *как обычно*, поскольку Нейтан действительно всегда идет первым и пытается обезопасить Салли, избавляется от бандитов и обезвреживает ловушки. Таинственное *Да так* не передает этого, не говорит нам о том, что эти действия уже стали привычными.

Контекст

Чарли видит Толбота, которого, как он думал, он застрелил ранее.

Оригинал

Charlie: What the hell?

Локализация

Чарли: Вот черт.

Любительский перевод

Чарли: Какого черта?

Комментарий

Вместо нейтрального восклицания *Вот черт!* Каттер здесь произносит вопросительное *Какого черта?*, демонстрируя некоторое недоумение от того, что Толбот остался жив и здоров, ведь Чарли стрелял в него незадолго до этого. В официальном переводе он скорее раздосадован, нежели удивлен.

Контекст

Нейт в пещере разгадывает очередную головоломку.

Оригинал

Nathan: Hey, this screen decodes the images!

Локализация

Нейтан: За этой штукой я вижу картинки.

Любительский перевод

Нейтан: Этот экран расшифровывает изображения.

Комментарий

В данном случае локализация может создать трудности для пользователей по прохождению игры, так как игроку действительно представлена головоломка.

Перевод с упоминанием расшифровки подсказывает, что этот экран необходимо использовать для решения этой головоломки, однако в официальном переводе подсказка представлена довольно неочевидно и не дает нам никакой полезной информации.

Контекст

Нейт с Еленой обсуждают план дальнейших действий.

Оригинал

Nathan: You do realize that means parachuting in, right?

Elena: We've done it before.

Nathan: Not well.

Далее следует кат-сцена, которая отсылает нас к первой части игры – *Uncharted: Drake's Fortune*, где героям пришлось прыгать с парашютами. Опыт был неудачный, Нейтан и Елена едва не пострадали.

Локализация

Нейтан: Ты осознаешь, что придется прыгать с парашютом?

Елена: Не в первый раз.

Нейтан: Ну-ну.

Любительский перевод

Нейтан: Ты же понимаешь, что это подразумевает прыжок с парашютом, да?

Елена: Мы это уже делали.

Нейтан: Вышло не очень.

Комментарий

В локализации ответная реплика Нейтана переведена как просто *ну-ну*. Таким образом, он не дает никакой оценки прошлому разу, не напоминает, что получилось плохо, что они рисковали своими жизнями. Он лишь подтверждает, что это не первый раз, однако сама кат-сцена с разбитым самолетом намекает нам о неудачном опыте. В данном случае было бы уместно перевести фразу дословно, чтобы графическая составляющая подкреплялась оценкой – *вышло не очень*.

Также в этой части пострадали шутки, однако по сравнению со второй частью пострадали незначительно. Рассмотрим примеры.

Оригинал

Victor: Jesus, just when you think things can't get any weirder...then it gets weirder.

Локализация

Виктор: А я-то думал, меня уже ничем не удивить... Час от часу не легче.

Любительский перевод

Виктор: Господи, когда кажется, что непонятней уже некуда, становится еще непонятнее.

Комментарий

В данном случае элемент комичности заключается именно в прилагательных сравнительной степени, которые показывают градацию, динамику событий. Виктор удивлен развитием событий, и с каждым разом его удивление растет. На русский язык это не передано. При переводе выражение потеряло комичность.

Контекст

Нейтан попадает в ловушку без Виктора

Оригинал

Nathan: I'm going this way. Let's meet on the other side. Hope there is another side.

Локализация

Нейтан: Я пойду туда. До встречи на другой стороне. Надеюсь, выход тут есть.

Любительский перевод

Нейтан: Я пойду туда. До встречи на другой стороне. Надеюсь, «другая сторона» тут есть.

Комментарий

В данном примере шутка является логическим продолжением предыдущего высказывания, она довольно органично вписана в реплику. Нейтан

подшучивает сам над собой: он оказался в безвыходной ситуации, угодил в ловушку и теперь вынужден искать другой путь, чтобы встретить друга в другом месте. Однако он и сам не уверен, что выход к этому «другому месту» вообще существует. Локализаторам не удалось сохранить эту самоиронию в переводе.

Контекст

У Нейтана были галлюцинации, теперь он уверен, что его друга Виктора Салливана убили у него на глазах.

Оригинал

Victor: What's the matter with you?

Nathan: How do I know you're real?

Victor gives him a flick.

Victor: That's real enough for you?

Локализация

Виктор: Ты в своем уме?

Нейтан: Я не знаю, кто ты.

Виктор щелкает ему по носу.

Виктор: Теперь признал?

Любительский перевод

Виктор: Что ты творишь?

Нейтан: Откуда мне знать, что ты настоящий?

Виктор щелкает Нейтана по носу.

Виктор: Достаточно по-настоящему?

Комментарий

Из контекста мы понимаем, что фразу *How do I know you're real* лучше переводить дословно, однако в официальном переводе представлена фраза *Я не знаю, кто ты*. Перевод выполнен некорректно, поскольку Нейтан прекрасно помнит Виктора, а также помнит то, что, по его мнению, он был застрелен несколько минут назад. В этом и заключаются его сомнения: Виктор жив или он – очередная галлюцинация? Что правда, а что – нет? Таким образом, вопрос для

Нейтана состоит в том, реален ли его друг, но не в том, кто он такой. И Виктор рассеивает все его сомнения одним щелчком пальцев. По носу.

На всю франшизу была растянута шутка, заключающаяся в том, что Дрейк на любое явление, угрожающее его жизни, и в предыдущих частях тоже, реагировал фразой *я ненавижу...*

Контекст

Нейтан обнаруживает ловушку с шипами.

Оригинал

Nathan: I hate spikes.

Локализация

Нейтан: Шипы... я ненавижу шипы.

Контекст

Нейтан бежит по поезду, и его преследует вертолет.

Оригинал

Nathan: I hate helicopters.

Локализация

Нейтан: Ненавижу вертолеты!

Контекст

На корабле происходит драка.

Оригинал

Nathan: I hate ships.

Локализация

Нейтан: Чертовы корабли.

Комментарий

Такие выражения переводили определенным образом на протяжении двух предыдущих частей, однако в этой части подобную фразу перевели иначе. Элемент комичности утерян.

Контекст

Герои пытаются сбежать от Кейт Марлоу.

Оригинал

Nathan: The bus. We're taking the bus.

Chloe: Well, that won't attract any attention.

Локализация

Нейтан: Вон автобус. Быстро туда.

Хлоя: Да, неплохая идея.

Любительский перевод

Нейтан: Автобус. Берем автобус.

Хлоя: Ну, это не привлечет никакого внимания.

Комментарий

Автобус, на котором герои собираются уехать, огромный, и то, что он не привлечет внимания – очевидный сарказм. В официальном переводе сарказм отсутствует, в дубляже голос Хлои также лишен необходимой язвительной интонации.

Контекст

Нейтан и Виктор сдвигают крышку с колодца.

Оригинал

Victor: Well, well, well...

Nathan: It's cute (laughing).

Elena: What?

Nathan: Because it's... a well.

Victor: Shall we?

Локализация

Виктор: Темно и мокро.

Нейтан: Да, здорово.

Елена: Чего?

Нейтан: Ну, все, как всегда.

Виктор: Полезли?

Комментарий

В данном примере шутка выстроена на том, что у слова *well* несколько значений, в том числе оно может переводиться как *колодец*. Здесь мы видим игру слов, передать которую на русский язык, сохранив точность перевода, невозможно. В таком случае следует изменить диалог таким образом, чтобы сохранить настроение оригинала. Однако в локализации реплики получились бессвязными, оригинальная шутка не заменена никакой другой. Данный диалог больше похож на набор случайных фраз.

После рассмотрения нескольких примеров переводческих решений, можем сделать вывод, что локализация данной игры в целом довольно неплохая, но без ошибок и неточностей не обошлось. В основном причиной неверного перевода является разрозненность фраз и отсутствие контекста у локализаторов.

2.5 Анализ переводческих решений в играх компании Naughty Dog

Мы проанализировали видеоигру *The Last of Us* и игры серии *Uncharted*, таким образом, можем сделать вывод. В *The Last of Us* дубляж оставляет желать лучшего. Перевод, несмотря на все огрехи, в целом выполнен неплохо. Что касается *Uncharted*, локализация второй части некачественная, третьей – сносная. Первая часть приблизилась к идеалу настолько, насколько может быть локализация с дословным переводом, сопровождаемым почти безупречным липсингом и превосходящим все остальные проекты компании *Naughty Dog* озвучкой.

С одной стороны, заметен прогресс в работе над переводом в период с 2009 по 2011 года. Однако дальше он не ушел, и в *The Last of Us* 2013 г. мы видим неточности, аналогичные тем, что и в третьей части *Uncharted* 2011 г. Качество озвучивания именно этой серии радикально не менялось. Главные действующие лица Нейтан, Салли и Елена звучат неплохо: не уровня оригинала, но весьма достойно на его фоне.

С другой стороны, есть первая часть Uncharted, которая и великолепна в точности своего перевода, и на удивление хороша в звучании и сходстве с оригиналом каждой отдельно взятой реплики. Но адаптирована она была на основе давно вышедшего в массы материала. Из чего и создается впечатление, что компания-издатель Sony Computer Entertainment не хочет или не может создавать для своих локализаторов достаточно комфортные условия, чтобы в день мирового релиза те выдавали русскую версию настолько же качественную, что и в первой части этой серии. И это относится не только к Sony, но вообще ко всем издателям в наши дни. В результате чего возникает вопрос: лучше подождать локализацию немного дольше, что даст возможность издателю довести ее до ума, до уровня переизданной первой части Uncharted 2015 г.; или же пользователей в основном не смущает уровень адаптации, который мы имеем во второй и третьей частях Uncharted и в The Last of Us, и чем скорее игра становится доступна, тем лучше?

Переводчики не проявляют должного внимания к деталям потому, что они не кажутся им важными, либо по другим, не зависящим от них причинам. Кто-то из пользователей требователен к уровню актерской игры, а кому-то нужен лишь геймплей⁷, какая-никакая передача субтитров голосом и отсутствие необходимости отвлекаться на эти субтитры. Цель издателя – получить прибыль, а локализация, доступная на самом старте продаж, всегда увеличивает количество проданных копий, не говоря уже о поддержании имиджа студии, которую раскритикуют за отсутствие адаптации.

Тем не менее, ошибки в локализации в основном так никем и не исправляются даже после выхода адаптации. А ведь перевод видеоигры практически невозможно выполнить сразу на достойном уровне. В большей степени это происходит из-за отсутствия полной информации о проекте со стороны издателя или разработчика до релиза. Контекстные неточности, некорректно переведенные слова и выражения, прочие пятна на чистой простыне

⁷ Игровой процесс, или геймплей, – компонент игры, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры и игрока.

оригинального текста не всегда бросаются в глаза, но зачастую даже невооружённым взглядом заметен абсурд происходящего во время игры. Абсурд, который, разумеется, не появился бы в локализации, если бы локализаторы имели полный доступ к контенту, могли увидеть конкретный эпизод или ситуацию, в которой персонаж произносит то или иное выражение.

Также возможно избежать ошибок и неточностей во время озвучения игры, которое производится до выхода игры зачастую лишь по простому описанию ситуации, без доступа к оригинальной озвучке. Именно по этой причине в русской версии продукта персонажи в итоге ведут себя не так, как задумывали авторы. Персонажи, озвученные достойными актёрами, которые при других обстоятельствах, обладая всей необходимой информацией, могли бы сыграть лучше и достоверно передать характеры своих героев на русском языке. Но по большей части они работают в условиях, при которых такая цель практически недостижима.

Поскольку локализация не подвергается никакой «работе над ошибками», поскольку неточности не исправляются, возникает вопрос: не лучше ли дать локализаторам ещё какое-то время после релиза на исправление русифицированной версии? Для внесения ясности, что же для большинства пользователей важнее – качество или сроки – на сайте Stopgame.ru был создан опрос. Проголосовало 2642 пользователя. [Stopgame.ru]

Рассмотрим диаграмму с результатами в процентном соотношении.

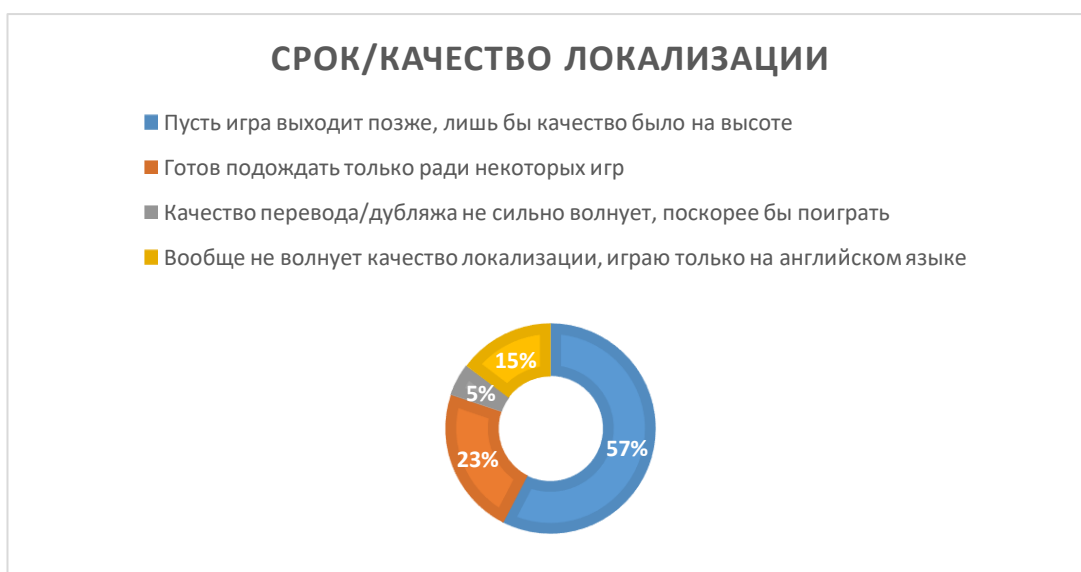


Диаграмма показывает, что 57% пользователей готовы ждать качественную локализацию; 23% готовы ждать достойный перевод лишь некоторых игр; 15% готовы закрыть глаза на неточности, лишь бы скорее состоялся релиз игры; и 5% пользователей играют в оригинальную версию и не нуждаются ни в какой локализации.

Таким образом, мы можем сделать вывод, что для большинства пользователей все же важно, чтобы игра была переведена достойно, качественно. Если бы у переводчиков был полный доступ к сценам, если бы деталям уделялось больше внимания, многих ошибок возможно было бы избежать, и тогда они бы не отвлекали от игрового процесса и корректно реализовывали задумку автора.

Однако, к сожалению, исправления русифицированной версии не появляются даже спустя какое-то время после релиза. На такой шаг, как отсрочка запуска переведенной версии игры не пойдет никакой издатель, так как это отразится на прибыли компании и на ее репутации.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной выпускной квалификационной работе были рассмотрены такие понятия как локализация, компьютерная игра и особенности ее перевода. Кроме того, были исследованы средства, применяемые в переводе. Также были выявлены и проиллюстрированы проблемы, возникающие в процессе локализации.

В ходе работы удалось прийти к следующим выводам: локализация игр совмещает в себе черты различных видов перевода, от технического до художественного, так как в компьютерной игре множество составляющих. Процесс локализации требует внимания к деталям, так как каждый аспект вносит свои коррективы в перевод.

В процессе анализа примеров перевода компьютерных игр компании Naughty Dog стало очевидным, что индустрия перевода именно игровых текстов и диалогов развита слабо и требует ответственного подхода и профессионализма со стороны локализаторов. Всегда необходимо учитывать контекст, искать подходящие трансформации, значения, наиболее правильно отражающие смысл. Некорректный перевод не только портит впечатления от игры, но и создает неудобства в процессе ее прохождения.

Также стоит отметить, что многие неточности в переводе обусловлены тем, что зачастую издатели не предоставляют полный доступ к игре и ко всем ее составляющим. В условиях работы без контекста практически невозможно выдать качественный перевод с минимальным количеством вольностей и ошибок.

В процессе локализации все взаимосвязано, каждый этап имеет особую важность. Пренебрегая каким-либо элементом перевода компьютерной игры, переводчик рискует получить неудачно локализованный проект, не пользующийся спросом на рынке и не достигнувший цели успешной реализации.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева И.С. Введение в переводоведение: учеб. пособие / И.С. Алексеева. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 352 с.
2. Аносова Н.Э. Перевод в свете межкультурной коммуникации // Индустрия перевода. – 2014. – 8–13 с.
3. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов / О.С. Ахманова. – 2-е изд., стер. – М.: УРСС: Едиториал УРСС, 2004. – 571 с.
4. Бабалова Г.Г. Обучение предпереводческому анализу текста / Г.Г. Бабалова // Психопедагогика в правоохранительных органах. – 2008. – №3. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/obucheniepredperezvodcheskomu-analizu-teksta>
5. Багринцев А.Ф. Коммуникативная ситуация в переводе и адекватность переводческой стратегии / А.Ф. Багринцев // Перевод и переводческая компетенция: коллективная монография. – Курск: Изд-во РОСИ, 2003. – 70-78 с.
6. Банникова И.А., Мурзаева Ю.Е. Трансформация как способ достижения адекватности перевода / И.А. Банникова, Ю.Е. Мурзаева // Изв. Саратов. ун-та Нов. сер. Сер. Филология. Журналистика. – 2009. – №3. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatiya-kak-sposob-dostizheniya-adekvatnosti-perevoda>
7. Баранов А.Н. Введение в прикладную лингвистику. – М.: УРСС Эдиториал, 2001. – 360 с.
8. Бархударов Л.С. Язык и перевод: вопросы общей и частной теории перевода. – М.: Междунар. отношения, 1975. – 240 с.
9. Бахтин М.М. Проблема речевых жанров // Бахтин М.М. Автор и герой: К философским основам гуманитарных наук. – СПб.: Азбука, 2000. – 249-299 с.
10. Большой энциклопедический словарь. – М.: Большая Российская энциклопедия, СПб.: "Норит", 2000. – 1456 с.
11. Бюро переводов «ТРАКТАТ». Особенности локализации [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.traktat.com/ru/services/lokalizaciya/>

12. Быкова И.А. Межкультурная коммуникация: сопоставительное исследование когнитивно-культурных факторов перевода // Вестник РУДН. Серия: Русский и иностранные языки и методика их преподавания. – 2013. – №2. – 79-85 с.
13. Верещагин Е.М., Костомаров В.Г. Лингвострановедческая теория слова/Е.М. Верещагин, В.Г. Костомаров //М.: Русский язык, 1980. – 320 с.
14. Виноградов В.С. Введение в переводоведение / В.С. Виноградов. – М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
15. Галичкина Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках. – Астрахань, 2001. – 212 с.
16. Галкин Д.В. Компьютерные игры как явление современной культуры: учебно-методический комплекс / Галкин Д.В.; Том.гос. ун-т, Ин-т дистанционного образования. – Томск: ИДО ТГУ, 2007. – 9 с.
17. Гарбовский Н.К. Теория перевода. – М.: Изд-во МГУ, 2004. – 544 с.
18. Горбачевский А.А. Оригинал и его отражение в переводе: монография / А.А. Горбачевский. – Челябинск: Околица, 2001. – 202 с.
19. Город переводчиков, ИТ-перевод [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.trworkshop.net/forum/viewtopic.php?f=59&t=39712&start=20>
20. Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный М.: Русский язык, 2000.
21. Гуревич В.В. English Stylistics: учеб. пособие / В.В. Гуревич. – 2-е изд., испр. – М.: Флинта : Наука, 2007. – 72 с.
22. Зилев В.М., Сюткина А.И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества // Молодой ученый. – 2015. – №11. – 99 с. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/91/19886/>
23. Зиновьева Т.А. Переводческая ошибка. Понятие, причины, классификация / Т. А. Зиновьева Н.Ю. Никулина// Современная филология (II): материалы междунар. заоч. науч. конф. (г. Уфа, январь 2013 г.). – Уфа: Лето, 2013. – 107-109 с.

24. История компьютерных игр [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/История_компьютерных_игр
25. Как локализуют игры – аналитические статьи [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.lki.ru/text.php?id=4548>
26. Как подготовить игру к локализации [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://clck.ru/MbDkQ>
27. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. – Волгоград, 2002. – 477 с.
28. Карпухина В.Н. Литературные хронотопы: поэтика, семиотика, перевод: монография. – Барнаул, 2015. – 171 с.
29. Княжева Е.А. Оценка качества перевода: проблемы теории и практики// Вестник Воронежского государственного университета. Серия «Лингвистика и межкультурная коммуникация». – 2010. – №2. – 190-195 с.
30. Комиссаров В.Н. Слово о переводе. – М.: Международные отношения, 1973. – 216 с.
31. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение / В.Н. Комиссаров// – М.: изд-во ЭТС, 1999. – 424 с.
32. Комиссаров В.Н. Теоретические основы методики обучения переводу. – М.: Рема, 1997. – 111 с.
33. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. / В.Н. Комиссаров//М.: Высш. шк., 1990. – 253 с.
34. Корнаухова Н.Г. Перевод vs. версия: виды манипуляции в художественном переводе. – Вестник Иркутского государственного лингвистического университета, 2011. – 176-183 с.
35. Кудрявский П.А., Тейс Г.Н. Руководство по локализации программ – Курск – Великий Новгород, 2004. – 219 с.
36. Лилова А. Введение в общую теорию перевода: монография / А. Лилова / пер. с болг. Л.П. Лихачевой. – М.: Высш. шк., 1985. – 256 с.
37. Липков А. Всюду деньги, деньги, деньги / Липков А. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. – М., 2008. – 81-91 с.

38. Локализация видеоигр [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.logrus.ru/pages/ru-gamelocalization.aspx>
39. Локализация компьютерных игр [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.uatranslators.com/?p=95>
40. Масленникова Е.М. Художественный перевод: новое о старом: монография. Тверь: Твер. гос. ун-т. 2014. – 240 с.
41. Миньяр-Белоручев Р.К. Теория и методы перевода. М.: «Московский лицей», 1999. – 21 с.
42. Муравьёва Д.Д., Яренчук Е.Э. Локализация и перевод. К вопросу локализации компьютерных игр // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. – 2018. – № 5. – 32-37 с.
43. Найда Юджин. К науке переводить // Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике. М., 1978. – 99-114 с.
44. Найда Юджин. Наука перевода // Вопросы языкознания. 1970. – № 4. – 57-63 с.
45. Нелюбин Л.Л. Толковый переводоведческий словарь / Л.Л. Нелюбин. – М.: Флинта: Наука, 2003. – 320 с.
46. Нуриев В.А. Адекватность перевода как лингвистическая проблема / В.А. Нуриев // Вестник ВГУ. Сер. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2003. – №1. – 80-87 с.
47. Особенности локализации игр [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/324496/>
48. Паршин А. Теория и практика перевода. М.: Высшая школа, 1995. – 10-14 с.
49. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291>
50. Перевод [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Перевод>

51. Провоторов В.И. Текст как объект переводческого анализа / В.И. Провоторов // Перевод и переводческая компетенция: коллективная монография. – Курск: Изд-во РОСИ, 2003. – 52-69 с.
52. Прогресс, игры [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://lenta.ru/news/2010/12/01/phylo>
53. Райс Катарина. Классификация текстов и методы перевода / К. Райс. – М.: Наука, 1983. – 202-228 с.
54. Региональная цензура в видеоиграх [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://dtf.ru/games/4452-ne-videt-ne-slyshat-regionalnaya-cenzura-v-videoigrah>
55. Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. Очерки лингвистической теории перевода [Текст] / Я.И. Рецкер. – 4-е изд., стер. – М.: «Р. Валент», 2010. – 244 с.
56. Робинсон Дуглас. Как стать переводчиком: введение в теорию и практику перевода / Д. Робинсон // Пер. с англ. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2005. – 304 с.
57. Роллингз Эндрю, Моррис Дэйв. Проектирование и архитектура игр / Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. – 39-43 с.
58. Сальникова Н.М. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России. – Вестник Университета (Государственный университет управления). – 2014. – № 5. – 12-17 с.
59. Санагурский Д.Ю. Видеоигры как сюжет культурологического исследования. – Культурологический журнал, 2015. – 12 с.
60. Семенов А.Л. Современные информационные технологии и перевод: учеб. пособие для студ. перевод. фак. высш. учеб.заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 224 с.
61. Современная энциклопедия [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://dic.academic.ru/>
62. Третьяков В. Видеоигра как новый тип повествования. – Новое литературное обозрение. – 2016. – № 137. – 307-314 с.

63. Тюленев С.В. Теория перевода / С.В. Тюленев. – М.: Гардарики, 2004. – 336 с.
64. Федоров А.В. Основы общей теории перевода. – М.: Высшая школа, 1983. – 253 с.
65. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр. – Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. – 2016. – № 1. – 92-98 с.
66. Хохлова А.А. Видеоигра как средство обучения говорению студентов технического вуза. – В сборнике: Современные технологии в российской и зарубежных системах образования сборник статей III Международной научно-практической конференции. Под редакцией Ф.Е. Удалова, В.В. Полукарова, В.В. Бондаренко. — 2014. – 99-104 с.
67. Чуковский К.И. Высокое искусство – М.: 1961. – 448 с.
68. Чужакин А. Мир перевода или Вечный поиск взаимопонимания / А. Чужакин, П. Палажченко. – М.: Валент, 1997. – 168 с.
69. Швейцер А.Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. – М.: Наука, 1988. – 215 с.
70. Швейцер А.Д. Эквивалентность и адекватность / А.Д. Швейцер// Коммуникативный инвариант перевода в текстах различных жанров: сб. науч. тр. – М., 1988.
71. Языковая локализация [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Языковая_локализация
72. All translations [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.all-translations.com/it--translation.html>
73. Bernal-Merino Miguel. On the Translation of Video Games. – Journal of Specialized Translation, issue 6, 2006. – P. 22-36.
74. Catford J.C. A Linguistic Theory of Translation. – Ldn., 1965. – P. 35.
75. Chesterman Andrew. Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory. – Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1997. – P. 38.

76. Halliday M. A. K. Language, Context, and Text: Aspects of Language in a Social-semiotic Perspective / M. A. K. Halliday, R. Hasan. – Oxford University, 1985. – P. 126.
77. Kent, Steven L. The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World (Paperback) Three Rivers Press. – 1st edition. – 2001. – P. 11.
78. Lemarchand R., Druckmann N.; Gamasutra – Postmortem: Naughty Dog's Uncharted: Drake's Fortune [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://www.gamasutra.com/view/feature/132203/postmortem_naughty_dogs_.php
79. Nord C. Text Analysis in Translation. Theory, Method, and Didactic Application of a Model for Translation-Oriented Text Analysis / C. Nord. – Amsterdam: Rodopi, 1991. – P. 250.
80. Pym Anthony. Exploring Translation Series. London and New York: Routledge, 2010. – P. 120- 142.
81. Stopgame.ru [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://stopgame.ru/blogs/topic/69656>
82. Translation versus localization: what's the difference? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://thecontentwrangler.com/2016/06/22/translation-versus-localization/>