

ЧАСТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО
ОБРАЗОВАНИЯ

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГИЙ
УПРАВЛЕНИЯ
И ЭКОНОМИКИ»

Институт гуманитарных и социальных наук
Кафедра лингвистики и переводоведения

Допустить к защите
Заведующий кафедрой

_____ А.-М. Ариас
«__» _____ 2021 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**на тему: «Адекватность перевода комического в текстах
видеоигр»**

Направление подготовки: 45.03.02. Лингвистика

Направленность: Перевод и переводоведение

Выполнил студент:

Д.Т. Атангулова

Руководитель:

к.ф.н., доцент кафедры

«Лингвистики

Ю.А. Филясова

и

переводоведения»

Санкт-Петербург
2021

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Глава 1. Теоретические аспекты перевода комического в текстах видеоигр.....	6
1.1 Адекватность и эквивалентность перевода.....	6
1.1.1 Адекватность перевода. Критерии адекватности.....	6
1.1.2 Эквивалентность перевода. Критерии эквивалентности.....	8
1.1.3 Адекватность и эквивалентность. Соотношение адекватности и эквивалентности в переводе	11
1.2. Комическое.....	14
1.2.1 Определение понятия комического как лингвистической категории.....	14
1.2.2 Языковые средства создания юмора.....	20
1.2.3 Особенности перевода комического.....	22
1.2.4 Стратегии перевода комического.....	23
1.3 Локализация видеоигр.....	25
1.3.1 Локализация видеоигр. Особенности процесса.....	25
1.3.2 Краткая история российской локализации.....	28
1.3.3 Официальный и любительский перевод.....	31
1.4 Перевод текстов видеоигр.....	33
1.4.1 Компьютерно-игровой дискурс.....	33
1.4.2 Жанрово-стилистические особенности	

видеоигр.....	37
Выводы по главе 1.....	38
Глава 2. Адекватность перевода комического в текстах видеоигр.....	40
2.1 Анкетирование игрового сообщества.....	40
2.2 Анализ комических элементов в текстах компьютерных игр.....	49
2.3 Статистический анализ адекватности перевода комического.....	69
Выводы по главе 2.....	72
.....	72
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	73
.....	73
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	75
ПРИЛОЖЕНИЕ А.....	85
...	85
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	87

ВВЕДЕНИЕ

За последние тридцать лет информационные технологии стали неотъемлемой частью нашей жизни. Практически во всех сферах деятельности люди задействуют программное обеспечение, и одним из наиболее популярных его видов стала видеоигра. А в 2011 г. Национальная программа поддержки искусства (National Endowment for the Arts) признала производство видеоигр искусством.

Индустрия видеоигр продолжает расти с каждым годом, и во многом этот рост можно объяснить наличием и доступностью международных версий игр. Эти версии включают в себя локализованные для распространения игры для разных регионов, включая Соединенные Штаты, Европу,

Азию и Ближний Восток. Под локализацией понимают процесс адаптации программного обеспечения (в данном случае игрового) к культуре другой страны. Перевод и адаптация текста — один из аспектов локализации игр, наравне с культурной адаптацией, озвучиванием, перерисовкой и тестированием. В данной работе мы подробно рассмотрим переводы текстов видеоигр, а именно — переводы комического, определим критерии адекватности перевода и выясним, можно ли считать переводы игр адекватными, и если нет, почему.

Предварительным этапом исследования является анкетирование, проведенное с целью определения востребованности перевода видеоигр и подтверждения актуальности данной работы. В ходе опроса было выявлено, что полная локализация игр считается необходимой даже той частью игрового сообщества, которая свободно владеет английским языком, и что большинство опрошенных игроков недовольны качеством переводов игр, в особенности его комического аспекта.

Актуальность темы данной выпускной квалификационной работы определяется следующими факторами:

- 1) Русский язык занимает шестое место в мире по распространенности, на нем говорят свыше 260 миллионов человек, поэтому русский язык является одним из основных языков перевода в игровой индустрии. По данным “Яндекс.Кассы” и Newzoo (<https://venturebeat.com/2020/01/22/yandex-russian-game-market-doubled-in-five-years-to-2-billion/>), в 2019 году оборот российского рынка видеоигр достиг \$2

млрд, что в сравнении с показателями 2014 года (\$0,8 млрд) демонстрирует глобальный рост индустрии, а вместе с ним повышающийся спрос на перевод в этой сфере.

2) Несмотря на то, что история перевода компьютерных игр в России берет начало в 1990-х, вопрос о качестве переводов до сих пор актуален. Локализаторы нередко допускают ошибки, что сказывается на общем впечатлении от игрового процесса и изменении объема аудитории.

3) По данным исследования независимого издательства Allcorrect (<http://riotpixels.com/good-localization-is/>), российские игроки довольно требовательны к переводам, при этом большинство игроков предпочитают играть в полностью переведенные игры, включая внутриигровые тексты и озвучку.

4) Проблема адекватности перевода видеоигр недостаточно освещена в русскоязычной лингвистической литературе.

В качестве **материала** данной работы были использованы тексты следующих компьютерных игр: Sam&Max: Hit the Road (1993, LucasArts), The Punisher (2004, Volition), Portal 2 (2011, Valve Corporation), South Park: The Stick of Truth (2014, Obsidian Entertainment), The Sims 4 (2014, Electronic Arts), Life is Strange (2015, Dontnod Entertainment), Wolfenstein II: The New Colossus (2017, MachineGames), Far Cry 5 (2018, Ubisoft). В связи с тем, что в игровой классификации отсутствует жанр комедии, для исследования были выбраны игры с элементами комического.

Объектом анализа выступают переводы комических

элементов вышеперечисленных компьютерных игр.

Предметом исследования являются категории адекватности и эквивалентности при переводе комического в компьютерных играх.

Цель работы — выявить адекватность переводов комического в текстах видеоигр и попробовать найти объяснение полученным результатам анализа.

Для достижения цели были поставлены следующие **задачи**:

1) Исследовать критерии адекватности и эквивалентности перевода и выбрать из них критерии, применимые к переводам текстов видеоигр;

2) Исследовать категорию комического и выявить особенности и стратегии перевода комического;

3) Исследовать контекст и условия перевода видеоигр;

4) Проанализировать переводы текстов видеоигр и выяснить, отвечают ли они критериям адекватности;

5) Выявить, как влияет адекватность и эквивалентность перевода игр на игровой процесс.

В создании выпускной квалификационной работы были задействованы следующие **методы**:

1) Описательный метод;

2) Контекстный метод;

3) Метод межъязыкового сравнения;

4) Метод сплошной выборки;

5) Метод количественного анализа;

6) Элементы компонентного анализа.

Теоретическая и практическая новизна данной работы заключается в том, что работ на эту тему в

русскоязычном научном сообществе нет.

Глава 1. Теоретические аспекты перевода комического в текстах видеоигр

1.1 Адекватность и эквивалентность перевода

1.1.1 Адекватность перевода. Критерии адекватности

Адекватность — это одна из главных характеристик оценки качества перевода. Термин «адекватность перевода» был впервые использован лингвистами И.И. Ревзиным и В.Ю. Розенцвейгом в 60-е гг. XX в. Тогда под адекватным переводом они понимали «полноценный» перевод, обладающий исчерпывающими признаками содержания исходного текста и передающий это содержание равноценными средствами. По определению Комиссарова: «Адекватным переводом называется перевод, который обеспечивает прагматические задачи переводческого акта на максимально возможном для достижения этой цели уровне эквивалентности, не допуская нарушения норм или узуса ПЯ, соблюдая жанрово-стилистические требования к текстам данного типа и соответствуя общественно-признанной конвенциональной норме перевода» [15]. Сдобников считает, что адекватным переводом считается “перевод, в котором воспроизводится функциональная доминанта исходного сообщения в соответствии с коммуникативной интенцией отправителя исходного сообщения” [28].

Г. Тури выдвинул свою “описательную” концепцию теории перевода, ориентированную на результат перевода. Перевод, по мнению лингвиста, — это “коммуникация в рамках определенных культурных и языковых границ при

помощи переводных сообщений” [15]. Для того, чтобы считаться адекватным, текст перевода должен, с одной стороны, соответствовать языковым нормам и традициям перевода ПЯ, с другой стороны, перевод должен как можно более полно соответствовать оригиналу. Таким образом, под адекватностью перевода Г. Тури понимает максимально точное соответствие оригиналу. При этом должны учитываться неизбежно возникающие расхождения и опущения, связанные с различиями между ИЯ и ПЯ. Согласно Тури, текст перевода является компромиссом между адекватностью и эквивалентностью.

Ю.В. Ванников предлагает различать функциональную адекватность, которая «выводится из оценки соотношения текста перевода с коммуникативной интенцией отправителя сообщения, реализованной в тексте оригинала» и семантико-стилистическую, определяющуюся “через оценку семантической и стилистической эквивалентности языковых единиц, составляющих текст перевода и текст оригинала” [4]. Согласно его теории, существует четыре типа адекватности перевода, основанные на специфике восприятия текста рецептором:

1) **Информационная** — способность оригинала и перевода сообщать определенную информацию и отражать действительность;

2) **Оценочная** — воздействие текста на мировоззрение рецептора;

3) **Предписывающая** — воздействие на поведение рецептора;

4) **Систематизирующая** — организация знания

рецептора в систему.

Неадекватный перевод может быть выражен как в незначительных стилистических недочетах, так и в искажении смысла всего текста. Одна из основных стратегий перевода, которая может привести к неадекватности — буквальный перевод или калькирование. Рассмотрим следующий пример:

I'm not a woman you can trust.

Я не женщина, можешь мне поверить.

Очевидно, что здесь неверно истолкована придаточная часть предложения и предложение следовало перевести так: “Я не та женщина, которой можно доверять”.

Ещё одна переводческая стратегия, использование которой может повлечь за собой неадекватность перевода — вольный перевод, который несет в себе значительные несоответствия между оригиналом и текстом перевода. Рассмотрим пример:

She fell asleep.

Она погрузилась в воздушную негу.

Произвольное воспроизведение смысла оригинального предложения могло привести к стилистическому соответствию. Конечно, нам неизвестен контекст предложения, но, вероятнее всего, его правильный перевод звучит так: “Она заснула”.

1.1.2 Эквивалентность перевода. Критерии эквивалентности

В теории перевода понятие адекватности часто

соотносится с понятием эквивалентности перевода.

Под переводческой эквивалентностью понимают 1) сохранение инвариантности на уровне содержания [38], 2) равноценность воздействия на адресатов ИЯ и ПЯ [44], 3) полноценную передачу денотативного содержания оригинала с соблюдением языковых и узуальных норм ПЯ, с сохранением структурно-семантических особенностей ИЯ и с учетом равноценного регулятивного воздействия на адресата ПЯ [64]. При этом единого мнения о том, насколько близки между собой понятия адекватности и эквивалентности перевода, до сих пор нет.

В.Н. Комиссаров выделил два типа эквивалентности перевода [15]:

1) В переводах первого типа эквивалентности сохранена только та часть содержания оригинала, которая входит в цель коммуникации:

Maybe there is some chemistry between us that doesn't mix.

Бывает, что люди не сходятся характерами.

Здесь цель коммуникации заключается в передаче переносного значения, составляющего главную часть содержания высказывания. В тексте оригинала человеческие отношения изображаются при помощи взаимодействия химических элементов, однако буквальный перевод данного высказывания был бы коммуникативно неудачным, так как в русском языке нет прямого эквивалента слова *chemistry*, который мог бы быть использован в этом контексте, поэтому переводчик заменил часть высказывания на несколько менее образное, но всё ещё достигающее необходимого

коммуникативного эффекта.

Таким образом, в данном типе эквивалентности словно говорится “не то” и “не о том”, даже если некоторые слова в оригинале имеют соответствия в переводе. Такой уровень эквивалентности присущ переводам, более детальное воспроизведение содержания которых оказывается невозможным, потому что может привести Рецептора к неверным выводам и ассоциациям.

2) Переводы второго типа эквивалентности несут в себе не только общую часть содержания, передающую одинаковую цель коммуникации, но также отражают ту же языковую ситуацию, что и оригинал. Для второго типа характерно более полное воспроизведение содержания оригинала, однако, это не означает передачи при переводе всех смысловых элементов текста оригинала. Ввиду того, что языковая ситуация представляет собой сложное явление, которое зачастую трудно описать целиком в одном высказывании, в переводе могут появляться целые наборы синонимичных высказываний, то есть “означающих то же самое”, языковые средства которых могут полностью не совпадать. В связи с этим возникает необходимость различия самого факта указания на ситуацию и способа ее описания (та часть содержания высказывания, которая указывает на признаки ситуации). Возьмем, к примеру, следующую ситуацию: “на столе лежит некоторый предмет”. В основе её описания находятся понятия “состояние”, “восприятие”, “действие”. Мы можем сказать: “Книга лежит на столе” (состояние), “Я вижу книгу на столе “ (восприятие), “Книгу положили на стол” (действие). Для второго типа

эквивалентности свойственна идентификация в оригинале и переводе одной и той же ситуации при изменении способа её описания. Вот пример такого перевода:

That's a pretty thing to say.

Постыдился бы!

Здесь мы видим два совершенно разных явления, единственная связь между которыми состоит в том, что в обоих случаях можно сделать одинаковые выводы об эмоциональном отношении говорящего к тому, что его собеседник сказал ранее. Таким образом, в этом типе эквивалентности для отношений между оригиналом и переводом характерны: несопоставимость лексического состава и синтаксического строя, сохранение цели коммуникации и указания на ту же самую языковую ситуацию.

Свою типологию эквивалентности также предложил Ю. Найда [44]:

1) **Формальная** — ориентированность в первую очередь на максимально точную передачу плана содержания и структуры оригинала. В переводах такого типа, как правило, много сносок и комментариев.

2) **Динамическая** — основная цель переводов этого типа — сохранение отношений между рецептором и переводом идентичным отношениям рецептора оригинального текста и оригинала, структура при этом отходит на второй план.

Немецкий ученый В. Колер развил типологию Ю. Найды и выделил пять типов эквивалентности:

1) **Денотативная** — определяющей является

референтная соотнесенность: *flower* - *цветок*, *tree* - *дерево*;

2) **Коннотативная** — связана с выражением смысловых оттенков, присущих слову в той или иной языковой ситуации: *fox* - *хитрец*, *plutovka*;

3) **Текстуально-нормативная** — соблюдение норм и правил языка (грамматическая правильность, лексическая сочетаемость и т.д.): *Он живет в этом доме* - *He lives in this house*; *Он живет в этом отеле* - *He is staying in this hotel*;

4) **Коммуникативная (прагматическая)** — ориентированность на рецептора сообщения и эффект, который текст на него производит: *Villian! Негодяй!*;

Пятый тип — **формальная** эквивалентность, и о ней стоит поговорить подробнее. Она связана с сохранением и воссозданием формальных особенностей оригинала, допускает возможность калькирования и может выражаться на любом языковом уровне:

- морфологический: окончание *-ing* в английском языке может соответствовать окончанию причастий *-щий, щая* в русском языке: *running* - *бегущий*;

- лексический: на уровне слова: *table* - *стол*; на уровне словосочетания: *nest egg* - *заначка*;

- синтаксический: *Keep off the grass* - *По газонам не ходить*.

Некоторыми исследователями выделяется также **стилистическая** эквивалентность, которая связана с жанровой принадлежностью и речевым регистром. Так, слово "eyes" (*глаза*) в художественном историческом тексте можно перевести как "очи".

Стоит упомянуть, что для большинства лексических

единиц языка уже существуют эквиваленты, или, как назвал их Я.И. Рецкер — “закономерные соответствия”, которые могут быть полными или вариантными: *watch* - *часы* (полный эквивалент), но также *watch* - *бодрствование; бдительность; дозор; стража* (частичные эквиваленты) [25].

1.1.3 Адекватность и эквивалентность. Соотношение адекватности и эквивалентности в переводе

И.И. Ревзин и В.Ю. Розенцвейг определяли эквивалентность как синоним адекватности, в работах А.В. Федорова под “адекватностью” перевода понимается его “полноценность”, то есть эквивалентность [24]. Эту позицию также разделяют Р. Левицкий и Дж. Кэтфорд. В этой связи интересен тот факт, что термин “эквивалентность” этимологически соотносится с термином “адекватность”: оба восходят к латинскому *aequè* — *одинаково, так же*.

Противоположной точки зрения придерживаются Л.К. Латышев, В.Н. Комиссаров, Л.С. Бархударов, А.Д. Швейцер и др. Так, например, по мнению А.Д. Швейцера, категории эквивалентности и адекватности хоть и носят один и тот же оценочно-нормативный характер, но являются по своей сути двумя разными подходами к переводу.

Очевидно, нельзя оценивать перевод без учета его функционального стиля, коммуникативной цели, контекста и языковой ситуации. В связи с этим В.Н. Комиссаров в своей книге “Теория перевода (лингвистические аспекты)” сформировал несколько систем критериев оценки качества перевода с учетом типа текста. Он также выдвинул

следующую систему градации ошибок:

1) Ошибки, которые указывают на иную языковую ситуацию, меняют коммуникативную цель и дезинформируют, иными словами, грубо искажают содержание оригинала — такие ошибки снижают оценку перевода на один балл;

2) Ошибки, приводящие к изменениям в переводе, однако не искажающие смысл перевода (например, неточная передача отдельных слов) — эти ошибки снижают оценку перевода на полбалла;

3) Ошибки, при которых меняются стилистические особенности, но общий смысл при этом не нарушен — при условии регулярности такие ошибки снижают оценку на полбалла;

4) Нарушения норм ПЯ, связанные с недостаточным уровнем владения языком — при условии регулярности такие ошибки снижают оценку также на полбалла.

Опираясь на вышеприведенные рабочие определения, можно сказать, что адекватность и эквивалентность, как основополагающие критерии оценки качества перевода, включают в себя перечисленные В.Н. Комиссаровым критерии. Адекватность перевода охватывает стилистические особенности, подбор эквивалентов для фразеологизмов и идиом, точность перевода, семантического и прагматического аспекта. Эквивалентность включает в себя соответствие лексического и синтаксического составов, смысловую близость оригинала и перевода. Цель коммуникации представляет собой скрытый, подразумеваемый смысл, который выводится из всего

высказывания как смыслового целого. Воспринимая это высказывание, Рецептор должен не только понять значение отдельных языковых единиц, но и извлечь из его содержания дополнительную информацию, то есть понять не только то, что говорит источник, но и то, что он хочет этим сказать.

Как же соотносятся эти два понятия в переводческой практике? Четыре вида соотношений адекватности и эквивалентности, определяемых как в жанрово-стилистической, так и психолингвистической классификации, и наиболее типичных для каждого типа перевода, были предложены В.В. Сдобниковым. При этом согласно его концепции, адекватность перевода может либо быть, либо не быть, в то время как эквивалентность может быть представлена в разной степени. Итак, согласно В.В. Сдобникову перевод может быть:

1) **Адекватным и эквивалентным лишь на уровне отдельных сегментов**, подобный случай характерен для художественного перевода поэтических произведений;

2) **Адекватным и не эквивалентным на уровне отдельных сегментов**, например, в случае воссоздания “взрослых” классических произведений для детей, когда в угоду адаптации приходится опускать определенные моменты оригинала;

3) **Эквивалентным, но не адекватным**, в качестве примера такого соотношения можно взять русский перевод Гамлета У. Шекспира, выполненный М. Вронченко в 1828 году. Несмотря на то, что этот перевод до сих пор считается качественным, читателю XXI века он может показаться неудобным для восприятия, так как с тех пор язык претерпел

значительные изменения;

4) **Неэквивалентным и неадекватным**, такое случается при переводе научно-технических текстов, когда переводчик, ввиду плохого знания предмета речи допускает искажения и неточности перевода [28].

1.2. Комическое

1.2.1 Определение понятия комического как лингвистической категории

Комическое (от греч. *koikós* — весёлый, смешной) — древнее культурологическое и социальное явление. Юмор является важной частью повседневной жизни человека, одним из инструментов социализации личности и привлекает к себе внимание философов, культурологов, социологов и лингвистов уже многие годы.

Изначально комическим — *komos*, называли весёлую толпу ряженых на сельском празднике в честь Диониса в Древней Греции. Сегодня под комическим понимается “эстетическая категория, отражающая несоответствие между несовершенным, отжившим, неполноценным содержанием явления или предмета и его формой, претендующей на полноценность и значимость, между важным действием и его несовершенным результатом, высокой целью и негодным средством” [22].

Изучение сущности комического началось ещё в Древней Греции, так, Платон определял комическое при помощи безобразного, считая его недостойным для свободных граждан и противопоставляя его серьёзному. Интересно, что уже в 19 веке Н.Г. Чернышевский также

обращался к этому противопоставлению, говоря: «Неприятно в комическом нам безобразии; приятно то, что мы так проницательны, что постигаем, что безобразное – безобразно. Смеясь над ним, мы становимся выше его» [30]. А вот Кант рассуждал о комическом с точки зрения понятия удовольствия: «Музыка и повод к смеху представляют собой два вида игры с эстетическими идеями или же с представлениями рассудка, посредством которых в конце концов ничего не мыслится и которые могут благодаря лишь одной своей смене и тем не менее живо доставлять удовольствие» [12]. Удовольствие, которое мы получаем от комического, иногда связывалось с рассеиванием иллюзий, или просветлением, к примеру, Будда, просветлев, рассмеялся, позднее этот мотив можно встретить в работах Т. Гоббса и Г. Липпса. Помимо этого, комическое в своё время рассматривали А. Шопенгауэр, А. Бергсон, З. Фрейд, в отечественной философии — В.Г. Белинский, М.М. Бахтин и др.

К видам комического традиционно относятся юмор, ирония, сатира, сарказм, гротеск и др. Юмор, скрывающий серьёзное под маской смешного и характеризующийся преобладающим положительным отношением к предмету, противопоставляется иронии, которая скрывает смешное под маской серьёзности и несёт в себе насмешливое, отрицательное отношение. Сатира обличает пороки и отличается отрицательным оценивающим тоном. Великие сатирики, такие как Дж. Свифт и М.Е. Салтыков-Щедрин, виртуозно совмещали серьёзное и социально значимое с забавным и даже абсурдным. Так, в сатирическом романе

Салтыкова-Щедрина “История одного города” один из персонажей (Иван Пантелеевич Прыщ) описан как человек с “фаршированной головой” [26]. Сарказм также отличает насмешливое и язвительное отношение, сарказм указывает на недостаток предмета, при этом элемент комичности при этом может быть весьма ничтожным. Гротеск как разновидность комического обобщает и заостряет проблему при помощи карикатурного и причудливого.

По своей социально-критической направленности комическое иногда отличают от смешного. Смешное описывается при этом как любой контраст цели средства, намерения и результата. Так, эстетик Ю.Б. Борев писал: “Комическое — прекрасная сестра смешного. Комическое порождает социально окрашенный, значимый, одухотворенный эстетическими идеалами, “светлый”, “высокий” смех, отрицающий одни человеческие качества и общественные явления и утверждающий другие” [3]. Смешное и комическое имеют общий семантический фон, хотя при этом частично отличаются. Они могут быть представлены в виде двух практически перекрывающих друг друга логических круга. Узкая область комического, которая выходит за пределы смешного, включает в себя явления, которые более или менее соответствуют критериям комического, но при этом не вызывают смех. Такими явлениями могут быть резкая обличительная сатира, намеки, остроты, исторически обусловленные комическим. Узкая область смешного, выходящая за рамки комического, включает в себя смех как физиологическое явление, который может быть вызван щекоткой или истерикой. В этих случаях

мы может говорить только о комическом или только о смешном, однако, в большинстве ситуаций сферы комического и смешного совпадают, и в таких случаях допускается употребление понятий “комическое” и “смешное” в качестве синонимов.

Несмотря на то, что некоторые исследователи, ввиду размытости терминологии, высказались против создания общей теории комического (Б. Дземидок), другие исследователи, изучив вопрос всесторонне, выдвинули теории юмора. Так, согласно М.П. Малдеру и А. Нихолту [40], на сегодняшний день существует три общепринятые теории комического:

1. Теория превосходства

Эта теория основывается на том, что из-за того, что люди постоянно соперничают между собой, мы смеемся над неудачами других, что является проявление нашего над кем-то превосходства. Эта концепция была предложена еще Платоном и Аристотелем. Позднее ее осовременил Ч. Грюнер, назвав Теорией превосходства юмора (Superiority Theory of Humour) [35] и выделив следующие её принципы:

- В юмористической ситуации всегда есть победитель и проигравший;
- В юмористической ситуации всегда есть несоответствие;
- В юморе всегда присутствует элемент неожиданности.

В играх эта теория часто прослеживается в моменты, когда комбинация приемов влечет за собой успешное и оригинальное убийство того или иного персонажа.

2. Теория облегчения

Теория получила известность благодаря З. Фрейду, когда он выдвинул идею о том, что смех снимает напряжение и является выражением накопленной внутри человека энергии и подавленных эмоций. Таким образом эта концепция построена на необходимости выплеснуть лишнюю энергию и часто выражается в простых или глупых шутках, позволяющих расслабиться и снять напряжение. Эта концепция может реализоваться в игровой ситуации, когда игрок совершает действия, престаупающие границы дозволенного, например, убийство безвинного персонажа или нарушение закона.

3. Теория несоответствия

Задолго до появления этой концепции ее сущность была описана А. Шопенгауэром: «Причиной смеха в каждом случае является просто неожиданное осознание несоответствия между идеей и реальным положением вещей, которые воспринимали через ее призму. Смех сам по себе – просто выражение этого несоответствия» [46]. Теория состоит в том, что люди могут смеяться над неожиданными вещами, будь то скрытые и неожиданным образом открытые смыслы, намеренное искажение плана и др. В игровом процессе эта теория может проявляться в смешном дизайне персонажей, необычной игровой механикой или неожиданными событиями, может быть вызвана стечением обстоятельств, плохой графикой, ошибками системы, из-за которых возникают странные баги и глюки, вызывающие смех у игрока. К данной теории может относиться как запланированный разработчиками анекдот, так застрявший в

текстурах персонаж. Пример, иллюстрирующий эту теорию, который мы более подробно рассмотрим в последующем изложении работы — промтовский (система машинного перевода Prompt) перевод игр на заре их появления, своей абсурдностью доводивший игроков до истерического смеха. (к примеру, фраза “Я видел некоторое дерьмо” стала со временем достоянием интернета).

Т. Витч выделил еще одну теорию — теорию нарушения (Violation Theory) [48], объединяющую все основные теории юмора. Согласно этой теории, существует три обязательных условия для понимания юмора, без выполнения хотя бы одного из которых комический эффект достигнут не будет:

- 1) Реципиент должен быть уверен в том, что определенная ситуация абсолютно нормальна;
- 2) Это убеждение должно быть нарушено;
- 3) Реципиент должен одновременно воспринимать оба этих взгляда.

В видеоиграх юмор проявляется как вербально, так и невербально (анимация, звуки, визуальные эффекты). Вербальный юмор чаще всего реализуется в диалогах, именах, названиях квестов, умений и достижений. Также могут иметь место комбинации вербального и невербального юмора, например, в креолизированных текстах, состоящих из вербальных компонентов и изображений. Согласно Амири [1], существуют три основные модели способов создания таких текстов: 1) вербальный текст, к которому добавляется изображение, 2) изображение, к которому добавляется вербальный текст, 3) вербальный текст приравнивается к изображению, “визуальные компоненты подбираются

специально для взаимодействия друг с другом”. Благодаря тому, комбинации вербальных и невербальных проявлений могут быть различны и многочисленны, можно утверждать, что юмор может реализовываться в любой из упомянутых выше четырех концепций.

Хотя часто игры с элементами юмора называют комедийными, как такового жанра “комедия”, как, например, в фильмах, в играх нет, так как юмор может быть в любой игре независимо от ее жанровой принадлежности. Элементы юмора могут присутствовать даже во мрачных играх с серьезным тоном повествования, игра Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Kojima Productions, 2015) — прекрасный тому пример. В этой игре, повествующей о действиях вымышленной частной военной компании и поднимающей такие темы, как участие несовершеннолетних в военных действиях, нарушения прав человека на военных базах США, холодная война и ядерное сдерживание, а также совмещающей в себе жанровые элементы геополитического шпионского триллера и ужасов, можно запускать в небо овец на воздушных шарах и прыгать с розового вертолета, пока из громкоговорителей военной базы играет песня “Rebel Yell” Билли Айдола.

При создании комических элементов в игре возникает ряд сложностей. Во-первых, создание юмора само по себе не просто, так как юмор субъективен и одной и той же шуткой трудно угодить большому количеству людей из разных уголков мира. Во-вторых, если вербальные, написанные шутки добавить в игру проще всего, средства визуального юмора часто требуют соответствующей анимации, что может

стать проблемой для инди-разработчиков с небольшой командой и ограниченным бюджетом. В-третьих, в отличие от книг и кино, где повествование обычно построено линейно, в играх нарушается эффект четвертой стены и появляется элемент интерактивности. Как правило, шутка состоит из двух частей: установки (setup) и кульминации (punchline). В игре между установкой и кульминацией игрок может совершить какое-то действие, задавшись вопросом “Что будет, если я...”. В некоторых случаях это решается при помощи создания сразу нескольких кульминационных моментов, что во много раз усложняет процесс создания шутки и увеличивает объем сценария. Так, сценарий игры “South Park: The Stick of Truth” (2014, Obsidian Entertainment), по словам одного из ее создателей Т. Паркера, занимает более 850 страниц. Четвертая сложность — наличие возрастного ограничения: если разработчик захочет добавить шутку “для взрослых”, ему придется урезать рейтинг игры для соответствия цензуре, что сократит объем игровой аудитории и скажется на конечной прибыли. Той же игре “South Park: The Stick of Truth” ввиду особенностей юмора установили возрастной рейтинг М (Mature) и R18+ (Restricted).

Тем не менее, у видеоигры по сравнению с кино или литературой есть один неоспоримый плюс: благодаря интерактивности, как бы ни была прописана игра и какие бы элементы юмора ни были использованы, игроки всегда найдут свой способ сделать что-то, что их развеселит. К примеру, в игре Team Fortress 2 (2017, Valve Corporation) после выстрелов в стену на ней остаются следы, что не могло

остаться незамеченным игроками, которые тут же принялись оставлять друг другу различные послания на стенах (рис. 1).

1.2.2 Языковые средства создания юмора

Для создания комического эффекта могут быть использованы различные средства выразительности на всех языковых уровнях.

На лексическом уровне:

Метафора — троп, состоящий в употреблении слов в переносном значении на основе сходства сравниваемых предметов. Комический эффект может создаваться посредством метафорического образа, который резко противопоставляется контексту. В популярной метафоре “*Couch potato*” человек, по отношению к которому она используется, ведет неактивный образ жизни, подобно картофелю, большую часть своего существования лежащему в земле.

Олицетворение — разновидность метафоры, основанная на присвоении свойств и характера личности неодушевленным объектам. В этом случае комического эффекта можно достичь в случаях, когда “низкие” свойства приписываются какому-либо абстрактному характеру, ассоциирующимся с возвышенным: “*It was one of those heavy, sultry afternoons when Nature seems to be saying to itself ‘Now shall I or shall I not scare the pants off these people with a hell of a thunderstorm?’*” (P.G. Wodehouse)

Метонимия — сравнение, основанное на смежности объектов: “*Янтарь в устах его дымился*” (А.С. Пушкин) —

под янтарём здесь понимается янтарная трубка.

Синекдоха — разновидность синекдохи, употребление слова вместо другого на основании количественного соотношения: *“Все флаги в гости будут к нам”* (А.С. Пушкин). Под флагами в данном случае подразумеваются страны, государства.

Ирония — скрытая насмешка, употребление слова в смысле, обратном буквальному: *“Отколе, умная, бредёшь ты, голова?”* (И.А. Крылов) — обращение к ослу.

Гипербола — это фигура речи, при помощи которой объекты представляются в преувеличенном виде, часто используется для создания яркого образа: *“You look madder than a wet hen”*, *“Жду тебя уже целую вечность”*.

Литота, в противоположность гиперболе, наоборот преуменьшает значение объекта: *“Looks like it rained a bit last night”* (говоря о сильном шторме).

Алогизм — умышленное нарушение логических связей в высказывании: “Вода? Я пил её однажды. Она не утоляет жажды”. (К.И. Чуковский)

Окказионализм — авторские неологизмы, слова, созданные вопреки законам словообразования: *“И кюхельбекерно, и тошно”* (А.С. Пушкин). В данном примере наречие “кюхельбекерно” образовано от фамилии поэта Вильгельма Кюхельбекера.

Каламбур — это своеобразная игра слов, основанная на сочетании речевых единиц одинаковых по звучанию и различных по смыслу: *“Лет до ста расти нам без старости”* (В.В. Маяковский)

Оксюморон — стилистическая фигура, основанная на

сочетании противоречивых понятий, парадоксе: *“Hateful love”*.

Антитеза — резкое противопоставление, лексической основой которого являются антонимы. Антитеза часто используется в рекламе: *“Минимум калорий — максимум наслаждения”* (реклама Coca Cola Light)

И многие другие.

Синтаксический уровень

Силлепс или **зевгма** — использование семантически неоднородных элементов в виде ряда однородных членов предложения: *«Шли дождь и два студента: один в университет, другой в пальто. Они повстречали двух барышень: одна выходила из поезда, другая из себя»*.

Параллелизм. В основе приема лежит принцип параллелизма. Т.е. 2 части выражения, или 2 выражения между собой сходны по структуре: *“Бог выдумал сон, а дьявол - будильник”*.

Фонетический уровень

Ономатопея — звукоподражание, сочетание звуков, которое ассоциируется с их источником (Из материалов данной работы - *“Вы только пос-мяу-трите на эту когтеточку!”*). Ономатопея может быть использована в переносном значении, так, ономатопея Ding-dong — это 1) лексическое изображение звона колокола, звонка, и 2) обозначение какого-то повторяющегося действия, как наречие его можно перевести как “рьяно”, “упорно”, “неистово”.

Метатеза и **спунеризм** — игра слов, при которой рядом расположенные слова в предложении меняются слогами,

частями или буквами (У С.Я. Маршака: “Вагоноуважаемый глубокоуважатый”),

Аллитерация — это фонетическое стилистическое средство, цель которого — создание мелодического эффекта высказывания. Аллитерация заключается в повторении похожих согласных звуков в начале слов. (пример) Аллитерация, как и большинство фонетических средств выразительности не несёт в себе определенного лексического значения, а выступает “музыкальным аккомпанементом” идеи автора, поддерживая эмоциональную атмосферу произведения. Так, повторение звука [d] в поэме Э.А. По “Ворон” служит для создания ощущения тревоги, ужаса, тоски и сочетания всех этих чувств: “*Doubting, dreaming dreams no mortals ever dared to dream before.”*

1.2.3 Особенности перевода комического

Качественный перевод комического требует учета множества факторов, одним из важнейших из которых является культурное различие исходного языка и языка перевода. Согласно Д. Чиаро, каждый язык обладает своими лингвистическими средствами создания юмора, которые могут быть уникальными и не иметь эквивалентов в других языках [33]. К тому же, эффективность передачи комического эффекта напрямую зависит от того, насколько знания и понимание о контекстах и реалиях у адресанта и реципиента совпадают, поэтому чаще всего контексты юмора, которые требуют знаний о культуре ИЯ, будут “культурно

непереводимыми”.

П. Забальбескоа, известный исследователь перевода комического, выделил ряд факторов, влияющих на перевод КЭ:

- 1) Степень совпадения фоновых, в том числе культурных знаний адресанта и реципиента;
- 2) Степень совпадения моральных, культурных и социальных систем ценностей адресанта и реципиента;
- 3) Особенности юмора и наличие в культуре ПЯ пласта юмора, создающего интертекстуальные отношения с комическими контекстами ИЯ;
- 4) Характеристика комического воздействия;
- 5) Компетенция переводчика;
- 6) Иные внешние факторы (ограничения и требования со стороны заказчика, условия работы переводчика и др.) [49].

К этим факторам добавляются также сложности, возникающие в процессе локализации видеоигр, которые будут описаны в следующих главах.

Таким образом, при работе с комическими произведениями переводчик должен учитывать целый ряд различных факторов, от культурных особенностей юмора ПЯ до требований заказчика.

1.2.4 Стратегии перевода комического

Согласно Х. Крингсу, переводческие стратегии — это “потенциально осознанные планы переводчика, направленные на решение конкретной переводческой

проблемы в рамках конкретной переводческой задачи” [39]. Для того, чтобы наиболее полно и адекватно передать все аспекты оригинала и избежать потерь в переводе, переводчику необходимо заранее выбрать стратегию перевода, то есть выбрать алгоритм возможных действий по осуществлению перевода.

Свою стратегию перевода вербального юмора предложил Д. Чиаро:

- 1) Замена шутки ИЯ на шутку ПЯ;
- 2) Замена шутки ИЯ на идиоматическое выражение ПЯ;
- 3) Замена шутки ИЯ на шутку ПЯ в другой части текста.

Д. Делабастита, также исследователь перевода комического, предложил пять категорий переводческих действий:

- 1) **Замена** комического компонента ПЯ на такой компонент ИЯ, который имеет ту или иную степень эквивалентности;
- 2) **Повторение** — прямой перенос комического компонента на ИЯ с сохранением тех или иных формальных особенностей;
- 3) **Опущение** — полное отсутствие воспроизведения комического компонента;
- 4) **Добавление** необходимой информации в ПЯ в шутках, лингвистические, культурные или иные компоненты которых не имеют соответствия в ПЯ;
- 5) **Компенсация** — перенос комического компонента в другое место текста [34].

В этих стратегиях можно выделить общие тенденции, которые можно изложить следующим образом: найти эквивалент комического компонента ПЯ практически невозможно, поэтому можно попробовать найти замену такой шутки, имеющую некоторую степень эквивалентности. В случае, если найти адекватную замену шутке невозможно, можно передать общий смысл шутки конкретизацией или описательным переводом, либо сохранить часть экспрессивного воздействия, используя подходящее идиоматическое выражение или экспрессивное средство. Если же ни один из этих способов не передает комический эффект, можно опустить шутку в этом месте и компенсировать ее любой шуткой в другом.

1.3 Локализация видеоигр

1.3.1 Локализация видеоигр. Особенности процесса

Локализация — это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения. В широком смысле термин локализация применим, помимо видеоигр, к сайтам, фильмам, сериалам, товарам и т. д. Локализация видеоигры — это сложный и многоступенчатый процесс, в котором помимо переводчиков принимают участие разработчики, дизайнеры, менеджеры, актеры, юристы и другие, именно поэтому следует разграничить понятие локализации от перевода видеоигр. Локализация — более широкое понятие и вмещает в себя сам перевод, а также следующие аспекты:

1) Культурная адаптация (пример: в игре есть лепреконы, которые носят зеленые шапки, в Китае цвет шапок придется поменять, так как в китайской культуре зеленые шапки носили мужья-рогоносцы)

2) Юридическая адаптация (так, например, в немецкой версии игры Wolfenstein: Youngblood (2019, Bethesda Softworks), вольно трактующей историю Второй мировой войны и обращающейся к темам нацистского оккультизма, персонаж Адольфа Гитлера был зацензурен посредством удаления характерных усов, помимо этого, обращение к нему заменили с “Mein Führer” на “Mein Kanzler” в связи с тем, что в Германии на законодательном уровне запрещено любое использование нацистской символики).

Основные этапы локализации видеоигр:

1. Препродакшн.

Разработчик составляет план выпуска игры и принимает решение о локализации. (Разработчик может заниматься ей сам, при помощи менеджеров по локализации, которые могут работать с агентствами или бюро перевода, либо набрать собственный штат переводчиков. Второй вариант — разработчик передает игру издателям, и тогда локализациями будут заниматься они. Иногда разработчик работает в связке с издателем). На этом же этапе происходит ознакомление переводчиков с игрой, либо если локализация происходит на ранних этапах ее разработки, с документами и сюжетными зарисовками, помогающими получить некоторое представление о контексте игры.

2. Работа с глоссарием и руководством по стилю

Ознакомившись с содержанием игры, переводчики получают от разработчика руководство по стилю ИЯ и общие игровые термины с произношением. На основе этих данных переводчики составляют глоссарий со списком всех терминов и имен собственных, встречающихся в игре. Лучше всего, когда локализаторы имеют возможность связаться с разработчиком и уточнить тот или иной вопрос, возникший в процессе прохождения игры или работой над переводом.

3. Перевод

После утверждения глоссария и руководства по стилю переводчики могут приступать к непосредственному переводу материалов игры. По возможности, прежде чем отправить готовый перевод на тестирование, переводчики должны проверить сборку переведенной игры, так как в контексте игры можно выявить самые очевидные ошибки в переводе, а также то, насколько стиль и тон перевода соответствует визуальному стилю игры.

4. Перерисовка шрифтов и текстур.

Помимо перевода основного текста игры переводчики также иногда работают над переводом игровых текстур - различных вывесок, плакатов, надписей, встречающихся в самой игре. А в случае, когда шрифты оригинальной игры не поддерживают кириллицу, локализаторам приходится заменять шрифты на похожие либо дорисовывать недостающие символы.

5. Дубляж и звукозапись

Если в игре имеются озвученные реплики и диалоги, то перед началом дубляжа осуществляется перевод их транскрипта. При работе над озвучкой режиссер дубляжа

руководствуется сценическими указаниями, которые были переведены и созданы переводчиками. Также хотя бы один переводчик должен присутствовать при записи локализованных реплик, чтобы дать звукорежиссеру и актерам пояснения по материалу или внести изменения в реплики, если первоначальный вариант не попадает в липсинк или не укладывается в тайминг.

6. Лингвистическое тестирование качества перевода

Для проведения лингвистического тестирования (также именуемого QA - quality assurance) приглашаются лингвисты, которые хорошо разбираются в видеоиграх и стилистике ПЯ, или ведущий переводчик проекта.

7. Завершение локализации и передача заказчику

На этом этапе проводится финальная проверка перевода и его работоспособности внутри игры. Если перевод прошел проверку, все материалы локализации архивируются для последующей передачи разработчику, который на их основе создаст отдельную сборку игры с ПЯ.

Технические особенности игровой локализации:

1) Формат и структура локкитов. Локкит (англ. *lockit*, *localization kit*) — это пакет данных, файл, который содержит все текстовые ресурсы для перевода. Он может содержать в себе текст игры; графику и шрифты; звук, содержащий речь; видео; описание, заметки и референсы; справочник по лору; биографии и портреты персонажей; глоссарии и ТМ и др. Как правило, в текст игры интегрированы элементы компьютерного синтаксиса (код, теги, обозначения

плейсхолдеров и др.), удалять которые ни в коем случае нельзя, потому что это может привести к глобальным ошибкам игры. Это требует от переводчика наличия представления о том, как работает программное обеспечение и код, а также умение работать с такими текстами (рис. 2).

2) Постоянные обновления, изменения в текстах;

3) Ограничения по длине строки (особенно это касается перевода с китайского языка, где одна фраза может уместиться в два-три иероглифа, в то время как перевод на русский язык займет целое предложение, которое не влезет в плейсхолдер);

4) Нехватка контекста произведения в случае, если проект засекречен и локализатора помимо основного текста не снабжают вспомогательными материалами;

5) Персонажи неизвестного пола (Обращение к игроку в зависимости от пола):

*Игрок <username> выиграл гонку! >> Ты победил! >>
Победа!*

6) Сжатые сроки (разработчик может потребовать выпустить локализованную версию игры в течение недели после официального релиза);

7) Ограничения по рейтингу, требования разработчиков;

8) Учет липсинка, если текст перевода должны озвучивать актеры дубляжа.

Помимо вышеперечисленных особенностей имеет место еще одна - многожанровость игр, под которой подразумевается то, что игровой текст зачастую находится на стыке нескольких жанров: технического и

художественного, технического и бытового и т.д., что требует от переводчика большой компетенции.

1.3.2 Краткая история российской локализации

История российской локализации начинается в начале 90-х, когда зарубежные фильмы, игры и книги наводнили рынки стран постсоветского пространства.

1990-е — начало 2000-х

Первыми локализациями компьютерных игр занимались команды энтузиастов или пиратов, такие как СловоПалитраКод, Черный Рассвет, Taralej & Jabocrack, Дядюшка Рисеч, Логрус, AnyKey Entertainment и многие другие.

Одним из крупнейших пиратских издателей того времени была компания Фаргус Мультимедиа, предположительно выделившаяся из компании Акелла в 1996 году и выпустившая свыше тысячи локализаций. На рынке существовали диски с маркировками следующих видов: «На русском языке» — переведен текст; «Полностью на русском языке» — переведен текст и сделана озвучка на русский язык; и третья — «Озвучено профессиональными актерами»: к созданию таких локализаций привлекались профессиональные актеры дубляжа, а звук записывали в студии на «Останкино». Полная озвучка была достаточно редкой для локализаций того времени, поэтому в этом отношении «Фаргус» действительно стоял на передовых. Со временем ситуация на рынке усугубилась из-за появления

множества конкурентов, поэтому компания прибегала к коверканью названий. Так появились игры со следующими «названиями»: «Засранцы против ГАИ» (Midtown Madness), «Трахомотор в степях Украины» (Wild Metal Country, игра про футуристические сражения на танках будущего), «Чикатилло-Покатилло» (3D Scooter Racing) и многие другие.

Несмотря на то, что часть игр Фаргуса имели достаточно высокое качество перевода и озвучки, под их именем также выпускались игры с машинным переводом. Также со временем выяснилось, что игрокам нормальный перевод оказался не нужен: с плохого перевода можно посмеяться, да и особыми сюжетными глубинами игры тех лет не отличались, поэтому машинный перевод со временем начали делать все ввиду дешевизны и скорости работы (скорость ценилась превыше всего: кто быстрее попал на рынок - тот больше продал).

Конечно, как и в любом искусстве, среди локализаций того времени были и настоящие шедевры, такие как Warcraft 2 в переводе «СловоПалитраКод», UFO в переводе С. Обрящикова, Fallout 2 в переводе «Черного рассвета» и другие.

Несмотря на то, что общее качество переводов этого периода было низким, в контексте данной работы нельзя не отметить одну занимательную вещь - игрокам очень понравился такой низкосортный перевод, а невероятные шутки, выдаваемые Promt'ом подарили русскоязычному интернету такие легендарные фразы, как "Потрачено" (Wasted) и "Она - со мной, углепластик. Так охладите трахание. Я рассматриваю ее пользу" (She's with me, cabron.

So chill the fuck out. I treat her good) (GTA: San Andreas (2003, Rockstar Games).

В качестве типичного перевода того времени рассмотрим перевод имен собственных в игре Sonic Adventure (1998) от Koteuz (компания Kudos):

Оригинал	Перевод тогда	Перевод нормальный
Knuckles the Echidna	Нуклес	Наклз
Rouge the Bat	Румяная Дубина	Летучая мышь Руж

Конечно, ни о какой вдумчивой работе переводчиков и речи идти не может. Имена переводились по буквальным значениям, без применений каких-либо знаний о транскрибировании и полисемии, а также навыков перевода в принципе.

Примеры переводов названий игр:

Оригинал	Перевод тогда	Перевод нормальный
Devil May Cry 3	Дьявольский крик Мэя 3	Дьявол может плакать
Company of Heroes	Спасение Рядового Райана	Company of Heroes
Blood	В. И. Ленин — Первая кровь	Кровь

2000-е — 2010-е

Пиратство, которое цвело пышным цветом, подвяло, за него появилась ответственность. В 2003 году компания «Фаргус» зарегистрировала в «Роспатенте» товарный знак

«Фаргус-М». В числе первых легальных издателей игр в России были такие компании как «1С», «СофтКлаб» и «Бука», которые успешно функционируют и поныне. Качество переводов улучшилось, хотя и несильно, так как, несмотря на законодательство, пиратские издатели продолжали выдавать машинный перевод.

Примеры хороших локализаций того времени - Diablo 2 (Фаргус), The Sims (1С Софтклаб), Dragon Age: Origins и The Elder Scrolls 5: Skyrim (локализатор не найден). Локализации эти, конечно, неоднозначные, но по сравнению с тем, что было раньше, уже чувствуется профессиональный подход к переводу.

2010-е — наши дни

Законы о пиратстве ужесточаются, уровень подготовки переводчиков растет, как растут и компании-локализаторы, поэтому в целом уровень локализаций заметно вырос по сравнению с локализациями начала 2000-х. Тем не менее, в них все еще встречаются ошибки, грубые и не очень. Невозможно говорить за все локализации в целом, потому как их качество напрямую зависит от навыков переводчиков, процессов в компаниях издателей, условий работы над переводами и от многих других факторов.

1.3.3 Официальный и любительский перевод

Несмотря на то, что эра пиратства осталась в прошлом, переводами видеоигр до сих пор занимаются не только издатели и официальные локализаторы. Причин этому много: кого-то из игроков может не устраивать качество официального перевода, поэтому он, имея возможность,

сделает свой любительский перевод; некоторые разработчики изначально не подразумевают наличия перевода своих игр. Так, к примеру, один из крупнейших разработчиков и издателей Rockstar Games (серия GTA, L.A. Noire, Bully: Scholarship Edition, Max Payne, Red Dead Redemption и др.), игры которого славятся не столько изощренностью механик или визуальной составляющей, сколько своими историями и сценариями, категорически запрещают переводить свои игры, считая, что перевод исказит впечатление от игры (Имеется в виду отсутствие русской озвучки, а иногда даже полное отсутствие русскоязычной документации и субтитров), что приводит к появлению любительских русификаторов и локализаций. Нередка ситуация, когда у разработчика (особенно это касается независимых команд разработчиков) попросту нет средств на то, чтобы обеспечить полноценную локализацию на другие языки, в таких случаях дело в свои руки берут такие же независимые и небольшие студии локализации. В материалах работы в качестве примера такой студии — студия Tolma4 Team, которая по своей инициативе и пожеланиям игрового комьюнити перевели игру Life is Strange. Впоследствии студия объединилась с командой озвучки ElikaStudio и они совместными силами выпустили полную локализацию игры. (Мне удалось связаться с командой Tolma4 Team и выяснить, что на момент создания локализации в команде не было ни одного человека с профильным образованием переводчика, и что никаких договоренностей с разработчиком игры Square Enix у студии не было).

	Плюсы официального перевода	Минусы официального перевода
1	<p>Компаниям-переводчикам поступают официальные локкиты и пакеты обновлений, в которых содержатся не только тексты на перевод, но также скриншоты из игр, поясняющие записки, справочники по ЛОРу - то, что облегчает работу переводчиков. У переводчиков есть возможность обратиться к компании-разработчику за помощью в прояснении сложных моментов, дабы перевести игру более точно, без собственных предположений и домыслов.</p>	<p>Официальный локализатор работает в рамках строгих ограничений, одним из важнейших среди которых является цензура и возрастной рейтинг, например, случаи, когда ради расширения потребительской аудитории локализатор переводит нецензурную лексику как относительно нейтральные восклицания, что лишает игру красочности и духа оригинала, перевод воплощает собой набор из шаблонных фраз.</p>
2	<p>Официальные дистрибьюторы нанимают профессиональных переводчиков с опытом работы, что положительно сказывается на качестве перевода.</p>	<p>Перевод осуществляет команда переводчиков, работающая над разными частями материала одновременно. Это уменьшает сроки, но может возникнуть проблема с</p>

		созданием единого образа игры и персонажей.
3	Налаженные процессы внутри налаженная система контроля качества (Quality Assurance) сводят количество возможных опечаток, ошибок в переводе и багов к минимуму.	Качество коммерческого перевода зависит от объема финансирования.

1.4 Перевод текстов видеоигр

1.4.1 Компьютерно-игровой дискурс

Исследование видеоигр — это достаточное новое направление современной науки, появление которого традиционно отсчитывается от 2001 г., когда международный онлайн-журнал Game Studies выпустили свой первый номер. А монография А. Энслин “Язык игр” (The Language of Gaming) [37], опубликованная в 2012 г. можно сказать положила начало рассмотрению языка видеоигр.

В связи с тем, что игры получают всё большую распространенность и востребованность, перед специалистами речевых жанров встала задача описания жанровых особенностей видеоигры и определения её как жанра. Возникло понятие компьютерного дискурса.

Дискурс в широком смысле — междисциплинарное явление, возникнувшее изначально как философское, в

лингвистику же этот термин пришел в начале 1970-х гг. В.И. Карасик определяет дискурс как текст, погруженный в речевую ситуацию, допускающий множество взаимодополняющих в изучении подходов, в том числе прагмалингвистический, психолингвистический, структурно-лингвистический, лингвокультурный и социолингвистический [13]. Согласно М.А.К. Хэллидэю, дискурс — это функционирующий в контексте культуры и ситуации текст [36].

Хотя понятие компьютерного дискурса пришло в лингвистику не так давно и общепринятого понимания этого термина пока нет, в большинстве работ российских лингвистов он определяется как многожанровая функциональная разновидность монологической и диалогической речи, порождаемая в процессе компьютерного общения. Также, большинством исследователей (А.Е. Жичкина, Е.Н. Галичкина, Н.Л. Моргун, Е.И. Горошко) были выделены свойства компьютерного дискурса:

- 1) Каналом общения становится цифровой сигнал, передаваемый компьютером;
- 2) Опосредованность, т. к. общение осуществляется при помощи технических средств;
- 3) Дистантность, т. е. разделенность участников во времени и пространстве;
- 4) Анонимность, которую обеспечивает компьютер-посредник;
- 5) Гипертекстуальность;
- 6) Мультимедийность (взаимодействие с текстом, графическое, аудио- и видеосопровождение) и

креолизованность (сочетание вербального и невербального текста) [5];

7) Иллокутивность, т. е. направленность участников компьютерной коммуникации на реализацию компьютерного намерения [20];

8) Объединение различных видов дискурса;

9) Иллокутивность, то есть направленность на реализацию компьютерного намерения участников.

Таким образом, благодаря наличию и взаимосвязи конститутивных признаков, можно утверждать, что компьютерный дискурс является единицей дискурса и ему присущи дискурсивные свойства, в том числе наличие речевых жанров.

Е.Н. Галичкина определила следующие типы жанров компьютерного дискурса:

1) Профессионально ориентированные жанры (к примеру, жанры научной речи в информатике);

2) Социально ориентированные жанры (научно-популярные жанры, тексты СМИ, статьи, рецензии, реклама и т. д.);

3) Жанры технической поддержки (инструкции, рекомендации, спецификации и т. п.) [7].

Компьютерно-игровой дискурс возник на стыке компьютерного дискурса и дискурса компьютерных игр. Для определения компьютерно-игрового дискурса воспользуемся определением компьютерного дискурса, предложенным А.И. Самаричевой: “Вся совокупность текстов, объединенных общей тематикой, связанной с информационными технологиями” [27], в случае компьютерно-игрового

дискурса тематика будет связана с компьютерными играми.

В данной работе видеоигра будет рассматриваться как социально ориентированный жанр, потому как видеоигра предназначена для развития, времяпрепровождения и образования пользователей. Однако сначала убедимся в статусе видеоигры как речевого жанра, воспользовавшись методом анализа речевого жанра, предложенным Т.В. Шмелевой. В своем исследовании “Речевой жанр. Возможности описания и использования в преподавании языка” Т.В. Шмелева утверждает, что создать описание речевого жанра возможно, “если будут выработаны общие основания для изучения всех жанров” [31], а также вводит следующие жанрообразующие признаки:

1) Коммуникативная цель создания жанра, что реализуется в информативном, оценочном, императивном и ритуальном типах.

2) Образ автора, т. е. выражение позиции автора по отношению к адресату речевого произведения, которое представлено следующими типами:

- авторитет;
- полномочия;
- заинтересованность;
- информированность и др.

3) Образ адресата:

- возможность,
- необходимость и др.

4) Формальная организация, т. е. наличие грамматических и лексических особенностей;

5) Диктум, т. е. событийная основа высказывания как

неотъемлемая часть любого речевого произведения;

6) Фактор будущего, который заключается в результативности коммуникации;

7) Фактор прошлого - события, предшествующие коммуникации.

Применим изложенные выше признаки к видеоигре:

1) Коммуникативная цель: варьируется в зависимости от вида игры, так, к примеру, коммуникативной целью обучающей видеоигры будет обучающая;

2) Образ автора: автор в видеоигре представлен либо создателем, гидом по виртуальному пространству, либо непосредственно под видом одного из персонажей;

3) Образ адресата: вне зависимости от жанра игры, адресатом является сам пользователь как участник игрового процесса;

4) Формальная организация: несмотря на то, что языковые особенности видеоигры варьируются в зависимости от её жанра, сюжета и вида, существует стилистическое единство внутри текстов видеоигры. Так, если действие игры разворачивается на космическом корабле, текст будет полон технической терминологией;

5) Диктум: событийная основа коммуникации автора и адресата выражается желанием пользователя вступить в игровой процесс и достигнуть игровой цели посредством предоставленных автором инструментов;

6) Фактор будущего: любая видеоигра, независимо от наличия или отсутствия сюжетной линии, имеющей концовку, в определенный момент придет к некоему логическому завершению либо продолжению в последующих

версиях игрового продукта;

7) Фактор прошлого в данном случае заключается в приобретении игрового продукта и наличии заинтересованности во вступлении в игровой процесс.

Наличие вышеперечисленных признаков дает основание заявить, что видеоигра действительно является речевым жанром компьютерного дискурса.

1.4.2 Жанрово-стилистические особенности видеоигр

В связи с тем, что количество игр с каждым днем растет, существует множество классификаций игровых жанров, однако согласно стандартной классификации жанрово игры можно разделить на:

1) Экшен (англ. Action) — жанр компьютерных игр, действие в которых развивается очень динамично и требует скорость реакции и способность быстро принимать тактические решения. К разновидностям этого жанра относятся шутеры, слэшеры, файтинги, аркады и т. д.

2) Ролевые игры (англ. Computer Role-Playing Game, RPG) - жанр, “основанный на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр”, в котором игрок управляет одним или несколькими персонажами, обладающими набором характеристик и способностей. В противоположность экшену, игры жанра RPG требуют внимательности и вдумчивого мышления.

3) Стратегии (англ. Strategy) - жанр игр, который требует применения стратегического мышления для

достижения некой цели.

4) Симуляторы (англ. Simulator) - игры, которые реалистично представляют или имитируют окружающую среду и предоставляют возможность симуляции и управления тем или иным реальным процессом.

5) Приключение (англ. Adventure) - игра-повествование, в которой управляемый игроком главный герой продвигается по сюжету посредством общения с другими персонажами, исследования игрового мира и решения головоломок.

6) Платформер (англ. Platform game) - жанр компьютерных игр, главной чертой игрового процесса которых является перемещение по платформам и собирание предметов.

В данной работе рассматриваются игры жанров Adventure, Graphic Adventure, Puzzle-platform, Simulator и RPG.

Выводы по главе 1

В первой главе данной работы мы рассмотрели понятия адекватности и эквивалентности в переводе, их критерии и классификации и установили различия между этими понятиями. Эквивалентность связана с результатом перевода и воспроизведением коммуникативного эффекта исходного текста, она подразумевает требование для максимально исчерпывающей передачи исходного текста. Адекватность перевода ориентирована на выбор стратегии и процесс перевода, на соответствие факторам вторичной

коммуникативной ситуации и опирается на реальную практику, поэтому требование адекватности носит оптимальный характер. Мы выяснили, что понятия адекватности и эквивалентности в переводе взаимосвязаны и служат для определения качества перевода, при этом существует несколько типов соотношения этих понятий в переводе. Для дальнейшего анализа материалов мы обозначили уровни адекватности и эквивалентности перевода, взяв в качестве теоретической основы классификации Г. Тури и В. Колера.

Мы рассмотрели понятие комического и языковые средства его создания, выяснили, чем отличается комическое от смешного. Мы изучили теории комического, а также особенности и стратегии перевода комического.

Мы также рассмотрели понятие видеоигры, компьютерно-игрового дискурса и локализации, рассмотрели особенности этого процесса, изучили историю российской локализации, чтобы подойти к предмету работы в диахроническом аспекте; мы обозначили жанрово-стилистические особенности видеоигр, так как это оказывает влияние на выбор переводческой стратегии и сам перевод.

Глава 2. Адекватность перевода комического в текстах видеоигр

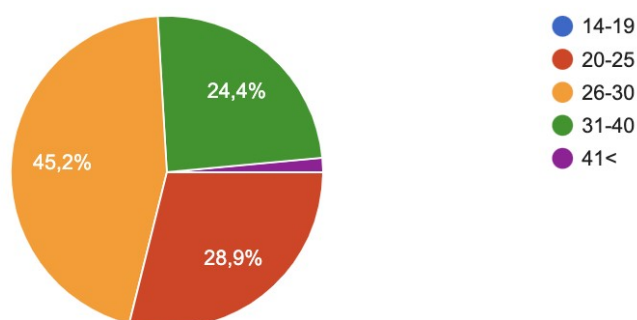
2.1 Анкетирование игрового сообщества

С целью выяснения актуальности данной работы было принято решение провести опрос игровой аудитории. В опросе приняло участие 135 человек в возрасте от 20 до 46 лет. Поиска фокус-группы и специальной выборки не было, единственным условием для принятия участия в опросе был минимальный игровой опыт.

Вопрос 1

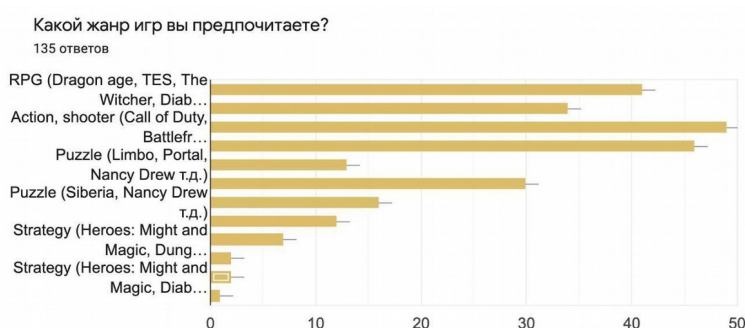
Сколько вам лет?

135 ответов



Возрастные категории выбирались в соответствии с приблизительным возрастом респондентов на момент прохождения игр (1990-2000). Респондентов младше 19 лет не оказалось. 45,2% ответивших это люди 26-30 лет, которым на момент выхода первых локализованных игр было 4-10 лет. 28,9% респондентов сейчас 20-25 лет, значит они застали время неофициальных локализаций и появления первых полу-и лицензионных локализаций.

Вопрос 2



Первое место по популярности (52,6%) заняли игры жанра RPG, которые характеризуются огромным количеством текста, в том числе внутриигрового (так, например, при работе над локализацией игры The Elder Scrolls V: Skyrim (2011, Bethesda Game Studios) было переведено 337 книг объемом 316 тысяч слов) и многовариантным и затяжным геймплеем. RPG-игры считаются наиболее сложным жанром игр для перевода.

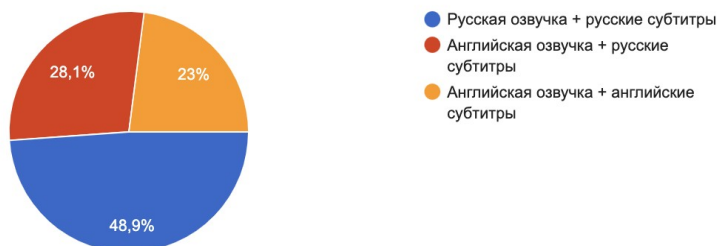
Второе место (46,2%) ушло к играм в жанрах экшн и шутер — это те жанры, где зачастую меньше всего текста и игровой процесс требует в большей степени реакции, нежели вдумчивого чтения.

Третье место (34,1%) заняли игры жанра Simulator. Здесь трудно ответить однозначно на вопрос о сложности перевода, всё зависит от конкретной игры (это может быть симулятор жизни, как например серия игр The Sims, где переводчику нужно работать с текстами бытового стиля, а может быть симулятор боевого самолета, в котором необходимо сохранить и точно воспроизвести все военно-технические термины).

Вопрос 3

Какой язык вы выбираете в настройках, когда начинаете новую игру?

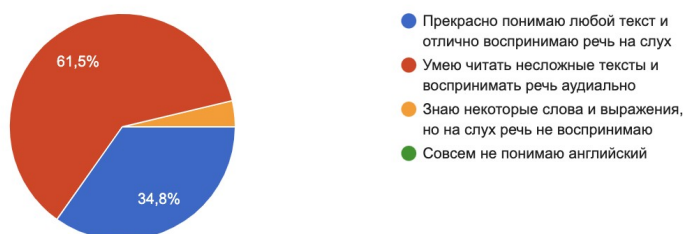
135 ответов



Вопрос 4

Как вы оцениваете ваш уровень владения английским языком?

135 ответов



Вопрос 5

Вы выбираете русский перевод для игры как основной для прохождения, потому что:

135 ответов



Опросом были предусмотрены следующие возможные ответы:

- 1) Не владею английским в достаточной мере
- 2) Родной язык помогает проникнуться атмосферой игры и понять игровой мир
- 3) Полностью переведенная игра дает возможность сосредоточиться на игровом процессе

4) Всегда играю на английском языке

Вопрос имел опцию добавить свой ответ, и вот, что добавили от себя респонденты:

1) Русские субтитры, чтобы не упустить каких-то нюансов.

2) Иногда на русском, иногда на английском играю.

3) Если вдруг попадется то, что я не поняла на английском - я прочитаю на русском. Особенно если это какое-то задание.

4) Если игра сложная (например, много физики в жанре пазл), могу выбрать русский, а так - английский.

5) Зависит от озвучки, иногда русская хорошо сделана, например в Ведьмаке она веселая. А так на английском.

6) Когда много диалогов, и не хочется напрягать мозг.

7) Если родной язык игры не английский.

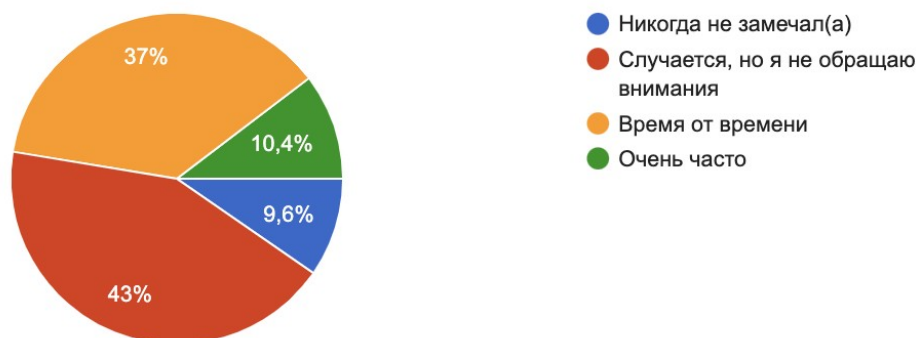
8) Зависит от игры и словаря.

9) Играл в основном в подростковом возрасте, тогда английский знал плохо и по возможности включал хотя бы русские субтитры. Сейчас играю намного реже, но если играю, то скорее на английском, если это язык оригинала или перевод на английский сделан качественнее.

Вопрос 6

Как часто вы сталкиваетесь с переводческими ошибками во время игры?

135 ответов



Вопрос 7

Считаете ли вы, что перевод игр необходим?

135 ответов



Предусмотренные ответы на вопрос:

- 1) Нужен полный перевод и культурная адаптация игры
- 2) Мне достаточно неполного перевода (перевод субтитров, игровых заданий)
- 3) Перевод игр не нужен

Ответы, добавленные респондентами:

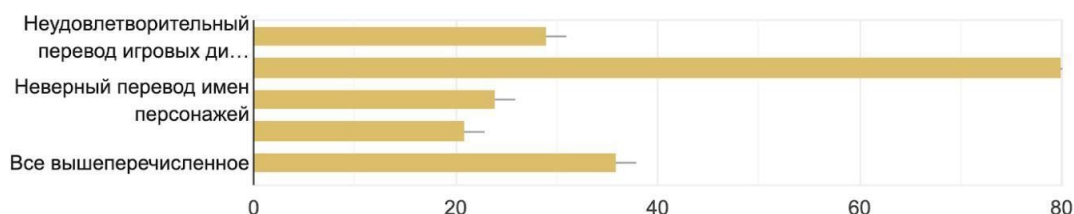
- 1) Я бы ответил «Мне достаточно неполного...», но когда ты слышишь русскую речь в играх — это приятно.
- 2) Нужен полный перевод без адаптации или с минимальной, в частности не пытаться игру перевести так, чтобы приблизить её к русским мифам/сказкам/легендам, ибо так теряется задуманная атмосфера.

3) Можно просто качественный перевод? Без авторского почерка.

Вопрос 8

Вы считаете, что слабые места при переводе игр это:

129 ответов



1) Неудовлетворительный перевод игровых диалогов и заданий (22,5%)

2) **Плохой перевод и адаптация шуток на русский язык (62%)**

3) Неверный перевод имен персонажей (18,6%)

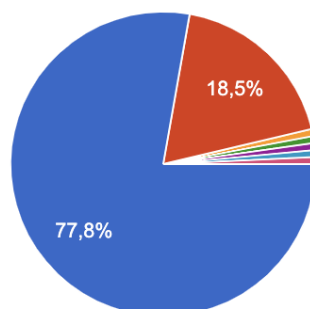
4) Неумение корректно перевести мануалы и инструкции к игре (16,3%)

5) Все вышеперечисленное (27,9%)

Вопрос 9

Если игра, которую вы давно ждали, выходит на английском языке, а перевод на русский язык появится только через несколько дней/недель, как вы поступите?

135 ответов



- Приобретете и начнете играть, не дожидаясь перевода
- Подождете официальный перевод игры / Будете срочно искать любите...
- я не жду игр, но если что-то есть, что хотелось бы попробовать, то не буд...
- не жду игр чтобы думать о таком)
- Будет зависеть от игры: нужен ли в...
- скачаю с торрента когда придет вре...
- ну это реально зависи от игры: усло...

Предусмотренные ответы на вопрос:

1) Приобретете и начнете играть, не дожидаясь перевода

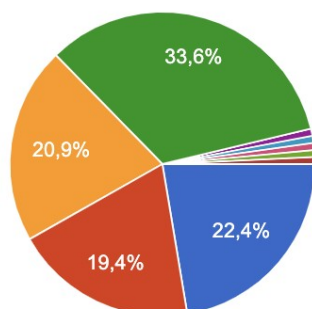
2) Дождётесь официального перевода игры / Будете срочно искать любительский русификатор

Одни респонденты также добавили, что всё зависит от игры; другие, что обычно не ждут выхода игр и играют по настроению.

Вопрос 10

Вопрос для тех, кто застал старую добрую пиратку: как вы относитесь к подобным промтовским перлам?

134 ответа



- Это издевательство над игроками, так делать нельзя
- Считаю, что это смешно, однако игр...
- Когда играл(-а), было смешно, сейч...
- Мне до сих пор смешно / Press F to...
- Мне до сих пор смешно, но как пере...
- Это смешно, конечно, но смысл игр...
- <https://www.youtube.com/watch?v=Үр...>
- Чета все варианты негативные. Тог...
- Смешно, но играть с таким перевод...



Скриншот из игры GTA: San Andreas промтовским переводом фразы

«You ain't no artist! You's a buster! You's a fake!»

Предусмотренные ответы на вопрос:

- 1) Это издевательство над игроками, так делать нельзя
- 2) Считаю, что это смешно, однако игровому процессу мешать не должно
- 3) Когда играл(-а), было смешно, сейчас понимаю, что это полный неадекват
- 4) Мне до сих пор смешно / Press F to Pay Respects

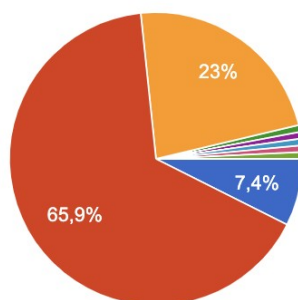
Ответы, добавленные респондентами:

- 1) Мне до сих пор смешно, но как переводчик скажу, что так делать нельзя, это издевательство над игроками и игрой.
- 2) Это смешно, конечно, но смысл игры теряется.
- 3) Чета все варианты негативные. Тогда иначе быть не могло:)
- 4) Смешно, но играть с таким переводом я бы не стал.

Вопрос 11

А к таким переводческим отсебятинам (а именно к Васе из Одессы) как относитесь?
(Пояснение: в оригинале надписи про Васю не было)

135 ответов



- Считаю это примером успешной адаптации для русскоязычных игроков
- Я не против, если локализаторы сделали это в тему
- Отношусь отрицательно. Люди старались, делали
- я не обращаю внимание на такое
- это прикольно, но я не встречал ни...
- вообще пофиг :)
- не знаю о чем речь
- В The Neverhood играл, а что это за...



Скриншот из игры Neverhood: на стене поверх игрового текста локализаторы по своей инициативе написали «Здесь был Вася»

Предусмотренные ответы на вопрос:

- 1) Считаю это примером успешной адаптации для русскоязычных игроков
- 2) Я не против, если локализаторы сделали это в тему
- 3) Отношусь отрицательно. Люди старались, делали

игру, а тут такое неуважение

Ответы, добавленные респондентами:

- 1) Я не обращаю внимания на такое.
- 2) Это прикольно, но я не встречал ни одного смешного случая
- 3) Вообще пофиг.
- 4) Не знаю, о чем речь
- 5) В The Neverhood играл, а что это за перевод не знаю, пришлось гуглить. Официальной локализации не было, спасибо что сделали хоть какой-то перевод.

Проанализировав результаты опроса были сделаны следующие выводы:

1) Около половины опрошенных предпочитают играть в полностью переведенные игры, при этом они либо прекрасно владеют английским языком, либо умеют читать несложные тексты на английском языке и воспринимают английскую речь.

2) Более половины опрошенных считают, что полностью переведенная игра помогает проникнуться атмосферой игры и понять игровой мир, а также дает возможность полностью сосредоточиться на игровом процессе.

3) Более половины опрошенных считают необходимым полный перевод и культурную адаптацию игры, но при этом, если игра, которую они давно ждали выходит без русификатора, они предпочтут начать играть сразу, а не ждать выхода русской локализации.

4) Более половины респондентов считают слабым местом локализаций плохой перевод и адаптацию шуток на

русский язык.

5) 65,9% респондентов не против переводческих отсебятин, если они уместны, а 33,6% ответивших до сих пор смеются над перлами промтовского перевода из 90-х.

Итак, 62% опрошенных считают слабым местом локализаций плохой перевод и адаптацию шуток на русский язык, что является ключевым выводом для данной работы. Игроки, даже владеющие английским языком, предпочитают играть в полностью переведенные на русский язык игры, что в очередной раз доказывает необходимость повышения качества перевода видеоигр, а в особенности такого его аспекта, как перевод комического.

2.2 Анализ комических элементов в текстах компьютерных игр

Ранее в работе мы рассмотрели категории адекватности и эквивалентности и выяснили, что адекватность и эквивалентность служат для определения качества перевода, а также то, что существуют разные типы их соотношения в переводе. При помощи теоретического содержания работы, был проведен анализ единичных понятий и синтаксических структур текстов видеоигр, содержащих элементы комического, а также была выполнена их оценка на основании типологий определения адекватности и эквивалентности перевода. В качестве этих типологий были взяты классификация уровней адекватности, предложенная Ю.В. Ванниковым и классификация уровней эквивалентности В. Колера.

Sam&Max: Hit the Road

Локализация: 7 Волк Мультимедиа

Sam & Max Hit the Road — это компьютерная игра в жанре Adventure, повествующая о приключениях двух «вольных полицейских» — антропоморфную собаку Сэма и кроликоподобное существо Макса. Сюжет игры основывается на комиксе On the Road, вышедшем в 1989 году, и рассказывает про расследование дела о пропавшем с бродячего цирка снежном человеке Бруно.

1) - *Mind if i drive?*

- *Not if you don't mind me clawing at the dash and shrieking like a **cheerleader**.*

- *He против, если я поведу?*

- *Если ты не против, чтобы я вцепился в приборную доску и визжал как **тамада**.*

Перевод является неадекватным из-за неверно переведенного слова «*cheerleader*». Перевод также денотативно неэквивалентен, так как смысл предложения полностью искажен. Возможно, переводчики посчитали, что это слово, ввиду отсутствия черлидинга в России, будет непонятным для игроков, однако слово «*тамада*» совсем не вписывается по смыслу. Учитывая их опасения, можно было бы перевести это слово как «*девчонка*», однако калька «*черлидерша*» также была бы уместна. В любом случае, комический эффект в этом примере создается при помощи контраста: при всем желании трудно представить Сэма, являющегося воплощением типичного героя классических нуарных американских детективов (он спокоен и рассудителен, носит шляпу и бежевое пальто, курит и обладает низким бархатным голосом), кричащим как

девчонка.

2) - *Max, where should I put this so it doesn't hurt **anyone we know or care about?***

- *Out the window, Sam. There's nothing but **strangers** out there.*

- *I hope there was nobody on that bus.*

- *Nobody we know, at least.*

- *Макс, куда бы мне это засунуть, чтобы не поранить **никого, кого мы знаем или о ком заботимся?***

- *В окно, Сэм, там нет никого, кроме **прохожих**.*

- *Надеюсь, в этом автобусе никого не было.*

- *По крайней мере, никого, кого мы знаем.*

Контекст предложения таков: Сэм и Макс возвращаются в офис с задания по обезвреживанию сумасшедшего профессора, прихватив с собой в качестве трофея его голову, в которую вмонтирована бомба. Вспомнив о бомбе, они решают, как с ней поступить. Этот перевод адекватен, но коннотативно неэквивалентен из-за неверного выбора синонима слова «*strangers*». Шутка в диалоге строится на противопоставлении конструкции «*anyone we know or care about*» слову «*strangers*», однако в переводе антонимичность, создающая комический эффект, утеряна, чего можно было избежать, заменив «*прохожих*» на «*незнакомцев*».

3) - *Get out of Mr.Bumpus' way, you **partially-clad varmints!***

- *С дороги мистера Бампуса, вы, **полуненормальные животные!***

Перевод адекватен, но коннотативно неэквивалентен. Слово «*varmint*» действительно можно перевести как

«животные» и этот перевод будет иметь смысл, так как Сэм и Макс ими и являются, однако здесь вокруг этого слова строится комический эффект, ведь «*varmints*» — это также «бездельники» и «шалопай».

4) - *You want us to go **traipsing** all over the country looking for a soggy bigfoot?*

- *I've never been **traipsing** before. Does it hurt?*

- *Вы хотите, чтобы мы **отправились пешком** по стране, разыскивая мокрого йети?*

- *Я ещё никогда не **ходил пешком**. Это больно?*

Перевод неадекватный и денотативно неэквивалентный. Шутка здесь строится на том, что Макс - простой и недалекий персонаж, поэтому ему неизвестен глагол «*traipsing*». (Согласно Американскому корпусу (СОСА), слово «*traipsing*» действительно не самое часто употребляемое, количество его употреблений в 1990 году - 2411, в то время как его синоним «*hiking*» употребляется 45.983 раз, слово «*walking*» - 682.752, см. рис. 5). Правильнее было бы использовать в качестве перевода глаголы «слоняться», «таскаться» или «бродить».

5) - *Remember, «though the night be dark, the dawn yet shall awaken and **annoy** you».*

- *Помните, хотя ночь темна, рассвет все равно наступит.*

Данный перевод является неадекватным и прагматически неэквивалентным. Комический эффект создается благодаря стилистическому контрасту: начало предложения имитирует текст священных писаний, а конец отсылает нас к вполне бытовой ситуации - утренними

отношениями с будильником. В переводе же слово «*анноу*» опустили, чем свели шутку на нет.

The Punisher

Локализация: Руссобит-М

The Punisher — видеоигра в жанре 3D-шутера от третьего лица. Главный герой Фрэнк Кастл, более известный как Каратель, посвятил свою жизнь борьбе с преступностью. В этот раз Фрэнк должен найти и убить «Пазла» — обезображенного сына Говарда Сэйнта, который мечтает отомстить Кастлу за своё уродство.

6) - *You bastard! What're you doing?*

- ***Disarming*** you.

- *Ублюдок, что ты делаешь?*

- *Я тебя **разоружаю***

Адекватный и прагматически неэквивалентный перевод. Слово «*disarming*» действительно переводится как «*разоружать*», однако в данной сцене оно используется как в прямом, так и в переносном смысле, так как, произнося эти слова, Касл отрывает у противника руку, что и создает комический эффект.

7) - *Wondered if you have the **guts** to show again.*

- *Your **guts** will be showing up all over this room, Castle.*

- *Мне было любопытно, хватит ли у тебя **смелости** показаться.*

- *Я твои **внутренности** по всей комнате развешу, Касл!*

Перевод адекватный, но прагматически неэквивалентный. Юмористический эффект создается при помощи лексического повтора «*guts*», поэтому в переводе

было важно повторить одну и ту же лексическую единицу. Возможный вариант перевода: «Мне было интересно, не тонка ли у тебя **кишка** показаться снова - Твои **кишки** скоро окажутся на этих стенах, Касл!»

8) - *You set off that nuke? The official story is that it was a planned French test on an **uninhabited** island.*

- *It's **uninhabited** now.*

- *Так ты обезвредил боеголовку? Официальная версия говорит о том, что это были запланированные учения французов на острове.*

- *Сейчас там никого нет.*

Неадекватный и прагматически неэквивалентный перевод. Здесь комический эффект также создается при помощи лексического повтора «*uninhabited*», при переводе эту особенность упустили. Возможный вариант перевода: «Ты взорвал эту бомбу? Официальная версия гласит, что это были плановые испытания на **необитаемом** острове - Он **необитаем** теперь».

9) - *They're gonna free **all the inmates and escape in the confusion.***

- *What about you?*

- *I'm gonna kill **all the inmates and escape in the confusion.***

- *Они освободят всех заключенных и дадут им сбежать в суматохе.*

- *Ну так и что?*

- *Я собираюсь убить всех их подельников и в суматохе сбежать.*

Данный перевод неадекватен: неверно переведенное во

второй раз слово «*inmates*» лишило реплики логической связи, также неверно переведена фраза «*What about you?*»; перевод формально неэквивалентен: не соблюден синтаксический повтор, на основе которого и создается комический эффект. Возможный вариант перевода: «*Они освободят всех заключенных и сбегут в суматохе - А ты? - Я убью всех заключенных и сбегу в суматохе*».

10) - *He or she pointed you at my Gnucci and Russian organisations. And you've obediently taken them out.*

- *You're just mad because you have **to post more help-wanted ads** to the papers.*

- *Он или она направили тебя на моих русских и Ньючи, а ты с радостью за них принялся.*

- *Ты злишься, потому что тебе теперь придется **просить о помощи в газете**.*

Перевод является неадекватным и денотативно неэквивалентным из-за того, что было неверно переведено словосочетание «*help-wanted ads*». В этой сцене Касл общается с главой преступной группировки, влиятельным и опасным человеком, который скорее всего не будет искать сообщников по объявлению в газете, в этом и заключается юмор диалога.

Portal 2

Локализация: Бука (1С)

Portal 2 — это компьютерная игра в жанре головоломки от первого лица, продолжение игры Portal (2007). Основной концепцией игры является применение порталов на плоской ровной поверхности. Действие игры происходит в пребывающей долгое время в запустении Лаборатории

исследования природы порталов, откуда главная героиня Челл, при помощи суперкомпьютера Уитли, пытается сбежать. Ей противостоит другой суперкомпьютер - ГЛаДОС, однако в процессе противостояния героиня узнает, кто является настоящим злодеем.

11) - *Tell ya what, why don't you put me down and make a distraction. All right. You create a **distraction** then, and I'll **distract** him from your **distraction**.*

- *Давай ты положишь меня и я отвлеку на себя внимание. Хорошо, тогда ты **отвлекай** его, а я буду **отвлекать** его от **отвлечения**, которое ты создаешь.*

Перевод адекватен и полностью эквивалентен. Комический эффект достигается за счет повтора производных слова «*distract*», что успешно перенесли в перевод при помощи словоформ глагола «*отвлекать*». Стоит отметить, что при этом были сохранена морфология (*distract - отвлекать, distraction - отвлечение*).

12) *Wheatley: You two are going to love this big surprise. In fact, you might say that you're both going to love it...to **death**. Love it until it **kill**-... until you're **dead**. All right? I don't know whether you're picking up on what I'm saying here, but...*

GLaDOS: Yes, thanks. We get it.

*[...] GLaDOS: All right, he's not even trying to be **subtle** any more. Or maybe he still is, in which case: wow, that's kind of sad.*

*[...] GLaDOS: Either way, I'm getting the feeling he's trying to **kill** us.*

*Уитли: Вам двоим очень понравится этот сюрприз. Фактически, он вам до **смерти** понравится. Будет нравится, пока не **умрете**. Ладно... Не знаю, понимаешь ли*

ты, что я тебе говорю, но...

ГладОС: Спасибо, мы поняли.

[...] ГладОС: Ну все. Он уже и не пытается любезничать. А, может, и пытается, но это уже совсем грустно.

*[...] ГладОС: В любом случае, мне кажется, он собрался нас **убить**.*

Адекватный и коннотативно неэквивалентный перевод. Неверно переведенное слово «*subtle*» теряет первоначальный смысл, ведь Уитли не пытается ни с кем любезничать, он хочет казаться загадочным и говорить загадками. Это незначительно умаляет юмор диалога, который заключается в том, что ГладОС, после того как Уитли несколько раз практически прямым текстом «намекнул» героям, что собирается их убить, выражает утомленность его постоянными намеками и дает понять, что она, как и мы, прекрасно поняла, что Уитли имел в виду, а после ее последней реплики мы понимаем, что замысел Уитли все это время на самом деле был ей неизвестен.

*13) Unbelievable. You, **[subject name here]** must be the pride of **[subject home town here]***

Невероятно. Может вами гордиться.

Адекватный и прагматически неэквивалентный перевод. ГладОС, произнося эти слова, пытается казаться нарочито холодной и саркастичной по отношению к главной героине. Использование шаблонных плейсхолдеров вместо имени и родного города это подчеркивает. В переводе же плейсхолдеры опустили, однако по тому, что глагол «мочь» использован здесь в неверной форме, можно предположить,

что изначально плейсхолдеры в тексте все-таки были, однако ввиду той или иной ошибки они исчезли из текста игры. Возможный правильный перевод фразы: «Невероятно. Вы, [вставить имя] — гордость [вставить название родного города]».

14) *Marie Curie invented the theory of **radioactivity**, the treatment of **radioactivity**, and dying of **radioactivity**.*

Мария Кюри изобрела теорию **радиоактивности**, лечение **радиоактивности** и смерть от **радиоактивности**.

Адекватный и эквивалентный перевод. Комический эффект строится на эпифоре - повторении в конце смежных отрезков предложения слова «radioactivity».

15) *William Shakespeare did not exist. His plays were masterminded in 1589 by Francis Bacon, who used a Ouija board to enslave play-writing ghosts.*

Вильям Шекспир никогда не существовал. Его пьесы были созданы в 1589 году Фрэнсисом Бэконом, который с помощью спиритической доски заставил духов написать их.

Адекватный и эквивалентный перевод остроумного и смешного «факта».

The Sims 4

Локализация: СофтКлаб (1С)

The Sims — это серия компьютерных игр в жанре симулятор жизни. Основная цель игры заключается в том, что игрок может создавать одного или нескольких персонажей, управлять ими, а также заниматься строительством зданий и их обустройством. Игрок выступает в роли сценариста, создавая и управляя историей цифровых

людей и их окружающим пространством.

Описание предметов интерьера

Одна из основных возможностей игрока в этой игре заключается в строительстве и обустройстве дома. Каталог игры огромен, и у каждого предмета есть свое интересное описание.

16) *Knowledge Console my Kindermade is a great place for kids to write, study, and prepare themselves for the future of working at a station similar to this one **for hours and hours every day.***

Панель знаний от компании «Детское счастье» не только обеспечит детей местом для учебы, но и подготовит их **каждодневной рутинной работе у станка** в будущем.

Адекватный и коннотативно неэквивалентный перевод. Хотя фраза «*hours and hours every day*» и подразумевает нечто однообразное, рутинное и выполняемое в течение долгого времени, словосочетание «у станка» имеет несколько негативную коннотацию в русском языке, потому что подразумевает под собой тяжелый и изматывающий труд. Выбор этого словосочетания уместен, но создает излишне драматический эффект.

17) *Short or **tall**, we welcome **all!***

Низкие или высокие - мы рады всем!

Перевод адекватный, но формально неэквивалентный, так как была потеряна рифма. Возможный вариант перевода: «Низок ты или **высок**, забегай к нам на **чаек**».

18) *Brighten up any dark room with the Paper Puree lighting collection. Comes with extra paper **just in case it rips.***

Коллекция лампочек «Папье-пюре» осветит любую, даже самую темную комнату. В комплекте идут дополнительные листы бумаги **на всякий пожарный случай**.

Адекватный и коннотативно неэквивалентный перевод. Переводчики вольно перевели фразу «*in case it rips*»: для соответствия оригиналу достаточно было оставить «*на всякий случай*», но переводчики от себя добавили слово «*пожарный*» чем создали игру слов, усилили комический эффект текста, но слегка исказили смысл оригинального высказывания. Возможный правильный перевод: «*В комплекте идут дополнительные листы бумаги на случай, если лампа порвется*».

19) *If you want a classic, hand carved wooden dresser, **look no further**. However, you do want to **look down** so that you don't stub your toe when walking past this beauty.*

Если вы **ищете** классический деревянный гардероб ручной работы, вы по адресу. Не забывайте **смотреть** под ноги, чтобы не отбить пальцы ног об эту красоту.

Адекватный, но коннотативно неэквивалентный перевод: не сохранена игра слов «*look further*» и «*look down*». Возможные варианты перевода: «*Далеко **ходить** не надо, но при **ходьбе** смотрите под ноги*», «*Если вы ищете классический деревянный гардероб ручной работы, **обратите внимание** на этот образец, **внимание** также стоит **уделить** и пальцам ног*».

20) *My Stumps. Decor. Whatcha gonna do with all these stumps... all these stumps you saved from the dump. My stump, my stump, my stump, my lovely little stumps.*

Мои пеньки. Украшение. Что бы такое поделать с этими пеньками... **Пень, пенек, пенечек... Пеньки, пеняйте на себя!**

Адекватный и эквивалентный перевод. В оригинале обыгран текст песни группы The Black Eyed Peas «My Numps», однако русскоязычный игрок эту песню без сопровождения музыки не узнает. Для сохранения комического эффекта переводчики прибегли к игре слов «пенёк» и «пенять», чем сохранили часть комического эффекта.

21) *The Door of Dinge. Otherwise called The Dirty Door. Also known as The Passage of Chipping Paint. **Sometimes referred to as Your Landlord Has More Important Things to Worry About.***

Дверь «Царапина». Эту дверь называют и «Грязнулей», и «Обшарпанным проходом», и даже «Бесхозной калиткой».

Адекватный и прагматически неэквивалентный перевод. Упущено последнее предложение, которое усиливало эмоциональный эффект текста. Вероятно, стоило перевести так: «Эту дверь называют «Грязнулей», «Обшарпанным проходом», «Бесхозной калиткой» и «У вашего арендодателя есть дела поважнее».

22) *Space-Saving Single. Embrace back-cramps and your limbs hanging off on all sides of the mattress with this affordable space saving single bed for one, **because it's not like you have anyone to share it with, anyways.***

Односпальная кровать «Экономия места». Ваша спина будет всё время ныть, а руки-ноги свисать, если вам приглянулась наша недорогая и компактная односпальная

кровать. **Да вам и так её не с кем делить...**

Адекватный, но денотативно неэквивалентный перевод. Вероятный правильный перевод: *«Ваша спина будет всё время ныть, а руки-ноги свисать, если вам приглянулась наша недорогая и компактная односпальная кровать, потому что, судя по всему, делить вам её всё равно не с кем».*

23) *Miniature Cross-Shape Casement. When space is tight but you need some light, use this classic with a cross-shape design.*

Четырёхпанельное окно «Миниатюра». Когда места мало, **а света ещё меньше**, воспользуйтесь классическим четырёхпанельным окном.

Адекватный и денотативно неэквивалентный перевод. Юмор фразы состоит в том, что окно это ну совсем крошечное, так что света с его приобретением вряд ли прибавится. Возможный вариант перевода: *«Когда места мало, **но вам нужен свет**, воспользуйтесь классическим четырёхпанельным окном».*

24) *The Espresso Engine chugs its way to jump-starting your energized day! Next stop: Caffeine Country! All aboard!*

Кофеварка «Эспрессо» подарит вам бодрое утро! Следующая остановка - «Кофеиновая страна»! По вагонам!

Адекватный и эквивалентный перевод. В описании кофемашины обыграна популярная речевая ошибка, когда люди называют кофейный напиток «Экспрессо». Обыграна и доведена до абсурда.

25) *Respecterion Mid-Range Desktop. This perfectly average desktop has all the abbreviations you need for basic*

*computing: GB, GHz, RAM, SD, HD, SE, MP, and a bunch of numbers to go with them. That's **respectable**, right?*

*Компьютер **Респектерион**. Этот совершенно посредственный компьютер обладает всеми необходимыми качествами, которые можно описать аббревиатурами Гб, ГГц, ОЗУ, Мб, Тб и кучей за ними следующих цифр. **Впечатляет**, не правда ли?*

Адекватный и прагматически неэквивалентный перевод. Прилагательное «*respectable*» в конце фразы перекликается с названием компьютера - «*Respecterion*», что усиливает контраст между самим описанием (совершенно посредственный компьютер) и его названием, это и создает комический эффект, однако в переводе этого не учли и шутка потерялась. Возможный правильный вариант перевода последнего предложения: «*Заслуживает респекта!*».

Описание книг

Одна из форм проведения досуга персонажей игры, как и в реальной жизни — чтение книг. Книг в игре много, и у каждой игры есть описание, наполненное отсылками к реальным популярным произведениям.

26) «*Lord of the Swings*». *The playground has grown dangerous now that the school bully is back. Everyone is vying for the One Swing: a Swing that swings higher and faster than all others. Can Eduardo and his friends destroy the One Swing before Byron the Bully gets his grubby hands on it? (by L.E.E. Tompke)*

«*Властелин качелей*». *Играть стало опасно, когда в школу вернулся хулиган. Все пытаются попасть на качели, которые взлетают выше всех и быстрее всех. Сможет ли*

Эдуардо с друзьями разрушить те самые качели, до того, как хулиган Баурон до них доберётся? (Автор: Л.И.И.Томпкиен)

Адекватный и практически неэквивалентный перевод. Книга в игре - отсылка на серию книг «Властелин колец» Дж. Р. Р. Толкина, что легко считывается, так как фонетически «*Lord of the Swings*» созвучно с «*Lord of the Rings*», но в переводе эту связь никак не уловить, так как переводчикам не удалось найти вариант, рифмующийся слову «Колец». Тем не менее, имена собственные узнаются легко: «Эдуардо» — это главный герой саги «Фродо», «Баурон», то есть «Саурон» — главный ее злодей, ну а «Л.И.И. Томпкиен» - это никто иной как сам автор книг.

27) *«A Game of Groans». An epic fantasy series of feuding kingdoms, fascinating characters, and the complex power struggles to control those kingdoms. Characters groan as one by one they perish, and with the plethora of viewpoints, interwoven storylines, and plot twists, you too will groan as you try to keep it all straight. (by Greg Q.Q. Vartin)*

«Игра стонов». Фантастическая эпопея о враждующих королевствах, потрясающих героях и замысловатой силе, пытающейся управлять этими королевствами. Персонажи стонут, погибая один за другим, и вы тоже начнете страдать, пытаясь разобраться в многочисленных точках зрения, переплетениях и поворотах сюжетов. (Автор: Грег К.К. Вартин)

Адекватный и эквивалентный перевод. Текст является отсылкой на серию книг Дж.Р.Р. Мартина «Игра престолов» и высмеивает многочисленные перипетии сюжета и тот факт,

что персонажи книг действительно погибают один за другим. Единственный упущенный в переводе момент - инициалы писателя «Q.Q» — это использованный нарочно текстовый смайлик, обозначающий страдание. В переводе можно было заменить его на «T.T», что означает то же самое.

28) «*Charlotte's Pig*». *There are times in a farmer's life when they know that their one pig is not just some pig but the fun pig. Charlotte's Pig is the charming, triumphant morality tale of a pig who teaches their owner that sometimes, **you just need to look around and smell the bacon.***

«Поросёнок Шарлотты». Иногда в жизни фермера появляется поросёнок, и не какой-нибудь заурядный поросёнок, а по-настоящему весёлый свин. «Поросёнок Шарлотты» - милая поучительная сказка о поросёнке, который помог своей хозяйке понять, что **иногда нужно просто потянуть носом, чтобы почувствовать запах бекона.**

Перевод является адекватным и денотативно неэквивалентным. Текст является отсылкой на книгу Э.Б. Уайта «Паутина Шарлотты». Конец последнего предложения переведен неверно, что нарушает эффект неожиданности, на котором и строится юмор: сначала нам рассказывают о замечательном поросенке, который по сюжету книги стал Шарлотте настоящим другом, а к концу мы узнаем о том, что у героини на него совсем другие планы. Возможный правильный перевод: «...иногда нужно просто посмотреть по сторонам, чтобы почувствовать запах бекона».

29) «*The Glutton Spiel*». *In a post-apocalyptic city, 9 teenagers are chosen at random from their cave communities to*

eat until they are stuffed. Then, they waddle onto the Field of Terrors and fight to the death. Why? THE FUTURE!!

«Жадные игры». В постапокалиптическом городе пещерные сообщества выбирают 9 подростков, которые едят, пока не объедятся. После чего они ковыляют на Поле Страху и сражаются на смерть. Почему? Потому что БУДУЩЕЕ!

Адекватный и эквивалентный перевод. Данная книга - отсылка к серии книг С. Коллинз "Голодные игры".

30) *«Darley Porter and the Basement of Shadows». Follow the adventures of young spellcaster Darley Porter, and her friends Harmony Ginger and Rowan Measley, as they solve the mystery of the **shadowy** chamber beneath their high school gym. (by U.K. Englishlady)*

*«Дарли Портер и подвал теней». Следите за приключениями юных волшебников Дарли Портер, Гармонии Джинджер и Рована Мизли и вместе с ними раскройте тайну **тенистой** комнаты под школьным спортзалом (Автор: Англи Чанка)*

Перевод адекватный и эквивалентный, несмотря на неверно переведенное слово «shadowy» («тенистый», согласно словарю Ожегова - 1. Дающий густую тень, с густой тенью (о деревьях). 2. Находящийся в тени; затенённый). Текст является отсылкой на книгу Дж.К. Роулинг «Гарри Поттер и Тайная комната», где «Подвал теней» — это Тайная комната, «Дарли Поттер» - Гарри Поттер, «Гармония Джинджер» - Гермиона Грейнджер, «Рован Мизли» - Рон Уизли, а «Англи Чанка» - сама Роулинг. Интересно, что если имена героев книги перевели калькированием, в имени

писательницы «*U.K. Englishlady*» решили опустить инициалы, так как если для англоязычного игрока аббревиатура UK (United Kingdom) покажется смешной, то для русскоязычного игрока с целью сохранения формальной структуры имени придется уместить в аббревиатуру слова «Великобритания», что, скорее всего, не получится.

Ёжик

Ёжик — это один из питомцев, которого может завести игровой персонаж. Несмотря на то, что ёжик постоянно находится в клетке и ведёт себя как обычный питомец, игроку периодически приходят уведомления, сообщающие о событиях, происходящих в, казалось бы, тихой жизни грызуна.

31) *Times Up, Rodent! Anyone seen a rodent around here? Goes by the name Rodent? Let 'em know that Don Landgraab is looking for a payment, if they want to continue to feel «protected».*

Время вышло, Ёжик. Никто не видел здесь грызуна? Откликается на кличку Ёжик? Передайте этому грызуну, пожалуйста, что Дон Ландграаб ждет оплаты, если ему все еще нужна «крыша».

Адекватный и эквивалентный перевод. Единственное, возможно стоило убрать в переводе слово «*пожалуйста*»: во-первых, оно не соотносится с общим «криминальным» стилем сообщения, во-вторых, пренебрежительный тон в оригинале просвечивает на «*Let 'em*».

32) *Nuclear Blast Detected! Trace signatures of radiation seem to be lingering by rodent's habitat. Thankfully readings are low enough to pose no danger to Sims. Just what kind of trouble*

is that rodent getting into?

Ядерный взрыв. В жилище грызуна наблюдается повышенная радиация. К счастью, уровень не настолько высок, чтобы нанести вред персонажам. Но что же за эксперименты ставит там этот грызун?

Адекватный и эквивалентный перевод.

*33) Rodent Rave. ...was that music coming from Rodent's habitat? That rodent is showing how far critters have come since **the hamster dances of the aughties!***

*Рейв для грызунов. Что за музыка раздаётся из жилища грызуна? Ёжик доказывает, что даже грызуны могут эволюционировать и плясать не только под **песню хомячков!***

Адекватный и прагматически неэквивалентный перевод. Перевод фразы «*the hamster dances of the aughties*» переведен так, что у игрока не возникает с песней хомячков никаких ассоциаций.

34) Tiny Space Delivery. Rodent's miniature rocket launches have resulted in a lucrative asteroid mining operation. It's graciously placed some of the space minerals it returned with inside the household's inventory.

Мини-доставка из космоса. Грызун отправляется в миниатюрной ракете на горные работы в космос. Он любезно отправил полезные ископаемые, добытые из глубин астероида в багаж семьи.

Адекватный и эквивалентный перевод.

*35) Book Royalties Received. Ghostwritten under the pseudonym **Stephen Rat King**, «**Redundant Rodent Realities: The Life & Times of Rodent**» continues to chart on*

the San Myshuno Times best sellers list. The books publisher, Printed Arts, is thrilled to deliver this royalty payment and express their eager anticipation for «Stephen's» upcoming novel.

*Получен гонорар за книгу. Роман **«Детально записанные будни грызуна по имени Ёжик»**, написанный под псевдонимом **Стивен Скринг**, до сих пор занимает место в списке бестселлеров в Сан Мишуну Таймс. Книжный издатель «Искусство печати» с удовольствием высылает вам гонорар и с нетерпением ждёт продолжение романа.*

Адекватный и прагматически неэквивалентный перевод. В тексте содержится отсылка к известному писателю Стивену Кингу и сказке Э.Т.А. Гофмана «Щелкунчик и мышинный король». Недочет перевода: книга, за которую ежик получил гонорар является отсылкой Л. Рогак «Haunted Heart: The Life and Times of Stephen King», однако в переводе этой отсылки нет. Возможно, роман стоило назвать «Сердце, в котором живет страх. Стивен Скринг. Жизнь и творчество». Также перевод фамилии писателя не сохранил коммуникативной цели оригинала.

South Park: The Stick of Truth

Локализация: Новый Диск

South Park: The Stick of Truth — это компьютерная игра в жанре RPG по мотивам мультсериала «Южный парк». Главный герой переезжает в Южный парк и знакомится с другими детьми, которые вовлекают его в ролевую игру, которая буквально захватила весь город. Герою предстоит помочь друзьям по лагерю захватить легендарную Палку Истины, обладатель которой получает безграничную власть.

36) *But beware. The lands outside are full of marauding drow elves, monsters, and **sixth graders**.*

*Но будь осторожен... Там полно темных эльфов-мародеров, монстров и **шестиклассников**.*

Перевод является адекватным и эквивалентным. Комический эффект строится на приеме зевгмы - перечислении семантически неоднородных элементов в качестве ряда однородных членов предложения.

37) *A fighter has courage, honor, and the ability **to kick fucking ass**.*

У воина хватит мужества, чести и способностей, **чтобы дать пинка под зад**.

Адекватный и эквивалентный перевод. Комический эффект построен на стилистическом контрасте.

38) *We'll **kill** them with **compassion**!*

*Мы их **задавим** нашим **милосердием**!*

Адекватный и прагматически неэквивалентный перевод. «Задавим» не передает в полной мере того эффект, который производит слово «kill», и для создания комического эффекта как раз необходим резкий контраст слов «kill» и «compassion».

39) *Feel my **righteous fury**!*

*Почувствуй мою **праведную ярость**!*

Хороший, а главное адекватный и эквивалентный перевод.

40) ***Nothing ever** happens in this one horse town. Except for hippie infestations ... cat piss huffing... guinea pig attacks...*

*Да в этом городишке **ничего никогда** не случалось. Кроме разве что эпидемии хиппи... вспышки кошачьего*

бешенства... нападения морских свинок...

Адекватный и эквивалентный перевод.

41) «Join the kingdom of Kupa Keep to battle the Wicked Elves. All recruits welcome». Sorry, **Frodo**, we don't play **Dungeons and Douchebags**.

«Присоединяйтесь к Королевству Крепости Купы для борьбы против злобных эльфов. Принимаем добровольцев». Извини, **Фродо**, мы не играем в **говнюков-разбойников**.

Адекватный и эквивалентный перевод. В тексте обыгрывается отсылка на популярную в Америке игру «Dungeons and Dragons», однако в России игра известна только заинтересованным людям, а потому замена на игру «Казачьи-разбойники», о которой знает каждый, у кого были друзья во дворе, вполне уместна.

42) Oh joy. It's Butthole, The Barbarian From **Dungeons and Dumbasses**.

Какая радость! Это Варвар-Придурок из **подземелья тупорылых**.

А вот здесь перевод уже прагматически неэквивалентный, хоть и адекватный. В рамках языка такое решение оправдано, но с точки зрения коммуникативного воздействия на реципиента - перевод не справился со своей задачей.

43) - I am the Prince of Canada. How can I help you? [...] What's this? Hmm... sorry, but I don't know what this says. I've seen this language before, but I believe it is only spoken in a specific part of Canada. The Earl of Winnipeg can tell you where in Canada they speak this **freakish** tongue.

- Я принц Канады, а это моя прелестная жена. Чем

могу быть полезен? [...] Что это такое? Хмм... Прости, но я не знаю, что здесь сказано. Я раньше видел такой язык, но на нем говорят только в конкретной части Канады. Граф Виннипега точно скажет, где в Канаде говорят на этом **басурманском** языке.

Перевод адекватный и эквивалентный. Шутка состоит в том, что в этой сцене принц Канады, пытаясь разобрать французский текст на бумажке, которую ему передали с целью перевода, не может определить, на каком языке она написана.

44) *The Prince thinks Canada is a Monarchy! But there's other people with opinions, **by God! Sorry, God.***

Принц думает, что в Канаде монархия. Но, **Богом** **клянусь**, не все так считают. **Прости, Господи.**

Адекватный и эквивалентный перевод.

45) *Douchebag, for your heroic deeds and valiant self sacrifice at the great Battle of The Giggling Donkey, I hereby make you an official member of the **Kingdom of Kupa Keep.** Welcome to the **KKK!***

Чмо, за твои героические свершения и отважное самопожертвование в великой битве при доме Криса Доннели, отныне посвящаю тебя в члены **Королевства Крепости Купы.** Добро пожаловать в **К.К.К.**

Адекватный и эквивалентный перевод. Комический эффект создается благодаря тому, что аббревиатура Королевства Крепости Купы совпадает с аббревиатурой одной печально известной ультраправой расистской организации.

Life is Strange

Локализация: Tolma4Team

Life is Strange — это эпизодическая компьютерная игра с элементами приключения в жанре интерактивного кино с элементами мистики и детектива. После пяти лет отсутствия 18-летняя Макс Колфилд возвращается в родной город Аркадия-Бэй в штате Орегон, где она обнаруживает у себя сверхъестественную силу - возможность перематывать время, использование которой, однако, может привести к катастрофе. Отличительная особенность игры заключается в том, что любое действие игрока отражается на сюжете и приводит к тем или иным последствиям.

46) - *Now, based on the chapters I have no doubt you all memorized, who can tell me the name of the actual process that led to the birth of the self-portrait? [...] **Your silence is deafening. If this were a photo, I'd call it a still life.*** -

*Теперь, основываясь на книгах, которые, я уверен, вы выучили наизусть, скажите мне название процесса, который положил начало автопортретам. [...] **Ну хоть кто-нибудь? Это не сулит вам ничего хорошего.***

Перевод неадекватный и неэквивалентный. Автор слов - преподаватель курса фотографии, и он буквально говорит молчащим ученикам: «You're so silent and still, I'd call it a still life». Он сравнивает учеников с неживыми предметами натюрморта, что и порождает комический эффект.

47) - *Now, why don't you **go fuck your selfie?***

- *А теперь **свали на все четыре селфи.***

Этот перевод адекватен и эквивалентен. Фраза обращена к героине игры Макс, которая высмеивается фотографами-однокурсниками за свою любовь к селфи. Здесь обыгрывается

фраза «*go fuck yourself*», где «*yourself*» было превращено в «*your selfie*», и слово «*selfie*» было важно сохранить в переводе, так как оно несет наибольшую смысловую ценность. Переводчики использовали русское выражение «свалить на все четыре стороны», заменили «стороны» на «селфи» и тем самым сохранили игру слов.

48) - *Broken. Oh man, are you **cereal**?*

- *Сломалась. Ох, твою ж **овсянку!***

Перевод адекватный и эквивалентный.

49) - *Home, **shit** home.*

- *Дом, **хренов** дом.*

Адекватный и эквивалентный перевод. Здесь обыгрывается фраза «*Home, sweet home*» («Дом, милый дом»).

50) - *My room looks a bit different than the last time you saw it.*

- *It's cool. At least we can chill out.*

- *This isn't exactly my «chill-out zone». My **step-führer** makes sure of that.*

- *Моя комната изменилась с тех пор, как ты видела её в последний раз.*

- *Ничего, для отдыха в самый раз.*

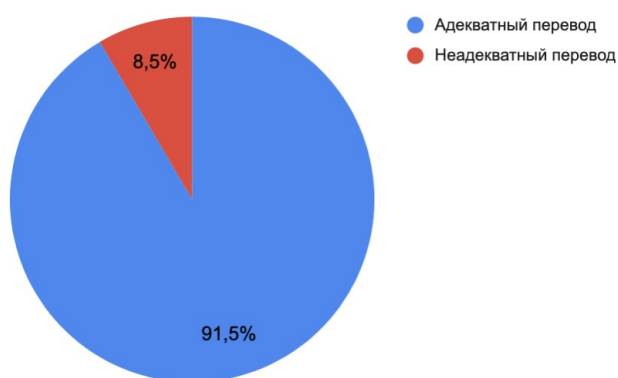
- *Это не совсем моя «зона отдыха». **Отчим** об этом позаботился.*

Адекватный и прагматически неэквивалентный перевод. Не передана игра слов «*step-führer*». Возможный вариант перевода: «Мой **мудотчим** об этом позаботился».

2.3 Статистический анализ адекватности перевода комического

1) Адекватность перевода

Анализ степени адекватности показал, что в подавляющем большинстве случаев (91,5%) адекватность сохранена полностью. В 8,5% случаев перевод оказался неадекватным.

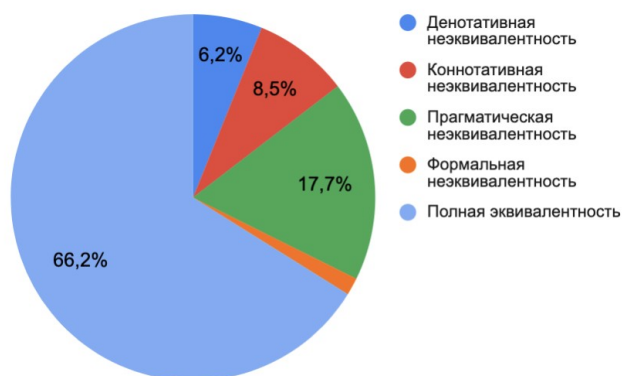


Адекватность	Количество примеров	Процентное соотношение
Адекватный перевод	119	91,5%
Неадекватный перевод	11	8,5%
Всего примеров	130	100%

2) Эквивалентность перевода

Проанализировав примеры на эквивалентность, мы выяснили, что больше половины примеров (66,2%) оказались эквивалентными. Показания по неэквивалентности оказались следующими: перевод 17,7% примеров оказался

прагматически неэквивалентным, 8,5% примеров показали коннотативную неэквивалентность, 6,2% примеров денотативно неэквивалентны и 1,5% примеров формально неэквивалентны. Примеров с текстуально-нормативной неэквивалентностью не оказалось.



Эквивалентность	Количество примеров	Процентное соотношение
Перевод эквивалентен	84	66,2%
Денотативная неэквивалентность	8	6,2%
Коннотативная неэквивалентность	11	8,5%
Текстуально-нормативно неэквивалентность	0	0%
Прагматическая неэквивалентность	23	17,7%
Формальная неэквивалентность	2	1,5%
Всего примеров	130	100%

3) Сохранение комического эффекта

Для оценки сохранения комического эффекта мы условно разделили примеры на четыре группы:

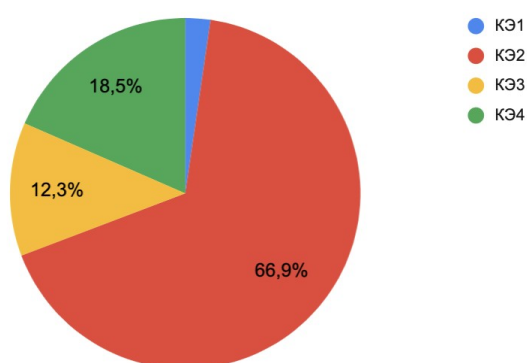
1) КЭ1 — примеры, в которых в процессе перевода комический эффект усилился;

2) КЭ2 — примеры, в которых комический эффект сохранен в полной мере;

3) КЭ3 — пример с частично утерянным комическим эффектом;

4) КЭ4 — примеры с полностью утерянным комическим эффектом.

Проанализировав 130 примеров, мы выяснили следующее: в большинстве примеров (80,2%) комический эффект сохранен. В 13,5% примеров комический эффект частично утрачен; 7% примеров — это переводы, в которых комический эффект был полностью потерян; 4% примеров с частично утерянным комическим эффектом.



Типы КЭ	Количество примеров	Процентное соотношение
КЭ1	3	2,3%

КЭ2	87	66,9%
КЭ3	16	12,3%
КЭ4	24	18,5%
Всего примеров	130	100%

Приведенный выше анализ позволил нам выявить следующие тенденции: Неэквивалентность перевода часто коррелирует с потерей комического эффекта. Было отмечено, что в прагматически эквивалентных переводах, в которых зачастую имеются те или иные реалии, отсутствующие в русском языке (черлидинг, Dungeons and Dragons и др.) комический эффект частично утерян. Денотативная эквивалентность часто обуславливает полную потерю комического эффекта, это связано с ошибками переводчиков.

Выводы по главе 2

Вторая глава работы посвящена исследованию. Мы провели анкетирование игрового сообщества и выяснили, что большинство респондентов периодически сталкиваются с ошибками перевода в текстах видеоигр и считают самым слабым местом локализаций плохой перевод и адаптацию шуток. Абсолютное большинство опрошенных (91,8%) считают необходимым полный или хотя бы частичный перевод видеоигр, так как это помогает полностью сосредоточиться на игровом процессе и проникнуться атмосферой игры.

Мы проанализировали 120 примеров комического на основе материалов шести игр и установили, что большинство исследованных единиц удовлетворяют критериям

адекватности и эквивалентности.

Наиболее частые ошибки при переводе описаний и диалогов возникают из-за нехватки контекста или недостаточного уровня компетенции переводчика. Достаточно частым является случай адекватного, но прагматически неэквивалентного перевода, когда переводчикам удается передать общий смысл фразы, но меняется эмоциональное воздействие текста на реципиента.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данной работы являлось определение уровня адекватности при переводе элементов комического эффекта.

Для достижения этой цели нами были рассмотрены теоретические работы, посвященные таким темам, как адекватность в переводе, эквивалентность в переводе, понятие комического, особенности и стратегии перевода комического, а также работы по теории и практике перевода текстов компьютерных игр.

Мы исследовали историю локализации в России, изучили особенности и условия перевода видеоигр и выяснили, что на перевод текстов видеоигр влияет множество факторов, начиная с уровня компетенции переводчика и заканчивая требованиями заказчика.

Проведенный опрос игрового сообщества показал, что уровень перевода текстов видеоигр существенным образом влияет на игровой процесс: качественный перевод позволяет целиком погрузиться в игровой мир и в полной мере прочувствовать атмосферу игры.

Для осуществления анализа эквивалентности переводов комического была использована классификация эквивалентности перевода, предложенная В. Колером:

- 1) Денотативная эквивалентность;
- 2) Коннотативная эквивалентность;
- 3) Текстуально нормативная эквивалентность;
- 4) Прагматическая (коммуникативная) эквивалентность;
- 5) Формальная эквивалентность.

Что касается адекватности, мы использовали описательную концепцию Г. Тури, согласно которой адекватный перевод должен соответствовать языковым нормам и традициям перевода ПЯ и как можно более полно соответствовать оригиналу.

Мы проанализировали выдержки из диалогов и названия и описания игровых предметов. Наиболее частым случаем является адекватный перевод с прагматической неэквивалентностью. Менее распространены варианты адекватного, но коннотативно или денотативно неэквивалентного перевода. Формальная неэквивалентность является наиболее редким случаем, а примеры с текстово-нормативной неэквивалентностью выявлены не были. Проанализировав 130 примеров, мы установили:

- 1) 19 примеров адекватного, но прагматически неэквивалентного перевода;
- 2) 9 примеров адекватного и коннотативно неэквивалентного перевода;
- 3) 4 примеров адекватного, но денотативно неэквивалентного перевода;
- 4) 1 пример адекватного и формально неэквивалентного перевода.

В целом уровень качества переводов комического в видеоиграх достаточно высок, хотя ошибки в переводе все же периодически возникают, как правило, ввиду нехватки у переводчиков контекста об играх.

Изучив тему, мы можем считать, что перевод, нарушающий нормы адекватности и эквивалентности, негативным образом влияет на игровой опыт, в то время как

качественный перевод обеспечивает игрокам полное погружение в игровой мир.

Практика перевода компьютерных игр возникла в России более тридцати лет назад, поэтому проблемы перевода текстов видеоигр пока что недостаточно освещены. Актуальность и перспективность дальнейших исследований этой темы обусловлены увеличением количества игр и наибольшей доли иноязычных игр среди них, а также важной ролью юмора в нашей жизни.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Амири, Л.П. Средства визуальной актуализации как графосемантическая разновидность языковой игры в креолизованных текстах рекламной коммуникации // Известия Саратовского ун-та. Нов. сер. Сер. Филология. Журналистика. Т. 13, вып. 2, 2013, с. 30-36;
2. Бергсон, А. Смех. — М.: Искусство, 1992, с. 127;
3. Боров, Ю.Б. Комическое. М.: Искусство, 1970, с. 10;
4. Ванников, Ю.В. Проблемы адекватности перевода: Типы адекватности, виды перевода и переводческой деятельности // Текст и перевод. М., 1988, с. 34;
5. Винокур Т.Г. Закономерности стилистического использования языковых единиц. М., "Наука", 1983;
6. Галичкина, Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций) : дис. ... канд филол. наук : 10.02.20 / Галичкина Елена Николаевна. - Волгоград, 2001, с. 212;
7. Галичкина, Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса. Оренбург: Вестник Оренб. ун-та, 2004, с. 5;
8. Гурьева, Т.Н. Новый литературный словарь / Т.Н. Гурьева. - Ростов н/Д, Феникс, 2009, с. 133;
9. Дземидок Б. О комическом. Монография. Перевод с польского. Москва: Прогресс, 1974 год, с. 223;
10. Дмитриев, А.В., Сычев, А. Б. Смех: социофилософский анализ. М.: Альфа-М, 2005, с. 203;
11. Жичкина, А.Е. Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста :

дис. ... канд. психол. наук : 19.00.05 - Социальная психология / Жичкина Анастасия Евгеньевна. - Москва : МГУ, 2001. - с. 199;

12. Кант, И. Соч., т. 5. М., 1966;

13. Карасик, В.И. О типах дискурса / В.И. Карасик // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс : сб. науч. трудов / под ред. В.И. Карасика, Г.Г. Слышкина. - Волгоград : ВГПУ Перемена,

14. Карасик, В.И. Структура институционального дискурса // Проблемы речевой коммуникации. Саратов: Изд-во Сарат. ун-та, 2000. с. 25-33;

15. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение. Учебное пособие. - М.: ЭТС. — 2001, с. 424;

16. Комиссаров, В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учеб. для ин-тов и фак. иностр. яз. - М.: Высш. шк., 1990, с. 253;

17. Кристал, Д. Английский язык как глобальный; пер. с англ. - Москва : Весь мир, 2001, с. 238;

18. Кудрявский, П.А., Тейс Г.Н. Руководство по локализации программ — Курск — Великий Новгород, 2004, с. 219;

19. Моргун, Н.Л. Научный сетевой дискурс как тип текста : автореф. дис. ... канд. филол. наук. Тюмень : Тюмен. гос. ун-т, 2003, с. 20;

20. Остин Дж. Л. Слово как действие. — В кн.: Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVII. — М., 1986;

21. Платон. Соч., т. 3. М., 1972;

22. Подопригора С.Я., Подопригора А.С. Философский словарь - Изд. 2-е, стер. — Ростов н/Д : Феникс, 2013, с. 168;

23. Пропп, В.Я. Проблемы комизма и смеха / В.Я. Пропп. – М.: Искусство, 1976, с.184;
24. Ревзин И.Л. Лингвистическая проблематика / И.Л. Ревзин, В.Ю. Розенцвейг, А.В. Федоров. – Ленинград: Наука, 1972, с. 80;
25. Рецкер Я.И. Пособие по переводу с английского языка на русский язык. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Просвещение, 1982, с.159;
26. Салтыков-Щедрин М.Е.. Собрание сочинений в 20-и томах. Т. 8. М.: Художественная литература, 1969;
27. Самаричева, А.И. Англоязычное влияние на немецкий компьютерный дискурс // Язык, коммуникация и социальная среда. Выпуск 1. Воронеж: Изд-во ВГУ, 2001, с. 71-74;
28. Сдобников В.В. Теория перевода: учебник. М.: АСТ Восток-Запад, 2006, с. 448;
29. Сычев, А.А. Природа смеха или Философия комического. - Изд-во МГУ, 2003, с. 66;
30. Чернышевский Н.Г. Полн. собр. соч. М., 1949, т. 2, с. 191;
31. Шмелева Т.В. Речевой жанр. Возможности описания и использования в преподавании языка // Russistik. Русистика. Научный журнал актуальных проблем преподавания русского языка. Berlin, 1990. – № 2. – с. 20-32;
32. Chiaro D. HUMOR: International Journal of Humor Research //Special Issue on Humor and Translation18. – 2005. – Т. 2.;
33. Chiaro D. Verbally expressed humour on screen: Reflections on translation and reception //The Journal of Specialised Translation. Т. 6. 2006, с. 198-208;

34. Delabastita D. Cross-language comedy in Shakespeare. - 2005;
35. Gruner C. R. The game of humor //A comprehensive theory of why we laugh. New Brunswick NJ: Transaction Publishers. - 1997;
36. Halliday, M.A.K. Language as Social Semiotic. London, 1978;
37. Ensslin A. The Language of Gaming / A. Ensslin. UK: Palgrave Macmillan, 2012. 224 p.;
38. Kade. Some Methodological Aspects of Simultaneous Interpreting, 1971;
39. Krings H. P. Was in den Köpfen von Übersetzern vorgeht: Eine empirische Untersuchung zur Struktur des Übersetzungsprozesses an fortgeschrittenen Französischlernern. - GNV, 1986. - T. 291;
40. Mulder M. P., Nijholt A. Humour research: State of the art. - 2002;
41. Nash W. The Language of Humor: Style and technique in comic discourse //White Plains, NY: Longman, 1985;
42. Nida E. A. (2001) //Language and Culture: Contexts in Translation. - 1965;
43. Nida E. A. Language, culture, and translating. - Shanghai Foreign Language Education Press, 1993;
44. Nida E. A. Dynamic equivalence in translating //An Encyclopaedia of Translation: Chinese-English English-Chinese [C/Z]. Hong Kong: The Chinese University Press. - 1995, p. 223-30;
45. Rutter J. et al. Stand-up as interaction: Performance and audience in comedy venues : дис. - University of Salford, 1997;
46. Schopenhauer A. The world as will and idea. - K. Paul, Trench, Trübner, 1896. - T. 2;

47. Vandaele J. Humor mechanisms in film comedy: Incongruity and superiority. *Poetics Today*, №23 (2), 2002, p. 221-249;

48. Veatch, Thomas C. A theory of humor. In: *HUMOR, the International Journal of Humor Research*, Mouton de Gruyter, volume 11-2 pages 161-215, 1998. Du X. A brief introduction of skopos theory // *Theory and Practice in Language Studies*. – 2012. – Т. 2. – No. 10, p. 2189;

49. Zabalbeascoa, P. Humor and translation – an interdiscipline / P. Zabalbeascoa // *Humor: International journal of humor research*. – Berlin and New York: De Gruyter Mouton, 2005. – Volume 18, Issue 2. – p. 185-207;

50. А.С. Герц. Перевод английского юмора на русский язык. *Oxford Dictionary of Current English*. – 4-th edition. – Oxford : Oxford University Press, 2006. – 1104 p. [Электронный ресурс]. — https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/47196/1/978-5-8295-0519-6_36.pdf (дата обращения 08.01.2021);

51. Богост Я. Видеоигры - это бардак. [Электронный ресурс]. — <http://sg-sofia.com.ua/videoigri-eto-bardak> (дата обращения 12.01.2021);

52. Википедия: Головоломка (жанр компьютерных игр). [Электронный ресурс]. — [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%BA%D0%B0_\(%D0%B6%D0%B0%D0%BD%D1%80_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%BA%D0%B0_(%D0%B6%D0%B0%D0%BD%D1%80_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80)) (дата обращения 26.12.2020);

53. Википедия: Исследования видеоигр [Электронный

ресурс]. —
https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D1%81%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F_%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D0%B8%D0%B3%D1%80 (дата обращения 12.01.2021);

54. Википедия: Комическое. [Электронный ресурс]. —
<https://ru.wikipedia.org/wiki/Комическое> (дата обращения 26.12.2020);

55. Википедия: Компьютерная стратегическая игра. [Электронный ресурс]. —
https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0 (дата обращения 26.12.2020);

56. Википедия: Компьютерная ролевая игра. [Электронный ресурс]. —
https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0 (дата обращения 26.12.2020);

57. Википедия: Лор. [Электронный ресурс]. —
<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%BE%D1%80> (дата обращения 16.01.2021);

58. Википедия: Платформер. [Электронный ресурс]. — <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D1%82%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B5%D1%80> (дата обращения 26.12.2020);

59. Википедия: Симулятор. [Электронный ресурс]. — https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8F%D1%82%D0%BE%D1%80#%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5_%D1%81%D0%B8%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8F%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%8B (дата обращения 26.12.2020);

60. Горошко, Е.И. Изучение электронного дискурса в судебном речеведении // Психолингвистика-2004. [Электронный ресурс]. — <http://www.textology.ru/article.aspx?aId=44> (дата обращения 12.01.2021);

61. Зилев, В.М., Сюткина, А.И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества // Молодой ученый. [Электронный ресурс]. — <https://moluch.ru/archive/91/19886/> (дата обращения: 19.11.2020);

62. Ковалькова Е. Проблемы лингвистической локализации компьютерных игр на русский язык (на примере игры «Half Life 2»). [Электронный ресурс]. — http://www.vertimostudijos.flf.vu.lt/wp-content/uploads/2015/01/Vertimo_studijos_6.88-100.pdf (дата обращения 12.01.2021);

63. Кузьминых А.Д. Ошибки языковой локализации текстов компьютерных игр компании «Naughty Dog». [Электронный ресурс]. — https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/22964/1/RSVPU_201

6_387.pdf (дата обращения 13.01.2021);

64. Латышев, Л. К. Технология перевода : учебник и практикум для академического бакалавриата / Л. К. Латышев, Н. Ю. Северова. — 4-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2018. — 263 с. [Электронный ресурс]. — <https://urait.ru/bcode/412893> (дата обращения: 05.01.2021);

65. ЛКИ. Как локализуют игры [Электронный ресурс]. — <http://www.lki.ru/text.php?id=4548> (дата обращения 26.12.2020);

66. Лопатин М.А. Проблема понятий адекватности и эквивалентности перевода // Гуманитарные научные исследования. 2016. № 2 [Электронный ресурс]. — <http://human.snauka.ru/2016/02/14266> (дата обращения: 02.02.2021)

67. Любимова Т.Б. Комическое. [Электронный ресурс]. — <https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH05148f47ad4907d1472a05> (дата обращения 26.12.2020);

68. Пашутина А. Локализация компьютерных игр: суть, проблемы и решения [Электронный ресурс]. — <http://www.dtf.ru/articles/read.php?id=1291&page=2> (дата обращения 26.11.2020);

69. Перфилов Ю.А. Языковые особенности текстов компьютерных игр. [Электронный ресурс]. — <http://www.nauteh-journal.ru/files/6e5eaca6-c495-448e-8c88-1e83225a2d4a> (дата обращения 12.01.2021);

70. Понятия и категории. Комическое. [Электронный ресурс]. — <http://ponjatija.ru/taxonomy/term/2122> (дата

обращения 28.12.2020);

71. Ремизов А.В., Мовчан А.С. Природа комического и формы его репрезентации в современном российском телевидении. [Электронный ресурс]. — <https://cyberleninka.ru/article/n/priroda-komicheskogo-i-formy-ego-reprezentatsii-v-sovremennom-rossiyskom-televidenii/viewer> (дата обращения 28.12.2020);

72. Толковый словарь Ожегова

73. Титоренко А. Метафизика видеоигр. [Электронный ресурс]. — <https://cyberleninka.ru/article/n/metafizika-videoigr/viewer> (дата обращения 12.01.2021);

74. Шевченко И. Некоторые психологические особенности общения посредством Internet. [Электронный ресурс]. — <http://www.flogiston.ru/articles/netpsy/shevchenko> (дата обращения 26.12.2020);

75. Хосиев В.Т. Видеоигра как жанр компьютерного дискурса. [Электронный ресурс]. — http://earchive.tpu.ru/bitstream/11683/18499/1/conference_tpu-2015-C77-V2-040.pdf (дата обращения 12.01.2021);

76. Bondarenko N. How video game localization works and how much it costs in 2018. [Электронный ресурс]. — https://medium.com/@nikolaybondarenko_41585/how-video-game-localization-works-and-how-much-it-costs-in-2018-664e2748a121 (дата обращения 04.01.2021);

77. Bussey S. Localization Process for Complex Games. [Электронный ресурс]. — https://blog.andovar.com/localization-process-complex-games?hs_amp=true (дата обращения 02.01.2021);

78. CHE@TER. The Neverhood Chronicles. [Электронный ресурс]. — <http://ctрах-cheater.losthost.org/htmldocs/nvh.htm> (дата обращения 16.01.2021);

79. Crystal, D. Language and the Internet. [Электронный ресурс]. — <https://www.cambridge.org/core/books/language-and-the-internet/25A063BB182BF1582C6876B83DDCEE7A> (дата обращения 16.01.2021);

80. DoubleNegative. South Park: The Stick of Truth Script. [Электронный ресурс]. — <https://lparchive.org/South-Park-The-Stick-of-Truth/Update%2001/> (дата обращения 16.01.2021);

81. Eriksson S. Humour in Video Games: Unexplored Potential [Электронный ресурс]. — <https://thegamesedge.com/814/humour-in-video-games-unexplored-potential/#.cOfNXtccut> (дата обращения 02.01.2021);

82. Francis B. Honest tales from the trenches of AAA game writing [Электронный ресурс]. — https://www.gamasutra.com/view/news/250657/Honest_tales_from_the_trenches_of_AAA_game_writing.php (дата обращения 09.01.2021);

83. Frederiksen E. Dragon's Dogma's Unique Localization Effort: An Interview with Erin Ellis. [Электронный ресурс]. — <https://www.technobuffalo.com/adventures-in-localization-dragons-dogma> (дата обращения 09.01.2021);

84. Gaider D. Do you want to write video games? [Электронный ресурс]. — <https://www.polygon.com/2016/8/15/12455728/how-to-get-a->

job-writing-games-maybe (дата обращения 09.01.2021).

85. O'Connor S., Krawczyk M. Game Writing From The Inside Out [Электронный ресурс]. — https://www.gamasutra.com/view/feature/132357/game_writing_from_the_inside_out.php (дата обращения 09.01.2021);

86. Shotgunnova. The Witcher 3: Wild Hunt - Game Script. [Электронный ресурс].—<https://gamefaqs.gamespot.com/pc/699808-the-witcher-3-wild-hunt/faqs/73353> (дата обращения 04.01.2021);

87. Sutton, Laurel A. Using Usenet: Gender, power, and silence in electronic discourse. [Электронный ресурс]. — <https://journals.linguisticsociety.org/proceedings/index.php/BLS/article/viewFile/1480/1263>, свободный (дата обращения: 05.12.2018);

88. Talbot B. Explainer: the art of video game writing. [Электронный ресурс]. — <https://theconversation.com/explainer-the-art-of-video-game-writing-60376> (дата обращения 09.01.2021);

89. Tirosh O. Game Localization: The Complete Guide. [Электронный ресурс]. — <https://www.tomedes.com/translator-hub/game-localization-guide> (дата обращения 02.01.2021);

90. Webber J.E., Stuart K. The 27 funniest video games of all time [Электронный ресурс]. — <https://www.theguardian.com/technology/2017/sep/07/the-27-funniest-video-games-of-all-time-hitman-grand-theft-auto> (дата обращения 02.01.2021);

91. Wikipedia: Action [Электронный ресурс]. — <https://ru.wikipedia.org/wiki/Action> (дата обращения 26.12.2020);

92. Wikipedia: Adventure game. [Электронный ресурс]. — https://en.wikipedia.org/wiki/Adventure_game, свободный (дата обращения 26.12.2020);

93. Wikipedia: Video game localization. [Электронный ресурс]. — https://en.m.wikipedia.org/wiki/Video_game_localization (дата обращения 02.01.2021);

94. Zarzecki M. What Makes Games Funny? A Look at Comedy and Humour in Video Games. [Электронный ресурс]. — <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/what-makes-games-funny-a-look-at-comedy-and-humour-in-video-games--cms-25069> (дата обращения 02.01.2021).

95. Толковый словарь Ожегова. [Электронный ресурс]. — <http://endic.ru/default.htm> (дата обращения 02.02.2021)

96. Corpus of Contemporary American English. [Электронный ресурс]. — <https://www.english-corpora.org/coca/> (дата обращения 27.01.2021)

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1. GTA San Andreas (2004). Rockstar Games.
2. Far Cry 5 (2018). Ubisoft.
3. Life is Strange (2015). Square Enix. Dontnod Entertainment.
4. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015). Kojima Productions. Konami Entertainment.
5. Neverhood (1996). DreamWorks Interactive. Riverhillsoft.

6. Portal 2 (2011). Valve Corporation.
7. Resident Evil 2 (1998). Capcom.
8. Sam&Max: Hit the Road (1993). LucasArts.
9. Sonic Adventure (1998). Sonic Team.
10. South Park: The Stick of Truth (2014). Obsidian Entertainment. Ubisoft.
11. Team Fortress 2 (2017). Valve Corporation.
12. The Punisher (2004). Volition.
13. The Sims 4 (2014). Electronic Arts.
14. Wolfenstein II: The New Colossus (2017). MachineGames. Bethesda Softworks.
15. Wolfenstein: Youngblood (2019). MachineGames. Bethesda Softworks.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Рис. 1. Скриншот из игры Team Fortress 2 (2017, Valve Corporation)



Рис. 2. Пример оформления локкита

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	a_chemistry_station.description,a_chemistry_station.name,a_oven.description,a_oven.name,a_oven_build.description,a_oven_build.name												
2	7.city.city8356274,city.city8361767,city.city8379773,city.city8384656,city.city8393201,city.city8394117,city.city83nlv,city.city8402967,city.city84												
3	u.profile.distancePassed,menu.profile.dn,menu.profile.km,menu.profile.loadGame,menu.profile.notFind,menu.profile.notProfile,menu.pr												
4	s.vladimir_3b.question_npc_dialogs.vladimir_4.answer_npc_dialogs.vladimir_4a.answer_npc_dialogs.vladimir_4a.question_npc_dialogs.vladir												
5	It's a stati that we were fired at by a sniper. In the wasteland we became monsters. Who is next?,"Tonight I was talking to Igor. I was going t												
6	tan,Rassvet,Akita,Ugoyan,Keltse,Urmiya,Velikij Ustyug,Taksimio,Katovitse,Usinsk,Kvitok,Bureya,Kamensk-Uralskij,Nov. Vasyuga,Khor,Zlatous												
7	All icons are available in Premium version.,"Map marker,Choose the marker colour,Choose the marker colour."												
8	All colours are available in Premium version.,"Marker colour,Now click on map marker to delete it,Marker deleting.The 'medium' mode is ava												
9	However, our antibiotics are ineffective. Maybe we should try antiviral therapy. Furthermore, I must find out the reason of my own resistano												
10	Like I am with the strong fishing rod you can go fishing 200 times, You have to be near the water. Tap 'Fishing' in the item menu to start fishi												
11	They cam that your <new_link><new_link><new_lin June 14th June 16th <new_link><new_link><new_link><new_link><new_link><new_link><new												
12	it takes less time to get enough sleep. Also, you will recover better. Don't forget to set it down and take it with you at morning. The effect inc												
...													

```
СЪРМН0С,PePSPiPePICePN0 CфPpP·PePSP PIPe PrPePpP»PpCfC,Pe
PePePePSC+PpP$!{/b}/center]/color]\n"
"\t\t\t\t[color=#BCE4F4][center]PYP»P°PIP° Pe PSP°PiCBP°PrP°
PIPePzPpPrPeC,PaP»CUP] CKC,PePiPe CфPpP·PaPSP°!{/center]
[/color]\n"
"\t\t\t\t[color=#7afe4e][center]P' C« PrP°CpCkPePpCfCcu
P PiCBPePeP{/center]/color]\n"
"\t\t\t\t:players\n"
"\t\t\t\t[img=20]/view/image/icons/chat.png[/img]
[url=valor_about]PpPePrCBPePzPSPpPp Pa C,CfCBPSPeCBPp[/url]
[br]\n"
"\t\t\t\t[color=#7afe4e][center]P' CфPpC... PiPeP·PrCBP°PIP»CUPpPj
Pe P[PpP»P°PpPj CфPrP°C+Pe PI PSPePiPePj CфPpP·
PePSPp!{/center]/color]"
msgstr ""
```

Рис. 3. Обложка локализации игры Dead Space



Рис.4. Частота использования глаголов traipsing, walking и hiking



ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Таблица проанализированных комических единиц

Sam & Max: Hit the Road

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
<p>- Mind if I drive? - Not if you don't mind me clawing at the dash and shrieking like a cheerleader.</p>	<p>- Не против, если я поведу? - Если ты не против, чтобы я вцепился в приборную доску и визжал как тамада.</p>	Неадекватный	Денотативно неэквивалентный	КЭЗ
<p>- Max, where should I put this so it doesn't hurt anyone we know or care about? - Out the window, Sam. There's nothing but strangers out there. - I hope there was nobody on that bus. - Nobody we know, at least.</p>	<p>- Макс, куда бы мне это засунуть, чтобы не поранить никого, кого мы знаем или о ком заботимся? - В окно, Сэм, там нет никого, кроме прохожих. - Надеюсь, в этом автобусе никого не было. - По крайней мере, никого, кого мы знаем.</p>	Адекватный	Коннотативно неэквивалентный	КЭЗ
<p>- Get out of Mr. Bumpus' way, you partially-</p>	<p>- С дороги мистера Бампуса, вы, полуненормаль</p>	Адекватный	Коннотативно неэквивалентный	КЭЗ

clad varmints!	ные животные!			
- You want us to go traipsing all over the country looking for a soggy bigfoot? - I've never been traipsing before. Does it hurt?	- Вы хотите, чтобы мы отправились пешком по стране, разыскивая мокрого йети? - Я ещё никогда не ходил пешком . Это больно?	Неадекватный	Денотативно неэквивалентный	КЭ4
- Holy mackerel! - I'm a trout , stupid! - Holy trout!	- Святая макрель! - Я форель , тупица! - Святая форель!	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- Stay away from him, you malefactor ! - I'm not a malefactor , I'm a logomorph .	- Держись от него подальше, ты, преступник! - Я не преступник , я лагоморф .	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- Good bye, Sam and Max... I'm not sure how I could ever thank you so... I guess I won't .	- Прощайте, Сэм и Макс. Я не знаю, как я смогу отблагодарить вас... наверное, не смогу .	Адекватный	Коннотативно неэквивалентный	КЭ3
- You boys should be proud of what you've helped us achieve here	- Вы, ребята, должны гордиться тем, что вы помогли нам сегодня добиться.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

today. - You mean the wholesale destruction of the symbols of modern civilization in the Western United States? You bet we are!	- Ты имеешь в виду бессмысленно е уничтожение символов современной цивилизации на западе Соединенных Штатов? Можешь держать пари, мы гордимся!			
- Remember, "though the night be dark, the dawn yet shall awaken and annoy you. "	- Помните, хотя ночь темна, рассвет все равно наступит.	Неадекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ4
- How can we ever repay you? - The blank looks on your faces are the only reward we need. - That and a big fat check.	- Как мы можем отплатить вам? - Глупое выражение у вас на лицах - единственная награда, которая нам нужна. - Это и толстый чек.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

The Punisher

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
- You bastard! What're you	- Ублюдок, что ты делаешь?	Адекватный	Прагматически	КЭ4

<p>doing? - Disarming you.</p>	<p>- Я тебя разоружаю</p>		<p>неэквивалентный</p>	
<p>- Wondered if you have the guts to show again. - Your guts will be showing up all over this room, Castle.</p>	<p>- Мне было любопытно, хватит ли у тебя смелости показаться. - Я твои внутренности по всей комнате развешу, Касл!</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Прагматически неэквивалентный</p>	<p>КЭ4</p>
<p>- Louis, how many bodies we dumped down this well? - I don't know. I can't count that high. - So, it must be more than 10, huh? - Hey! At least I finished fourth grade. - Only 'cause you cheated up on me, dumbass</p>	<p>- Луи, а сколько тел мы в этот колодец свалили? - Не знаю, я плохо считаю. - Наверно, больше десяти, да? - Хэй! Я четыре класса закончил. - Только потому что ты меня обманул, придурок.</p>	<p>Неадекватный</p>	<p>Коннотативно неэквивалентный</p>	<p>КЭ4</p>
<p>- You set off that nuke? The official story is that it was a planned French test on an uninhabited island. - It's uninhabited now.</p>	<p>- Так ты обезвредил боеголовку? Официальная версия говорит о том, что это были запланированные учения французов на острове. - Сейчас там</p>	<p>Неадекватный</p>	<p>Прагматически неэквивалентный</p>	<p>КЭ4</p>

	никого нет.			
- They're gonna free all the inmates and escape in the confusion. - What about you? - I'm gonna kill all the inmates and escape in the confusion.	- Они освободят всех заключенных и дадут им сбежать в суматохе. - Ну так и что? - Я собираюсь убить всех их подельников и в суматохе сбежать.	Неадекватный	Формально неэквивалентный	КЭ4
- Open the gate - No way, I don't know you! - Suit yourself.	- Открой ворота. - Не могу. Я вас не знаю. - Приводи себя в порядок.	Неадекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ4
It's a wiseguy bar... Nobody decent hangs out there.	Бар умников. Нормальных людей там не бывает.	Неадекватный	Денотативно неэквивалентный	КЭ4
- He or she pointed you at my Gnucci and Russian organisations. And you've obediently taken them out. - You're just mad because you have to post more help-wanted ads to the papers.	- Он или она натравили тебя на моих русских и Ньючи, а ты с радостью за них принялсся. - Ты злишьсся, потому что тебе теперь придется просить о помощи в газете.	Неадекватный	Денотативно неэквивалентный	КЭ4
Now that I know that nuke	Теперь, когда я знаю, что	Неадекватный	Коннотативно неэквивалент	КЭ4

is back in Grand Nixon island with Kreigkopf... I need to rearm, patch the holes in my kevlar and finish the rest of Joan's cookies.	боеголовка у Кригкопфа на острове Гранд Никсон... мне нужно вооружиться, залатать дыры в защите и допечь оставшееся печенье Джоан.		ный	
- I can't believe Ma expect us to kill him . - Who? The Punisher ? - No, the Easter Bunny , you moron!	- Не могу поверить, что Ма от нас чего-то ожидает. - Кто? Каратель ? - Нет, пасхальный кролик , болван.	Неадекватный	Неэквивалентный	КЭ4

Portal 2

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
I thought about our dilemma, and I came up with a solution that I honestly think works out best for one of both of us .	Итак, я обдумала нашу дилемму и нашла решение, которое, по моему мнению, наилучшим образом подойдёт одной из обеих из нас .	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Tell ya what, why don't you put me down	Давай ты положишь меня и я отвлеку на	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

and make a distraction . All right. You create a distraction then, and I'll distract him from your distraction .	себя внимание. Хорошо, тогда ты отвлекай его, а я буду отвлекать его от отвлечения , которое ты создаешь.			
Stalemate Resolution Annex	Отсек выхода из безвыходных ситуаций	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Warning: Neurotoxin pressure has reached dangerously unlethal levels.	Внимание! Уровень нейротоксина достиг опасно несмертельной отметки.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Wheatley: You two are going to love this big surprise. In fact, you might say that you're both going to love it...to death. Love it until it kill—until you're dead. All right? I don't know whether you're picking up on what I'm saying here, but... GLaDOS: Yes, thanks. We get it. [...] GLaDOS: All right, he's not even trying to be subtle any more. Or maybe he still is, in	Уитли: Вам двоим очень понравится этот сюрприз. Фактически, он вам до смерти понравится. Будет нравится, пока не умрете. Ладно... Не знаю, понимаешь ли ты, что я тебе говорю, но... GLaDOS: Спасибо, мы поняли. [...] GLaDOS: Ну все. Он уже и не пытается любезничать . А, может, и пытается, но это уже совсем грустно.	Адекватный	Коннотативный о неэквивалентный	КЭ3

<p>which case: wow, that's kind of sad. [...] GLaDOS: Either way, I'm getting the feeling he's trying to kill us.</p>	<p>[...] ГЛaDOS: В любом случае, мне кажется, он собрался нас убить.</p>			
<p>Good work getting this far, future starter! That said: if you are simple-minded, old or irradiated in such a way that the future should not start with you, please, return to your primitive tribe and send back someone better qualified for test</p>	<p>Отлично, творец будущего! Однако, если вы старый недоразвиты или страдаете от увечий или радиации в такой степени, что будущее не должно начинаться с вас, вернитесь в свое примитивное племя и пришлите кого-нибудь более подходящего для тестов.</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>
<p>Unbelievable. You, [subject name here] must be the pride of [subject home town here]</p>	<p>Невероятно. Может вами гордиться.</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Прагматически неэквивалентный</p>	<p>КЭ4</p>
<p>I feel awful about that surprise. Tell you what: let's give your parents a call right now.</p>	<p>Я очень жалею о том сюрпризе. Знаешь что? Давай прямо сейчас позвоним твоим родителям.</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>

<p>[The parents you are trying to reach do not love you. Please hang up]. Oh that's sad, but impressive.</p>	<p>[Биологические родители, которым вы позвонили, вас не любят. Пожалуйста, повесьте трубку]. О, это так грустно, но впечатляет.</p>			
<p>Sorry about the mess. I've really let the place go since you killed me. By the way, thanks for that. [beep] [Announcer: Sarcasm Self Test Complete.]</p>	<p>Извини за беспорядок. После того, как ты убила меня, я немного запустила этот комплекс. Кстати, спасибо за это. (Проверка сарказма завершена)</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>
<p>Great work! Because this message is prerecorded, any observations related to your performance are speculation on our part. Please disregard any undeserved compliments.</p>	<p>Потрясающе! Так как данное сообщение было записано заранее, все оценки вашего успеха с нашей стороны носят предположительный характер. Игнорируйте незаслуженные комплименты.</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>
<p>This next test applies the principles of momentum to movement through portals. If the laws of</p>	<p>Следующий тест демонстрирует инерцию при проходе через портал. Если законы физики</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>

<p>physics no longer apply in the future... God help you.</p>	<p>в вашем будущем больше не действуют, да поможет вам Бог.</p>			
<p>That jumpsuit you're wearing looks stupid. That's not me talking, it's right here in your file. On other people it looks fine, but right here a scientist has noted that on you it looks "stupid". Well, what does a neck-bearded old engineer know about fashion? He probably - Oh, wait. It's a she. Still, what does she know? Oh wait, it says she has a medical degree. In fashion! From France!</p>	<p>В комбинезоне ты выглядишь глупо. Это не мое мнение, так записано в твоём личном деле. Другие люди в нём выглядели нормально, а в твоём деле учёный записал, что ты в нём смотришься глупо. Ну и пусть. Что старый бородатый инженер может знать о моде? Он, наверное... Стоп! Это женщина! Хотя, что она может... Стоп! Тут сказано, что у неё научная степень! По моде! Из Франции!</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>
<p>Most test subjects do experience some, uh, cognitive deterioration</p>	<p>Большинство испытуемых через несколько месяцев в консервации демонстрируют</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>

<p>after a few months in suspension. Now, you've been under for ... quite a bit longer, and it's not out of the question that you might have a very minor case of serious brain damage. But don't be alarmed, all right? Although, if you do feel alarm, try to hold onto that feeling, because that is the proper reaction to being told you have brain damage.</p>	<p>признаки помрачения рассудка. Ты находишься тут... гораздо дольше, и нельзя исключать, что у тебя может быть незначительное серьезное повреждение мозга. Не стоит тревожиться. Хотя если возникнет чувство тревоги, не нужно с ним бороться. Это нормальная реакция на сообщение, что у тебя поврежден мозг.</p>			
<p>Science isn't about why, it's about why not. Why is so much of our science dangerous? Why not marry safe science if you love it so much? In fact, why not invent a special safety door that won't hit you in the butt on the way out, because you are</p>	<p>Наука не терпит вопроса "почему". Главный вопрос - "почему бы и нет". Почему наши исследования так опасны? Почему бы не заняться чем-нибудь менее опасным? Действительно, почему бы не изобрести</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭЭ</p>

<p>fired! Not you, test subject, you're doing fine. Yes, you! Box. your stuff, out the front door, parking lot, car, goodbye!</p>	<p>безопасную дверь, которая не ударит вас по заднице по дороге отсюда, потому что вы уволены! Нет-нет, испытуемый, все в порядке. Да, вы! Соберите свои вещи. На выход. К парковке. В машину. Прощайте.</p>			
<p>Marie Curie invented the theory of radioactivity, the treatment of radioactivity, and dying of radioactivity.</p>	<p>Мария Кюри изобрела теорию радиоактивности, лечение радиоактивности и смерть от радиоактивности.</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>
<p>Edmund Hillary, the first person to climb Mount Everest, did so accidentally while chasing a bird.</p>	<p>Эдмунд Хиллари, первый человек, забравшийся на Эверест, сделал это случайно, когда погнался за птицей.</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>
<p>William Shakespeare did not exist. His plays were masterminded in 1589 by Francis Bacon, who used a Ouija board to</p>	<p>Вильям Шекспир никогда не существовал. Его пьесы были созданы в 1589 году Фрэнсисом Бэконом,</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>

enslave play-writing ghosts.	который с помощью спиритической доски заставил духов написать их.			
Before the Wright Brothers invented the airplane, anyone wanting to fly anywhere was required to eat 200 pounds of helium.	До изобретения аэроплана братьями Райт, те, кто желал летать, должны были проглотить 200 фунтов гелия.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Dreams are the subconscious mind's way of reminding people to go to school naked and have their teeth fall out.	Сны - это способ подсознания напомнить человеку, что ему нужно прийти в школу голышом и лишиться зубов.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
The Schrödinger's Cat paradox outlines a situation in which a cat must be considered, for all intents and purposes, simultaneously alive and dead. Schrödinger created this paradox as a justification for killing cats.	Парадокс кота Шрёдингера описывает ситуацию, в которой кот в ящике должен, во всех отношениях, рассматриваться как одновременно живой и мёртвый. Шрёдингер придумал этот парадокс, как оправдание для убийства котов.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

The Sims 4. Interior items

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
An irregular sink by Western (and other) standards. The Water Falls Sink is a cavalcade of innovation off the precipice of typical bathroom furnishings. It emulates the falls of nature, and by doing so, reminds us of our more rustic and organic past.	Мойка неправильной формы, по западным (и не только) стандартам. Мойка "Водопад" представляет собой каскад инноваций в уйме обыденной мебели для ванной комнаты. Она имитирует природный водопад и тем самым наводит нас на мысли о простом и неиспорченном технологиями прошлом.	Адекватный	Коннотативный неэквивалентный	КЭ1
What gets you closer to a loved one than sharing splinters in your hindquarters? A log hewn into a bench. Now, two people can be uncomfortable within reason together on this log!	Что может еще больше сблизить с любимым персонажем, если не занозы в мягком месте? Полено, превращенное в скамейку. Теперь 2 персонажа могут	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

	чувствовать себя неуютно по вполне себя оправдывающей причине!			
Knowledge Console my Kindermade is a great place for kids to write, study, and prepare themselves for the future of working at a station similar to this one for hours and hours every day.	Панель знаний от компании "Детское счастье" не только обеспечит детей местом для учебы, но и подготовит их каждодневной рутинной работе у станка в будущем.	Адекватный	Коннотативный неэквивалентный	КЭ1
Devastating volcanic activity, giant meteorites pounding our planet, exploding suns... however the end comes, keep it happy with the flowers! Flowers make people happy!	Разрушительная вулканическая активность, огромные метеориты, падающие на планету, взрывающиеся солнца... Каким бы ни был конец света, это в будущем. А пока украшайте свой мир цветами! Все любят цветы!	Адекватный	Денотативно неэквивалентный	КЭ2
Keep those kitty claws away from your expensive	Отвадьте милых кошечек и их острое	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

furniture with this charming decoy. Don't have expensive furniture? Maybe work on that first. It's okay, we'll wait.	коготочки от дорогой мебели, подарив эту очаровательную когтеточку. У вас нет дорогой мебели? Без проблем, мы подождём, пока вы что-нибудь приобретете.			
Brighten up any dark room with the Paper Puree lighting collection. Comes with extra paper just in case it rips.	Коллекция лампочек "Папье-пюре" осветит любую, даже самую темную комнату. В комплекте идут дополнительные листы бумаги на всякий пожарный случай.	Адекватный	Коннотативный неэквивалентный	КЭ1
This perfectly average desktop has all the abbreviations you need for basic computing: GB, GHz, RAM, SD, HD, SE, MP, and a bunch of numbers to go with them. That's respectable , right?	Этот совершенно посредственный компьютер обладает всеми необходимыми качествами, которые можно описать аббревиатурами Гб, ГГц, ОЗУ, Мб, Тб и кучей за ними следующих цифр. Впечатляет , не правда ли?	Адекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ3
This powerful	Этот мощный	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

computer is so slim and light, you almost don't know it's there.	компьютер настолько тонок и легок, что вы можете его и не заметить.	ый	ый	
The Espresso Engine chugs its way to jump-starting your energized day! Next stop: Caffeine Country! All aboard!	Кофеварка "Эспрессо" подарит вам бодрое утро! Следующая остановка - "Кофеиновая страна"! По вагонам!	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
If you want a classic, hand carved wooden dresser, look no further . However, you do want to look down so that you don't stub your toe when walking past this beauty.	Если вы ищете классический деревянный гардероб ручной работы, вы по адресу. Не забывайте смотреть под ноги , чтобы не отбить пальцы ног об эту красоту.	Адекватный	Коннотативный о неэквивалентный	КЭ4
Molded plastic was never yet so comfortable nor so colorful .	Спресованная пластмасса ещё никогда не была такой удобной и красочной .	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Nothing reflects human existence like a small table. Without these simple objects, civilization would tumble and break apart. Carved from our	Ничто не отражает человеческое бытие так, как небольшой стол. Без этих простых объектов цивилизация бы погибла.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

proprietary blend of reclaimed garbage and topped with diamond-cut windshield glass. The Staccato separates our world from chaos.	Вырезанный из нашей фирменной смеси переработанного мусора и увенчанный обработанной алмазным резцом стеклянной столешницей, стол "Стаккато" отделяет наш мир от хаоса.			
This narrow bed is made for dreaming... of a larger bed.	Эта узкая кровать создана для мечтаний... О кровати побольше.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Whatcha gonna do with all these stumps... all these stumps you saved from the dump. My stump, my stump, my stump, my lovely little stumps.	Что бы такое поделать с этими пеньками... Пень, пенек, пенечек... Пеньки, пеняйте на себя!	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Oh my pawd! There are squishy toys and balls and bones all strewn hither and yon. Tuck them away for safe squeaking in this Outdoor Pet Storation Device. It's sure to cloud all pet	Вы только посмяу-трите! Мягкие игрушки, мячики, косточки - всё, что только душа пожелает! Уберите их на время отдыха от писка, визга и рычания в ящик	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

toys from inclement sun and moon rays.	с игрушками. Этот ящик защитит игрушки от испепеляющего солнца и гипнотизирующих лунных лучей.			
Short or tall, we welcome all!	Низкие или высокие - мы рады всем!	Адекватный	Формально неэквивалентный	КЭ2
Otherwise called The Dirty Door. Also known as The Passage of Chipping Paint. Sometimes referred to as Your Landlord Has More Important Things to Worry About.	Эту дверь называют и "Грязнулей", и "Обшарпанным проходом", и даже "Бесхозной калиткой" .	Адекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ3
When space is tight but you need some light , use this classic with a cross-shape design.	Когда места мало, а света ещё меньше , воспользуйтесь классическим четырёхпанельным окном.	Адекватный	Денотативно неэквивалентный	КЭ3
Feeding your loved ones... err, we mean pets, has never been easier. All one needs to do is set it and forget it. Be sure to not leave within reach of gluttonous pets	Кормить любимых, в смысле, питомцев, ещё никогда не было так просто. Надо лишь задать расписание, и всё готово. Не используйте	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

as there may be seam bursting side effects.	для прожорливых питомцев, иначе кто-то расползётся по швам...			
Embrace back-cramps and your limbs hanging off on all sides of the mattress with this affordable space saving single bed for one, because it's not like you have anyone to share it with, anyways.	Ваша спина будет всё время ныть, а руки-ноги свисать, если вам приглянулась наша недорогая и компактная односпальная кровать. Да вам и так её не с кем делить...	Адекватный	Денотативно неэквивалентный	КЭЗ

The Sims 4. Book Description

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
"How I Dumped Your Father". Kids, this story involves corgis, a slap bet, and a convincing Bella Goth imposter. Buckle up! (by Genevieve Serene)	"Как я бросила вашего папу". Дети, в этой истории я вам расскажу про корги, спор о пощёчине и правдоподобном двойнике Беллы Гот. Готовьтесь! (Автор: Женевив Серин)	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
" Lord of	" Властелин	Адекватный	Прагматическ	КЭЗ

<p>the Swings". The playground has grown dangerous now that the school bully is back. Everyone is vying for the One Swing: a Swing that swings higher and faster than all others. Can Eduardo and his friends destroy the One Swing before Byron the Bully gets his grubby hands on it? (by L.E.E. Tompkein)</p>	<p>качелей". Играть стало опасно, когда в школу вернулся хулиган. Все пытаются попасть на качели, которые взлетают выше всех и быстрее всех. Сможет ли Эдуардо с друзьями разрушить те самые качели, до того как хулиган Баурон до них доберётся? (Автор: Л.И.И.Томпкиен)</p>	<p>й</p>	<p>и неэквивалент ный</p>	
<p>"The Little Train That Couldn't". "I think I can't" is the motto of this children's story that will help prepare your child for a life of obstacles, disappointm</p>	<p>"Паровозик, который не смог". "Я думаю, что не смогу" - девиз этой детской истории, которая поможет вашему ребенку смириться с неудачами и препятствиями в жизни и, в конце концов, сдать. Безрадостное</p>	<p>Адекватны й</p>	<p>Эквивалентны й</p>	<p>КЭ2</p>

<p>ent, and ultimately, failure. A somber reminder that there are only winners because there are losers. (by Batty Typer)</p>	<p>напоминание о том, что победители существуют только за счёт проигравших. (Автор, Бэтти Тайпер)</p>			
<p>“A Game of Groans”. An epic fantasy series of feuding kingdoms, fascinating characters, and the complex power struggles to control those kingdoms. Characters groan as one by one they perish, and with the plethora of viewpoints, interwoven storylines, and plot twists, you too will groan as you try to keep it all straight. (by Greg</p>	<p>“Игра стонов”. Фантастическая эпопея о враждующих королевствах, потрясающих героях и замысловатой силе, пытающейся управлять этими королевствами. Персонажи стонут, погибая один за другим, и вы тоже начнёте страдать, пытаясь разобраться в многочисленных точках зрения, переплетениях и поворотах сюжетов. (Автор: Грег К.К. Вартин)</p>	<p>Адекватны й</p>	<p>Эквивалентны й</p>	<p>КЭЗ</p>

Q.Q. Vartin)				
<p>“Charlotte’s Pig”. There are times in a farmer’s life when they know that their one pig is not just some pig but the fun pig. Charlotte’s Pig is the charming, triumphant morality tale of a pig who teaches their owner that sometimes, you just need to look around and smell the bacon.</p>	<p>“Поросенок Шарлотты”. Иногда в жизни фермера появляется поросёнок, и не какой-нибудь заурядный поросёнок, а по-настоящему весёлый свин. "Поросёнок Шарлотты" - милая поучительная сказка о поросёнке, который помог своей хозяйке понять, что иногда нужно просто потянуть носом, чтобы почувствовать запах бекона.</p>	Адекватны й	Денотативно неэквивалент ный	КЭ4
<p>“The Glutton Spiel”. In a post-apocalyptic city, 9 teenagers are chosen at random from their cave communities to eat until they are stuffed. Then, they</p>	<p>“Жадные игры”. В постапокалиптическом городе пещерные сообщества выбирают 9 подростков, которые едят, пока не объедятся. После чего они ковыляют на Поле Страха и сражаются на смерть. Почему? Потому что</p>	Адекватны й	Эквивалентны й	КЭ2

waddle onto the Field of Terrors and fight to the death. Why? THE FUTURE!!	БУДУЩЕЕ!			
“The Plunder Games”. It's another death arena in another near-future apocalypse as a young woman must battle to... Wait a second, how many parodies of this did we make? (by Zane Trollins)	“Холодные игры”. Очередная апокалиптическая арена смерти в ближайшем будущем. Молодая девушка должна сразиться за... Подождите-ка, сколько мы пародий уже написали? (Автор: Зейн Троллинс)	Адекватны й	Эквивалентны й	КЭ2
“The Chronicles of Rodiek”. The antihero from Total Dark blasts off to a strange new world, encountering an alien race that seems to have a lot of questions for him. (by Dominick	“Хроники Родика”. Антигерой из Полнейшей Темноты попадает в новый странный мир и встречает пришельцев, у которых к нему много вопросов. (Автор: Доминик Ван Дизель)	Адекватны й	Эквивалентны й	КЭ2

VanDeesel)				
<p>“Atlas Hugged”. Why shrug when you can hug? Illuminating the idea that sharing is caring, people learn that ruining things in the future doesn't matter when you're happy now! (by Ryan Brand)</p>	<p>“Объятия атласа”. Зачем пожимать плечами, если можно обниматься? Следуя идеалам заботы о ближнем, люди выяснили, что опустошение в будущем ничего не значит, если все счастливы в настоящем! (Автор: Райан Бранд)</p>	Адекватны й	Эквивалентны й	КЭ2
<p>“Darley Porter and the Basement of Shadows”. Follow the adventures of young spellcaster Darley Porter, and her friends Harmony Ginger and Rowan Measley, as they solve the mystery of the shadowy chamber beneath their high school gym.</p>	<p>“Дарли Портер и подвал теней”. Следите за приключениями юных волшебников Дарли Портер, Гармонии Джинджер и Рована Мизли и вместе с ними раскройте тайну тенистой комнаты под школьным спортзалом (Автор: Англи Чанка)</p>	Адекватны й	Эквивалентны й	КЭ2

(by U.K. Englishlady)				
-----------------------	--	--	--	--

The Sims 4. Thimble Events

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
Fascinating... Rodent appears to be conducting experiments on reaching escape velocity from its habitat.	Невероятно... Ежик проводит эксперименты, пытаюсь достичь космической скорости и сбежать из своего жилища.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Anyone seen a rodent around here? Goes by the name Rodent? Let 'em know that Don Landgraab is looking for a payment, if they want to continue to feel "protected".	Никто не видел здесь грызуна? Откликается на кличку Ежик? Передайте этому грызуну, пожалуйста , что Дон Ландграаб ждет оплаты, если ему все еще нужна "крыша".	Адекватный	Эквивалентный	КЭ3
Trace signatures of radiation seem to be lingering by rodent's habitat. Thankfully readings are low enough to pose no danger to Sims. Just what kind of trouble is that rodent getting into?	В жилище грызуна наблюдается повышенная радиация. К счастью уровень не настолько высок, чтобы нанести вред персонажам. Но что же за эксперименты	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

	ставит там этот грызун?			
The doctors at the Sacred Spleen Memorial Hospital wish to express their gratitude to the Rodent. 2018 will be remembered in medical history as the year that a fully functioning ear was grown on Rodent's back, which was then transferred to a Sim suffering from anotia. Here's to you, Rodent!	Врачи из больницы св. Селезены хотят выразить свою благодарность – Грызун выращивает полноценное ухо на своей спине для персонажа, рожденного без уха, и за это 2018 год навсегда останется в анналах медицинской истории. Спасибо, грызун!	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
At FutureSim Labs, we thought we needed to conduct tests on guinea pigs in the name of scientific advancement, but it was a different kind of rodent that showed us the way. Our deepest gratitude to Rodent for assisting in our breakthrough	В лаборатории “Симы будущего” нам пришлось проводить тесты над морскими свинками во имя научного прогресса, но верный путь нам указал другой грызун. огромное спасибо за помощь в достижении за помощь в достижении	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

discovery!	значительных успехов!			
<p>Ghostwritten under the pseudonym Stephen Rat King, "Redundant Rodent Realities: The Life & Times of Rodent" continues to chart on the San Myshuno Times best sellers list. The books publisher, Printed Arts, is thrilled to deliver this royalty payment and express their eager anticipation for "Stephen's" upcoming novel.</p>	<p>Роман "Детально записанные будни грызуна по имени Ёжик", написанный под псевдонимом Стивен Скринг, до сих пор занимает место в списке бестселлеров в Сан Мишуно Таймс. Книжный издатель "Искусство печати" с удовольствием высылает вам гонорар и с нетерпением ждёт продолжение романа.</p>	Адекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭЗ
<p>Rodent's miniature rocket launches have resulted in a lucrative asteroid mining operation. It's graciously placed some of the space minerals it returned with inside the household's</p>	<p>Грызун отправляется в миниатюрной ракете на горные работы в космос. Он любезно отправил полезные ископаемые, добытые из глубин астероида в багаж семьи.</p>	Адекватный	Эквивалентный	КЭЗ

inventory.				
Rodent was thinking about you during its travels, and brought a postcard back to share! OR Rodent brought you a postcard from its grand adventure. This little rodent traveled an awfully long way!	Питомец возвращается из путешествия с открыткой. Этот крохотный грызун побывал очень далеко!	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
...was that music coming from Rodent's habitat? That rodent is showing how far critters have come since the hamster dances of the aughties!	Что за музыка раздаётся из жилища грызуна? Ёжик доказывает, что даже грызуны могут эволюционировать и плясать не только под песню хомячков!	Адекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ3

The Sims 4. Animals

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
Goldfish. A small member of the carp family known to frequent both fishbowls and toilet bowls .	Золотая рыбка. Маленькая рыбка семейства карповых, частый обитатель	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

	аквариумов и унитазов.			
Dirt Frog. The solid brown Dirt Frog is an unassuming fellow, but has a great sense of humor.	Грязевая лягушка. Абсолютно коричневая грязевая лягушка - существо непритязательное , но с прекрасным чувством юмора.	Адекватный	Коннотативно неэквивалентный	КЭ2
Spotted Leaf Frog. The Spotted Leaf Frog is mottled with cute, green freckles. In high school, it was voted " Most likely to be a Rockstar ".	Древесная лягушка с пятнами. Древесная лягушка, покрытая милыми зелеными веснушками. В школе её называли " прирожденный рок-звездой ".	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Spotted Dirt Frog. The mud-colored speckling of this amphibian provides excellent camouflage in chocolate pudding .	Лесная лягушка с пятнами. Грязноватый оттенок кожи этого земноводного станет превосходной маскировкой в шоколадном пудинге .	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Dirtsurfer Frog. This frog's name comes not from its rippling earth-tone skin, but from a love for sandboarding .	Песчаная лягушка с волнообразным и полосками. Эта лягушка названа так не за цвет своей кожи, а скорее	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

	за любовь к песку.			
Hamster. Stomp your feet and clap your hands, c'mon, everybody, it's the hams... *record scratch* "...shhh; they must never find out about the dance! Back to plotting our escape!"	Хомячок. А нам все равно, А нам все равно! Пусть боимся мы волка, хомяк... (Запись прерывается) "...Тс-с-с, никто не должен узнать про танец! Быстрее, продолжаем планировать побег!"	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

South Park: The Stick of Truth

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
- You have been sought out, New Kid, because humans everywhere are in great danger. I need something from you and, in return, I am prepared to allow you into my kingdom. I know you are very excited. It's time for your first quest, but first - please tell us thy name. - (regardless of	- Тебя разыскивают, Новичок - люди в опасности повсюду! Мне кое-что от тебя нужно, а взамен я готов пустить тебя в свое королевство. Я знаю, что ты в восторге. Пора отправляться в первый поход. но сначала... назови нам имя свое. - Ты написал "Чмо". Все верно? (варианты ответа: Чмо прав / Чмо неправ)	Адекватный	Адекватный	КЭ2

<p>what you enter) You entered "Douchebag". Is that correct? (options: NO or YES) - (regardless of choice) Are you sure you want to keep the name "Douchebag"? (options: NO or YES)</p>	<p>- Ты действительно хочешь оставить имя "Чмо"? (варианты ответа: нет / да)</p>			
<p>- Very well, Douchebag. You will now choose a class: Fighter, Mage, Thief, or Jew.</p>	<p>- Так тому и быть, Чмо. Теперь выбирай класс. Воин, маг, вор или еврей.</p>	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
<p>To honor his efforts, he will no longer be called "Douchebag." New Kid, I hereby dub thee - SIR Douchebag! Congratulations.</p>	<p>По моему глубокому убеждению, Новичок заслужил повышение. Дабы почтить его заслуги, впредь мы не станем называть его Чмом. Новичок, нарекаю тебя отныне - СЭР Чмо! Поздравляем.</p>	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
<p>Douchebag, for your heroic deeds and valiant self sacrifice at the great Battle of The Giggling Donkey, I hereby make you an official member of the</p>	<p>Чмо, за твои героические свершения и отважное самопожертвование в великой битве при доме Криса Доннели, отныне посвящаю тебя в члены</p>	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

Kingdom of Kupa Keep. Welcome to the ККК!	Королевства Крепости Купы. Добро пожаловать в К.К.К.!			
But beware. The lands outside are full of marauding drow elves, monsters, and sixth graders.	Но будь осторожен... Там полно темных эльфов-мародеров, монстров и шестиклассников.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
A fighter has courage, honor, and the ability to kick fucking ass.	У воина хватит мужества, чести и способностей, чтобы дать пинка под зад.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Would you like to see my wares, weary traveler. Perhaps you would like to hear tips and rumors for two dollars? (if TIPS AND RUMORS) Don't waste your money on tips and rumors.	Не желаешь ли взглянуть на мои товары, утомленный путник? Наверное, тебя заинтересуют кое-какие подсказки и слухи - за два доллара? Не трать деньги на подсказки и слухи.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- The Wizard-King says I'm too ginger to be one of the humans, but Paladin Butters lets me be his squire on the sly. - Paladins seek justice for all races!	- Король-Магистр говорит, что я слишком рыжий, чтобы быть человеком, но Паладин Баттерс втихую позволил мне быть своим оруженосцем. - Паладины бьются за правосудие для всех рас!	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

We'll kill them with compassion!	Мы их задавим нашим милосердием!	Адекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ3
Feel my righteous fury!	Почувствуй мою праведную ярость!	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
All these homeless people in South Park are making us look like a cold and heartless town. If you could go and beat the crap out of all the bums and vagrants, they'll leave town and it'll restore South Park's reputation as a compassionate community.	Южный Парк выглядит холодным и бессердечным городом из-за всех этих бездомных людей. Если ты сможешь пойти и отмудохать всех бродяг и бомжей, то они уйдут из города и это восстановит репутацию Южного Парка, как общества с чувством сострадания.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Nothing ever happens in this one horse town. Except for hippie infestations ... cat piss huffing... guinea pig attacks...	Да в этом городишке ничего никогда не случилось. Кроме разве что эпидемии хиппи... вспышки кошачьего бешенства... нападения морских свинок...	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- Okay this is a stickup!! Put all the money in a bag or I'll fucking kill each and every one of y- oh hey Laura, hey Benny how's it	- Внимание, это вооруженное ограбление! Кладите все деньги в мешок или я тут всех перестреляю к чертям. Эй, Лаура, Бенни,	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

going? Just showing the New Kid around ... - Hi Butters! - Good to see you too, Butters, thanks for checking in.	как дела? - Привет, Баттерс! - Рад тебя видеть, Баттерс, спасибо, что заглянул.			
You should try some coffee. It gives you that edge you need to stay focused at school.	- Попробуй как-нибудь кофе. Это именно то, что нужно, чтобы не терять концентрацию в течение ШКОЛЬНОГО дня.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- Well! What brings you here today? Business or pleasure? Or vengeance?	- О! Какими судьбами вы здесь? По делу или поразвлекчься? Может, отомстить?	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Well, well, you supposed to be some kind of knight of the round table? Welcome to Ye Olde Skeeter's tavern. Tell you what, good sir knight, I got rats in the basement. Big uns! That's why I got stuck with her majesty's goddamn health code violation. You think you're a real dungeon	Так, так, ты похоже что-то типа рыцаря Круглого Стола? Добро пожаловать в таверну старика Скитера. Я тебе вот что скажу, сударь рыцарь, у меня в подвале крысы. Огромные! И поэтому я влип с нарушением чертова кодекса здоровья ее величества. Если ты реально житель подземелий, то пойд и очисти	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

dweller , then go clear out them rats outta my basement.	от крыс мой подвал.			
I see only death and decay. You're a rotten corpse to me.	Я вижу только смерть и гниение. Для меня ты только гниющий труп.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- Well done! The galaxy is in your debt. Let it be known that I have been, and will always be, your friend... on Facebook.	- Отлично, кадет. Галактика в долгу перед тобой. Да будет тебе известно, что я всегда был... и всегда буду... твоим другом - в Фейсбуке.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Remember, I will always be at the side of those who have found me. [...] But I can't help against bosses. They're scary.	Помни, я всегда буду с теми, кто нашел меня. [...] Но в битвах с боссами не жди от меня помощи. Я их боюсь.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
"Join the kingdom of Kupa Keep to battle the Wicked Elves. All recruits welcome." Sorry, Frodo, we don't play Dungeons and Douchebags.	"Присоединяйтесь к Королевству Крепости Купы для борьбы против злобных эльфов. Принимаем добровольцев". Извини, Фродо, мы не играем в говнюков-разбойников.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
Oh joy. It's Butthole, The Barbarian	Какая радость! Это Варвар-Придурок из	Адекватный	Прагматически неэквивалент	КЭ3

From Dungeons and Dumbasses.	подземелья тупорылых.		ный	
- Sunshine, sparkle , Annie Knitts has the floor. - If it pleases and sparkles , a messenger comes with a request from the boys. The boys are playing some new role playing game and the New Kid here wants us to join his team. - What?! We don't have time for that! Something VERY big happened and we MUST do something! - I know, I thought maybe he could help. - Oh, that's not a bad idea. I glitter Annie's idea. - Sunshine, sparkle . A motion has been glittered to have the new kid help us.	- Блеск-красота , слово предоставляется Энни Нитс. - Если это не противоблещет воле собравшихся, вызывается посланник с просьбой от мальчиков. Мальчики задумали какую- то новую ролевую игру, и Новичок хочет, чтобы мы вошли в его команду. - Что?! У нас нет времени на это! У нас ОГРОМНАЯ проблема, и нужно ее как-то решать! - Я знаю, но я подумала, вдруг он может ПОМОЧЬ. - О, неплохая идея. Излучаю согласие с идеей Энни. - Блеск-красота , предложение принять помощь новичка принято.	Адекватн ый	Эквивалентн ый	КЭ2
- I am the Prince of Canada. How can I help you? [...] What's	Я принц Канады. Чем могу быть полезен? [...] Что это такое? Хмм... Прости, но я не	Адекватн ый	Эквивалентн ый	КЭ2

<p>this? Hmm... sorry, but I don't know what this says. I've seen this language before, but I believe it is only spoken in a specific part of Canada. The Earl of Winnipeg can tell you where in Canada they speak this freakish tongue.</p>	<p>знаю, что здесь сказано. Я раньше видел такой язык, но на нем говорят только в конкретной части Канады. Граф Виннипега точно скажет, где в Канаде говорят на этом басурманском языке.</p>			
<p>The Prince thinks Canada is a Monarchy! But there's other people with opinions, by God! Sorry, God.</p>	<p>Принц думает, что в Канаде монархия. Но, Богом клянусь, не все так считают. Прости, Господи.</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>
<p>- Today, we are not elves and humans! Today... we fight as ONE! - What we do here now will be written and sung about on YouTube for days to come!</p>	<p>- Мы больше не армия эльфов и армия людей! Теперь...мы - единая сила! - О наших сегодняшних деяниях будут сложены песни... и выложены на YouTube на долгие долгие дни!</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>

Life is Strange

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
<p>- Now, based on</p>	<p>- Теперь, основываясь</p>	<p>Неадекватный</p>	<p>Прагматически</p>	<p>КЭ4</p>

the chapters I have no doubt you all memorized, who can tell me the name of the actual process that led to the birth of the self-portrait? <...> Your silence is deafening. If this were a photo, I'd call it a still life.	на книгах, которые, я уверен, вы выучили наизусть, скажите мне название процесса, который положил начало автопортретам . Ну хоть кто-нибудь? Это не сулит вам ничего хорошего.		неэквивалентный	
- I'm in the Tardis, getting my Delorean ready!	- Я буду в ТАРДИС готовить свой ДеЛориан!	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- Now, why don't you go fuck your selfie?	- А теперь свали на все четыре селфи.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- Broken. Oh man, are you cereal?	- Сломалась. Ох, твою ж овсянку!	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- Home, shit home.	- Дом, хренов дом.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- My room looks a bit different than the last time you saw it. - It's cool. At least we can chill out. - This isn't exactly my "chill-out zone"... My step-führer makes sure of	- Моя комната изменилась с тех пор, как ты видела её в последний раз - Ничего, для отдыха в самый раз. - Это не совсем моя "зона отдыха". Отчим об этом позаботился.	Адекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ4

that.				
- Sometimes ignorance is bliss. - No wonder I'm so miserable.	- Порой неведение - это благо. - Неудивительно, что я так несчастна.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
"Time is like a river" - Einstein. BULLSHIT. I'm drowning in time.	"Время - река", Эйнштейн. ХЕРНЯ. Я тону во времени.	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- Okay Max, what's in my pockets? - Some money. - Clearly I'm rich as fuck - how much do I have? - 86 cents. - That's right, living large in Arcadia Bay! Show me more. - A parking ticket. - You know me well. But... what is the exact time I was busted ?	- Итак, Макс, что у меня в карманах? - Какая-нибудь мелочь? - Я, конечно, та еще миллионерша . Сколько именно? - 86 центов. - Точно, держись, Аркадия, гуляем на все! Поехали дальше. - Талон на парковку - Ты отлично меня знаешь. Но... когда именно мне всучили горчичник ?	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2
- I need help with this chemical experiment... I	- Мне нужна твоя помощь с одним экспериментом	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

<p>have to add either a bit of potassium or sodium. It's up to you to decide, Doctor Max.</p> <p>- I'm not sure why you're letting me decide your fate, but... go-tassium!</p>	<p>м... мне нужно добавить либо калий, либо натрий.</p> <p>Решать вам, Доктор Макс.</p> <p>- Не знаю, почему ты позволяешь мне решать, но... погналий!</p>			
---	---	--	--	--

Wolfenstein II: The New Colossus

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
<p>The Ausmerzer was receiving messages from someone inside your boat. That's how we found you.</p> <p>- Fucking who?</p> <p>- Section F.</p> <p>- Fucking what?</p>	<p>- На Аусмерцер приходят послания от кого-то с вашей подлодки. Так мы вас и нашли.</p> <p>- От кого?</p> <p>- Отсек F.</p> <p>- Что за херь?</p>	Адекватный	Прагматический и неэквивалентный	КЭ4
<p>Chopper's fat and sassy. Should let Grace know.</p>	<p>Вертолёт крутой и мощный, я сообщу Грейс.</p>	Адекватный	Прагматический и неэквивалентный	КЭ4
<p>- Blaskovic. You're awake.</p> <p>- What's left of me.</p>	<p>- Бласковиц. Ты очнулся.</p> <p>- Как видишь.</p>	Адекватный	Прагматический и неэквивалентный	КЭ4
<p>Back in the saddle, old man. Ignore the pain.</p>	<p>Снова в деле, старик. Забудь про боль.</p>	Адекватный	Прагматический и неэквивалентный	КЭ4
<p>How's baby</p>	<p>Как малышка</p>	Адекватный	Эквивалентный	КЭ2

Abbey? Christ, I miss her. Even the pissing in the face part, you know. And maybe this part the most. Little fucker.	Эбби? Боже, как я по ней скучаю. Даже по тому, как она мне на лицо писается, прикинь. А может, по этому больше всего. Маленькая засранка.	й	й	
--	---	---	---	--

Far Cry 5

Оригинал	Перевод	Степень адекватности перевода	Степень эквивалентности перевода	Сохранение КЭ
- You look like hell. - Yeah, and feel like it too.	- Ну и видок. - Да, красивее не становлюсь.	Адекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ3
Attention comrade, the bed has been wet. Repeat: The bed has been wet. Remember, as ironic as this may sound, this is NOT a "wetworks" mission. Surveillance only.	Внимание, постель мокрая. Повторяю: постель мокрая. Помни, как бы иронично это ни прозвучало, нужно обойтись без крови. Только слезка.	Адекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ4
So I got the fuckity fuck fuck fuck out of there, man.	Так что я свалил оттуда подобру-поздорову.	Адекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ4
Hold still. It's supposed to say "wrath", not "rat".	Спокойно. Можно ошибиться и в слове "гнев".	Адекватный	Прагматически неэквивалентный	КЭ4

<p>You see that steaming pile of disappointment over there praying? That's my fruit, Hurk Junior.</p>	<p>Видишь эту грудю разочарования, он молится еще? Мой отпрыск, Хёрк-младший.</p>	<p>Адекватный</p>	<p>Эквивалентный</p>	<p>КЭ2</p>
---	---	-------------------	----------------------	------------