

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ УКРАЇНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ ТА ЖУРНАЛІСТИКИ**

**Кафедра англійської філології та прикладної лінгвістики**

**Специфіка українськомовної та російськомовної локалізації відео-ігр (на матеріалі продукції Quantic Dream)**

**Кваліфікаційна робота (проєкт)**

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

**Виконав:** студент IV курсу 421 групи  
Напряму підготовки 035.10 Філологія  
(прикладна лінгвістика)  
Шевчук Сергій Миколайович

**Керівник:** кандидат філологічних наук,  
доцент кафедри англійської філології та  
прикладної лінгвістики Хан О. Г.

Херсон – 2021

## ЗМІСТ

ЗМІСТ .....	2
ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 Теоретичні основи перекладу текстів відеоігор.....	5
1.1 Відеоігровий жанр.....	5
1.2 Жанорово-стилістичні особливості відеоігор.....	7
1.3 Способи перекладу відеоігор.....	14
1.3.1 Стратегія одомашнення та очуження.....	15
1.3.2 Відсутність перекладу.....	16
1.3.3 Транскреація.....	17
1.3.4 Буквальний переклад.....	18
1.3.5 Торгова марка.....	19
1.3.6 Стратегія компенсації.....	20
1.4 Цензурування.....	21
РОЗДІЛ 2 Помилки при локалізації відеоігор.....	22
2.1 Перекладацькі помилки у відеоігрі Heavy Rain.....	22
2.2 Перекладацькі помилки у відеоігрі Beyond: Two Souls.....	26
2.3 Перекладацькі помилки у відеоігрі Detroit: Become Human.....	30
2.4 Перекладацькі помилки у відеоігрі Metro 2033 Redux.....	33
ВИСНОВКИ .....	37
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....	39
ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ .....	41

## ВСТУП

Відеоігри – це один із способів проведення вільного часу багатьох людей. Чоловіки та жінки, діти та дорослі, усі вони сприймають відеоігри як відпочинок, та якими вони насолоджуються так само як читанням, фільмами чи відвідуванням театру. Вимоги до розважальних програм змушують видавництва відеоігор перекладати більше їхньої продукції на більшу кількість мов. Але природа інтерактивних мультимедійних програм потребує особливого способу перекладу. Розробка нових професіональних практик потребує нових досліджень в перекладацькому руслі та нову область спеціалізації.

Протягом багатьох років найбільші видавництва, які займаються перекладом та розповсюдженням відеоігор в країнах СНГ, часто критикувались спільнотою геймерів. Навіть одна неправильно перекладена фраза чи невеликий ляп можуть перетворити драматичну сцену в безглузду нісенітницю.

**Актуальність** даного дослідження обумовлена рядом факторів.

Загальнокультурний фактор проявляється в тому, що відеоігри розглядаються як фрагмент глобальної масової культури.

Мовний фактор проявляється в проблемах локалізації відеоігрових текстів.

Економічний фактор проявляється в тому, що не якісний переклад призведе до зниження продаж самої гри.

**Об'єкт дослідження** – оригінальні та локалізовані тексти відеоігор компанії «Quantic Dream».

**Предмет дослідження** - лінгвістичні аспекти текстів відеоігор та способи їх адекватного перекладу при локалізації.

**Мета роботи** – аналіз перекладу текстів даних відеоігор з англійської на російську мову в рамках локалізації, способів збереження виразності, знаходження помилок та неточностей.

Для досягнення мети потрібно вирішити ряд завдань:

- 1) Визначити поняття відеоігри;

- 2) Визначити лінгвістичну специфіку текстів відеоігор;
- 3) Визначити стратегії перекладу відеоігор
- 4) Дослідити приклади перекладу текстів відеоігор;
- 5) Виділити труднощі, пов'язані з перекладом текстів відеоігор.

В процесі роботи були використані наступні **методи дослідження**: порівняльний аналіз; метод лінгвістичного аналізу; контекстуальний аналіз; стилістичний аналіз; системний метод; синтез та узагальнення.

**Практична цінність** результати можуть бути використані при розробці навчально-методичного посібника, що може сприяти подальшому розвитку професії локалізатора.

**Апробація результатів дипломної роботи.** Результати роботи висвітлені у тезах на XI міжнародній конференції "Актуальні проблеми перекладознавства та методики навчання перекладу", яка відбулася 15-16 квітня 2021 року у Харківському національному університеті імені В.Н. Каразіна на факультеті іноземних мов.

## **РОЗДІЛ 1 Теоретичні основи перекладу текстів відеоігор.**

За останні чотири десятиліття відеоігри стали надзвичайно розповсюдженими в цифровому суспільстві. Вони не лише є одним з найпопулярніших варіантів проведення дозвілля, але й виконують інші важливі цілі зокрема освітню та виховну. Доступність відеоігор на різних платформах та у різних форматах зробила їх ще популярнішими.

Глобальний успіх ігрової індустрії частково пояснюється локалізацією, тобто процесом адаптації гри технічно, лінгвістично і культурно для того, щоб продавати її на різних територіях.

З розвитком технологій і збільшенням витрат на розробку ігор класу AAA (умовна підмножина відеоігор, які створюють і розповсюджують середні та великі видавництва, що зазвичай мають більше коштів на розробку й рекламу) локалізація стала важливою для того, щоб продавати якомога більше копій по всьому світу і максимізувати рентабельність інвестиційних ігрових компаній. Таким чином, локалізація стала важливим процесом у ігровій індустрії, про яку не можна забувати розробниками та видавцями, якщо вони хочуть досягти великого успіху.

### **1.1 Відеоігровий жанр**

Відеоігровий жанр – це особлива категорія ігор схожих певними геймплейними особливостями. Жанри не завжди визначаються сетингом або сюжетом, вони визначаються взаємодією гравця із самою грою. [17]

Відеоігри можуть дуже різнитися: від сюжетів, які вони розповідають, до ігрового процесу, та тим як вони відтворюють різних живих створінь, історичні події та культуру. Насправді теми, охоплені сучасною ігровою індустрією, можуть бути настільки віддаленими одна від одної, що для перекладу цих продуктів може знадобитися спеціальна підготовка та навички дослідження, щоб задовольнити вимоги певного проекту. Дуже доцільно для

перекладачів, які працюють у цій сфері ознайомитися з ігровими жанрами, щоб знати, чого очікувати до початку проекту, та підготуватися, досліджуючи подібну продукцію.

Існує багато різних класифікацій відеоігор. Незважаючи на те, що вони використовують подібні категорії, здається, не можуть домовитися між собою. Проблема, схоже, полягає в тому, що в рамках кожної моделі застосовуються різні критерії, які можуть більше заплутати, ніж допомогти. Ці категорії ґрунтуються на мітках, що використовуються для позначення нових типів ігор, оскільки вони з'явилися на ринку у 80-ті та 90-ті роки. Після того, як мітка була створений, завдяки дуже популярній назві, вона створила певний жанр і більшість людей продовжували використовувати її незалежно від варіацій. Однак ситуація може заплутати, отже, деякі ігрові публікації воліють не призначати жанрам мітки, щоб уникнути упереджень, тоді як інші використовують категорії, які можна трактувати як накладання. Хороший приклад – відеоігри у жанрі “шутер”. Такі ігри можна називати “шутерами” як загалом, "шутерами від першої особи" або "від третьої особи" (залежно від використовуваної перспективи), "тактичними шутерами" (де потрібна більша точність і менша витрата боєприпасів) або "Shoot 'em up" (з англ. "перестріляти їх усіх") (коли, можливо, віддають перевагу більш швидкому та хаотичному типу ігрового процесу), але ігровий процес в основному однаковий. Категорія стає більш розмитою, коли в гру вбудовано насичену сюжетну лінію. "Max Payne" – одна з таких ігор. Більшість дій все ще є стріляниною, але цікава сюжетна лінія змушує гравців виконувати завдання та надає зовсім інший сенс жорстоким частинам гри. Це вважається екшн-грою, шутером, пригодницьким шутером або сучасним шутером, залежно від прочитаного вами джерела. Незважаючи на те, що ігрові жанри можуть дати деяку інформацію про що йдеться в грі, або про ігровий процес, вона стосується термінологічної стандартизації, як для галузі, так і для дослідницьких цілей.

Базові жанри	Action (Екшн), Adventure (Пригодницькі), Educational (Освітні), Racing / Driving (Гонки), Role-Playing (RPG) (Рольові ігри (РПГ)), Simulation (Симулятори), Sports (Спортивні), Strategy (Стратегії)
Перспектива	1st-Person (Від першої особи), 3rd-Person (Від третьої особи), Isometric (Ізометрична), Platform (Платформер), Side-Scrolling (Сайд-скроллер), Top-Down (Вид зверху)
Спортивна тематика	Бейсбол, Баскетбол, Боулінг, Бокс, Футбол, та інші. (29 загалом)
Не спортивна тематика	Adult (Для дорослих), Anime / Manga (Аніме / Манга), Arcade (Аркада), BattleMech, Board / Party Game (Настільні ігри / ігри для вечірки), Cards (карточні ігри), Casino (Казино), Chess (Шахи), Comics (Комікс), Cyberpunk / Dark Sci-Fi (Кіберпанк / Похмуре майбутнє), Detective / Mystery (Детектив / Загадка), Fighting (Драка), Flight (Політ), Game Show (Гра-шоу), Helicopter (Гелікоптер), Historical Battle (Історична битва), Horror (Жах), та інші. (42 загалом)
Освітні	Ecology / Nature (Екологія / Природа), Foreign Language (Іноземні мови), Geography (Географія), Art (Мистецтво), Health / Nutrition (Здоров'я / Харчування), та інші. (14 загалом)
Other Attributes (інші)	Add-on (Аддон), Coin-Op Conversion (Конверсія монет), Compilation (Компіляція), Editor / Constructor Set (Редактор / Конструктор, Emulator (Емулятор), Licensed Title (Ліцензійна назва)

Взято з глосарію жанрів MobyGames.

## 1.2 Жанорово-стилістичні особливості відеоігор

Існує кілька класифікацій відеоігор:

Перша класифікація ґрунтується на жанрах, наприклад, RPG, пригоди, шутери, стратегії. Друга класифікація ґрунтується на ігрових платформах. Виділяють три основні платформи; персональні комп'ютери (ПК), ігрові консолі, мобільні телефони. Відеоігри можна поділити за кількістю гравців.

До цієї класифікації відносяться ігри які розраховані на одного або багатьох користувачів. Відеоігри також можна поділити на розважальні, освітні та спортивні ігри.

З точки зору перекладу, існує ще одна класифікація, основою якої є свобода перекладу.

Існують два типи відеоігор, ігри, які засновані на книзі, коміксі або іншому джерелу, та які взяли за основу нову ідею. До першого типу відносять ігри, в яких недостатньо свободи для перекладача, тому що вони потребують використання певних відповідників. Наприклад, якщо перекладач не використовує вже сталі переклади імен, реалій, це призведе до невдоволення реципієнтів. Відеоігри другого типу потребують від перекладача майстерності й професіоналізму, адже саме перекладач створює новий світ.

Під час локалізації та перекладу відеоігри перекладачі стикаються з деякими труднощами, які можна поділити на три групи:

1. Відсутність контексту;
2. Фрагментація тексту;
3. Змішування стилів.

Перша складність полягає в тому, що переклад гри починається задовго до її повного завершення. Щоб не допустити копіювання чи розголос нової гри, розробники не рідко видають для перекладу лише таблицю з вихідним текстом. Текст діалогу чи вибору дій може поділяти великі частини тексту таким чином, що перекладачам доводиться перекладати без будь-якого контексту. Це викликає труднощі та призводить до великої кількості помилок. Про цю проблему автори В.В. та Н.Л. Мельнікови написали статтю «Блакитний дракон, або за що ми віддаємо віртуальне золото?», в котрій розглядали приклади невдалого перекладу у відеоіграх. [6]

Друга проблема – це фрагментація тексту, яка ділить слова на ячейки, мається на увазі, що одна буква займає одну ячейку. Не рідко кількість ячеек для одного слова є незмінною і не можна вийти за цю кількість. В такому випадку перекладач спирається не тільки на адекватність та



еквівалентність перекладу, а також намагається підібрати необхідний синонім, або зробити так, щоб переклад міг уміститися в дану кількість ячеек. [29]

Третя проблема – це змішування стилів у відеоіграх. Перекладачу, який працює над проектом, наприклад, гри-детектива, можливо, стануть у нагоді знання в області ракетобудування, підводних човнів або теоретичної фізики. В кращому випадку потрібна буде допомога та консультація професіонала в цій області, але через короткі терміни перекладачу доводиться самому перекладати невідому йому тематику.

Слід додати, що не рідко текст відеоігор являє собою повне змішування стилів, в залежності від жанру гри та її сюжету [20]. У грі може бути використаний науковий стиль (опис інструкції до приладу), публіцистичний стиль (газети, журнали, статті), художній стиль (записні книжки, газети), офіційно-діловий стиль (досьє, різні документи), розмовний стиль (діалоги персонажів). Наприклад у грі жанру квест, можуть зустрічатися науковий, публіцистичний, побутовий стилі, тому що гравцю необхідно відремонтувати або зробити якусь машину згідно інструкції, добути інформацію в газетах та запитувати людей.

Безумовно значущим стилем буде саме побутовий, так як за його допомогою гравець може дізнатися більше про історію світу гри, відчути атмосферу, наприклад, Середньовіччя, також спілкування з персонажами гри є необхідним фактором гри, так як навіть у реальному житті людина не може існувати без спілкування. За допомогою спілкування з персонажами здійснюється вибір завдань, допомога при проходженні гри і так далі.

Слід дослідити класифікацію функціональних стилів більш детально, та особливості їх використання у відеоіграх. Переклад будь-якого тексту починається з доперекладацького аналізу, метою якого є сфокусувати увагу перекладача на ключові особливості даного тексту. До початкового етапу доперекладацького аналізу відноситься визначення функціонального стилю тексту, що визначає функцію тексту, його завдання та мету [2].

В сучасній лінгвістиці функціональний стиль сприймають як різновид літературної мови, яка традиційно закріплена у спільноті за однією зі сфер життя та має певні мовні властивості [3].

В.В. Віноградов у своїй класифікації спирався на поняття «функції» текстів та запропонував виділити стилі на основі головних функцій мови, до яких відносяться функції повідомлення, спілкування та впливу [3]. Таким чином, В.В. Віноградов у своїй класифікації виділяє наступні стилі:

1. Розмовні тексти (розмовно-побутові, розмовно-ділові та інші). Функція спілкування, яка реалізується в двосторонній комунікації заради якоїсь цілі. Форма – усна.

2. Офіційно-ділові тексти (комерційні, державні документи). Функція – повідомлення. Форма – письмова.

3. Суспільно-інформативні тексти. Функція – повідомлення нової інформації та вплив на читача. Форма – в більшості випадків письмова.

4. Наукові тексти. Функція – повідомлення. Форма – усна та письмова.

5. Художні тексти. Функція – вплив на читача. Форма – усна та письмова.

6. Релігійні тексти (життя святих, проповіді та інше). Функція – вплив на читача. Форма – усна та письмова.

За основу своєї класифікації А.В. Федоров прийняв відмінності в основних характеристиках тексту перекладу [11, С. 273]. Таким чином, усі тексти можна поділити на три великі групи:

Інформаційні тексти, документи (торгового і ділового характеру) та наукові тексти, основна характеристика яких – терміни;

Суспільно-політичні тексти, в яких науковий та художній стиль тісно пов'язані;

Художньо-літературні тексти, на чолі яких стоїть різноманітність мовних засобів.

Класифікація А.В. Федорова має свої недоліки, наприклад, вона не враховує, що художньо-літературні тексти можуть характеризуватися змішуванням стилів, так само як суспільно-політичні тексти.

С.В. Тюленєв пояснив важливість збереження функціонального стилю оригіналу та тих мовних ознак та особливостей, які відповідають даному функціональному стилю. Якщо переклад позбавити репрезентаційних властивостей та якостей оригіналу, то він вже не зможе бути повноцінною заміною оригіналу [10, С. 211].

С.В. Тюленєв у своїй перекладацькій класифікації функціональних стилів розподілив усі стилі залежно від характеру інформації наступним чином (від когнітивної інформації до емоційно-естетичної):

1. Науково-технічні тексти;
2. Офіційно-ділові тексти;
3. Публіцистичні тексти;
4. Розмовно-побутові тексти;
5. Художні тексти.

Згідно з даною класифікацією науково-технічний текст має найвищий рівень когнітивної інформації, в художні тексти характеризуються в свою чергу емоційно-естетичною інформацією. Під когнітивною інформацією розуміють об'єктивні свідчення про навколишній світ, наприклад, назви, числа, дати та інше. Головними параметрами оформлення когнітивної інформації в тексті є об'єктивність, абстрактність, компресивність [1, С. 257]. Об'єктивність на рівні тексту виражається формами дієслова, на рівні мови - нейтральним порядком слів і пасивом, на рівні слова - термінами і нейтральною лексикою [Алексєєва, 2008, С. 258].

Абстрактність на рівні тексту виражається за допомогою сурядного і підрядного зв'язку, формальними формами когезії тексту, відсутністю еліпсу, на рівні слова – використання слів з абстрактним значенням [1, С. 258].

Під компресивністю розуміють використання скорочень мовного коду тексту, наприклад, абревіатур, дужок, схем та інше [1, С. 259].

С.В. Тюленев оцінює когнітивну інформацію як «корисну, практично значиму в навколишній дійсності». [10, С. 218]. Для емоційно-естетичної інформації головним завданням є передача почуттів у процесі комунікації, а головною ознакою - суб'єктивність. На рівні тексту використовуються умовний спосіб, модальні конструкції і різні форми часу, на рівні пропозицій - різні види пропозицій, вільний порядок слів, на рівні слів можуть використовуватися ненормативна лексика, слова різних стилів, діалектизми, архаїзми або неологізми. Конкретність і образність є ознаками емоційно-естетичної інформації. [1, С. 260].

Першим буде науковий стиль, в якому серед інших переважає когнітивна інформація. Науковий стиль в свою чергу поділяється на науковий, науково-технічний, науково-навчальний, науково-популярний. У відеоіграх найчастіше можна зустріти три осанні підстили, наприклад, інструкції, статті, журнали.

Тематика науково-навчального стилю та науково-популярного може бути дуже різноманітною – хімія (фтор воднева кислота, труїти, співвідношення), фізика (програмований термостат, статичний струм), біологія (комахоїдна рослина, родина) та інші. Всю лексику, яка використовується у науковому тексті, можна поділити на дві групи: спеціальна та загальномовна лексика. Основою спеціальної лексики є терміни [10, С. 224]. Варто відзначити, що лексика для науково-навчального та науково-популярного підstilів не ускладнена для забезпечення кращого розуміння у читача, який тільки знайомиться з новою темою. Ще однією особливістю є використання кліше, вступних слів і звернень автора до читача.

Основною рисою наукових текстів у відеоіграх є їх малий обсяг. Найчастіше це уривки з підручників або статей, які займають близько 10-15 речень не більше.

Офіційно-діловий стиль може зустрічатися в іграх у вигляді ділових листів, наказів. Основними характеристиками цього стилю є використання

мовних кліше, нейтральних слів без емоційного забарвлення, термінів [12]. Офіційно-діловий текст повинен бути максимально знеособлений, не мати двозначності та неточності. Дані тексти зазвичай пишуться за шаблоном. Слід зазначити, що цей функціональний стиль найрідше може зустрічатися у відеоіграх.

Публіцистичний стиль зустрічається в іграх досить часто, наприклад, в уривках газет і статей. Треба зауважити, що публіцистичний текст в відеоіграх має ту ж форму (заголовок, підзаголовок, ім'я автора), що і в реальності. У таких текстах зазвичай повідомляється про важливі події, що відбулися в минулому, але важливих для сюжету гри. Обсяг теж не може бути великим, часто не більше 10-15 речень. Це важливо, тому що найчастіше гравець не буде читати великі статті, щоб не відриватися від ігрового процесу. Лексичними особливостями публіцистичного стилю є використання слів різного стилю від термінів до простомовних виразів, штампів і слова з емоційним забарвленням. До синтаксичних прийомів відносять використання різних видів пропозицій і такі прийоми, як риторичне запитання, діалог і цитування. Даний стиль частіше зустрічається в іграх, в яких важливо вказати на значущість хронології дій, наприклад, через журнали і газети.

Розмовний стиль у відеоіграх займає передову позицію. Даний стиль реалізується через монологи, діалоги, особисті листи. Розмовний стиль може зустрічатися як в усній, так і в письмовій формі. Саме через розмовний стиль відбувається набір завдань, пошук підказок, участь в самому ігровому процесі і навіть зміна сюжету. До лексичних особливостей відносять використання лексики з емоційним забарвленням, іноді навіть заниженим, фразеологізмів, прислів'їв і вигуків. До синтаксичних особливостей відносять використання коротких простих речень різних видів, неповних речень, повторень. Часто персонажі в грі, беруть участь в діалозі з героєм, можуть жестикулювати, висловлювати певні емоції для того, щоб забезпечити повну передачу розмови.

Художній стиль зустрічається у відеоіграх, але рідко. Даний стиль реалізується через уривки розповідей, романів, віршів, епітафій.

Художній текст має високий рівень емоційності, що реалізується через використання слів різного рівня: від жаргонізмів до архаїзмів. Цей стиль має велику образність завдяки виразним засобам мови, наприклад, епітетам, метафорам, порівнянням, літотам та іншим тропам. Синтаксис також характеризується різноманітністю пропозицій та їх постановкою. Головна мета художнього стилю - це вплив на почуття читача або гравця.

Таким чином, у відеоіграх можуть зустрічатися різні функціональні стилі. Головне завдання перекладача - правильно передати їх особливості та цілі на мову перекладу. У цьому також полягають труднощі перекладу ігор, адже ніколи не можна передбачити яким стиль може зустрітися при перекладі відеоігор.

### **1.3 Способи перекладу відеоігор.**

Переклад – це контекстний процес, як і будь-яка людська діяльність, він також зумовлений конкретними рішеннями перекладача, який повинен передати значення з вихідної культури до цільової аудиторії. Адаптація мультимедійної продукції тягне за собою ідею обмеженого перекладу [26], оскільки слід враховувати особливі характеристики та обмеження переданого тексту. У цьому сенсі ми спираємося на ідею, що переклад відеоігор є досить функціоналістським процесом, де збереження ігрового досвіду є головним пріоритетом, про який слід пам'ятати при адаптації гри [18, 28]. Іншими словами, мексиканський, французький чи китайський гравець повинен мати подібний досвід ігрового процесу, як гравець, який грає на оригінальній мові. Однак це твердження ставить низку запитань, стосовно перекладу. Перш за все, чи завжди необхідно залишати переклад гри, чи можливо застосувати стратегію, в якій переклад гри можна змінити, щоб відповідати очікуванням аудиторії? По-друге, чи завжди можна зберегти однаковий ігровий досвід не

втрапивши при цьому жодного нюансу? Використання гумору та каламбуру в деяких відеоіграх робить майже неможливим завдання адаптувати повідомлення, не зазнавши втрати сенсу, і можуть знадобитися стратегії компенсації [21].

Стосовно відеоігор, поняття «правильного» чи «неправильного» перекладу не застосовується, і перекладачі зосереджуються на збереженні ігрового досвіду. Тому виконання основних очікувань гравців є основним завданням. Це складне завдання, оскільки перекладачам, можливо, доведеться знати всі мета-текстові посилання на відеоігри (іноді на попередні ігри з тим самим заголовком або на інші саги та матеріали пов'язані з грою), щоб відповідати очікуванням досвідчених гравців.

### **1.3.1 Стратегія одомашнення та очуження**

Класичне розмежування, визначене Венуті (1995), має на меті встановити різницю між перекладами, спрямованими на збереження «іноземного присмаку», або тексти, адаптовані до певних особливостей та стандартів цільової культури [30]. Це підхід, який можна застосувати до відеоігор. Можна стверджувати, що це одне з найактуальніших рішень, яке слід прийняти в процесі перекладу, оскільки це може вплинути на всю стратегію локалізації гри, а також призведе до застосування інших стратегій. Стратегія очуження покликана зберегти зовнішній вигляд оригінальної гри та перенести атмосферу вихідної культури в цільову мову.

Досить хороший приклад успішного застосування стратегії очуження можна спостерігати у грі «Assassins' Creed 2», де збереглась оригінальна атмосфера італійської культури. Гра проходить у декількох італійських містах та регіонах, і величезна кількість місцевих назв, місць та особливостей культури згадуються в сюжеті. У деяких випадках, певні персонажі використовують італійські слова або вирази, які збереглися в англійській та російськомовній версіях гри. Крім того, професійні актори, що займаються

озвучуванням персонажів, використовують легкий італійський акцент у деяких сценах, що сприяє створенню переконливої атмосфери під час гри.

Приклади застосування стратегії одомашнення можна побачити в багатьох спортивних іграх, таких серіях як «Fifa» або «Pro Evolution Soccer». Ці відеоігри можна розглядати як чітких представників стратегії одомашнення, оскільки вони локалізовані, адаптовані та пристосовані для задоволення очікувань та уподобань користувачів відповідних ринків, де продаються ігри. Наприклад, у випадку Іспанії обидві гри завжди рекламуються зірками двох найбільших репрезентативних футбольних команд (Реал Мадрид та Барселона). Однак гра, що поширюється на Великобританському чи Італійському ринку, може включати на обкладинці гравця "Манчестер Юнайтед" або "Ювентус". Це стосується не тільки трейлерів та рекламних матеріалів, а й меню та інтерфейсу користувача, які можуть бути адаптовані для відображення певної ліги та країни.

### **1.3.2 Відсутність перекладу**

Гра може бути без локалізації, може мати часткову локалізацію та повну локалізацію, стратегія відсутності перекладу може застосовуватися перекладачем у будь-який момент перекладу гри. Ця стратегія використовується для імен, термінів, місць та виразів. Це можна спостерігати у багатьох японських іграх, в яких це зашкодить ігровому досвіду, якщо всі імена, діалоги та вирази перекласти європейськими мовами.

Досить гарний приклад використання стратегії відсутності перекладу можна знайти у відомій серії відеоігор «Street Fighter», де комбо та особливі рухи багатьох персонажів не перекладені будь-якою мовою. Наприклад, такі вирази, як «Hadouken», «Shoryuken», «Shoryureppa» або «Tatsumaki Senpukyaku» були перекладені на англійську, російську чи українську, очікування гравців не виправдувалися, оскільки вони звикли до конкретної термінології. Використання українських виразів, як "Вибухова хвиля" або



"Вогненна куля" для опису атак можуть підходити з лінгвістичної точки зору, але вони не є перекладом відповідно очікувань гравців, яким не сподобається таке одомашнення.

У відеоіграх, розроблених у США або Великобританії, також можна спостерігати використання стратегії відсутності перекладу. Слід також згадати, що на відміну від тенденцій у кіноіндустрії, де назви фільмів зазвичай перекладаються, назви відеоігор зберігаються англійською мовою, не залежно від регіону, тому такі назви, як «Medal of Honor», «Call of Duty», «Starcraft» або «Little Big Planet» легко впізнати у всьому світі. Цікаво, що країни із політикою захисту, наприклад, Франція, де Закон Тубона призводить до перекладу більшості комерційних матеріалів та реклами.

Стратегія відсутності перекладу також може бути пов'язана розробкою гри та її політикою інтернаціоналізації. Деякій зброї, транспортним засобам або місцям дається "власний іменник", або вони названі на честь міфологічного місця або біблійної події, отже, вони не перекладені будь-якою мовою, оскільки розглядаються як специфічна термінологія, пов'язана з історією. Наприклад, зброя M-23 "Катана" (англ. M-23 Katana), або планета "Тучанка" (англ. Tuchanka) в «Mass Effect», занурене місто "Вознесіння" (англ. "Rapture"), в «Bioshock» або альянс "Ковенанту" (англ. "Covenant") у «Halo».

### 1.3.3 Транскреція

Транскреція або перетворення – це концепція, застосована до відеоігор Манжирон та О'Хеган (2006) з метою отримання повного карт-бланшу перекладачами для збереження ігрового досвіду у цільовій локалізації [24]. Транскреція може розглядатися як перехресна стратегія, яка може бути використана та застосована в певних точках будь-якої гри. Однак деякі жанри були б швидше адаптовані, завдяки використанню свободи перекладача, для досягнення відповідного досвіду гри та збереження назви.

Як припускає Манжирон (2004), жанри, орієнтовані на сюжет, можуть включати частини важливі для сюжету гри [23]. Оскільки сюжет гри може бути безпосередньо пов'язаний зі свободою перекладача, які вони можуть мати при адаптації гри. У двох словах, чим складніше і креативніше сюжетна лінія, тим кориснішим може стати перетворення у процесі перекладу.

Очевидно, що відеоігри з великою кількістю кат-сцен, таких як серії ігор «Mass Effect» або «Uncharted» можна розглядати як кандидатів для використання транскреації на основу їхньої розповідної моделі. Слід згадати, що транскреація не обов'язково розриває зв'язок з текстом оригіналу, вона дає змогу перекладачу вільно обирати відповідну альтернативу, для збереження ігрового досвіду.

Більш наочний приклад творчості, пов'язаної з транскреацією, можна знайти в перекладі гри «Mass Effect». Поки в англійській версії гравці використовують «M-22 Eviscerator Shotgun», російськомовні користувачі мають «Дробовик М-22 «Потрошитель»», аналогічним чином, «Reson Hood» перетворюється на «Шлем Страж». Переклад цих термінів може пролити трохи світла на креативність, необхідну перекладачам, і свободу, яку вони мають при адаптації імен та концепції локалізації відеоігор.

### **1.3.4 Буквальний переклад**

Буквальний переклад може виявитися особливо ефективним під час локалізації спортивних, гоночних або відеоігор симуляторів, де використовується велика кількість технічних слів та специфічна термінологія. Ігри, такі як «Forza Motorsport 3», «Gran Turismo 4», «Formula 1» або серія «Test Drive» надає базам даних повну інформацію про дизайн та розробку автомобілів, а ігровий процес дозволяє налаштувати транспортний засіб відповідно до стилю гравця. Такі розділи зазвичай включають термінологію як, свічки запалення, шини, каталізатори та системи вихлопу, що зазвичай

перекладається буквально. У зв'язку з цим адаптація певних жанрів відеоігор може мати деяку подібність до технічного або спеціалізованого перекладу, де термінологічні проблеми є основними труднощами перекладачів.

Подібним чином, у симуляторах зосереджених на літаках, технічні терміни не перекладаються цільовою мовою, оскільки вони регулярно використовуються у професійному секторі. Яскравим прикладом технічного перекладу в галузі авіації є серія «Flight Simulator» від Microsoft та «Kerbal Space Program».

Можна стверджувати, що багато стимуляторів та спортивних ігор не покладаються на складні сюжетні лінії, а наративне навантаження нижче, ніж в інших жанрах, таких як пригодницькі або рольові відеоігри.

Отже, ступінь креативності перекладачів можна якось знизити, і буквальный переклад здається прийнятною стратегією, для збереження досвіду гри при локалізації. Це не означає, що переклад таких ігор є простим процесом, оскільки потрібні знання, що стосуються конкретних жанрів та предметів [22].

### **1.3.5 Торгова марка**

Більшість відеоігор засновані на сюжеті, який створила студія, що розробляє гру. Однак є відеоігри, створені на основі літературного твору, коміксу чи фільму. Наприклад ігри про «Зоряні війни», «Гаррі Поттера» або супергероїв, заснованих на оригінальних коміксах, таких як «Spiderman» або «Batman Arkham Asylum». У таких відеоіграх є метатекстові посилання на фільми, книги чи інші види мистецтва пов'язані з сюжетом гри. Отже, перекладачі повинні дотримуватися балансу між транскрецією та свободою адаптації вмісту, для досягнення відповідного ігрового досвіду цільової аудиторії та відданості першоджерелу гри. Наприклад, відеоігри про супергероїв слід адаптувати, враховуючи редакційну політику мови, на яку відбувається переклад.

У цьому сенсі поняття лояльності, або вірність оригінальному тексту може бути актуальною при адаптації відеоігор на основі літературних творів чи інших матеріалів, оскільки збереження атмосфери історії буде ключовим елементом для того, щоб відповідати очікуванням цільової аудиторії [27]. Команді розробників, яка брала участь у розробці відеогри «The Lord of the Rings», довелося прочитати роман Толкіна, та пройти тест на знання змісту книги, ще до початку розробки гри. Оскільки гра відтворює світ, який вже був винайдений і представлений у романі, суворе збереження елементів оригінальної історії передбачає, що лояльність або вірність тексту оригіналу є підходящою стратегією для застосування.

У меншій мірі лояльність також можна побачити у відеоіграх, що відтворюють історичні події або сетинг, наприклад серії ігор «Age of Empires», «Total War» та «Козаки», де було представлено велику кількість цивілізацій та країн, де розробники намагаються зберегти певний рівень точності побуту та особливостей людей цих епох.

### **1.3.6 Стратегія компенсації**

Креативність та сучасні методи розповіді сюжету, що використовуються у відеоіграх, можуть створити додаткові труднощі при перекладі певних назв. У разі часткової або повної втрати значення при перекладі тексту, перекладачі можуть частково змінити, для того, щоб "узгодити функціональні еквіваленти", що дозволить компенсувати втрату значення [21].

Адаптація гумору є особливо складною, так як використання гри слів чи каламбурів у відеоіграх зростає, і їх надзвичайно складно перекласти. Це можна спостерігати у адаптації «Batman Arkham Asylum» до російської мови, де є ряд каламбурів та загадок, які неможливо ефективно перенести на мову перекладу, не зазнавши часткової або повної втрати значення. Неможливість

передати повідомлення цільовій культурі часто можна спостерігати, доки використовуються каламбури, гра слів або гумор.

## 1.4 Цензурування

Адаптація гри до іншої культури повинна враховувати всі юридичні питання. У деяких країнах існують особливі правила або закони щодо відеоігор, які демонструють надмірне насильство або нецензурну лексику. Це можна спостерігати у Німеччині, де кров повинна бути зеленою, а використання насилля або деяких символів контролюється владою [25]. *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* або *USK* – орган, що регулює розповсюдження відеоігор у Німеччині – заборонив «*Deadrising*» студії *Carson* або блокбастер «*Gears of War*» через надмірне використання насильства у грі.

Навіть коли влада дозволяє розповсюдження гри, перекладачі повинні враховувати всі юридичні питання, і їм, можливо, доведеться змінити свій вибір та рішення на основі встановлених нормативних актів у цільовому регіоні. Або рекомендацій компанії щодо розповсюдження. У такому випадку мета зробити гру придатною для цільової культури суперечить оригіналу та свободі перекладача обрати конкретну стратегію. Потрібно розуміти, що адаптація відеоігор є ринковою діяльністю, і тому вона суттєво не відрізняється від інших розділів, таких як кіноіндустрія або телебаченняж.

Цензура є суперечливим питанням в ігровій індустрії, а насильство не єдиний елемент на якому зосереджена *Pan European Game Information (PEGI)* — європейська рейтингова система відеоігор та іншого розважального програмного продукту. Сексуальні відтінки та політичні елементи – як ті, що входять до серії «*GTA*» - також можуть бути проблемою при адаптації відеоігор, оскільки багато військових чи бойових назв заборонені в певних країнах Азії та Близького Сходу через історичні факти або події, відтворені в іграх.

## РОЗДІЛ 2 Помилки при локалізації відеоігор

Оскільки локалізація відеоігор переважно орієнтована на цільовий ринок, прагматичний обсяг його перекладацьких активів має першорядне значення, і тому перекладач має це врахувати. Демографічні аудиторії відеоігор в останні роки стали більш різноманітними, в тому числі серед підлітків і дорослих, чоловіків і жінок. З цієї причини, гра мусить бути інноваційною і захопливою, але в той же час відносно легко зрозумілою, щоб пристосувати різні вподобання і навички різних гравців і, отже, досягти успіху на ринку. За таких обставин перекладачі, що працюють в цій галузі, мають бути компетентними у сфері відеоігор. Зокрема, треба мати уявлення про реєстр, термінологію та способи передачі гумору, каламбурів та жаргону, які традиційно використовуються в цільовій культурі. Крім того, потрібно вміти знаходити алюзії та міжтекстові посилання на літературу, релігію, міфологію, музику, інші жанри поп-культури, такі як фільми, комікси, і робити відповідний вибір лексики, оскільки неточна передача може викликати плутанину серед гравців. Рівень складності цього завдання може варіюватися в залежності від жанру і типу тексту, а також очікувань цільової аудиторії.

### 2.1 Перекладацькі помилки у відеоігрі *Heavy Rain*

Події гри розгортаються в невеликому американському містечку, який потрясла серія вбивств дітей, поруч з якими знаходили фігурки орігамі. Прибулий в місто агент ФБР починає розслідування справи загадкового "вбивці орігамі", хоча він виявляється не один, хто намагається дістатися до істини. Гравцеві доступно 4 персонажа на вибір, а сюжет залежить від вибору, який він зробив під час проходження. Якщо якийсь з чотирьох персонажів помре, то гра все одно продовжиться далі, а смерть персонажа так само впливає як на події гри, так і на події епілогу.

Почнемо з того, що локалізація гри гарна. Все, що говорять персонажі один одному або навколишньому простору можна сміливо називати гарною адаптацією із застереженнями зрозуміло, і зараз про них. Про те, яким чином навіть гарні локалізації спотворюють першоджерело, найболючіше їх місце, коли мова заходить про переклад це епізоди, які на російську мову в умовах ліпсінку перекласти в повній мірі зі збереженням того ж самого смислового і емоційного забарвлення не вийде.

Наприклад фразу ось такої конструкції:

You not gonna kill the anti Christ with a revolver, Nathaniel, he's much too powerfull for that.	Антихриста не убить из пистолета, Натаниэль, он слишком могуществен.
Anti Christ my ass! Get that gun out of my face!	Антихрист твою мать! А ну убери пушку!

Що означає грубо кажучи «В дупу своє «Антихрист» засунь!», «На хер зі своїм «Антихрист» йди!». У дубляжі від неї залишається експресія і слово «Антихрист», але виразно ці два елементи ніяк не пов'язані. Тому що у нас так не розмовляють. Принаймні в тому контексті який представлений у грі.

Крилаті фрази також можуть втратити краплю своєї «крилатості», тому що ліпсінк.

You saved my life. (Ты спас меня.)	Ты спас меня.
I already regret it. (Я уже жалею об этом.)	Я жалею об этом.

Are you alright? (Вы в порядке?)	Вы в порядке?
Better than him, I guess. (Лучше него, наверное.)	Жить буду наверне.

Наступний рівень крилатості деяких фраз обертається тим, що і з діалогів зникає дотепність, тому що у нас ,знову, так не говорять.

	Играете?
--	----------

	Я пробовал. С тех пор владелец поля жаждет моей крови.
	А вы не хотите попробовать? За судьбу лужайки не беспокойтесь. Я влиятельный человек, мистер Шелби, и высоко ценю верных людей.
	Пытаетесь меня купить?
	Сколько будет стоить моё спокойствие?
I think you misunderstood me. <b>I don't play that game.</b>	Вы меня не так поняли. <b>Меня не купишь.</b>

«Я не играю в эту игру.» Ось так не говорить. Кажуть у нас ось так: «Я так не играю», але це ,зрозуміло, не вписується в образ дорослої людини. Як результат - метафора зникла. Через що дубляж позбавляється таких дрібниць, які впливають на ігровий досвід.

I know, you've been arrested and interrogated. Till your father made a little phone call. And file was closed. (Я знаю, что вас арестовали и допросили. Но ваш отец... сделал <b>один телефонный звонок</b> и дело закрыли.)	Я знаю, что вас арестовали и допросили, но ваш отец <b>сделал всё</b> что бы дело закрыли.
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------

Зробити все що потрібно і обійтися одним єдиним телефонним дзвінком це різна характеристика рівня впливу персонажа. Крім зрозумілих упущень є і незначна кількість помилок, які додають абсурду.

A police are now under a way they hope that they soon be able to announce the apprehension of this dangerous lunatic. (Полиция идёт по его следу...	Полиция идёт по его следу. И мы надеемся вскоре сообщит вам <b>подробные приметы</b> этого преступника.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------



и надеется, что вскоре сможет <b>объявить о поимке</b> этого опасного психопата.)	
-----------------------------------------------------------------------------------	--

А ось відсебеньки людини, яка вирішила, що оригінальну метафору потрібно було розвивати ще далі:

Sometimes I tell myself this whole thing is just a nightmare and I'll wake up at any moment. (Иногда я думаю, что всё это – просто кошмар, и я проснусь в любой момент.)	Иногда я думаю, что просто смотрю страшный фильм, и того и гляди пойдут титры.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------

Пробудження від кошмару якимось дивом перетворилося на титри, що не несе ніякого сенсу в контексті.

Також є інші незначні дрібниці. Наприклад вбивця «Оригами» це в локалізації «Мастер Оригами». Щоб, напевно, не створювати асоціації з маніяком, який холоднокрівно розриває на клапті фігурки з паперу. Можна спостерігати плутанину англійської системи виміру з метричною: говорять ось це: «Значит жертвы погибают при 6 дюймах осадков.». А пишуть це: «Количество осадков :48 мм».

Мат теж вартий згадки, у грі яка призначена для дорослої аудиторії досить дивно чути таку адаптацію лайки:

You're gonna tell me about the man with the blue car!	Ну-ка живо выкладывай кому ты продал машину!
Go fuck yourself in the ass!	Ах ты козёл вонючий!

Ще слід відмітити використання анекдоту. В оригіналі це думки героя, а в локалізації – мова.

It's cold, it's raining, I'm standing outside getting soaked. Oh, I love my job.	Холодно, мокро, зато грязно, обожаю свою работу.
----------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------

Зрештою при наявності всіх вищезазначених нюансах переклад у Heavy Rain відмінний. Це все, до чого були претензії. Тобто це дійсно поодинокі

випадки якихось відсебеньок та помилок, а такою кількістю претензій на весь хронометраж гри можна знехтувати і сміливо назвати переклад відмінним, не ідеальним, але таких і не існує. Тут кожна репліка перекладена людьми, які вникали в контекст, що віддають собі звіт в тому, що вони посередники між оригіналом і кінцевим споживачем, а не автори ремейку. І результат на виході вражає. Ліпсінк в Heavy Rain жорсткий, а нарікань на предмет попадання в губи майже немає. Якщо в зв'язку з ліпсінком припаде щось перефразувати, то сенс сцена не втрачає. Видно, що перекладачі знали, про що говорять персонажі, з ким, в яких умовах, завдяки чому локалізація не втрачає сенсу. Переклад спирається на контекст, він не зроблений в сліпу і персонажі в ньому ніколи не несуть нісенітниць, які не мають відношення до подій, а цим далеко не кожна локалізація навіть з числа хороших може похвалитися. З неменшою повагою локалізація відноситься і до дубляжу, як другорядних ролей, так і ключових. Від дружини головного героя до простого бандита. Від капітана поліції до багатія або релігійного фанатика. Всіх їх об'єднує дубляж зроблений з чуйною увагою до оригіналу, як і у випадку з перекладом, актори дубляжу знають, що повинні грати, і як звучати, тому і наш глядач спостерігає в тій же мірі придатний дубляж, що і зарубіжний, і тих же в точності персонажів.

## **2.2 Перекладацькі помилки у відеогрі Beyond: Two Souls**

Beyond: Two Souls - це гра в жанрі інтерактивна драма та пригоди, в якій гравець може переміщатися і взаємодіяти з об'єктами і іншими неграбельними персонажами в сцені для просування по сюжету гри. В основному гравець управляє Джоді. Однак майже в будь-який час гравець (або другий гравець в кооперативному режимі) може переключитися на управління Айдена. Айден, як безтілесна сутність, може переміщатися через стіни, стелі та інші перешкоди; проте він не може рухатися далі певного радіусу навколо Джоді через їх духовний зв'язок.

У цій локалізації дуже часто зустрічаються абсолютно інші формулювання, але означають вони абсолютно те ж саме, що і в оригіналі. Сенс не змінюється, думка доноситься. Завжди, в будь-якому діалозі.

<p>The last American soldier that was captured here, was pulled yo the city behind the jeep, I wouldn't recommend it. (Останнього американського солдата, який був тут захоплений... протягли по місту, прив'язавши до джипу. Не радив би.)</p>	<p>Пленных тут принято привязывать к джипу и тащить через весь город. Не попадись.</p>
<p>I'll be back before they even realize what is happening. (Я повернуся ще до того, як вони зрозуміють, що сталося.)</p>	<p>Я вернусь до того, как найдут тело.</p>
<p>Watch yourself out there, Jody. I don't want anything to happen with you. (Будь обережна, Джоді. Не хочу, щоб з тобою щось сталося.)</p>	<p>Будь осторожна, Джоди. Не лезь под пули.</p>

Ось це адаптація. А не локалізація, де неточність перекладу прийнято виправдовувати словом адаптація, яка означає, що у нас такого не зрозуміють, так не виражаються, і не жартують, в яких втрачено гумор, втрачені персонажі і сенс багатьох сцен в підсумку. Тут у "Beyond: Two Souls" є деякі переваги. У грі немає гумору. Так серйозно ведеться розповідь, що ті самі жарти, в яких зміни одне слово і пиши пропало. Тут втратити їх не вийшло б, тому що вони тут відсутні. Але якщо взяти до уваги персонажів і адекватність їх поведінки, то нічого, що псує переклад загалом не виявлено.

А ось приклад, як логічний сюжет може в локалізації перетворитися в нісенітницю, або в контексті того, що відбувається в даний момент, або в діалозі, коли раптово виявляється, що отримана відповідь має досить сумнівне відношення до поставленого питання:

Come on, honey, I gotta get dinner ready. (Почекай, сонечко, мені треба обід приготувати.)	Не сейчас, видишь, я пока занята.
Ok, I've gotta get back to work. (Гаразд, мені треба повертатися до роботи.)	<b>Ладно, а теперь беги играть.</b>

Або в ще незліченній кількості ситуацій, що створюють оманливе, але стійке враження, що сценарій перекладався шляхом вкидання тексту в перекладач. Неувага до сюжету або відсутність відповідної інформації, завжди призводить до сумних наслідків, проте у випадку з Beyond: Two Souls все добре. Не дивлячись на те, що текст переведений далеко не дослівно, очевидно перекладачі розуміють, що перекручувати не можна, а що можна, і якщо можна, яким чином це повинно бути зроблено. Бачать контекст, усвідомлюють ситуацію в якій вимовляється та чи інша репліка, ким вона вимовляється, як і навіщо.

А що з цього впливає? Те, що по-перше в російській версії гри немає нісенітниць. Нісенітниця завжди помітна і незброєним вухом. А по-друге - переклад просто вірний. Не можна назвати допущення в цій локалізації відсебеньками. Адже сенс зберігається.

Congratulations, agent Holms. You've made it. Welcome to the agency. (Вітаю, агент Холмс. Ви впоралися. Ласкаво просимо в Управління.)	Что ж, неплохо, агент Холмс. Ты прошла. Мои поздравления.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------

Не дивлячись на те, що втрачаються деякі деталі:

Back off him and won't get hurt. (Відчепіться від нього, і не постраждаєте.)	Ну-ка отошли от него.
------------------------------------------------------------------------------	-----------------------

Але в цей раз такі нюанси легко списати в рахунок того ж ліпсінку через незначущість упущеної інформації та малої кількості подібних прикладів.

Susan, this is gonna stop. And it's gonna stop now. Before we end up crazy or dead. (Сьюзен, з цим пора закінчувати. І закінчувати зараз же. Поки ми не збожевріли <b>або не загинули.</b> )	Сьюзен, с меня хватит. Всё, довольно. Иначе нас с тобой ждёт дурдом.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------

Або як приклад Еліза на прізвисько «Субота». В оригіналі вона "Tuesday". Але єдина причина чому її так звать - день тижня в який вона втекла з дому, далі символізм не йде, так що перекладачі без шкоди для сюжету змогли замінити оригінальне ім'я «вторник» на більш відповідне героїні жіночої статі «Субота». Ложка дьогтю в цій бочці є. Не дивлячись на заяви про те, що ні логічних, ні художніх помилок в грі немає, вони є, але їх всього дві. Перша логічна помилка не дає спокою, як людині що звикла, що «так» це кивнути, а «ні» - похитати головою. А друга - коли Айден душив батька Джоді, але вона його зупинила:

No, Aiden, no! (Ні, Айдене, ні!)	Нет, Айден, нет!
It tried to kill me. (Воно намагалося мене вбити.)	Оно пыталось меня убить.
I know how you feeling. But you made the right decision. (Я розумію, що ти відчуваєш. <b>Але ти вчинила правильно.</b> )	Тебе тяжело. <b>Но ты ни в чём не виновата.</b>

Це погано. Але це єдина серйозна помилка, яку я зустрів за проходження. Ліпсінк помітний вплив робить і на занадто короткі для російського дубляжу фрази: «Спокойной ночи.», «Спасибо.» или «Привет.». Що трохи бентежить.

You'll never be like them. You need to get used to that. Good night. (Ти ніколи не будеш такою, як вони. Пора б з	Пора с этим смириться. Вот так.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

цим змиритися. На добраніч.)	
------------------------------	--

Ні. (Здоровствуйте.)	Э..
----------------------	-----

А ось акцент на маті в оригіналі досить явний. Це виключно невинне "Fuck".

Aiden! For fuck's sakes...	Твою ж мать!
----------------------------	--------------

Get out of here! Do you fucking hear me? Get the fuck out! (Забирайся геть! Чуєш мене, бл*ть !? З*би звідси!)
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Тут мат використовується не для зв'язки слів у повсякденній мові людей, які без нього вже не можуть розмовляти. Тут він завжди до місця і існує тільки для того, щоб підкреслити напруженість моменту бо виникає лише тоді, коли герої злі, схвильовані, налякані або знаходяться в іншій вкрай стресовій ситуації. За яким законом існує мат в російській версії гри не зрозуміло. Це лише рідке та випадкове "Бл \*".

В цілому у "Beyond: Two Souls" зразковий переклад. Наочне визначення слова адаптація. Якою вона повинна бути, а не якою ми її звикли бачити. З мінімумом перекручувань корисної інформації. Упущення в якій обгрунтовані не лінійністю діалогової системи та ліпсінком.

## 2. 3 Перекладацькі помилки у відеогрі Detroit: Become Human

"Detroit: Become Human" передає долю як людства, так і андроїдів в руки гравця, перенісши його в недалеке і не таке вже неможливе майбутнє, в якому машини стали розумніше людей. Кожне ваше рішення вплине на результат гри, що пропонує зануритися в одну з самих хитромудрих і розгалужених історій з коли-небудь створених.

Ми вже розібрали дві минулі гри студії "Quantic Dream". Та їх адаптації на російську мову виявилися напрочуд якісні. Локалізація "Detroit: Become Human" в свою чергу теж гарна. Забігаючи наперед відсебеньки в даній

локалізації рідкісне явище. Ось приклад найбільш далекого відсторонення від дослівного перекладу:

What were you doing with the gun? (Що ви робили з пістолетом?)	Что вы делали с пистолетом? (Що ви робили з пістолетом?)
Russian roulette. Wanted to see how long I could last. (Російська рулетка. Хотів дізнатися, <b>скільки зможу протриматися.</b> )	Играл в рулетку. <b>Считаешь выстрелы в висок.</b> (Грав в рулетку. Рахуєш постріли в скроню.)

Але навіть в цьому діалозі відсебеньки адекватні, що не спотворюють сенс, а лише пояснюють суть російської рулетки.

Ще більш неоднозначні деталі стосуються суто сприйняття гри, такі деталі важливі для занурення. Наприклад епізод ближче до кінця гри в якому Маркус повертається в будинок Карла:

Alarm deactivated. Welcome <b>home</b> , Marcus. (Сигналізація відключена. Ласкаво просимо додому, Маркус.)	Сигнал отключён. Добро пожаловать, Маркус.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

Мова не про сигналізацію стала "сигналом", а про "ласкаво просимо додому". Це будинок, це щось рідне. Такі речі трапляються через ліпсінк або таймінги. Адже чого і слід було очікувати анімація тут зафіксована. Гра як наслідок укладена, і що як наслідок не влізла повна фраза. Ось тому приклад:

Welcome to Jericho.	Иерихон здесь.
---------------------	----------------

(Фактично: «Ласкаво просимо на Єрихон», але це все ж не просто назва корабля, а скоріше організація.).

Тут кожен гравець розумів під час проходження, що малося на увазі «ласкаво просимо в Єрихон.», Але не влізло.

Ось менш очевидний при проходженні нюанс:

Sumo! Attack! Good dog. Attack! (Сумо! Фас! <b>Хороший песик.</b> Фас!)	Сумо! Фас! <b>Уза!</b> Фас его!
----------------------------------------------------------------------------	---------------------------------

«Хороший песик» перетворився просто в швидкоплинне кряхтіння, що не несе нічого. Але найжахливіше це:

Here is your order number 847. That will be 63.99. Please confirm payment.	Заказ номер 847. С вас 63 доллара.
----------------------------------------------------------------------------	------------------------------------

Окремо слід згадати дещо, що проходить через всю гру і є по суті ключовою темою – відносини людей з андроїдами. He, She, It – Він, вона, воно. Але не таке воно, як в нашій мові. “It” це предмет інтер’єру і інструмент і навіть тварина, це не людина. Але є малий нюанс. Якась абстрактна собака це “It”, але твоя, наприклад, собака в твоїх очах вже “He” або “She”. Так ось у відеогрі людьми по відношенню до андроїдів використовується саме “It”, тому що андроїди для них це річ. Судимий злочинець це все одно “він”, тому що людина, але андроїд це “воно”. Навіть якщо “воно” стоїть поруч із тобою і чує такий зневажливий займенник в свою адресу, “воно” все одно “воно”. Що важливо девіанти (андроїди, у яких з’явився розум та почуття) визнають у своїх побратимів особистостей на відміну від людей. Тим самим гра підкреслює відносини людей до андроїдів. Машина це не "Він" або "Вона", це "Воно", щось бездушне, а якщо якась людина раптово не поділяє таку точку зору, то і говорить вона про андроїда інакше, як про живих, як про собі рівних. І цей прийом майже повністю пропадає в локалізації. А все тому, що в нашій мові неможливо все це вписати так само органічно, як і в англійській мові. Тому що "Воно" у нас несе інший сенс, невизначеності статі, скоріше, ніж бездушності предмета, так що все, що пов'язано з цим "It" зникає в дубляжі майже повністю. Все ж таки перекладачі усвідомлювали свою відповідальність і час від часу цілком грамотно викручувалися, коли це було можливо і доречно.

Все, що було сказано про гру це не показник того, що локалізація погана, що вона гірша за оригінал - так, в цьому плані вона винятком з правил не стала, упущень вистачає, але непогана. Насправді адаптація "Detroit: Become Human" одна з кращих, рівень "Heavy Rain" і "Beyond: Two Souls", а десь навіть і краще. Не ідеально зрозуміло.



## 2.4 Перекладацькі помилки у відеогрі Metro 2033 Redux

Почнемо з того, що Metro 2033 це гра Української студії заснованої на сетингу російського письменника Дмитра Глуховського, що розповідає про життя в пост-апокаліптичному Московському метро. Українська версія локалізації - не оригінал, а локалізація, писалася ж гра не без участі самого Глуховського російською і паралельно англійською мовами, щоб вийти на міжнародний ринок. Метро на українській та англійській це зовсім дві різні гри.

Even the apocalypse did not stop us from killing one another over ideology ... I was about to go through the frontline between the Nazis and the communists. I've heard they fought another war. And that the Nazis lost.	Людина залишилася людиною, навіть після кінця світу, вона все так же готова гризти горлянки своїм побратимам через абстрактні ідеї ... Навіть війна, на яку я їхав тепер, була відлунням якоїсь давньої війни між червоними і фашистами, людина не змінюється ...
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Діалоги як би про одне й теж, але розказані зовсім по-різному.

It's the family tradition.	Традиція.
So tell me about it ... Is it also your tradition to lose arms and legs on the battlefield?	Я ось думаю, але ж у фашистів, наших, діди теж в радянській армії служили.
They were happy to make those sacrifices!	Зрадники вони! За це їх і повішати треба!
Sure. Drunks and fools are happy too.	Після ста грамів фронткових? Так?
There is a black capsule in my ammo pouch.	Слухай, у мене тут в патронташі чорна таблетка.

А ось панчлайни сильно відрізняються:

... blin, mam told me to keep away from	Казала мені мама триматися від тебе
-----------------------------------------	-------------------------------------

you, that you were no good!	подали, говорила, що ти дебіл-невдаха! Мама, ти була права!
Noo yo moyo, will you ever shut up?	Твоя матуся тебе не чує, там в пеклі. Так, що стули писк!

I got my rights, blyad! Let me out of this station! What the Hell are you care if I live or die ?!	Ви, грубі солдафони! Як смієте, ви, перешкоджати мені ?! Я маю повне право вільно пересуватися в метро. І нехай я загину, зате я сам зробив цей вибір.
I do not care, asshole. But I got my orders.	А? Що ти зараз сказав?

Причому не те, щоб це не можна було перекласти й гравці б не зрозуміли. Ні - це просто два незв'язаних між собою потоку думки. Тут можна спостерігати, як половину гри українські персонажі, використовують фрази, яких не вистачає англійській версії. А іншу половину гри все навпаки.

But this rat hole is on lockdown. I, however, know a back way. A so called "Cursed passage", the locals are afraid to use.	А ця клята станція закрита. Але мене так просто не закрити - багато хто намагався. Коротше, тут є один прохід, місцеві бояться його використовувати, називають «проклятим».
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

З незрозумілих причин тільки в російській версії відсутня фраза Сухого "Ти що, думаєш, що ти ковбой з фільмів?", А ось у всіх інших випадках дубляжу вона чомусь є.

...and I'll take more then a few of your homo novus with me to Hell.	Я буду чіплятися за життя до останнього, зрозумів? А коли вирушу до пекла	А я буду цепляться за жизнь до последнего, понял? А когда оправлюсь в ад,
----------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------

	прихоплю з собою цих твоїх «Гомо новусів»!	прихвачу с собой этих твоих «Гомо Новусов»!
You think you are some old movie cowboy? Have a look, Hunter, ten soldiers, trained in combat.	Ти що? Думаєш ти ковбой із американських фільмів? Піди глянь! У мене в шпиталі десяток перевірених бійців пускають слину і бурмочуть нісенітниці.	Пойди! Глянь! У мене в госпитале десяток проверенных бойцов пускают слюни и бормочат ерунду...

Також є моменти, коли ціле англійське речення замінюють однією фразою:

Guys, a flock of "birds" come to see us.	Демони!
------------------------------------------	---------

А іноді – українська локалізація дещо розширена. Наприклад ігнорування фрази про «вошей» і «гламурні місця»:

Так нічого сидіти в цьому багні! Вошей годувати можна і в більш гламурних місцях!	Sitting in this crap is useless.
--------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------

Іноді герої озвучують абсолютно різні речі, висловлюють абсолютно протилежні думки:

So you've made it, Artyom. I had my doubts to be honest.	Артем, у тебе вийшло. Я не сумнівався.
----------------------------------------------------------	----------------------------------------

Англійська версія від української відрізняється без видимої причини. Без передумов, без будь-якої очевидної необхідності. При цьому обидві версії «Метро» не прив'язані ні до таймингам, ні до Ліпсінк. Навіть в кат-сценах, тому що там всі говорять з закритими ротами. А в геймплейних епізодах навіть скрипти рухливі - підлаштовуються під мову. Ні по суті жодного чинника заганяє сценаристів чи перекладачів в якісь або рамки обмежень.

Українське та англійське Метро 2033 - це два незалежних твори, які один одного доповнюють. Не дивлячись на це – переклад у гри гарний, не

ідеальний, але й такого перекладу достатньо. Адже це одна з небагатьох відеоігор, яка перекладена та озвучена на українську мову. Тільки за це слід подякувати розробникам.

## ВИСНОВКИ

В ході дослідження ми проаналізували оригінальні тексти Heavy Rain, Beyond: Two Souls, Detroit: Become Human, Metro 2033 Redux і було виявлено, що локалізація відеоігор поєднує в собі риси різних типів перекладу, від технічного до художнього. Це пояснюється тим, що у відеогрі безліч складових. Програмісти пишуть код, інтерфейс і графічну оболонку, в той час, як сценаристи створюють тексти, а це вносить свої корективи в переклад.

В контексті перекладу відеоігор під локалізацією розуміється процес перекладу та адаптації текстового і аудіо - візуального матеріалу гри для ринку цільової країни, в ході здійснення якого перекладачеві слід враховувати все різноманіття специфічних національних рис і особливостей реальної дійсності приймаючої культури. Він складається з перекладу з мови оригіналу на мову перекладу, змін художніх засобів гри, створення нових запакованих файлів і довідкових посібників, записи нових аудіофайлів, зміни окремих фрагментів гри згідно культурним особливостям певного регіону, додавання додаткових ділянок для переміщення вирізаного контенту.

Перекладач-локалізатор повинен вміти аналізувати як лінгвістичну сторону продукту, так і його економічну складову, щоб готовий матеріал «спрацював» на ринку тієї країни, на мову якої він здійснює локалізацію, а професіонал, який займається локалізацією контенту комп'ютерних ігор, повинен також володіти знаннями в сфері комп'ютерних технологій і різних технічних інформаційних засобів. Обізнаність у сфері сучасних тенденцій і досвід перекладача є ключовими факторами якісної локалізації. При перекладі відеоігор необхідно ознайомитися з особливостями ігрового всесвіту, погоджуючи результат з компанією розробника. Висока якість подібної трудомісткої роботи сприяє природному сприйняттю сюжету комп'ютерної гри користувачами-представниками іншої лінгвокультури і їх безперешкодному залученню в процес гри.

Один з найбільших недоліків перекладу і локалізації відеоігор є нестача теоретичних матеріалів про локалізацію відеоігор в Україні. У зв'язку з цим, багато перекладачів можуть виявитися неготовими до тих труднощів, які виникають при перекладі стандартної відеоігри.

Лінгвістична специфіка перекладу текстів комп'ютерних ігор залежить від жанру, також вона є одним з факторів визначення глибини локалізації.

Розрізнити природу перекладацьких помилок буває досить складно, так як найбільш поширеним способом виявлення помилок залишається порівняння тексту перекладу з текстом оригіналу. Але це порівняння не завжди здатне показати, чому виникла невідповідність - від того чи перекладач невірно зрозумів сенс в оригінальному тексті, або ж від того, що він обрав в мові перекладу знак, який не відповідає поняттю.

Проведене дослідження особливостей і труднощів локалізації стандартної відеоігри показало, що процес ігрової локалізації відрізняється багатогранністю і різноманітністю, вимагаючи від перекладача багатьох фонових і додаткових знань.

Багато українських громадян не звикло використовувати українську мову, наприклад, українським інтерфейсом Steam користуються 0,16% усіх користувачів сервісу. Працювати з такою невеликою аудиторією в межах однієї країни для багатьох компаній немає ніякого сенсу. Тому ми мусимо популяризувати свою культуру. Український ігровий ринок не буде прибутковим для іноземних компаній, допоки в країні буде процвітати піратство. Потрібно підтримувати розробників, купуючи ліцензійну продукцію.

Перспективи дослідження полягають у складанні основних стандартів перекладів текстів комп'ютерних ігор, в зв'язку з тим, що інформаційні технології постійно розвиваються.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева И. С. Введение в переводоведение / И. С. Алексеева. – Санкт-Петербург: Навчальний посібник для студентів філол. і лінгв, фак. вищ. навч. закладів., 2004. – 352 с. – («Академия»).
2. Бабалова Г. Г. Обучение предпереводческому анализу текста [Электронный ресурс] / Галина Григорьевна Бабалова. – 2008. – Режим доступа до ресурсу: <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-predperevodcheskomu-analizu-teksta/viewer>.
3. Байкова О. Э. Понятие функционального стиля в современной лингвистике [Электронный ресурс] / Ольга Эдуардовна Байкова // Огарёв-Online. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <https://cyberleninka.ru/article/n/ponyatie-funktsionalnogo-stilya-v-sovremennoy-lingvistike/viewer>.
4. Богданов Е. В. К вопросу о специфике аудиовизуального перевода в России и Финляндии [Электронный ресурс]. / Е. В. Богданов – Режим доступа: [http://old.petrso.ru/Faculties/Balfin/EVBogdanov\\_2011.html](http://old.petrso.ru/Faculties/Balfin/EVBogdanov_2011.html)
5. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов. – Москва: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. – 224 с.
6. Мельников В. В. Голубой дракон, или за что мы отдаём виртуальное золото? / В. В. Мельников, Н. Л. Мельникова. // журнал "Революшн". – 2008. – №4. – С. 40–43.
7. Міщенко А. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації / А. Міщенко // Наукові записки. – Випуск 104 (1). – Серія: Філологічні науки (мовознавство): У 2 ч. – Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2012. – С. 151 – 157.
8. Процишин Т.Ю. Локалізація в контексті перекладу / Т. Ю. Процишин // Студентський науковий альманах. – Випуск № 1 (14). – Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. Тернопіль, 2017. – 275 с.
9. Третьяков В. Видеоигра как новый тип повествования (Обзор англоязычных книг о видеоиграх) [Электронный ресурс] / Влад Третьяков. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: [https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe-literaturnoe-obozrenie/137\\_nlo\\_1\\_2016/article/11812/](https://www.nlobooks.ru/magazines/novoe-literaturnoe-obozrenie/137_nlo_1_2016/article/11812/).
10. Тюленев С. В. Теория перевода / С. В. Тюленев. Учебный посібник – Москва: Гардарики, 2004. – 336 с.

- 11.Фёдоров А. В. Основы общей теории перевода / Андрей Венедиктович Фёдоров. – Москва: ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. – 348 с.
- 12.Флоря А. В. Языковые особенности официально-делового стиля [Электронный ресурс] / А. В. Флоря, Н. В. Егорова // Вестник ЧГПУ. – 2009. – Режим доступа до ресурсу: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovye-osobennosti-ofitsialno-delovogo-stilya/viewer>.
- 13.Хохлова А. А. Видеоигра как средство обучения говорению студентов технического вуза / Анна Алексеевна Хохлова // : Современные технологии в российской и зарубежных системах образования сборник статей III Международной научно-практической конференции. / Анна Алексеевна Хохлова. – Самара, 2014. – С. 99–104.
- 14.Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Діалоги [Электронный ресурс] / Т.Череднюк. – Режим доступа: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-dialohi/>
- 15.Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Інструкції [Электронный ресурс] / Т.Череднюк – Режим доступа: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/>
- 16.Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Описи [Электронный ресурс] / Т.Череднюк – Режим доступа: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-opisi/>
- 17.Adams E. Fundamentals of Game Design (3rd ed.). / Ernest Adams. – San Francisco: New Riders, 2013. – 66 с.
- 18.Bernal M. On the Translation of Video Games / Miguel Bernal. // The Journal of Specialised Translation. – 2006. – №6. – С. 22–36.
- 19.Consalvo M. Console video games and global corporations: creating a hybrid culture [Электронный ресурс] / Mia Consalvo // Ohio University, USA. – 2006. – Режим доступа до ресурсу: <http://dx.doi.org/10.1177/1461444806059921>.
- 20.Costales F. Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation. [Электронный ресурс] / Fernández Costales // MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación 4 (2012): 385-408. – 2012. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265125413016>.
- 21.Di Marco F. Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games [Электронный ресурс] / Francesca Di Marco // Revista Tradumàtica 5. – 2007. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/06/06.pdf>.



22. Dietz F. "How Difficult Can That Be?" - The Work of Computer and Video Game Localization [Електронний ресурс] / Frank // *Revista Tradumàtica* 5. – 2007. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/04/04art.htm>.
23. Mangiron C. Bringing Fantasy to Reality [Електронний ресурс] / Carme Mangiron // *LISA Newsletter Global Insider*. – 2004. – Режим доступу до ресурсу: [https://www.academia.edu/1226443/Bringing\\_Fantasy\\_to\\_Reality](https://www.academia.edu/1226443/Bringing_Fantasy_to_Reality).
24. Mangiron C. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. [Електронний ресурс] / C. Mangiron, M. O'Hagan // *Journal of Specialised Translation* 6. – 2006. – Режим доступу до ресурсу: [https://jostrans.org/issue06/art\\_ohagan.php](https://jostrans.org/issue06/art_ohagan.php).
25. Maxwell Chandler H. *The Game Localization Handbook* / H. Maxwell Chandler, S. O'Malley Deming., 2011. – 376 с. – (2).
26. Mayoral R. Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation / Roberto Mayoral. // *Meta*. – 1988. – №33. – С. 356–367.
27. Nord C. *Translating as a purposeful activity: Functionalist approaches explained* / Christiane Nord. – Manchester: St. Jerome Pub, 1997. – 154 с.
28. O'Hagan M. Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing / Minako O'Hagan. // *The Journal of Internationalization and Localization*. – 2009. – №4. – С. 94–121.
29. O'Hagan M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. [Електронний ресурс] / Minako O'Hagan. – 2007. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm>.
30. Venuti L. *The Translator's Invisibility: A History of Translation* / Lawrence Venuti. – New York: Routledge, 1995. – 353 с.
31. Бугайчук Р. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи [Електронний ресурс] / Роман Бугайчук // *Vertigo.com.ua – Про кіно, серіали, комікси та поп-культуру..* – 2020. – Режим доступу до ресурсу: <https://vertigo.com.ua/ukrainska-ihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvy/>.

## **ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ**

1. Detroit: Become Human | Официальный сайт | Quantic Dream [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.quanticroam.com/ru/detroit-become-human>.

2. Heavy Rain | Официальный сайт | Quantic Dream [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.quanticroam.com/ru/heavy-rain>.
3. Beyond: Two Souls | Официальный сайт | Quantic Dream [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.quanticroam.com/ru/beyond-two-souls>.
4. Metro 2033 | 4A Games [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <http://www.4a-games.com/metro-2033.html>.