

**ПОЛТАВСЬКИЙ ІНСТИТУТ ЕКОНОМІКИ І ПРАВА
ВІДКРИТОГО МІЖНАРОДНОГО УНІВЕРСИТЕТУ РОЗВИТКУ
ЛЮДИНИ «УКРАЇНА»**

Кафедра філології та соціально-гуманітарних дисциплін

ДОПУСКАЄТЬСЯ ДО ЗАХИСТУ



Н.О. Рябокінь

«29» січня 2024 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

**АНГЛОМОВНІ КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ ТА
ОСОБЛИВОСТІ ЇХ ВІДТВОРЕННЯ УКРАЇНСЬКОЮ
МОВОЮ (НА МАТЕРІАЛІ ОНЛАЙН-ІГРИ "WORLD OF
WARCRAFT")**

Виконав:

здобувач вищої освіти
спеціальності 035 «Філологія (переклад)»

Шахов Сергій Володимирович

Керівник:

Рябокінь Наталія Олександрівна,
к.ф.н., доцент, завідувач кафедри філології
та соціально-гуманітарних дисциплін

Полтава - 2024

ПОЛТАВСЬКИЙ ІНСТИТУТ ЕКОНОМІКИ І ПРАВА

УНІВЕРСИТЕТУ «УКРАЇНА»

Освітній рівень: *магістр*

Галузь знань: 03 Гуманітарні дисципліни

Спеціальність: 035 Філологія

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри
філології та соціально-гуманітарних
дисциплін



Наталія РЯБОКІНЬ

“01” вересня 2023 року

**З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ
ЗДОБУВАЧУ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

Шахову Сергію Володимировичу

Тема роботи «Англомовні комп'ютерні ігри та особливості їх відтворення українською мовою (на матеріалі онлайн-гри "World of Warcraft")»

керівник роботи Рябокінь Н.О., кандидат філологічних наук, доцент, завідувач кафедри філології та соціально-гуманітарних дисциплін

затверджені наказом по інституту від “___” _____ 2023 року № ___

2. Строк подання здобувачем освіти роботи _____

3. Вихідні дані до роботи _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів випускної кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Виконавці
1.	Забезпечення здобувачів освіти методичними рекомендаціями по виконанню роботи	На початку навчання	Кафедра філології та соціально-гуманітарних дисциплін
2.	Вивчення напрямків дослідження	За графіком	Здобувач освіти
3.	Складання плану роботи та підготовки індивідуального завдання роботи	За графіком	Наук. керів. Здобувач освіти
4.	Аналіз літератури за проблемою. Робота над теоретичною та практичною частиною дослідження	За графіком	Здобувач освіти
5.	Підготовка наукових тез з теми, що досліджувалась	За графіком	Наук. керів. Здобувач освіти
6.	Подання на кафедру закінченої роботи, включаючи електронну версію (з метою перевірки її на плагіат)	До передзахисту	Наук. керів. Здобувач освіти
7.	Підготовка письмового відгуку на роботу	До передзахисту	Наук. керів.
8.	Проведення попереднього захисту робіт	За графіком	Комісія
9.	Прийняття рішення про допуск роботи до захисту	За графіком	Кафедра філології та соціально-гуманітарних дисциплін
10.	Зовнішнє рецензування	До передзахисту	Наук. керівнк
11.	Направлення робіт з рецензією до екзаменаційної комісії (ЕК) для захисту	За графіком	Кафедра філології та соціально-гуманітарних дисциплін
12.	Захист роботи	За графіком	Комісія

Здобувач освіти _____
 (підпис) (ім'я ПРІЗВИЩЕ)

Керівник роботи _____
 (підпис) (ім'я ПРІЗВИЩЕ)

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПЕРЕКЛАДУ ТЕКСТІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ	9
1.1. Жанрово-стилістичні особливості комп'ютерної гри	9
1.2. Досягнення оптимальної адекватності перекладу з позиції перекладацьких стратегій	19
Висновок до розділу 1	30
РОЗДІЛ II. ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНА СВОЄРІДНІСТЬ ТА ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ТЕКСТУ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ "WORLD OF WARCRAFT"	31
2.1. Лінгвостилістичні характеристики тексту комп'ютерної гри "World of Warcraft"	31
2.2. Особливості відтворення англomовних текстів комп'ютерної гри "World of Warcraft" в українських перекладах	39
Висновок до розділу 2	51
Висновки	53
Список використаних джерел	57

Вступ

Нині комп'ютерні ігри є найпопулярнішою сферою розваг серед різних вікових груп. Багато наукових робіт було написано з перекладу літератури, фільмів і серіалів за попередні роки, але на сьогоднішній день найблагодатнішим ґрунтом для вивчення особливостей перекладу є саме комп'ютерні ігри. Країни, що займаються розробкою і створенням ігор, здебільшого пишуть їх рідною мовою, віддаючи готовий продукт відділу з локалізації або перекладачам. Відомі українські ігри ("Warface", "Heroes of Might and Magic") також підлягають локалізації для виходу на світовий ринок. Водночас написано невелику кількість робіт і статей українською мовою з перекладу комп'ютерних ігор, з описом усіх особливостей і складнощів. Найчастіше перекладачі, а іноді й просто аматори, які не володіють основами перекладу, шукають відповіді на запитання на інтернет-форумах. Що стосується зарубіжних колег-перекладачів, то сфера вивчення локалізації є однією з найпопулярніших на сьогоднішній момент. Новим явищем стало створення кіберспорту. Щорічно проводяться чемпіонати з ігор "DOTA 2", "League of Legends". Однією з найпопулярніших ігор у всьому світі є "World of Warcraft".

Дослідженню окреслених питань присвячено чимало праць з теорії перекладу, які актуалізують вивчення рівнів еквівалентності перекладу, зокрема роботи таких вітчизняних лінгвістів та перекладачів як Роман Бугайчук [2], Юлія Онищенко [18], Наталія Рябокінь [20; 21]. Українські перекладачі та мовознавці вивчають особливості процесу локалізації відеоігор та їх співвідношення із процесом перекладу, питання галузевого, зокрема, комп'ютерного і технічного перекладу. Закордонні вчені та фахівці також багато уваги приділяють темі перекладу відеоігор. Вагомий науковий внесок зроблено такими дослідниками, як Берта Есселінка (Bert Esselink) [40],

Еріка Хаймбурга (Erik Heimburg) [45], Кармен Мангірон (Carmen Mangiron) [52], Мігеля Ангела Бернала Меріно (Miguel Angel Bernal-Merino) [28-30].

Таким чином, **актуальність** обраної теми полягає у високій популярності комп'ютерних ігор і необхідності їхнього перекладу українською мовою.

Об'єктом дослідження є англomовні тексти комп'ютерної гри "World of Warcraft" та їх переклад українською мовою.

Предмет дослідження становить специфіка застосування перекладацьких трансформацій під час перекладу онлайн-гри "World of Warcraft" з англійської мови на українську.

Мета роботи – виявити способи досягнення оптимальної адекватності під час перекладу англomовної комп'ютерної гри "World of Warcraft" на українську мову.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення наступних **завдань**:

- проаналізувати науково-теоретичну літературу з теорії перекладу та стилістики;
- розглянути основні проблеми перекладу комп'ютерних ігор;
- вивчити лінгвостилістичну своєрідність текстів комп'ютерних ігор на основі матеріалу англomовної гри "World of Warcraft";
- провести порівняльний аналіз оригінального тексту гри та перекладу українською мовою;
- розглянути перекладацькі стратегії, за допомогою яких здійснювалася передача мовної та стилістичної своєрідності гри "World of Warcraft" у процесі перекладу з англійської мови на українську мову;
- узагальнити отримані результати методом статистичного підрахунку.

Для розв'язання поставлених завдань було використано такі **методи** дослідження:

1) методи аналізу та синтезу, за допомогою яких було зібрано й узагальнено теоретичний матеріал із досліджуваної теми, а також підбито підсумки дослідження;

2) метод суцільної вибірки;

3) метод лінгвостилістичного аналізу;

4) метод трансформаційного аналізу;

5) метод статистичного підрахунку.

Методологічним підґрунтям роботи послуговували наукові дослідження вітчизняних та зарубіжних учених, як Л.С. Головащенко, М.Ю. Лимар, Т.І. Чередничок, Л.М. Черноватий, М.А. Bernal-Merino, А.Ф. Costales, V.Šiaučiūnė, V. Liubinienė, W. Yang.

Матеріалом дослідження є оригінальні англomовні тексти гри "World of Warcraft" та переклад українською мовою загальним обсягом 30 000 знаків.

Практична значущість роботи полягає в тому, що результати проведеного дослідження можуть бути використані під час викладання дисципліни Практика перекладу основної іноземної мови, а також у практичній роботі перекладачів.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в тому, що в результаті проведеного дослідження було проаналізовано та узагальнено підходи різних вчених до визначення поняття комп'ютерна гра, з'ясовано теоретичні аспекти перекладу, визначено види комп'ютерних ігор та рівні локалізації, особливості та шляхи перекладу їх українською мовою.

Апробація роботи. Результати дослідження були апробовані на науково-практичних конференціях науковців, студентів і молодих учених різного рівня, зокрема статті, доповіді і тези: Peculiarities of translation of rhymed and non-rhymed poetry. Сучасні питання філології: теоретична та прикладна лінгвістика: матеріали IV Всеукраїнської науково-практичної конференції, 9 грудня 2022 року / Полтавський інститут економіки і права

Відкритого міжнародного університету розвитку людини «Україна». Полтава: ПШП, 2022. С.154-156., та Besonderheiten der Übersetzung von Eigennamen. Інноваційний потенціал та правове забезпечення соціально економічного розвитку України: виклик глобального світу : Матеріали VI Міжнар. наук.- практ. конф., 17-18 травня 2023 р. / Полт. ін-т економіки і права ЗВО «Відкритий міжнародний університет розвитку людини «Україна»; ред. колег. : Н. Мякушко (голова), Р. Шаравара, Р. Басенко та ін.; відп. ред. Р. Басенко. Полтава : ПШП, 2023. С. 419-420.

Структура роботи: вступ, два розділи, висновок, список використаних джерел.

У вступі обґрунтовується вибір теми та її актуальність, формується об'єкт і предмет кваліфікаційної роботи, визначається мета і завдання, характеризується матеріал і структура роботи, пояснюється її практична значущість.

У першому розділі "Теоретичні засади перекладу текстів комп'ютерних ігор" досліджуються теоретичні аспекти перекладу, визначаються види комп'ютерних ігор та рівні локалізації.

У другому розділі "Лінгвостилістична своєрідність та особливості перекладу англomовного тексту комп'ютерної гри "World of Warcraft" на українську мову", що є практичною частиною цієї кваліфікаційної роботи, проаналізовано тексти оригіналу та перекладу комп'ютерної гри "World of Warcraft".

У висновку викладено основні результати, отримані під час дослідження.

Список використаних джерел нараховує 72 праці, із них 47 англійською мовою.

РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ПЕРЕКЛАДУ ТЕКСТІВ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ

1.1. Жанрово-стилістичні особливості комп'ютерної гри

У цій науковій роботі досліджуємо специфіку перекладу комп'ютерної гри з англійської мови на українську на основі матеріалу англomовної комп'ютерної гри "World of Warcraft".

Насамперед з'ясуємо значення терміну комп'ютерна гра в лінгвістиці. В універсальному розумінні, «відеогра» – це електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою [4, с. 1]. Дослідники локалізаційних процесів Кармен Мангірон та Мінако О'Хаган (Minako O'Hagan) у своїх роботах використовують саме цей термін [53, р. 23]. Однак, за словами М.О'Хагана, вибір термінів певною мірою визначається регіоном.

У Великій Британії прийнято використовувати термін «комп'ютерна гра», незалежно від платформи, де у неї грають (комп'ютер чи консоль, або телефон). Окрім зазначеного, існує й такий термін як «цифрова гра» (англ. «digital game»), який має відносну популярність, а його використання підтримується Асоціацією дослідників цифрових ігор (англ. «Digital Games Research Association» або «DIGRA»), адже такий термін може охоплювати аркадні, комп'ютерні, консольні та мобільні ігри в усьому їхньому розмаїтті [35, р. 19].

Мігель Бернал-Меріно (Miguel Bernal-Merino) окрім «цифрової гри» визначає ще чотири терміни, які він вважає придатними для використання в галузі перекладу або локалізації ігор: «ігри» (англ. «games») «електронні ігри» (англ. «electronic games»), «цифрові ігри» (англ. «digital games»), «мультимедійне інтерактивне розважальне програмне забезпечення» (англ.

11 «multimedia interactive entertainment software») та «відеоігри» (англ. «video games») [28: 75-76]. Натомість, експерт із відеоігор Ерік Хеймбург (Eric Heimborg) пропонує інший, точніший термін «багатоосібна (багатокористувацька) онлайнова рольова гра» або MMORPG (від англ. «massively multiplayer online role-playing games») [45].

Для специфіки нашого дослідження немає принципової різниці щодо використання термінів «відеогра» та «комп'ютерна гра», тому ми ототожнюємо ці поняття, обравши «відеогра» як більш універсальне, спираючись на визначення, яке надає Оксфордський словник з медіа та комунікації: «Відеогра – це комп'ютерна гра за участю одного гравця або будь-якої кількості гравців. Те, що вважається відеограю, охоплює широкий спектр – від простих ігор на мобільних телефонах до величезних і тривалих віртуальних світів в Інтернеті».

Для того щоб вивчити особливості перекладу комп'ютерної гри "World of Warcraft", насамперед потрібно визначити, яке місце ця гра посідає в гейміндустрії. Існує кілька класифікацій комп'ютерних ігор.

Перша класифікація ґрунтується на жанрах, наприклад, стратегії, рольові ігри або RPG, шутери, пригоди. Друга класифікація ґрунтується на ігрових платформах. Виділяють три основні платформи: персональні комп'ютери, ігрові консолі, мобільні телефони. Комп'ютерні ігри можна розділити за кількістю гравців. До цієї класифікації належать одиночні, багатокористувацькі на одному комп'ютері та масові онлайн ігри. Комп'ютерні ігри також можна поділити на розважальні, освітні та спортивні ігри [29].

З погляду перекладу, існує ще одна класифікація, за основу якої взято свободу перекладу. Існують два типи комп'ютерних ігор, ті, що ґрунтуються на книзі, коміксі та іншому джерелі, і ті, що є абсолютно новими ідеями. До першого типу належать ігри, що мають малу свободу перекладу, оскільки вони вимагають використання вже відповідниками. Наприклад, якщо

перекладач ігнорує вже встановлені переклади імен, реалій ігрового Всесвіту, то це сприяє до невдоволення реципієнтів. Ігри другого типу вимагають від перекладача майстерності та професіоналізму, адже саме він створює новий Всесвіт у мові-перекладачеві [30, С.4].

Згідно з усіма перерахованими вище класифікаціями, гра "World of Warcraft" (Вордкрафт або Військове ремесло) належить до рольових масових онлайн ігор (MMORPG). Всесвіт "Warcraft" спочатку було вигадано для серії гри "Warcraft", і лише потім він набув розвитку в книгах, настільних іграх і фільмах, тому ця гра заснована на новій ідеї. Всесвіт гри створено в стилі фентезі з елементами стімпанку і наукової фантастики. Він описує багато світів (планет), концентруючи увагу на Азероті (батьківщині людей, дворфів, гномів, гоблінів, нічних ельфів, вищих ельфів, тауренів, пандаренів та інших розумних і нерозумних рас), Дренорі (батьківщині орків та огрів) і Аргусі (батьківщині ередарів та дренеїв). Історія всесвіту Warcraft найбільш детально описує наближені до «сучасності» події, такі як протистояння між союзами рас Альянсом і Ордою, їх боротьбу зі злими силами, Палаючим Легіоном, Кляттю (англ. *The Scourge*), драконом Смертекрилом та іншими, що загрожують Азероту й решті світів.

Згідно з даними компанії "Blizzard Entertainment", яка є розробником і локалізатором гри, "World of Warcraft" перекладена з англійської 8 мовами, включно з українською, корейською, німецькою, італійською, іспанською, французькою, португальською та китайською. Компанія "Blizzard Entertainment" має власний відділ з локалізації всіма перерахованими вище мовами, що забезпечує якісний професійний переклад.

У процесі локалізації та перекладу комп'ютерної гри перекладачі стикаються з деякими складнощами, які можна розділити на три групи:

- 1) відсутність контексту;
- 2) фрагментація тексту;
- 3) змішання стилів.

Перша складність полягає в тому, що переклад гри починається задовго до її повного завершення. Щоб запобігти копіюванню або розголошенню нової гри, розробники часто видають для перекладу тільки таблицю з вихідним текстом. Текст діалогу або вибору дій може розділяти масивні частини тексту так, що перекладачам доводиться перекладати без будь-якого контексту. Це ускладнює переклад і призводить до безлічі помилок. Чи варто було перекладачам назвати раніше невідомих тварин загальновідомими назвами, наприклад, ящірка, павук і метелик? Чи збереглася б концепція і світ гри завдяки таким назвам? Чи можна звинувачувати перекладачів і локалізаторів "Warcraft" у непрофесіоналізмі? На ці запитання будемо намагатися відповісти в практичній частині роботи.

Другою проблемою є фрагментація тексту, яка розділяє всі слова на клітинки, тобто одна буква займає одну клітинку. Часто кількість клітинок для одного слова закріплена і не можна вийти за його межі. У цьому випадку перекладач спирається не лише на адекватність перекладу та еквівалентність, скільки намагається підібрати необхідний синонім або зробити модуляцію, щоб переклад міг увійти в дану кількість комірок.

Третьою проблемою є змішання стилів у комп'ютерній грі. Перекладачеві, який працює в проекті перекладу, наприклад, гри-детектива можливо, знадобляться знання в галузі побудови ракетних двигунів, підводних човнів або теоретичної фізики. В ідеалі знадобиться допомога та поради професіонала в цій галузі, але через короткі терміни перекладачеві доводиться самому перекладати невідому тематику.

Варто зазначити, що часто текст комп'ютерних ігор є повним змішанням стилів, залежно від жанру гри, її сюжету [33]. У грі може бути використаний науковий стиль (опис інструкції до механізму), публіцистичний стиль (газети, журнали, статті), художній стиль (особисті щоденники, книжки), офіційно-діловий (досьє, різноманітні документи) та розмовний (діалоги персонажів). Наприклад, у жанрі квесту зустрічатимуться

науковий, публіцистичний, розмовно-побутовий, бо гравцеві необхідно полагодити або зібрати якийсь пристрій за інструкцією, знайти потрібну інформацію в газетах і опитувати людей. Безумовно значущим стилем буде саме розмовно-побутовий, бо через нього гравець може дізнатися більше про історію всесвіту гри, відчути її атмосферу, наприклад, Середньовіччя, а також спілкування з неігровими персонажами є необхідним фактором гри, бо навіть у реальному житті людина не може існувати без спілкування. Через спілкування з неігровими персонажами здійснюється набір завдань, допомога в їх проходженні тощо.

Слід детальніше вивчити класифікації функціональних стилів, їхні особливості в аспекті вживання в комп'ютерних іграх. Переклад будь-якого тексту починається з передперекладацького аналізу, щоб спрямувати увагу перекладача на ключові особливості. До початкового етапу передперекладацького аналізу належить визначення функціонального стилю тексту, яке позначає функцію тексту, його завдання та мету.

У сучасній лінгвістиці під функціональним стилем розуміють різновид літературної мови, що традиційно закріплений у суспільстві за однією зі сфер життя і має певні мовні особливості [7]. Праці вітчизняних мовознавців різних хронологічних періодів (І. Білодіда, П. Дудик, Б. Кулика, Л. Мацько, А. Коваль, І. Коломієць, О. Пономарева та ін.) [24; 7; 15; 12; 11; 19] фіксують незначні розходження стосовно термінологічних відмінностей у вияві кількісного та якісного складу функціональних стилів, їх жанрово-стильових різновидів, внутрішньоструктурної специфіки тощо.

На сучасному етапі українська мова, здобувши статус державної і виконуючи різноманітні функції для задоволення потреб мовного спілкування у різних сферах суспільних стосунків, має добре розвинену стильову диференціацію. У класифікаційній системі сучасної української літературної мови загальноприйнято виділяти сім стилів: розмовно-

побутовий, художній, публіцистичний, офіційно-діловий, науковий, конфесійний, епістолярний [12, с. 26].

Таким чином, у своїй перекладацькій класифікації виділяємо такі стилі:

1. Розмовні тексти (розмовно-побутові, розмовно-ділові та ін.)
Функція – спілкування, яке реалізується у двосторонній комунікації заради якихось цілей. 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 – у 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 твори (життя святих, проповіді тощо). Функція – вплив. Форма – усна і письмова.

Згідно з цією класифікацією науково-технічний текст має найвищий рівень когнітивної інформації, тоді як художні тексти характеризуються своєю емоційно-естетичною інформацією. Під когнітивною інформацією розуміють об'єктивні відомості про навколишній світ, наприклад, назви, числа, дати тощо. Головними параметрами оформлення когнітивної інформації в тексті є об'єктивність, абстрактність, компресивність. Об'єктивність на рівні тексту виражається формами презенсу дієслова, на рівні речень – нейтральним порядком слів і пасивом, на рівні слова – термінами та нейтральною лексикою.

Абстрактність на рівні тексту виражається за допомогою сурядного і підрядного зв'язку, формальними формами когезії тексту, відсутністю еліпсису, на рівні слова – використанням слів з абстрактним значенням. Під

компресивністю розуміється використання скорочень мовного коду тексту, наприклад, абрєвіатур, дужок, схем тощо.

Для емоційно-естетичної інформації головним завданням є передавання почуттів у процесі комунікації, а головною ознакою – суб'єктивність. На рівні тексту використовуються умовні способи, модальні конструкції та різні форми часу, на рівні речень – різні види речень, вільний порядок слів, на рівні слів можуть використовуватися ненормативна лексика, слова різних стилів, діалектизми, архаїзми або неологізми. Конкретність та образність є ознаками емоційно-естетичної інформації.

Першим буде науковий стиль, у якому серед усіх інших переважає когнітивна інформація. Науковий стиль унаслідок різноманітності галузей науки й освіти поділяють на такі підстили: власне науковий, науково-навчальний, науково-популярний, науково-публіцистичний, виробничо-технічний. Виокремлюється також науково-фантастичний стиль [Пономарів]. В іграх найчастіше можна зустріти саме науково-технічний, науково-навчальний і науково-популярний підстили, наприклад, інструкції з експлуатації, розділи з підручників, статті в журналах. Найчастіше підручники та статті мають автора, на якого, можливо, є відсилання в описі завдання, щоб швидше знайти потрібну книжку. Наприклад, "Розшифруйте код, слідуючи позначкам у книжці Д. Раянса" [74] або "Ненсі, запустити пристрій тобі допоможе одна з книжок на столі. Подивися уважніше"[74]. Інструкції в повному вигляді використовуються вкрай рідко, найчастіше використовується лише мала частина, наприклад, "Обережно, отруйні розчини дуже їдкі! Не змішувати розчини в склянці. Не допускати помилок в об'ємах при змішуванні" [74].

Тематика науково-навчального та науково-популярного стилю може бути різноманітною – хімія (фтороводнева кислота, отруювати, співвідношення), фізика (програмований термостат, статична електрика), біологія (комахоїдна рослина) тощо [74]. Усю лексику, яка використовується

в науковому тексті, можна поділити на дві групи: спеціальна та загальнономовна лексика. Основою спеціальної лексики є терміни. Варто зазначити, що лексика для науково-навчального та науково-популярного підстилів не ускладнена, задля забезпечення кращого розуміння в читача, який тільки знайомиться з новою темою. Ще однією особливістю є використання кліше, вступних слів і звернень автора до читача.

Головною рисою наукових текстів у комп'ютерних іграх є їхній малий обсяг. Найчастіше це уривки з підручників або статей, які займають близько 10-15 речень не більше.

Отже, слід сказати, що тексти наукового стилю характеризуються великою щільністю когнітивної інформації, яка може бути виражена в числах, схемах, формулах і абревіатурах. Під час перекладу наукових текстів з іноземної мови на українську мову слід враховувати українську традицію наукових текстів.

Офіційно-діловий стиль може зустрічатися в комп'ютерних іграх у вигляді ділових листів, наказів. Основними характеристиками цього стилю є використання мовних кліше, нейтральних слів без емоційного забарвлення, термінів [7]. Наприклад, "Із сумом повідомляю, що мені доведеться звільнити тебе від обов'язків моєї учениці" [73] або "За наказом його королівської високості короля Андуїна Рінна всім членам Альянсу, здатним тримати зброю, належить відрепортувати посланниці Пісні Вітру в нічній Гавані на Місячній галявині" [73]. Офіційно-діловий текст має бути максимально знеособленим, не мати двозначності та неточності. Ці тексти зазвичай пишуться за формою або шаблоном. Слід зазначити, що цей функціональний стиль найрідше може зустрічатися в комп'ютерних іграх.

Публіцистичний стиль трапляється в комп'ютерних іграх досить часто, наприклад, в уривках газет і статей. Варто зазначити, що публіцистичний текст в іграх має ту саму форму (заголовок, підзаголовок, ім'я автора), що й у реальності. У таких текстах зазвичай повідомляють про важливі події, що

відбулися в минулому, але важливі для ігрової розповіді. Обсяг теж не може бути великим, часто не більше 10-15 речень. Це важливо, бо найчастіше гравець не читатиме великі статті, щоб не відриватися від ігрового процесу. Лексичними особливостями публіцистичного стилю є використання слів різного стилю: від термінів до загальнономовних виразів, штамів і слів з емоційним забарвленням. До синтаксичних прийомів належить використання різних видів речень і риторичних запитань, діалогів і цитувань. Цей стиль частіше трапляється в іграх, у яких важливо вказати на значущість хронології дій, наприклад, через журнали і газети.

Розмовно-побутовий стиль у комп'ютерних іграх посідає першу позицію. Цей 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 у самому ігровому процесі та навіть зміна сюжету. До лексичних особливостей належить використання лексики з емоційним забарвленням, іноді навіть заниженим, фразеологізмів, прислів'їв та вигуків. До синтаксичних особливостей належить використання коротких простих речень різних видів, неповних речень, повторів. Часто персонажі в грі, беручи участь у діалозі з героєм, можуть жестикулювати, висловлювати певні емоції для того, щоб забезпечити повну передачу розмови.

Художній стиль зустрічається в комп'ютерних іграх, але не часто. Цей стиль реалізується через уривки оповідань, романів, віршів, епітафій. Наприклад:

"Послухай, дитя, легенду мрії.

Зрозумієш її спочатку, і суть дізнаєшся ти:

Коли десять дочок об'єднуються у світі,

Коли відкриється скринька номер чотири" [74].

"Прокляття нашого народу почалося з Грому – ним же закінчилося. На нашій стародавній мові його ім'я означає "Серце велетня"..." [73].

Художній текст має високий рівень емоційності, що реалізується через використання слів різного рівня: від жаргонізмів, до архаїзмів. Даний текст володіє великою образністю, завдяки виразним засобам мови, наприклад, епітетам, метафорам, порівнянням, літотам та іншим тропам. Синтаксис також характеризується різноманітністю речень та їхнім порядком. Головна мета художнього стилю – це вплив на почуття читача або гравця.

Таким чином, у комп'ютерних іграх можуть зустрічатися різні функціональні стилі. Головне завдання перекладача – правильно передати їхні особливості та цілі мовою перекладу. У цьому полягає і складність перекладу комп'ютерних ігор, адже ніколи не можна передбачити, який стиль може трапитися під час перекладу комп'ютерної гри.

1.2. Досягнення оптимальної адекватності перекладу з позиції перекладацьких стратегій

Коли говоримо про переклад комп'ютерних ігор, програм або сайтів, то часто використовуємо термін "локалізація". Локалізація складається з двох частин: по-перше, сам переклад текстів, а, по-друге, технічної адаптації програми для її коректної роботи в перекладацькій культурі та мові, наприклад, дотримання звичного формату часу, мір, мовного кодування [44]. Таким чином, локалізація – це процес перетворення продукту для того, щоб він лінгвістично, культурно, технічно та юридично відповідав усім вимогам у мові та культурі, що перекладається [30]. Переклад лише є частиною складнішого процесу локалізації.

Як зазначає інший експерт у галузі ігрової індустрії, Е. Хеймбург: «локалізація в контексті перекладу відеоігор – це вид перекладу продукту з елементами культурної адаптації». Мається на увазі адекватність та якість перекладу, перекладацькі рішення і трансформації, близькість до оригіналу та художнє оформлення (наприклад, дубляж) [45].

За Х. Максвел-Чандлер – відома дослідниця, автор наукових праць та розробник відеоігор із 25-річним досвідом роботи – «локалізацію ігор – фактичний процес перекладу об'єктів мови у відеогрі на інші мови» [72, р. 4]. Схожу думку поділяє й українська дослідниця Юлія Онищенко, яка зазначає, що «локалізація – особливий різновид технічного перекладу, що здійснюється в дискурсі комп'ютерних технологій, спрямований на комплексне відтворення текстової частини програмної продукції засобами іншої мови» [18, с. 7]. Власне, Ю. Онищенко називає локалізацію «явищем», «різновидом», «жанром» і «стратегією» перекладу. Тобто, локалізацію можливо розглядати як варіант перекладу, коли мова йде, наприклад, про переклад технічних текстів або матеріалів зі сфери комп'ютерних технологій.

Іншими словами, локалізація є міждисциплінарним поняттям, а успіх цього процесу залежить від поєднання теорії та практики філологічної і комп'ютерної наук.

Локалізацію комп'ютерних ігор розрізняють за рівнями глибини:

паперова локалізація (посібник користувача, рекламні матеріали, написи на коробці);

економічна локалізація (перекладається ігровий текст – інтерфейс, субтитри, опис);

поглиблена локалізація (гра переозвучується)

надлишкова локалізація (локалізуються графічні об'єкти)

глибока локалізація (проводиться адаптація сценарію для конкретної країни) [18].

Локалізація – це термін, що застосовується до адаптації сайтів, програм для приймаючої культури, під час якої можуть відбуватися суттєві та несуттєві зміни у змісті, зовнішньому вигляді. Сам переклад текстів є лише однією з частин локалізації.

Головною відмінністю локалізації комп'ютерних програм та ігор є те, що локалізація ігор є більш творчим процесом, ніж локалізація програм, у якій часто використовуються кліше.

Відмінність перекладу комп'ютерних текстів від звичайних текстів – змішання багатьох функціональних стилів у комп'ютерній грі. Якщо текст може поєднувати в собі лише кілька споріднених стилів, то в грі вони можуть кардинально відрізнятися.

Переклад – це процес, що повністю залежить від контексту, а також від конкретних рішень перекладача для передання сенсу та цілей оригіналу мовою перекладу. Адаптація мультимедійних матеріалів пов'язана з ідеєю обмеженого перекладу, оскільки потрібно брати до уваги, що не все може бути передано під час перекладу, наприклад, гра слів, лакуни тощо.

А. F. Costales вважає, що переклад комп'ютерних ігор – це функціональний процес, головна мета якого – передати всі ігрові можливості для приймаючої аудиторії. Це означає, що гравці з Китаю, Україні та Франції повинні отримати ті ж самі емоції й атмосферу, що й гравці США [33]. Але у зв'язку з цим виникають такі питання. Чи необхідно завжди дотримуватися оригіналу, чи допустимо адаптувати гру для мови, що приймає? Чи можливо зберегти всі відтінки і нюанси вихідної мови, наприклад, каламбури, алюзії? Адже використання фігур мови практично не дає змоги адаптувати комп'ютерні ігри, зберігши весь закладений сенс [35].

Протягом усього часу перекладу комп'ютерних ігор, перекладачі не використовували поняття "правильного" і "неправильного" перекладу, а намагалися зберегти будь-яким способом саме ігровий досвід, оскільки очікування цільової аудиторії є найбільш значущим принципом перекладу. Для цього перекладачеві, можливо, знадобиться знання всіх відсилань у грі, наприклад, якщо гру було зроблено за книгою або фільмом, то необхідно використовувати вже усталений переклад імен, назв, географічних об'єктів тощо.

Що ж під час перекладу та локалізації гри відіграє важливішу роль, еквівалентність чи адекватність?

Багато сучасних авторів часто протиставляють визначення еквівалентного й адекватного перекладу. Наприклад, Н.О. Рябокін, услід за В.М. Комісаровим, вважає, що ці поняття неідентичні, хоча, водночас, між ними є багато спільного. На їх думку, термін "еквівалентний переклад" більше описує співвідношення тексту оригіналу та перекладу, їхні однакові цілі та функції в різних мовних культурах. Цей різновид перекладу більше орієнтований на результат перекладу, тоді як адекватний переклад більше підходить для процесу і означає "гарний" переклад, що забезпечує міжкультурну та міжмовну комунікацію [20; 21].

Як і для перекладу інших текстів, еквівалентність дуже важлива при перекладі ігор. Адже якщо переклад виявиться нееквівалентним, то гравець не зможе зрозуміти сюжет гри та виконати завдання.

Ю. Найда розділив еквівалентність на два види: формальну та динамічну. Що стосується першого типу, то за визначенням Ю. Найда, формальна еквівалентність "орієнтована на оригінал". Обов'язковою особливістю є збереження синтаксису та морфології в мові перекладу, калькування всіх ідіом, а також перекладацький коментар до всіх відхилень від словникового значення. Динамічна еквівалентність "орієнтована на реакцію рецептора" і ставить за головну мету забезпечення рівного впливу на читача оригіналу і перекладу. Такий переклад має природну форму вираження, адаптацію лексики та граматики [16].

Для перекладу комп'ютерних ігор, головною метою якого є повне занурення гравця у вигаданий світ, підходящою є саме динамічна модель еквівалентності [Там само].

Головною вимогою адекватного перекладу є відповідність певним комунікативним цілям оригіналу [19]. Водночас слід додати, що адекватний переклад також повинен повно передавати смисловий зміст оригіналу і відповідати йому стилістично та функціонально.

Таким чином, беручи до уваги всі перераховані вище визначення, можна сказати, що адекватний переклад – це гарний переклад у прямому сенсі цього слова. Кожен перекладений текст "зобов'язаний" бути адекватним. Під час перекладу та локалізації комп'ютерних ігор важливе місце посідає саме адекватність, а не еквівалентність, тому що саме вона ставить на перше місце передання сенсу, а не збереження синтаксису та морфології.

V. Šiaučiūnė і V. Liubiniėnė вважають, при перекладі комп'ютерних ігор скопос-теорія є опорною точкою для перекладача. Скопос-теорія — це теорія в галузі перекладознавства, яка базується на головному принципі

цілеспрямованої дії, що визначає стратегію перекладу. Мета перекладацької діяльності, викладена у запиті на переклад, положення та правила спрямовують перекладача на досягнення цільового тексту, який відповідає очікуванням. Під час локалізації програми, сайту або комп'ютерної гри перекладач має право здійснювати стільки змін і перетворень, скільки вважає за потрібне, щоб забезпечити повне розуміння з боку користувача. Перекладачеві необхідно перебрати на себе роль користувача, щоб упоратися з усіма складнощами під час перекладу тексту оригіналу [63, С. 48]. У своїй статті "Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts" V. Šiaučiūnė та V. Liubinienė підтримують принципи Г. Вермеєра, в яких переклад виступає не лише як передача лінгвістичних особливостей, а й як міжкультурна комунікація. На їхню думку, переклад можна вважати вдалим тільки тоді, коли реципієнт навіть не відчує, що текст від самого початку був написаний не його рідною мовою. Але з іншого боку, вони зазначають, що скопос-теорія не надто поширена в перекладі, тому що й досі вважається, що сильне відхилення від оригіналу не вітається та вважається ознакою занадто великої самовпевненості перекладача [Там само, С. 49].

Існують спеціальні засоби перекладу, які можуть допомогти передати систему смислів, що міститься в мовленнєвих формах вихідного тексту, зрозумілі перекладачеві в силу його компетентності, трансформуються природним чином унаслідок міжмовної асиметрії в аналогічну систему смислів, втілену у форми мови перекладу. Ці засоби називаються трансформаціями.

Термін "перекладацька трансформація" широко використовується перекладознавцями (В. Карабан, Л. Черноватий, О. Кальниченко, І. Корунець), але щодо трактування цього терміна немає абсолютної згоди.

Одні лінгвісти вважають, що трансформація – це відношення між вихідними та кінцевими мовними виразами, про заміну однієї форми

вираження іншою в процесі перекладу. Це так звані «міжмовні операції перевираження значення».

Другі тлумачать їх, як перетвореннями, за допомогою яких здійснюється досягнення еквівалентності [13].

Треті – також вважає трансформації перетвореннями, які допомагають здійснити перехід від одиниць оригіналу до одиниць перекладу.

Як видно з перелічених вище визначень, термін "перекладацька трансформація" інтерпретується по-різному.

Класифікація трансформацій також не має єдності серед перекладознавців. Поряд із різними визначеннями "перекладацької трансформації", існують також різні класифікації. У нашій кваліфікаційній роботі будемо спиратися на класичну класифікацію трансформацій.

Таблиця перекладацьких трансформацій

- 1) транслітериція
- 2) транскрипція
- 3) калькування
- 4) лексико-семантичні заміни: конкретизація, генералізація, модуляція
- 5) граматичні трансформації: дослівний переклад, граматичні заміни тощо
- 6) лексико-граматичні трансформації: антонімічний переклад, описовий переклад, компенсація
- 7) технічні прийоми перекладу: перестановка, додавання, опущення.

У цій класифікації поділяються трансформації на лексичні, граматичні, лексико-граматичні, а також формальні. Головна перевага цієї класифікації - це детальний поділ трансформацій. Слід пам'ятати, що відокремлення трансформацій одна від одної може існувати лише в теорії, на практиці всі вони тісно пов'язані між собою. Недоліком усіх класифікацій, що стоять на відстані від практики, є те, що їхні автори не вказують на частковість використання окремих трансформацій залежно від видів перекладу.

Трансформації знаходять своє застосування в різних стратегіях перекладу, яких дотримується перекладач під час перекладу комп'ютерних ігор.

Наступною проблемою під час перекладу комп'ютерних ігор є вибір стратегії перекладу. Перекладацька стратегія – програма перекладацьких дій; метод виконання перекладацького завдання, що полягає в адекватній передачі з іноземної мови на мову перекладу комунікативної інтенції відправника, з урахуванням культурологічних та особистісних особливостей оратора, базового рівня, мовної надкатегорії та підкатегорії [16, С. 149]. Стратегія перекладу – це програма здійснення перекладацької діяльності, що формується на основі загального підходу перекладача до виконання перекладу в умовах певної комунікативної ситуації двомовної комунікації, яка визначається специфічними особливостями цієї ситуації і метою перекладу, а також визначає характер професійної поведінки перекладача в рамках певної комунікативної ситуації [Там само, с. 150]. Отже, стратегія перекладу – це програма перекладацької діяльності, яка формується на основі більш загального підходу перекладача до перекладу в умовах певної ситуації, з її особливостями та цілями, а також визначає поведінку перекладача в цій ситуації.

А.Ф. Costales визначає такі стратегії перекладу комп'ютерних ігор:

1. Форенізація.
2. Доместикація.
3. Відмова від перекладу назв.

Терміни "доместикація" і "форинізація" вперше були використані Л. Венуті й означають стратегію, якою перекладач керується у разі виникнення лінгво-культурологічних питань [67]. Згідно з визначенням Л. Венуті, доместикація – це підхід, за якого текст іншою мовою скорочується, а особливості мови-джерела мають більшу цінність. Таким чином, відбувається зближення автора вихідного тексту і читачів з приймаючої культури. Інший

підхід, який визначається збереженням іноземних культурних і мовних особливостей тексту, називається форенизація. За форенизації, навпаки, читач стає ближчим до автора, сприймаючи особливості іншої мови при порушенні норм рідної мови [71].

Під час перекладу комп'ютерної гри перекладач застосовує один із цих підходів. Вибір підходу дуже важливий, оскільки саме він визначає всю майбутню стратегію перекладу та кінцевий продукт загалом. Що стосується комп'ютерних ігор, то форенизація застосовується для збереження і передачі відтінку вихідної культури в мові-перекладі. Як приклад можна навести гру "Assassins' Creed", у якій було збережено італійську культуру за допомогою імен, назв міст і місць, історичних посилань. У прямій мові героїв також часто використовуються італійські слова та італійський акцент для передачі національного колориту й атмосфери. Доместикація часто зустрічається у спортивних іграх, наприклад, "Fifa" [33]. Цей підхід передбачає адаптацію до приймаючої культури, це може бути зміна інтерфейсу, вибір команди і країни за замовчуванням, зміна картинки на заставці і на коробці. Доместикація також може використовуватися і "всередині" гри. Наприклад, у грі "Monkey Island 2: Lechuck's Revenge", у сцені, де потрібно назвати свою адресу, гравці з Англії можуть вибрати "Baker Street" або "10 Downing Street", а гравці з Італії "La Zarzuela" або "Palacio de la Moncloa S/N". Таким чином, гра стає ближчою до цільової аудиторії мови-перекладу за допомогою звернення до італійських реалій.

Стратегія доместикація у грі "World of Warcraft" використовується переважно в налаштуваннях гри та інтерфейсі. Наприклад, тиждень у календарі в англійській версії починається з неділі, в українській – із понеділка. Це також стосується і відображення часу в грі, наприклад, в англійській версії використовується 12-годинний формат часу, а в українській – 24-годинний. Під час перекладу назв досягнень також

використовувалася стратегія доместикації, але приклади будуть докладніше вивчені в практичній частині наукової роботи.

Стратегія форинізації також застосовується в грі "World of Warcraft" для того, щоб домогтися "різності" деяких рас. Так, наприклад, зберігаються в мові вирази "Слава сіндорай" "Ішну ала", "Лок'тар Огар" рідною мовою кривавих і нічних ельфів, орків, у прямій мові також присутній сильний акцент у рас тролів, дренейїв.

A.F. Costales також розглядаємо підхід "no translation" у процесі перекладу комп'ютерних ігор. У більшості випадків цей підхід використовується для передачі назви гри, наприклад, "Tekken", "Starcraft", "Assassins' Creed", "World of Warcraft", переклад якої буде більш детально вивчено в наступній частині [33, P.397]. Дивно, що в кінематографі, навпаки, назви фільмів перекладають, часто застосовують великі трансформації, які повністю змінюють назву, сенс і посил. Прикладом може слугувати новозеландський фільм "What We Do in the Shadows" (дослівний переклад "Що ми робимо в темряві") з офіційним перекладом українською мовою "Реальні упирі". Індустрія комп'ютерних ігор має іншу тенденцію. Як правило, назви не перекладаються і всім відома саме англійська назва, наприклад, гра "Світ військового ремесла" (пер. "World of Warcraft") може викликати здивування в аудиторії, тому що, можливо, мається на увазі якась нова гра. У 2016 році вийшов фільм "Кредо вбивці" за грою "Assassins' Creed". Також цікава ситуація складається з перекладом або, навпаки, з підходом "no translation" у назвах серій ігор, різних доповнень. Гра "Assassins' Creed" має велику кількість доповнень, але цікаво те, що деякі з них мають переклад, наприклад, "Assassin's Creed Єдність", "Assassin's Creed Изгой", а деякі ні, наприклад, "Assassin's Creed: Revelations", "Assassin's Creed IV Black Flag", "Assassin's Creed IV Black Flag" [44].

У чому ж полягає особливість часткового перекладу назв гри? По-перше, часто переклад або просто перенесення назви в мову-перекладу

обумовлюються політикою компанії-розробника, яка створила гру. Наприклад, компанія Sony мала політику, що назви ігор мають перекладатися в мові-перекладі. Але компанія нещодавно відмовилася від цієї політики. По-друге, комп'ютерні ігри це за своєю суттю є предметом глобалізації. Анонси, реклами, трейлери нових ігор транслуються в один і той самий час по всьому світу, тож потенційні покупці та гравці вже звикають до оригінальної назви. По-третє, переклад назви гри може бути невдалим і неточним, що спричинить критику та негативні відгуки про гру загалом. Так, наприклад, переклад гри "The Last of Us" українською мовою "Один із нас" є, на думку гравців, невдалим, оскільки не відображає суть гри. По-четверте, назви ігор часто зберігаються мовою оригіналу, оскільки переклад може займати занадто багато місця на обкладинці, що зіпсує її дизайн [41].

На сьогодні назви комп'ютерних ігор практично ніколи не перекладають, оскільки вони є торговим знаком і брендом компанії-розробника. Аудиторія впізнає назву гри в день її релізу в усьому світі, тому може виникнути "невпізнання" гри після її локалізації, що означає великі збитки для компанії.

Таким чином, вивчивши особливості перекладу, стратегії та локалізації комп'ютерних ігор можна підбити підсумок, що:

- головною відмінністю локалізації комп'ютерних ігор від комп'ютерних програм є те, що локалізація ігор є більш творчим процесом, ніж локалізація програм, у якій часто використовуються кліше;

- головна відмінність перекладу комп'ютерних текстів від звичайних текстів

- змішання багатьох функціональних стилів у комп'ютерній грі. Якщо текст може поєднувати в собі лише кілька споріднених стилів, то в грі вони можуть кардинально відрізнятися;

- назви комп'ютерних ігор не перекладають, оскільки вони є торговельною маркою, яка має бути уніфікована і єдина для всього світу;

- при перекладі комп'ютерних ігор широко використовуються трансформації та перекладацькі стратегії. Скопос-теорія має низку переваг для перекладу ігор, але не поширена через свою непопулярність.

Висновок до розділу 1

У цьому розділі було розглянуто теоретичні аспекти перекладу комп'ютерних ігор, а також складнощі та особливості, що можуть траплятися під час їхнього перекладу. Завдяки цьому було встановлено, що існує три основні складнощі, з якими може зіткнутися перекладач під час локалізації комп'ютерних ігор, а саме: відсутність контексту, фрагментація тексту та змішання стилів.

У цьому розділі було також вивчено питання про відмінності локалізації комп'ютерних програм та ігор. Головною відмінністю є більша клішованість перекладу програм. Було також вивчено стратегії перекладу комп'ютерних ігор, до яких належать: форинізація, доместикація та "no translariion", перенесення оригінальної назви гри, цілі їхнього вживання під час локалізації гри. Було вивчено поняття адекватності та еквівалентності перекладу, а також встановлено, що при локалізації комп'ютерних ігор важливе значення має саме адекватність.

Також було розглянуто трансформації, за допомогою яких досягається адекватність та перекладацькі стратегії, які пропонуємо називати етапи та способи діяльності перекладача, алгоритми перекладацьких дій, спрямовані на розв'язання локальних та глобальних проблем перекладу тексту задля досягнення певних перекладацьких цілей, а саме – створення тексту перекладу, еквівалентного в комунікативно-прагматичному плані тексту оригіналу.

Таким чином, можна сказати, що локалізація комп'ютерних ігор є новим окремим видом перекладу, який потребує більш ретельного вивчення. У наступному розділі ми розглянемо приклади перекладу англomовної комп'ютерної онлайн-гри "World of Warcraft" на українську мову.

РОЗДІЛ II. ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНА СВОЄРІДНІСТЬ ТА ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ТЕКСТУ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ "WORLD OF WARCRAFT"

2.1. Лінгвостилістичні характеристики тексту комп'ютерної гри "World of Warcraft"

У цьому розділі розглянемо розмаїття функціональних стилів, що зустрічаються в комп'ютерній грі "World of Warcraft". Першим на прикладах, знайдених у грі, ми розглянемо науковий стиль.

«The Schools of Arcane Magic – Divination (page1)

Penned by the killedh and of Archmage Ansirem Runewe aer (page 2)

Divination is the school of magic dedicated to gathering information. Powerful divinations can allow the mage to see targets from a great distance, or even view what may normally be invisible. One of the most common uses of divination magic is scrying, which is the art of seeing something that may be far away - perhaps even on another plane of existence. (page3)

I'd like to take this time to remind my apprentices' that scrying pools are not to be used for displaying students of the opposite sex on a pay per view basis. Consider this your last warning. (page4)

The legendary archmage known as Medivh is perhaps the greatest known master of divination. His potent spells allowed him to peer into the world of Draenor from our home in Azeroth - and perhaps even beyond. We can only speculate at the true depths of the power that Medivh once held».

[73]

Цей приклад є підручником магів з таємної магії у всесвіті "World of Warcraft". Як видно з прикладу, текст має сувору форму, тобто в самому верху зазначено назву й автора підручника, сам текст розділений на сторінки. У першому абзаці наведено визначення в даному випадку терміну "divination".

«Here you will learn the basics of all schools of magic. Please remember that magic is not to be abused. Do not practice magic without the appropriate supervision». [73]

«I'd like to take this time to remind my apprentices...» [73]

У цих прикладах розкривається особливість навчально-наукового стилю на американський манер, а саме форма діалогу автора до читача або вчителя до учня. Автор висловлює свою особисту думку, а не використовує безособові речення чи займенник "ми".

Щодо лексики, то використовуються нейтральні слова і терміни, наприклад, "arcane magic", "screaming pools" і "archmage". Нейтральна лексика також більше тяжіє до книжкового та формального варіанту, наприклад, "appropriate supervision", "apprentices". Синтаксис речень ускладнений, крім простих речень, використовуються складні поширені речення з підрядним зв'язком, наприклад, "I'd like to take this time to remind my apprentices' that screaming pools are not to be used for displaying students of the opposite sex on a pay per view basis". Також використовуються речення з наказовим способом "Consider this your last warning".

Навчально-науковий текст у комп'ютерній грі "World of Warcraft" побудований логічно та послідовно, що відповідає основним вимогам наукового стилю. Слід також зазначити, що науковий стиль практично не зустрічається у грі "World of Warcraft", а наведені приклади є чи не єдиним представленням наукового стилю в грі.

Офіційно-діловий стиль представлений за допомогою наказів на ім'я вождя Орди і короля Альянсу, а також частих ділових листів

«Hero's Call:Mount Hyjal!

By order of his royal highness, King Anduin Wrynn, all able-bodied citizens of the Alliance are to report to Emissary Windsong at Nighthaven in Moonglade.

Our brothers in the Cenarion Circle report that Deathwing's minions have launched a destructive offensive against the world tree and threaten to burn it to the ground!

Speak with Cenarion Emissary Jademoon in Stormwind Keep to gain entry into Moonglade.

*For the glory and honor of the Alliance!
Fighton, <brother/sister>!»*

«Hero's Call: Westfall!

By order of his royal highness, King Anduin Wrynn, all able-bodied citizens of the Alliance are to report to Lieutenant Horatio Laine at the Jansen Stead.

Westfall has been overrun by beggars and transients, leading to a massive increase in criminal activity. Your help is needed to restore order to the populace. You can reach the Jansen Stead in Westfall by traveling west from Elwynn Forest.

For the glory and honor of the Alliance!»

Як видно з наведених вище прикладів, форма наказів у грі будується за одним шаблоном з використанням кліше. У цьому шаблоні змінюються тільки географічні назви та власні імена, а форма залишається незмінною, тобто зверху пишеться назва наказу, потім заклик, основна частина і висновок. Що стосується лексики, то використовується велика кількість слів

нейтрального пласта, а також канцелярські вирази, наприклад, "are to report to", "by order of". У першому прикладі є відступ від офіційно-ділового стилю, а саме використання виразу з емоційним забарвленням – "to burn it to the ground". Експресивно забарвлені вирази та слова можна знайти і в інших наказах, наприклад:

"The citizens of Duskwood are in dire need of your assistance!"

"Жителі Темнолісся відчайдушно потребують твоєї допомоги!"

"Beware of the savage beasts that stalk the countryside!"

"Остерігайтеся диких звірів, які переслідують сільську місцевість!"

У цих прикладах емоційне посилення використовується спеціально. Його мета – це налякати, розлютити гравця або викликати в нього співчуття, щоб він відгукнувся на заклик.

Синтаксис наказів реалізується через прості та складні поширені речення з підрядним зв'язком. Речення ускладнені використанням герундія в англійському варіанті та дієприкметникового звороту в українському. Також використовуються крім розповідних речень окличні, наприклад, у назві та у висновку, і спонукальні речення. Переважає також пасивний стан, наприклад, "Your help is needed", "Westfall has been overrun", що є рисою офіційно-ділового стилю.

Наступний приклад офіційно-ділового стилю – це лист викладача до учениці.

«Kaelynara,

It is with some regret that I must inform you that I am relieving you of your duties as my apprentice. I blame myself for being mistaken of your potential; I hope you can understand that even the most talented of mages sometimes make mistakes. At least now you can put your ineptitude behind you and pursue a more reasonable goal. Perhaps basket weaving may prove more suitable for your...talents.

У листі використовуються фрази-кліше, які часто зустрічаються в ділових листах, наприклад, "It is with some regret", "I must inform", "I am relieving you of your duties". До синтаксичних особливостей належать складні речення з підрядним зв'язком. Особливістю цього листа є іронія, яка не властива діловим листам, наприклад, *"Perhaps basket weaving may prove more suitable for your...talents"*. Можливо, плетіння кошків виявиться більш відповідним для ваших... талантів".

Варто зазначити, що в самій грі дуже мало письмових джерел, як-от листів, статей і журналів. Деякі з них взагалі не зустрічаються. Одним із прикладів публіцистичної мови є промова принца перед битвою.

«The Forsaken think we're weak. A broken people. They think we'll rollover like a scared dog. How wrong they are! We will fight them in the fields with the last trench collapses and the last cannon is silenced.

We will fight them on the streets until the last shot is fired. And when there's no more ammunition, we'll crush their skulls with the stones that pave our city.

We will fight them in the alleys, until our knuckles are skinned and bloody and our rapiers lay on the ground shattered.

And if we find ourselves surrounded and disarmed... wounded and without hope... we will lift our heads in defiance and spit in their faces.

But we will...NEVER SURRENDER!!!

Головна мета публіцистичного стилю загалом і ораторського мовлення зокрема – це вплив на реципієнта і заклик до дії. Для цього використовуються емоційно забарвлені слова та вирази, наприклад, "broken people", "roll over like a scared dog", "in defiance", "spit in their faces". На початку промови оратор намагається завести воїнів, негативно відгукуючись про них від імені супротивників і намагаючись зачепити їхню гордість. Далі автор використовує анафору та гіперболу для того, щоб надихнути воїнів. Наприклад, "We will fight them in the fields with the last trench collapses and the

last cannon is silenced... We will fight them on the streets until the last shot is fired... We will fight them in the alleys". Автор використовує також градацію, починаючи з "the last trench collapses", переходячи до "our knuckles are skinned and bloody and our rapiers lay on the ground shattered" і закінчуючи "we will lift our heads in defiance and spit in their faces". Наприкінці промови автор навмисне використовує нагнітання, розділяючи речення довгими паузами – "And if we find ourselves surrounded and disarmed... wounded and without hope... we will lift our heads in defiance and spit in their faces", "But we will... NEVER SURRENDER!!!" Спільне використання емоційно забарвленої лексики та синтаксичних прийомів створюють сильний вплив, як і на аудиторію в грі, так і на самого гравця.

Розмовно-побутовий стиль широко представлений у грі "World of Warcraft". Це може бути і опис завдання і особистий лист, і усне мовлення. Для початку ми розглянемо приклади особистих листів у грі. Прикладів особистих листів у грі також мало, але все ж вони є.

«Father,

I'm sorry for disappearing on you. If you're reading this letter, then I'm dead.

I was forced to work for Maligosz's army under the threat that your family would be killed if I didn't. Aren't you ashamed of yourself?

If you can fight them, don't worry about me. I've deceived them and am undermining them from within.

I love you, Daddy! Em»

У цьому прикладі дівчина Ем (Em) пише своєму батькові. Форма листа дотримана, тобто присутнє ім'я адресата, основна частина і підпис. Лексика, що використовується в листі, складається з нейтральних та емоційно забарвлених слів, наприклад, "dead", "kill", "ashamed", "to fool", "Daddy", "love". Синтаксис письма не ускладнений, переважно використовуються

короткі прості речення, наприклад, "I love you, Daddy!", "I feel so ashamed". Водночас присутні й складні речення з підрядним зв'язком, наприклад, *I was forced to work for Maligosz's army under the threat that your family would be killed if I didn't.*

Наступний лист не підписаний і не має конкретного адресата. Але завдяки зверненню на початку листа стає зрозуміло, що він належить до особистих листів.

"My beloved, I am afraid that my evil deeds have finally caught up with me, and I face eternity in the underworld, sailing the seas at the mercy of Helya. Do not forget about me". Моя кохана, боюся, що мої злі вчинки нарешті наздогнали мене, і мені загрожує вічність у підземному царстві, пливучи по морях по милості Helya. Не забувайте про мене".

У цьому листі також використовуються емоційно забарвлені слова, наприклад, "beloved", "fear", "evil", "mercy".

Художній стиль рідко зустрічається в грі. Прикладами його можуть слугувати нечисленні книги та епітафії на надгробках героїв.

Перший приклад, який представлятиме цей стиль, буде епітафія:

"Ereli Grommash Hellcry, leader of the war-singer clan

In many ways, the curse of our people began and ended with Grom. His name meant "giant heart" in our ancient language. He heard this name hundreds of times when he was the only one who stood before the demon Mannoroth - and won our freedom with his blood.

Ерелі Громмаш Пекельний Крик, вождь клану співаків війни

Багато в чому прокляття нашого народу почалося і закінчилося з Громаш. Його ім'я означало "велетенське серце" на нашій стародавній мові. Він почув це ім'я сотні разів, коли був єдиним, хто стояв перед демоном Манноротом – і здобув нам свободу своєю кров'ю.

Зазвичай в епітафіях може вказуватися, кого поховано, причина смерті та сам напис епітафії. У цьому прикладі епітафія має чітку форму.

Починається епітафія з напису, хто похований у могилі, його звання, далі слова про життя і причину смерті покійного, кілька останніх слів від автора і сам його підпис. Варто зазначити, що зазвичай епітафії не підписують, але в даному випадку підпис від вождя Орди має місце бути, бо показує собою глибоку повагу всього народу до покійного. Лексика має як позитивне ("freedom", "big brother"), так і негативне забарвлення ("curse", "demon", "blood"). Синтаксис не ускладнений і реалізується в прості поширені речення.

Епітафія належить до художнього стилю, оскільки її головна мета – це викликати певні емоції в читача, наприклад, співчуття, жаль. Адже вона не тільки інформує реципієнта, хто саме похований, а й впливає на нього.

Як видно з дослідження, найпоширеніший стиль у грі – розмовно-побутовий, який займає приблизно 80% від усіх розглянутих прикладів. Це пояснюється тим, що весь геймплей ґрунтується на розмовах із НПС, наприклад, розвиток сюжету, набір завдань, пояснення. На другому місці – офіційно-діловий стиль, це накази короля або вождя, ділові листи і папери. На третьому місці – художній стиль, яким написані епітафії, вихваляння героїв і книги. Найрідкісніші стилі в грі – це науковий і публіцистичний. Це пояснюється тим, що в грі дуже мало письмових джерел, таких як газети, книги, журнали. Основним представником публіцистичного стилю є промова перед битвою.

Таким чином, у грі "World of Warcraft" зустрічається змішання всіх функціональних стилів. Це може викликати складнощі в перекладача, тому необхідно знати мету, функції та особливості кожного стилю під час перекладу. Також певні труднощі можуть виникати під час перекладу без контексту.

2.2. Особливості відтворення англомовних текстів комп'ютерної гри "World of Warcraft" в українських перекладах

У попередніх параграфах було розглянуто теоретичні аспекти перекладу комп'ютерних ігор, різні класифікації трансформацій, на основі яких можливе практичне осмислення дослідження на матеріалі "World of Warcraft".

Беручи за основу класичну в перекладознавстві типологію трансформацій, у цьому розділі проаналізуємо трансформації, які використовуються під час перекладу локацій, досягнень і тварин гри "World of Warcraft". Ця гра демонструє повністю новий світ, тобто перекладач може зіткнутися з проблемою перекладу раніше невідомих йому тварин або реалій цього світу. Підхід до перекладу та вибір трансформацій може змінюватися залежно від контексту та розділу гри.

Насамперед варто розглянути трансформації, які були використані для перекладу налаштувань гри, меню.

Game Menu Головне меню

Help Допомога

System Налаштування

Interface Інтерфейс

Key Bindings Макроси

Logout Вийти зі світу

Exit Game Вийти з гри

Return to Game Назад

Ці приклади – стійкий переклад ігрового меню. Так, наприклад, деякі позиції меню перекладаються словниковим еквівалентом (Help – Допомога, Interface – Налаштування), інші – за допомогою перекладацьких трансформацій. Наприклад, Key Bindings перекладається не як

"прив'язка/завдання клавіш", а як Макроси. Цей термін використовується в програмуванні і означає новий об'єкт, який може замінити кілька старих. Дійсно, макроси в цій грі це об'єднання кількох дій або команд, яке займає лише одну позицію в командному рядку. У цьому випадку перекладач застосував модуляцію. Цю трансформацію він застосував також при перекладі Game Menu – Головне меню, замінивши "ігрове" на "головне", Logout - Вийти зі світу, де "logout" це вихід із системи, але при натисканні на цю позицію гравець виходить саме зі світу одного персонажа в меню вибору персонажів. Якщо використовувати словникове значення, то станеться смислова помилка, оскільки "система" в цьому разі означає обліковий запис гравця з усіма даними та персонажами. Найпоширеніший варіант перекладу позиції Return to Game – Повернутися в гру, але слід зазначити, що варіант "Назад" також використовується в іграх. Загалом у грі було проаналізовано 100 прикладів перекладу опцій меню, дані було зібрано в діаграму Рис. 1, де перше значення - кількість прикладів, друге - відсоткове значення.

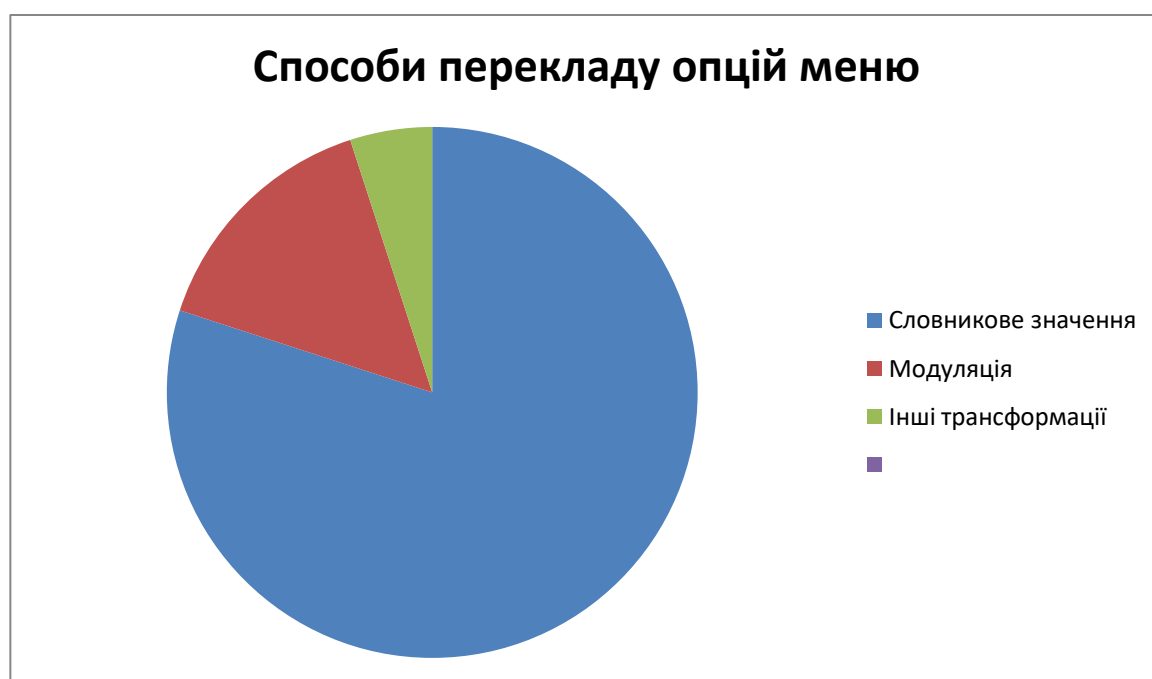


Рис.1 Перекладацькі трансформації, що використовуються під час перекладу опцій меню та налаштувань гри.

Згідно з діаграмою, можна зробити висновок, що переклад і локалізація опцій меню схожа на локалізацію комп'ютерних програм, адже в більшості випадків використовували вже встановлену словникову відповідність (80 прикладів, 80%), трансформації використовували рідше. Найпоширеніша трансформація – це модуляція (15 прикладів, 15%), решта трансформацій (5 прикладів, 5%), наприклад, конкретизація, вживаються вкрай рідко й об'єднані в одне відсоткове значення.

Наступні приклади стосуватимуться самої гри та Всесвіту "World of Warcraft". Зараз розглянемо переклад назв рас і класів. Загалом у грі 13 рас і 12 класів. Нижче наведено кілька прикладів перекладу рас:

Human Людина (нащадки вайкулів, раси велетнів, створених Титанами. Колись їхня єдина держава Аратор розкололася, а її фрагменти постраждали від орків та невмерлих. Коли Палаючий Легіон завдав удару, люди вступили в союз з іншими расами, проте зазнали значних втрат, а їхній король Артас став повелителем невмерлих. Хоча люди вважаються однією з наймолодших рас Азероту, вони славляться доблестю, відвагою та швидким пристосуванням до змін).

Elf Ельф (близькі до природи та раніше безсмертні усамітнені істоти, що активно проявили себе під час нападу Палаючого Легіону. Подолавши Легіон втратою Дерева Життя, Нічні ельфи стали вразливими до старіння і хвороб. Проте з часом було вирішено виростити нове Дерево Життя, яке замість повернення безсмертя стало ширити хвороби. Орді вдалося захопити частину володінь ельфів, проте вони готуються до відбиття загрози, в той час, як Азерот розпадається на частини. Лідери — Верховна жриця Тіранда Шелест Вітру і верховний друїд Малфуріон Шаленство Бурі).

Worgen - Воргени (раса створінь, зовні схожих на перевертнів. Вони походять від давніх друїдів, що поклонялися дикому богу Голдріну. Завдяки своїм здібностям, ці друїди уміло перевтілювалися у жахливих вовків, але

згодом дика звірина натура захопила всю їхню сутність. Щоб керувати цією дикою формою, Ралаар Вогнеклик створив так звану Косу Елуни. Але замість того, щоб стримати звірине іство Друїдів Коси, як вони себе називали, артефакт перетворив їх на воргенів. Після цього решта друїдів вирішила заточити цих чудовиськ у світі Смарагдового Сну. Про воргенів забули на тисячоліття, доки верховний маг Аругал не зумів визволити їх. Це призвело до поширення воргенів. У *World of Warcraft* воргени можуть грати за такі класи: Друїд, Мисливець, Маг, Жрець, Розбійник, Чорнокнижник, Воїн та Лицар Смерті).

Draenei Дренеї (високорозвинені блакитношкірі втікачі зі світу Аргус, якому загрожував титан Саргерас та його Палаючий Легіон. На чолі з Веленом дренеї сховалися в світі Дренор, де створили нову цивілізацію. Проте демон Кіл'джеден відшукав вигнанців та перетворив орків на жорстоку Орду. Дренеї знайшли новий прихисток в Азероті та приєдналися до Альянсу в боротьбі проти сил зла. Лідер — пророк Велен).

Tauren – Таурен (напівлюди, напівбіки, жителі Калімдору, котрі уклали союз із орками заради виживання. Попри втрати у війні з Палаючим Легіоном, а потім сварки з орками, таурени лишаються вірними Орді. Лідер — верховний вождь Бейн Криваве Копито).

Як видно з прикладів, деякі раси перекладені словниковою відповідністю, наприклад, Human - Людина, інші перекладені за допомогою формальних трансформацій, наприклад, Tauren - Таурен, Worgen - Ворген. Вибір використовувати трансформації чи словникове значення залежить від "новизни" раси. Як ми бачимо з прикладів, уже наявні або раніше згадані раси з міфів або легенд народів були перекладені вже наявною словниковою відповідністю, а нові раси гри були транслітеровані або транскрибовані.

Приклади перекладу класів у грі наведено нижче:

Paladin Паладин

Demonhunter Мисливець на демонів

Warlock Чорнокнижник, чаклун

Monk Чернець

Mage Маг

Deathknight Лицар смерті

Ситуація з перекладом класів аналогічна попередній. За існування класів у нашій реальності та наявності перекладу в словниках, перекладач використовує їх. Нові класи, наприклад, Demonhunter і Deathknight перекладені за допомогою калькування. У діаграмі Рис. 3 подано результати дослідження 25 прикладів перекладу рас і класів.

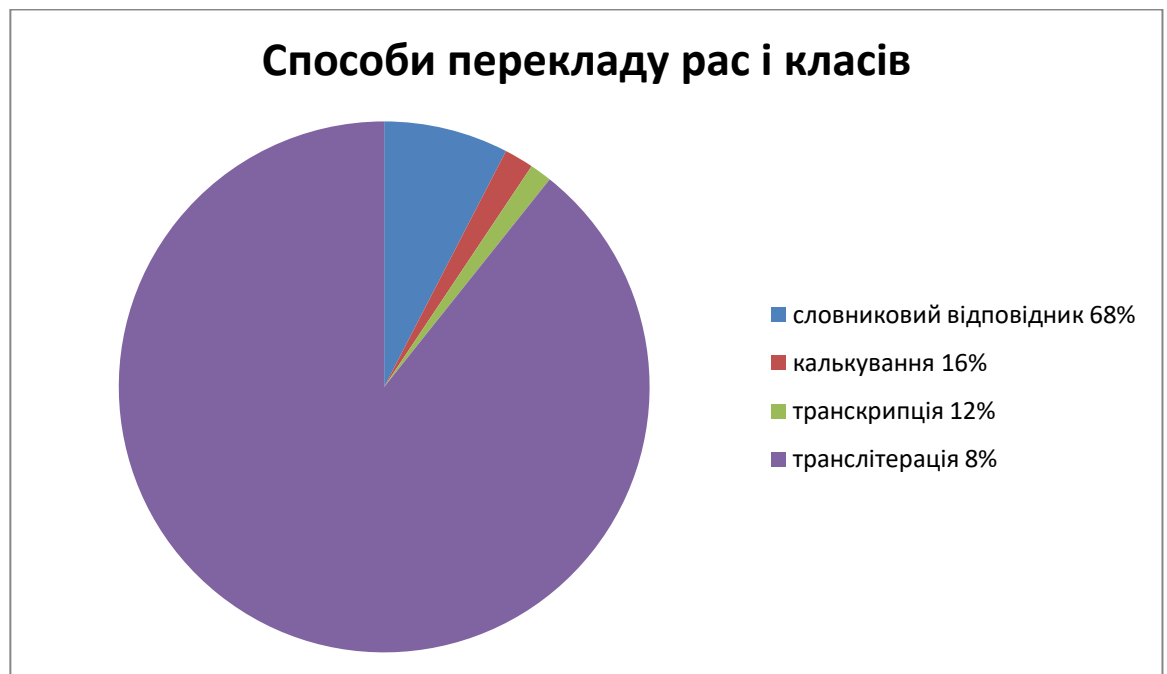


Рис. 2 Перекладацькі трансформації, що використовуються під час перекладу ігрових рас і класів

Беручи до уваги дані діаграми, можна дійти висновку, що більшість рас і класів у грі "World of Warcraft" були взяті з книг, міфів, легенд, казок реального світу, наприклад, Elf, Gnome, Mage, Druid. Звісно, у грі є кілька абсолютно нових рас і класів, наприклад, Bloodelf, Tauren, Demonhunter, Deathknight, які були перекладені за допомогою формальних трансформацій.

Тим самим, можна стверджувати, що у фантастичному всесвіті Warcraft є запозичення з нашого реального світу.

Наступним важливим розділом гри "World of Warcraft" є переклад ігрових зон або локацій. Всесвіт "World of Warcraft" розташовується у 3 світах: Outland - Поза межжя, Draenor - Дренор і Azeroth - Азерот. Останній складається з 5 частин світу: Eastern Kingdoms - Східні королівства, Kalimdor - Калімдор, Northrend - Нордскол, Pandaria - Пандарія, Broken Isles - Розколоті острови [World of Warcraft: Legion]. Якщо скласти всі локації, розташовані в цих трьох світах і п'яти частинах світу, то виходить у загальній сумі 95. У кожній такій локації є менші місцевості, наприклад, місто, гора, табір тощо.

Якщо помножимо малі місцевості на кількість локацій і додамо до цього числа 5 (частини Азерота) і 3 (кількість світів), то в загальній сумі вийде 958. Перекладачеві під час перекладу і локалізації гри довелося перекласти 958 географічних назв. Цей підрахунок найкраще ілюструє обсяг робіт, який стояв перед командою перекладачів компанії "Blizzard Entertainment". Саме тому наступним пунктом хотіли вивчити переклад локацій.

Наприклад, аналогічні за побудовою приклади "Redridge Mountains – Гори Редрідж і "Blade's Edge Mountains – Гори Блейдс Ендж" являють собою результат використання модуляції та об'єднання в перекладі. У результаті перекладач зберіг "схожість" назв. Існує також велика кількість локацій, чії назви закінчуються на -lands, наприклад:

Plaguelands - Чумні Землі Ghostlands - Примарні Землі Wetlands - Болотина [73].

У перших двох прикладах перекладач користувався однаковою стратегією під час перекладу, тобто перекладав "-lands" як "землі" і використовував перше слово як визначення. Однак подібна стратегія не підходить для двох наступних прикладів. Якби перекладач усе ж таки

використав її, то вийшов би неадекватний переклад, наприклад, "Мокрі Землі" та "Зовнішні Землі". Болотина - це локація, яка являє собою затоплену місцевість. Коли герой опиняється в ній, то навіть освітлення стає брудно-зеленим і тьмяним. Назва "Болотина" є найкращим варіантом, тому що правильно відображає зовнішній вигляд локації, "Мокрі Землі" не володіють таким денотативним і коннотативним значенням. Аналіз розглянутих вище прикладів пояснює неможливість використання однакової моделі під час перекладу локацій навіть зі схожою формою слова. Перекладач використав такі трансформації під час перекладу: модуляція, об'єднання, перестановка.

Наступні приклади заслуговують також на детальне вивчення, оскільки являють собою втілення професіоналізму й таланту перекладача:

Gadgetzan - Примбамбасск

Ratchet – Кабестан.

Перша локація під назвою Gadgetzan являє собою місто в пустелі, жителі якого весь час винаходять щось нове. У словниках слово gadget має значення "штуковина, нісенітниця, гаджет", але якщо шукати відповідності в автомобільному сленгу, то можна знайти значення "прибамбас". Володіючи достатніми уявленнями про це місто та його мешканців, перекладач використовує саме сленгове значення, щоб передати атмосферу міста. Назву можна було перекласти як Прибамбасстан, але перекладач для милозвучності додав не оригінальне закінчення міста, а міста від Дамаска, що зрештою стало містом Прибамбасск. Таким чином, перекладачеві успішно вдалося перекласти назву міста, зберігши її значення та алюзію на назву справжнього міста.

Рішення перекладача щодо перекладу другого прикладу викликає найбільший інтерес. Слово ratchet перекладається як "річ, що видає тріскучий звук", чи то тріскачка, чи то храповий механізм тощо. Для багатьох людей значення слова кабестан незрозуміле. Після детального вивчення, з'ясували, що кабестан – це спеціальний механізм, що являє собою жердину з канатом

або ланцюгом, і служив для притягування корабля до порту. У процесі роботи цей механізм видавав тріск і брязкіт. Постає цілком виправдане запитання, як пов'язані назви Ratchet і Кабестан крім звуку? Перекладач, який не володіє достатньою інформацією про це місто, не може пояснити подібний вибір перекладу, адже можна було перекласти назву цього міста як Трескостан чи Трескостан.

Хропостан (від хропового механізму). Подібні назви немилозвучні й викликають у гравців неправильні асоціації, наприклад, Хропостан утворився від слова хропіння. Розгадка цього перекладу проста, насправді кабестан це місто-порт, у якому живуть інженери. Завдяки цій інформації, стає очевидним зв'язок зі словом кабестан (щось тріскотливе→місто-порт інженерів→кораблі→кабестан).

Діаграма (Рис.3) показує трансформації, які були використані під час перекладу ігрових локацій (зон). За допомогою дослівного перекладу було перекладено локації, наприклад, Hellfire Peninsula - Півострів Пекельного Полум'я, Maelstrom - Вир. Модуляція була використана під час перекладу Gadgetzan - Прибамбасск, Ratchet - Кабестан. За допомогою калькування було перекладено такі локації: Northrend - Нордскол, Crazzworks - Психгоспівдільня. Перекладач обрав формальні трансформації для передання нових слів і назв, наприклад, Terokkar Forest - Ліс Тероккар, Washj'ir - Вайш'ир.



Рис. 3 Перекладацькі трансформації, що використовуються під час перекладу назв локацій.

Як видно з діаграми (Рис. 3), найчастіший спосіб перекладу локацій – це дослівний переклад. Це означає, що в назвах локацій не були використані нові слова, наприклад, Valley of the Four Winds перекладена як Долина Чотирьох Вітрів. Також часто зустрічаються назви з Steppe, Highlands, Glade, які використовуються і в назвах реальних об'єктів. Усі частини назви цієї локації вже мають переклад у словниках, перекладачеві залишалось лише скористатися ними. Є також й інші назви, наприклад, Kalimdor і Washj'ir, які не мають денотата в мові оригіналу, а отже, не можуть бути перекладені. Єдиний спосіб їх передати – використовувати транскрипцію або транслітерацію, щоб відобразити їхню форму. Складні випадки, наприклад, Gadgetzan - Прибамбасск були перекладені за допомогою модуляції.

Великою складністю під час перекладу, яка обов'язково зустрінеться перекладачеві комп'ютерної гри "World of Warcraft", є переклад досягнень у грі, тому що їхні назви часто є грою слів та алюзіями на назви творів, пісень та інших реалій, які існують в одній культурі або є загальновідомими.

Досягнення даються гравцеві після виконання всіх умов завдання, такими завданнями можуть бути: накопичення певної кількості монет, вивчення професій, локацій, перемога над босами в підземеллях, проходження всіх завдань у період різних ігрових свят. Нижче представлено кілька назв-алюзій та їхній переклад:

Hills Like White Elekk Пагорби як білі елекки

The Green Hills Of Stranglethorn Зелені пагорби Тернистої долини

The Hills Have Us У пагорбів є не тільки очі

Перші два приклади є алюзією на назви книг Ернеста Гемінгвея. "Hills like white Elephants" і "Green Hills of Africa", відомий для україномовних читачів під назвою "Білі слони" і "Зелені пагорби Африки". У першому прикладі англійською мовою збережено відсилання в грі на відоме оповідання, але українською мовою виконано дослівний переклад.

Назва третього досягнення є відсиланням на фільм жахів "The Hills Have Eyes" ("У пагорбів є очі") і являє собою гру слів Eyes - Us. Головним завданням для перекладача було зберегти алюзію на фільм, зберігши при цьому сенс досягнення (знайти лейтенанта в засніжених горах). Переклад виявився більш ніж успішним, оскільки зберігає відсилання до фільму і має певний містичний підтекст "що ж ще є в пагорбів?". Недомовленість "не тільки очі" змушує гравця використовувати свою фантазію, уявляючи щось містичне і навіть жахливе в засніжених горах Нордскола.

Наступні приклади демонструють стратегію доместикації, коли фразеологічні вирази перекладають за допомогою крилатих фраз і афоризмів українських пісень і казок або фільмів. Наприклад:

The Doctor is in Лікаря викликали?

We've been Dancin' Потанцюймо!

Shave and Haircut Гоління та стрижка

Turtles all the way down Покатай мене, велика черепаха

We're Gonna need a bigger boat Потрібен більший човен

Great Feast Велике свято

One step at a time Крок за кроком

Ця стратегія перекладу налаштовує приймаючу аудиторію на гру, даючи відчуття "свого продукту". Також гравці сильніше захочуть отримати досягнення, назва якого нагадує їм про дитинство, мультфільми та казки.

На основі розглянутих вище і вивчених прикладів, необхідно зробити діаграму, яка показує основні способи перекладу назв досягнень, що включають в себе емоційне забарвлення, алюзії, гру слів. Зазначено спосіб перекладу за допомогою оказіональних відповідників, які в даному випадку являють собою українські крилаті вирази і фразеологічні одиниці, наприклад, *It's dangerous to go alone* – Один дуб в полі не ліс. За допомогою фразеологічних еквівалентів було перекладено фразеологічні одиниці англійської мови, які вже мають словниковий еквівалент в українській мові, наприклад, *Jack of all trades* – Майстер на всі руки. З іншого боку реалії, яких немає в українській культурі, перекладено за допомогою опису, наприклад *Monkey in the middle* – Спробуй піймай! (дитяча гра). *Monkey in the middle* - це дитяча гра, в якій двоє гравців кидають м'яч один одному так, щоб третій гравець не зміг зловити м'яч.

Описом також перекладено й слова, що не мають усталеного еквівалента в українській мові, наприклад, *Needy* – Дуже треба! Модуляція була використана для перекладу наступних досягнень: *To hell and back* - В жару і полум'я. Новим способом перекладу здобутків є антонімічний переклад, наприклад, заміна негативної форми в англійській мові на позитивну в українській *Are you not entertained?* - Як Вам вистава?

Таким чином, можна зробити висновок, що в перекладі назв рас, класів, локацій і досягнень були використані різні перекладацькі перетворення. Слід зазначити, що у більшості випадків перекладач використовував значення, вже зафіксоване в словниках. Це означає, що більшість рас і класів було взято з фольклору, казок, наприклад, *Troll, Mage, Priest, Goblin*, але є також і

ті, які були створені спеціально для цієї гри, наприклад, Bloodelf, Demonhunter, Orc. Назви локацій здебільшого складаються зі слів Glade, Forest, Wood, Steppes, які також уже мають переклад. Перекладач використовував формальні трансформації під час перекладу локацій, назви яких складаються з нових географічних назв, наприклад, Zul'Drak, Azshara, Teldrassil. Велику складність для перекладача становить переклад назв досягнень, у яких присутні алюзії, каламбури, фразеологізми та прислів'я. Згідно з аналізом лише мала частина досягнень (2%) має усталений еквівалент, наприклад, Jack of all trades - На всі руки майстер. Найпоширенішим способом перекладу була модуляція, за допомогою якої було перекладено приблизно 50% здобутків, оказіональні відповідності посіли друге місце за частотністю. Найрідше було використано антонімічний та описовий переклад.

Висновок до розділу 2

У цьому розділі було розглянуто приклади перекладу різних функціональних стилів, які зустрічаються в грі "World of Warcraft", а також трансформації, за допомогою яких перекладач зміг домогтися адекватного перекладу гри.

Варто зазначити, що в цій грі зустрічаються всі п'ять функціональних стилів. Науково-навчальний підстиль використовується в підручниках з магії; офіційно-діловий - для донесень, наказів, ділових листів; розмовно-побутовий - для описів завдань, розмов, художній - для епітафій і віршів, публіцистичний - для ораторського мовлення. Водночас важливо пам'ятати, що відсоткове співвідношення функціональних стилів не дорівнює, першу позицію займає розмовно-побутовий стиль, оскільки вся гра ґрунтується на розмовах.

Під час перекладу та локалізації гри перекладач використовував різні трансформації для досягнення оптимальної адекватності. Згідно з проведеним дослідженням під час перекладу рас і класів не виникають складнощів, оскільки більшість із них перекладено за допомогою словникового значення або з використанням формальних трансформацій.

Друге місце за складністю перекладу посідають назви ігрових локацій. Безсумнівно, деякі з них можна перекласти за допомогою словникової відповідності або формальних трансформацій, але деякі потребують

особливої уваги. У складних випадках перекладу назв локацій перекладач використовував модуляцію. Найскладнішими для перекладу виявилися назви досягнень, які потребували великих перетворень та вмінь з боку перекладача. У цьому випадку переклад за допомогою словникових відповідностей використовується не часто, перекладачеві доводиться шукати okazіональні відповідності в українській культурі або перетворювати переклад за допомогою модуляції.

ВИСНОВКИ

У цій кваліфікаційній роботі було вивчено актуальну на часі тему перекладу комп'ютерних ігор, до якої з кожним роком лінгвісти та перекладачі виявляють дедалі більший інтерес. Було вивчено основні складнощі, з якими може зіткнутися перекладач під час локалізації гри, а саме: відсутність контексту, фрагментизація тексту, а також змішання різних функціональних стилів в одній грі. За відсутності контексту виникають смислові помилки та неточності під час перекладу, що, своєю чергою, може призвести до нерозуміння гравця щодо дій, які потрібно виконати. Унаслідок цього у гравця виникають проблеми під час проходження гри, у разі неодноразових помилок під час перекладу гравець може відмовитися від продукту. У розглянутій у даній науковій роботі грі "World of Warcraft" створено спеціальний відділ з локалізації та перекладу на офіційному сайті, щоб у режимі онлайн отримувати повідомлення гравців про знайдені помилки та усувати їх. Це може істотно полегшити знаходження помилок у грі, а також поліпшити якість перекладу.

На основі прикладів було виявлено, що в грі "World of Warcraft" комірки не мають суворих меж, оскільки часто переклад займає більше комірок, ніж оригінал. Завдяки цьому, перекладач не повинен пристосовувати свій переклад під певну кількість знаків, що безумовно позитивно впливає на якість перекладу.

Під час дослідження було з'ясовано, що у грі існують тексти різних функціональних стилів. Варто зазначити, що ігровий процес ґрунтується на текстах розмовно-побутового стилю, який займає 80% усіх текстів гри. Письмові джерела, наприклад, книжок, листів чи газет, у грі трапляються вкрай рідко, тож художній, науковий та офіційно-діловий і публіцистичний стилі займають менше 8% від усіх розглянутих нами прикладів. Публіцистичний стиль у грі зустрічається в усній формі, тобто у вигляді ораторської промови - промови перед битвою. Варто зазначити, що головною особливістю текстів усіх стилів у грі є їхній малий обсяг. У середньому текст складається з 10-15 речень. Це пояснюється тим, що гравець не повинен сильно відволікатися від ігрового процесу або, навпаки, просто перегортати завдання й описи. Другою особливістю стилів у грі є відходження від правил. Наприклад, в офіційно-діловому стилі можуть зустрічатися слова з сильним конотативним значенням, тоді як цей стиль не передбачає експресії. Ця "вільність" потрібна для того, щоб захопити гравця, викликати в ньому потрібні емоції, наприклад, бажання допомогти або помститися.

У процесі дослідження було виявлено основні стратегії перекладу та трансформації, які застосовувалися для досягнення адекватного перекладу. У практичному розділі наводяться діаграми, які чітко показують тенденцію використання трансформацій у різних частинах гри. Під час роботи було виявлено, що під час перекладу опцій налаштувань і меню використовувалася словникова відповідність (80%), модуляція (15%), а також

формальні трансформації (5%). Це означає, що переклад налаштувань і меню гри схожий на переклад комп'ютерних програм через велике використання кліше. Під час перекладу назв рас, класів та ігрових локацій перекладач найчастіше використовував словникову відповідність (68%). Отже, більшість рас і класів запозичені з книжок, казок, легенд, а в географічних назвах трапляються слова, що використовуються і в нашому реальному світі, наприклад, низина, передгір'я, острів. Велику складність під час перекладу становлять назви досягнень, для яких потрібні більші перетворення, щоб передати закладений у них сенс, алюзії та гру слів.

Таким чином, під час дослідження було виявлено специфіку перекладу комп'ютерної гри "World of Warcraft", а також способи досягнення оптимальної адекватності. До специфіки перекладу слід віднести такі чинники: відсутність контексту, фрагментація тексту і змішання функціональних стилів. Ці чинники універсальні, тому результати дослідження можна використовувати для перекладу й інших комп'ютерних ігор.

Оптимальна адекватність перекладу досягається при використанні перекладацьких стратегій. Слід зазначити, що стратегії перекладу та трансформації залежать від конкретного розділу гри, його змісту та складності. Наприклад, у розділі опцій налаштувань і меню переважають клішовані фрази, які перекладаються в більшості випадків перекладацькою відповідністю. Навпаки, розділ, тексти якого містять емоційно забарвлену

лексику, а також стилістичні фігури, вимагають застосування більш значущих перекладацьких перетворень.

Результати проведеного дослідження перекладач може використати, щоб визначити, де слід використовувати словникові значення та еквіваленти, а де необхідно докласти чималих зусиль, щоб досягти адекватного перекладу. Вивчення питання щодо особливостей перекладу комп'ютерних ігор може допомогти перекладачеві зрозуміти, з якими проблемами він може зіткнутися в майбутньому та як їх можливо розв'язати.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Безчотнікова А. Комп'ютерні та відеоігри як соціальнокомунікаційний феномен. *Діалог : Медіа-студії*. 2015. Вип. 20. С. 246–252.
2. Бугайчук Р. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи. *Vertigo*. URL: <https://vertigo.com.ua/ukrainskaihrova-lokalizatsiiaskladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvu/> (дата звернення: 16.01.2023).
3. Відеогра. Словник: портал української мови та культури. URL: <https://slovnyk.ua/index.php?sword=%D0%92%D0%86%D0%94%D0%95%D0%9E%D0%93%D0%A0%D0%90> (дата звернення: 16.01.2023).
4. Головацька Ю. Б., Новосад Ю. І. Концепції локалізації відеоігор. Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу : зб. тез учасн. II Міжнар. наук.-практ. конф. Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2020. С. 217–220.
5. Головащенко Л. С. Адаптація комп'ютерних ігор: перекладацький аспект. *Proceedings of IX International Scientific and Practical Conference*. Lviv: Scientific Publishing Center «Sci-conf.com.ua», 2022. P. 1337–1340.
6. Головащенко Л. С. Вплив мовної адаптації аудіовізуального контенту на міжкультурну комунікацію. *Міжкультурна комунікація в контексті глобалізаційного діалогу: стратегії розвитку* : зб. тез учасн. II Міжнар. наук.-практ. конф., частина 1. Одеса, 2022. С. 17–20.
7. Дудик П. С. *Стилістика української мови: навчальний посібник*. К.: Академія, 2005. 368 с.

8. Єльцова С., Аласва Л. Локалізація комп'ютерних відеоігор. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2019. № 43. Том 4. С. 60–63.
9. Кальниченко О. А. Теорія перекладу. Харків: Народна українська академія, 2017. Ч. 1. 64 с.
10. Карабан В. Посібник-довідник з перекладу англійської наукової та технічної літератури на українську мову. Нова книга, 2001. 577 с.
11. Коваль А. П. Практична стилістика сучасної української мови: підручник. 3-є вид., переробл. і допов. К.: Вища школа, 1987. 352 с.
12. Коломієць І. І. Стилiстика української мови: навчально-методичний посiбник для студентiв факультету української фiлологiї. Умань: ПП Жовтий, 2011. 146 с.
13. Корунець І. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад): Підручник. Нова Книга, 2003. 448 с.
14. Красуля А. В., Кримова А. В. Елімінування лінгво- та соціокультурної лакуарності в аудіовізуальному перекладі (на матеріалі британських серіалів). Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія». Одеса : Видавничий дім «Гельветика». 2019. Вип. 42. Т. 3. С. 55–58.
15. Мацько Л. І., Мацько О. М., Сидоренко О. М. Стилiстика української мови: пiдручник. К.: Вища школа, 2003. 462 с.
16. Михайленко О.А. Поняття перекладацькі стратегії як складова стратегічної компетенції. Педагогічні науки. Випуск 121. 2014. С. 148-154.
17. Онищенко Ю. К. Глобалізація, локалізація та переклад: синоніми, антоніми чи взаємодоповнюючі поняття? Мовні і концептуальні картини світу : збірник наукових праць. Київ, 2005. Вип. 16. Кн. 2. С. 6–9.

18. Онищенко Ю. К. Локалізація програмних продуктів у англоукраїнському перекладі : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.16. Київ, 2009. 15 с.

19. Пономарів О. Д. Стилїстика сучасної української мови: 220 підручник. 3-є вид., переробл. і допов. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2000. 248 с.

20. Рябокїнь Н.О. Поняття еквівалентності та адекватності в перекладі. Колективна монографія за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної конференції «Мова і міжкультурна комунікація: теорія і практика». Полтава: ПДАА, 2021. С. С.180-189.

21. Рябокїнь Н.О. Поняття еквівалентності, адекватності та повноцінності в перекладі. ВІСНИК Луганського національного університету імені Тараса Шевченка (філологічні науки). № 3 (334) лютий 2020. С. 96-102.

22. Сосніна К. Основні вимоги лїнгвістичної інтернаціоналізації вебресурсів. Мова – Суспільство – Час : зб. статей за матеріалами XIII Міжнародної наук.-теорет. конф. «Аханівські читання» під егідою МАПРЯЛ. 2010. С. 304-308.

23. Стилїстика української мови (Теоретичні основи стилїстики. Художньо-виразові засоби мовлення) : навчально-методичний посїбник для студентів-філологів закладів вищої освіти / МОН України, Уманський держ. пед. ун-т імені Павла Тичини, Ф-тет української філології, К-дра української мови та методики її навчання; уклад. І. І. Коломієць. Умань : Візаві, 2019. 240 с.

24. Сучасна українська літературна мова. Стилїстика / за заг. ред. І. К. Білодіда. К.: Наукова думка, 1973. 588 с.

25. Ahieieva V., Lymar M., Audiomedial text and its features in modern linguistics. *Scientific Notes of V. I. Vernadsky Taurida National University, Series "Philology. Journalism"*. 2020. №31(70). P. 1–5.
26. Ardelean C. *Localization: The new challenge for translators. A course for 1st year Master studies*. Editura Conspress. Bucuresti, 2014. 83 p.
27. Basil H., Mason I. *Discourse and the translator*. Longman: Routledge, 1990. 272 p. 32. Berger J. *After the end: Representations of post-apocalypse*. University of Minnesota Press, 1999. 304 p.
28. Bernal-Merino M. A. *The localisation of video games. A dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy*. London, Imperial College, 2013. 447 p. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/77017955.pdf>.
29. Bernal-Merino M. A. *Training translators for the video game industry. The didactics of audiovisual translation / ed. by J. Díaz-Cintas*. London: Imperial College, 2008. P. 141–155.
30. Bernal-Merino M. A. *Translation and localisation in video games. Making entertainment software global*. Routledge, 2014. 331 p.
31. Bogost I. *How to talk about videogames. Electronic Mediations*. Univ. of Minnesota Press. 2015. Vol. 47. 208 p. 37. Cao X., Huang Yi. *The applications of psychological effects in game design and suggestions for parents and teenagers. Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 2022. Vol. 631. 1150-1154. URL: <https://www.atlantispress.com/proceedings/sdmc-21/125968576>.
32. Condis M. *Fantasizing about the apocalypse: A review of Fallout 4. Resilience: A Journal of the Environmental Humanities. Environmental Futurity*. 2017. Vol. 4. No. 2–3. P. 185–190.

33. Costales A. F. Exploring translating strategies in video game localization. *MonTI*. 2012. № 4. P. 389–402.
34. Curtis C. Postapocalyptic fiction and the social contract: We'll not go home again. Lexington Books, 2010. 210 p.
35. Díaz-Cintas J., Remael A. Audiovisual translation: Subtitling. Manchester. UK: St. Jerome Pub, 2007. 272 p.
36. Doyle B. The postapocalyptic imagination. *Critical Theory and Science Fiction*. 2015. Vol. 131. Iss. 1. P. 99–113.
37. Elliott K. Adaptation theory and adaptation scholarship. *The Oxford handbook of adaptation studies* / ed. by T. Leitch. Oxford University Press, 2017. P. 679–697.
38. Elliott K. Theorizing adaptation. Oxford: Oxford Univ. Press, 2020. 376 p.
39. Ensslin A. The language of gaming. UK: Palgrave Macmillan, 2012. 224 p.
40. Esselink B. A practical guide to localization. John Benjamins Publishing Company, 2000. 480 p.
41. Fabricatore C. Gameplay and game mechanics: A key to quality in video games. OECD Expert Meeting on Video Games and Education, San Diego de Chile, 29–31 October 2007. URL: <https://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf>
42. Fuchs M. Is this really all they had to worry about? *Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*. 2019. No. 1. P. 67–82.
43. Gottlieb H. Subtitling. *Routledge encyclopaedia of translation studies* / ed. by M. Baker. London – New York: Routledge, 2001. P. 244–248. 50. Gough

C. Number of video gamers worldwide 2014–2021. Statista. 2019. URL: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamersworld/>

44. Granell X. Teaching video game localisation in audiovisual translation courses at university. *The Journal of Specialised Translation*. 2011. Iss. 16. P. 185–202.

45. Heimburg E. Localizing MMORPGS. *Game Developer*. 2003. Sept. 12. URL: <http://surl.li/dowdt>

46. Jahn-Sudmann A., Stockmann R. (eds.). *Computer games as a sociocultural phenomenon*. Palgrave Macmillan, 2008. 250 p.

47. Jimenez-Crespo Á. M. Localization. *Encyclopedia of translation studies*, 3rd edition / ed. by M. Baker, G. Saldanha. London and New York: Routledge, 2019. P. 299–304.

48. Juul J. *Half-real: Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. 248 p.

49. Lefevere A. *The world in two languages: On translating hybrid texts*. Clevedon: Multilingual Matters. 1995. P. 12–24.

50. Lefevere A. *Translation, rewriting and the manipulation of literary fame*. Routledge, 1992. 150 p.

51. Lisboa M. M. *The end of the world: Apocalypse and its aftermath in Western culture*. Cambridge: Open Book Publishers, 2011. 222 p.

52. Madigan J. *Getting gamers: The psychology of video games and their impact on the people who play them*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield, 2016. 299 p.

53. Mangiron C. Game on! Burning issues in game localization. *Journal of Audiovisual Translation*. 2018. No. 1(1). P. 122–138.

54. Maxwell-Chandler H., Deming, S. O. The game localization handbook (2nd edition). Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2012. 376 p.
55. Mazur I. The metalanguage of localization: Theory and practice. Target. International Journal of Translation Studies. 2007. Vol. 19. P. 337–357.
67. Merton R. Social theory and social structure. Free Press, 1968. 702 p.
56. Mitchell E. The dynamics of family interaction around home video games. Personal computers and the family / ed. by M. B. Sussman. New York: Haworth, 1998. P. 1-24.
57. Molina L., Hurtado A. Translation techniques revisited: A dynamic and functional approach. Meta. 2002. No. XLVII (4). P. 498–512. URL: https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2002/137439/meta_a2002v47n4p498.pdf
58. Müller-Lietzkow J. et al. Entertainment Media Verlag. Electronic games industry, 2006. P. 295–315. 71. O'Hagan M. Game localization. John Benjamins, 2013. 374 p.
59. Parra J. Fonaments de la localització de software. Universitat Autònoma de Barcelona Press, 1999. 237 p.
60. Prucher J. Brave new words: The Oxford dictionary of science fiction. New York: Oxford University Press, 2007. 384 p.
61. Rosen E. Apocalyptic transformation: Apocalypse and the postmodern imagination. Lexington Books, 2008. 240 p.
62. Sanders J. Adaptation and appropriation. Routledge, 2006. 254 p.
63. Šiaučiūnė V., Liubinienė V. Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts // Study about languages, 2011. № 19. P. 48.

64. Schäler R. Linguistic resources and localisation. Limerick: John Benjamins Press, 2008. 615 p.
65. Schäler R. Localization. Encyclopedia of translation studies, 2nd edition / ed. by M. Baker, G. Saldanha. London and New York: Routledge, 2007. P. 157–161.
66. Stifflemire B. S. Vision of after the end: A history and theory of postapocalyptic genre in literature and film. A dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy. The University of Alabama, 2017. 306 p.
67. Yang, W. Brief Study on Domestication and Foreignization in Translation. Journal of Language Teaching and Research. 2010. Vol. 1, no. 1. Pp. 77–80.
68. Toury G. Descriptive translation studies and beyond. Amsterdam: John Benjamins, 1995. 311 p.
69. Translation. New York: Gardner Press, 1976. 64 p. 81. Videogame. Oxford Reference, Oxford University Press. URL: <http://surl.li/ewqqq>
70. Watts E. Ruin, gender, and digital games. Women's Studies Quarterly. 2011. No. 3–4. P. 247–265.
71. Werch J. Voice of reason. Sociocultural approach to mediated action. Trivola, 1996. 182 p.
72. Wolf M. J. P. The medium of the video game. Austin: University of Texas Press, 2001. 203 p.

73. World of Warcraft: The Warlords of Draenor

https://www.youtube.com/watch?v=srxX1TGHaZA&ab_channel=strugachka%D0%A2.%D0%A1.%D0%A1%D1%82%D1%80%D1%83%D2%91%D0%B0%D1%87%D0%BA%D0%B0

74. Torrance, Kelly Jane. Independent Nancy Drew, feminist heroine before her time, The Washington Times (June 15, 2007).