

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра англійської філології і перекладу

імені професора І.В. Корунця

Кваліфікаційна робота магістра з перекладознавства

на тему: «Семантичні та морфологічні властивості значущих онімів у дискурсі комп'ютерних ігор та проблеми їх локалізації українською мовою»

Студентки групи МПа 03-20

факультету перекладознавства

освітньо-професійної програми  
Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)

за спеціальністю 035 Філологія

Баранчука Євгенія Дмитровича

Допущений до захисту

«\_\_\_»\_\_\_\_\_ 2021 року

Науковий керівник:

кандидат філологічних наук,

доцент Чернікова О.І.

Завідувач кафедри англійської

філології і перекладу імені професора

І. В. Корунця

\_\_\_\_\_ проф. Ніконова В.Г.

(підпис)

(ПІБ)

Національна шкала \_\_\_\_\_

Кількість балів: \_\_\_\_\_

Оцінка:ЄКТС \_\_\_\_\_

**MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE**

**KYIV NATIONAL LINGUISTIC UNIVERSITY**

**Korunets Department of English Philology and Translation**

Master Degree Thesis in Translation Studies

under the title: **“Semantic and morphological properties of meaningful onyms in video gaming discourse and problems of their Ukrainian localization”**

**Group MPa 03-20**

**School of translation studies**

**Educational Programme Translation Studies: Specialized Translation (English and Second Foreign Language)**

**Majoring 035 Philology**

**Yevhenii D. Baranchuk**

**Research supervisor:**

**O.I. Chernikova**

**Candidate of Philology,**

**Associate Professor**

**Kyiv – 2021**

**Київський національний лінгвістичний університет**

**Кафедра англійської філології і перекладу**

**імені професора І. В. Корунця**

*Затверджую:*

**Завідувач кафедри англійської філології  
і перекладу імені професора І.В. Корунця**

\_\_\_\_\_ (підпис)

**д.ф.н., проф. Ніконова В.Г.**

**“10” вересня 2020 р.**

**ЗАВДАННЯ**

на кваліфікаційну роботу магістра з перекладознавства

студента(ки) \_\_\_\_\_ курсу \_\_\_\_\_ групи факультету перекладознавства КНЛУ

(ПБ студента)

спеціальності **035 Філологія**, спеціалізації **035.041 Германські мови і літератури (переклад включно)**, перша – англійська, освітньо-професійної програми **Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)**

Тема роботи \_\_\_\_\_

Науковий керівник \_\_\_\_\_

Дата видачі завдання **“10” вересня 2020 р.**

**Графік виконання кваліфікаційної роботи магістра з перекладознавства**

<b>№ п/ п</b>	<b>Найменування частин і план кваліфікаційної роботи</b>	<b>Графік виконан ня</b>	<b>Підписи студента і керівника</b>
<b>1.</b>	<b>Аналіз наукових першоджерел і складання бібліографії</b>	<b>Жовтень 2020 р.</b>	
<b>2.</b>	<b>Написання теоретичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 1)</b>	<b>Листопад 2020 р.</b>	
<b>3.</b>	<b>Добір мовного матеріалу тексту і складання Додатку (100 англійськомовних речень та їх</b>	<b>Грудень</b>	

	переклад)	2020 р.	
4.	Аналіз мовного матеріалу тексту, який досліджується, і написання аналітичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 2)	Березень 2021 р.	
5.	Проведення перекладацького аналізу досліджуваного мовного явища і написання практичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 3)	Травень 2021 р.	
6.	Написання вступу і висновків дослідження, подання завершеної кваліфікаційної роботи науковому керівнику для попереднього перегляду	Вересень 2021 р.	
7.	Попередній захист кваліфікаційної роботи і подання завершеної кваліфікаційної роботи на кафедрі	07 жовтня 2021 р.	
8.	Оформлення документації (відгуки) і підготовка презентації до захисту кваліфікаційної роботи	Жовтень 2021 р.	
9.	Захист кваліфікаційної роботи магістра з перекладознавства	Грудень 2021 р.	

Науковий керівник \_\_\_\_\_ (підпис)

Студент \_\_\_\_\_ (підпис)

ВІДГУК НАУКОВОГО КЕРІВНИКА  
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА З  
ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА

студента(ки) \_\_\_\_\_ курсу групи \_\_\_\_\_ факультету  
перекладознавства

спеціальності 035 Філологія, спеціалізації 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно), , перша – англійська, освітньо-професійної програми Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)

(ПІБ студента)

за

ТЕМОЮ \_\_\_\_\_

Відповідність кваліфікаційної роботи нормативним вимогам (необхідне позначити V або +)		
1.	Наявність основних структурних компонентів	_____ усі компоненти присутні , _____ один компонент відсутній _____ декілька компонентів відсутні
2.	Відповідність оформлення, посилань і списку використаних джерел нормативним вимогам	_____ повна відповідність _____ незначні помилки в оформленні _____ оформлення неправильне
3.	Відповідність побудови вступу нормативним вимогам	_____ повна відповідність _____ відповідність неповна _____ не відповідає вимогам
4.	Відповідність огляду наукової літератури нормативним вимогам	_____ повна відповідність _____ відповідність неповна _____ не відповідає вимогам
5.	Відповідність аналітичної частини дослідження заявленій меті та завданням	_____ повна відповідність _____ відповідність неповна _____ не відповідає вимогам

6.	Відповідність практичної частини дослідження нормативним вимогам	<input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам
7.	Відповідність висновків результатам теоретичної та практичної складових дослідження	<input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам

Особиста думка керівника \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Кваліфікаційна робота \_\_\_\_\_ може бути (не може бути)

(ПІБ студента)

рекомендована до захисту

\_\_\_\_\_

(підпис керівника)

(\_\_\_\_\_)

(ПІБ керівника)

” \_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 2021 р

РЕЦЕНЗІЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА  
З ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА

студента(ки) \_\_\_\_\_ курсу групи \_\_\_\_\_ факультету перекладознавства спеціальності **035 Філологія**, спеціалізації **035.041 Германські мови і літератури (переклад включно)**, перша – англійська, освітньо-професійної програми **Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)**

(ПІБ студента)

за

темою \_\_\_\_\_

	Критерії	Оцінка в балах
1.	<b>Наявність основних компонентів структури роботи</b> — <i>загалом 10 балів</i> (усі компоненти присутні – 10, один компонент відсутній – 5, декілька компонентів відсутні – 0)	
2.	<b>Відповідність оформлення роботи, посилань і списку використаних джерел нормативним вимогам до кваліфікаційної роботи</b> — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10, поодинокі огріхи у форматуванні – 8, незначні помилки в оформленні – 6, значні помилки в оформленні – 4, оформлення переважно не відповідає вимогам – 0)	
3.	<b>Відповідність побудови вступу нормативним вимогам</b> — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10, поодинокі огріхи стилістичного характеру – 8, несуттєві помилки у формулюваннях – 6, суттєві помилки у формулюваннях – 4, не відповідає вимогам за структурою і змістом – 0)	
4.	<b>Відповідність огляду наукової літератури нормативним вимогам</b> — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10, несуттєві помилки у формулюваннях – 8, недостатня кількість проаналізованих іноземних джерел (мін. 30%) – 6, відсутній критичний аналіз наукових праць – 4, не відповідає вимогам за структурою і змістом – 0)	
5.	<b>Відповідність аналітичної частини дослідження заявленій меті та завданням</b> — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10, несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8, несуттєві помилки при аналізі фактичного матеріалу – 6, суттєві помилки при аналізі фактичного матеріалу – 4, відсутність власного аналізу фактичного матеріалу (100 речень) – 0)	

6.	<b>Відповідність практичної частини дослідження нормативним вимогам</b> — <i>загалом 10 балів (повна відповідність – 10, несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8, несуттєві помилки при перекладі фактичного матеріалу – 6, суттєві помилки при перекладі й аналізі фактичного матеріалу – 4, відсутність перекладацького аналізу фактичного матеріалу (100 речень) – 0)</i>	
7.	<b>Відповідність висновків результатам теоретичної та практичної складових дослідження</b> — <i>загалом 10 балів (повна відповідність – 10, несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8, неповне висвітлення результатів дослідження – 6, часткове висвітлення результатів дослідження – 4, не відповідає результатам дослідження – 0)</i>	

Усього набрано балів: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
 (ПБ рецензента)

\_\_\_\_\_  
 (підпис рецензента)

” \_\_\_\_ ” \_\_\_\_\_ 2021 р

## ВСТУП

Швидкий розвиток суспільства та розширення міжкультурних зв'язків суттєво впливають на всі сфери людської діяльності. За таких умов



необхідним стає постійний обмін інформацією, зростають і вимоги до перекладу, особливо до його якості. Багато перекладачів, редакторів і вчених зустрічаються з проблемою перекладу онімів. Для будь-якого перекладача ця проблема, перш за все, є цікавим викликом, а також важкою та відповідальною працею, оскільки недостатнє знання культури, історії, політичного життя може стати причиною невідповідного перекладу, який в результаті буде сприйматись неправильно, або ж не сприйматись взагалі

**Актуальність даної роботи** полягає в тому, що переклад онімів являє собою перекладацьку проблему, і хоча існує багато робіт науковців, присвячених розробці даної тематики, варто зазначити, що дана перекладацька проблема досліджена ще не повністю.

Розробкою аспектів перекладу онімів займались такі науковці, як О. М. Алексєєва, Л. О. Белей, О. В. Бока, О. Борисова, С. Б. Веселовський, В. С. Віноградов, С. Влахов, Н. С. Галюк, Д. І. Єрмолович, Н. В. Зимовець та інші.

**Робота має наступну мету:** аналізу структурно-семантичних онімів гри Dungeons & Dragons та особливостей їх локалізації в українській версії гри.

**Об'єктом дослідження** є функціонування онімів в текстах комп'ютерних ігор.

**Предметом дослідження** є оніми як перекладацька проблема.

Робота має наступні **завдання:**

- Проаналізувати поняття оніму в контексті сучасних лінгвістичних досліджень;
- Розглянути особливості адекватного перекладу онімів;
- Схарактеризувати особливості локалізації текстів комп'ютерних ігор;
- Дослідити семантичні особливості онімів гри Dungeons & Dragons;
- Дослідити морфологічні особливості онімів гри Dungeons & Dragons;

- Здійснити аналіз особливостей локалізації онімів в українській версії гри Dungeons & Dragons.

В ході дослідження були застосовані наступні **методи дослідження**: аналіз, синтез, узагальнення теоретичних джерел, зіставний, порівняльний аналіз, метод суцільної вибірки.

**Теоретичне та практичне значення** роботи полягає в тому, що результати дослідження можуть бути використані під час викладання особливостей локалізації онімів в українській версії гри Dungeons & Dragons.

**Робота має наступну структуру**: складається зі вступу, трьох розділів. Наприкінці подано загальні висновки до роботи та список використаних джерел.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПОНЯТТЯ ОНІМІВ ТА ПРОБЛЕМ ЇХ ПЕРЕКЛАДУ

#### 1.1 Поняття оніму в контексті сучасних лінгвістичних досліджень

Поняття оніму знаходиться в контексті досліджень багатьох науковців. Дослідженням онімів займається ономастика – наука про власні назви всіх типів, про закономірності їхнього розвитку й функціонування [58, с. 269]. Дослідженню ономастики присвячували свої праці багато лінгвістів, серед яких Л. О. Белей [3], В. М. Калінкін [25], Е. Б. Магазаник [33], М. Р. Мельник [35] та інші.

Відомо, що оніми – власні назви є необхідним засобом пізнання та спілкування, вони пов'язують мову з реальним світом. Ще з античних часів власному імені надавали великого значення. Людині давали ім'я, що обов'язково мало певний сенс. «Імена та назви завжди відігравали особливу роль. Саме із з'ясування імені починається знайомство людей один з одним. Власні імена дуже важливі для спілкування та взаєморозуміння людей. Від загальних слів їх відрізняє тенденція до універсальності їх використання» [22, с. 3].

Беззаперечним фактом є те, що власні імена актуальні в міжкультурних діалогах. «Власні імена виконують функцію міжмовного, міжкультурного мосту. Це найцінніша якість власних імен». Детальне вивчення власних імен має величезне значення в дослідженні національних і культурних особливостей мов [22, с. 3].

А. Соломоник розглядає власні назви як слова або сполучення слів, що позначають якийсь один референт. Це може бути ім'я людини, найменування місця, специфічного предмета або його якості. Головне полягає в тому, щоб у назві позначалася одна (і тільки одна) річ. Правда, ім'я людини може мати

своїм референтом безліч людей, але це – виняток, а не правило. Щоразу власна назва в її конкретному вживанні припускає одного носія: тому вона і називається власною назвою, залишаючись особистою приналежністю свого референта [44].

Із основних теорій власного імені в історії лінгвістики очевидна відсутність його єдиної, загальноприйнятої концепції. Це багато в чому пояснюється розбіжністю вихідних положень і методів їх творців, а також тим, що пошуки велися часом у протилежних напрямках; очевидна відсутність єдиної, загальноприйнятої концепції власного імені. Цілком очевидно, що всі ці теорії одночасно в однакових умовах для тих самих імен не можуть бути правильні [15].

Власні назви в будь-якій мові наділяються спеціальним граматичним маркуванням. Так, в англійській, як і в українській мові на письмі вони виділяються великою літерою, що зумовлене необхідністю привернути до них увагу читачів [43]. М. П. Кочерган зазначає, що власні назви, на відміну від загальних, слугують для виділення названого ними об'єкта з низки подібних для його індивідуалізації та ідентифікації і пропонує таку класифікацію власних назв:

- Антропоніми – одиничні власні імена або сукупність власних назв, що ідентифікують людину. У ширшому сенсі це ім'я будь-якої персони – вигаданої або реальної: *Elizabeth* – *Елізабет*, *Beaufort* – *Бофорт*.
- Топоніми – географічні назви: *the Caucasus* – *Кавказ*, *the Atlantic Ocean* – *Атлантичний океан*, *the Volga* – *Волга*, *France* – *Франція*, *London* – *Лондон*.

У міру розвитку топоніміки в самостійну науку вчені пропонували різні класифікації топонімів. Але в результаті різного підходу до топонімічних досліджень з'явилися різні класифікації топонімів і мікротопонімів (фонетичні, фонематичні, морфологічні, семантичні, словотворчі,

синтаксичні, етимологічні), якими займаються як вітчизняні лінгвісти, так і зарубіжні: В. І. Даль, А. В. Суперанська, Л. В. Успенський. Великий вклад у вивчення англійських топонімів внесли шведський лінгвіст Е. Екволл, англійський лінгвіст Р. Коатс, англійський топоніміст М. Геллінг. Також дослідженням топонімів займалися такі англійські й американські лінгвісти, як О. Падел, Р. Ремсей, А. Сміт, Г. Стюард, В. Уотсон та ін. [49, с. 165]

Наразі, про складність проблеми класифікації топонімів свідчить відсутність однакового підходу до вирішення цієї проблеми, так як крім лінгвістичного аспекту топоніми розглядаються в ландшафтно-географічному, соціологічному, психологічному, естетичному, логічному планах [47, с. 65].

Топоніми обслуговують категорію географічних об'єктів. У значенні топонімів Д. І. Єрмолович виділяє три компоненти:

- 1) буттєвий або інтродуктивний;
- 2) класифікуючий – відображає приналежність референта до певного класу;
- 3) індивідуалізуючий [22, с. 269].

За О. В. Суперанською, топонімічні денотати численні: континент, океан, море, країна, озеро, річка, місто, вулиця, тощо. Географічні назви розрізняються в залежності від типу званого об'єкта (океан, місто, форма рельєфу та ін.) та підкоряються закономірностям мови. Дослідниця наводить наступну класифікацію топонімів:

- 1) гідроніми – (hydronyms) – назви водних об'єктів, що включають:
  - океаноніми (oceanonyms) – назви океанів;
  - пелагоніми (pelagonyms) – назви морів;
  - лімноніми (limnonyms) – назви озер;
  - гелоніми – назви боліт;
  - потамоніми – назви річок;

2) ороніми – (oronyms) – назви форм рельєфу:

- спелеоніми (speleonyms) – назви печер, гротів, підземних систем;
- дримоніми – назви лісів, гаїв, частин лісу;
- фітоніми (phytonyms) – назви окремих рослин, і у вузькому сенсі – як позначення назв гір та їх деталей [46, с. 73].

Назви об'єктів, створених людиною, включають:

1) хороніми – назви великих географічних областей, адміністративно-територіальних одиниць, які мають межі, прийняті в офіційних документах, тобто назви країн та їх одиниці поділу;

2) ойконіми (oconyms) – назви різного роду поселень:

1. полісоніми (поліоніми) або астіоніми – назви міст;
2. комоніми або хоріоніми – назви сільських поселень;
3. дромоніми – назви шляхів сполучення, маршрутів;

3) урбаноніми – (urbanonyms) – назви внутрішньоміських об'єктів:

- годоніми (odonum) – назви вулиць;
- агороніми – назви площ, парків і садів.

Назви будівель також входять до урбанонімії на правах найдрібнішої градації топонімів [46, с. 187].

Вищезазначені топонімічні класи називають різні географічні об'єкти, згруповані за їх загальною географічною ознакою, і складають основу топонімічної системи.

- Теоніми – назви божеств: *Dazhboh* – Дажбог, *Svitovid* – Світовид, *Perun* – Перун, *Dido* – Дідо, *Lada* – Лада, *Volos* – Волос.
- Зооніми – клички тварин: *Spot* – Спот (кличка собаки), *Pussy* – Пуссі (кличка кішки).
- Астроніми – назви небесних тіл: *the Sun* – Сонце, *the Earth* – Земля.
- Космоніми – назви зон космічного простору і сузір'їв: *Virgo* – Діва, *Capricorn* – Козеріг, *the Milky Way* – Чумацький шлях.

- Хрононіми («квасівласні імена») – назви відрізків часу, пов'язані з історичними подіями: *Renaissance* – *Відродження*, *Hundred Years' War* – *Столітня війна*, *Jurassic period* – *Юрський період*.
- Ідеоніми – назви об'єктів духовної культури: *House of Commons* – *Палата громад*, *the New Testament* – *Новий Заповіт*.
- Хремотоніми – назви об'єктів матеріальної культури: *the Coronation Chair* – *Коронаційне крісло*, *the Philosopher's Stone* – *Філософський камінь*, *the Holy Grail* – *Святий Грааль*.
- Ергоніми – назви об'єднань людей: товариства, організації тощо: «*Piere Cardin*», «*Lady Braska*», «*Reporter*», «*Adidas*», «*Megasport*», «*Стокер*», «*Тигрес*», «*Дарлінг*», «*Тет-а-тет*».
- Етноніми – назви народів, етнічних груп: *Congolese* – *конголезці*, *Moldovan* – *молдавани*, *Belorussian* – *білоруси*, *Bosnian* – *боснійці* [29, с. 187].

Таким чином, можна зробити висновок про те, що оніми – власні назви, які слугують для позначення того чи іншого об'єкта / предмета / явища в дійсності, підкреслення його особливих рис, ідентифікації його шляхом надання йому унікальної номінації.

## 1.2 Оніми, як перекладацька проблема

Оніми становлять собою перекладацьку проблему, з огляду на те, що вони характеризуються відсутністю еквівалентів при перекладі. Серед небагатьох наукових праць з перекладу, де глибоко аналізується передача власного імені, можна назвати монографії В. С. Виноградова [11], С. Влахова і С. Флоріна [12], Н. К. Гарбовського [17], а також Д. І. Єрмоловича [22] та інших.

Відтворення авторської ономастики завжди постає одним із найскладніших завдань для перекладача, на що є декілька причин. Власні назви – це категорія індивідуальності, своєрідності, неповторності у часі та просторі, це частина лексики, що пов'язана з потребами суспільства та обумовлена соціально-історичними, економічними, соціокультурними факторами [8, с. 80].

О. В. Бока називає власні назви своєрідними культурно-історичними та мовними індексами, джерелом вивчення лексичного багатства мови, оскільки вони відбивають назви предметів реалій та понять і є специфічними для певної країни або нації [6, с. 96].

Таким чином, перед перекладачем стоїть завдання, використовуючи лексичні особливості мови, відтворити специфіку поняття, яке було вкладене в іншомовний текст. Перекладач має не тільки добре розумітися на лексичних та стилістичних особливостях мови автора, якого перекладає, а й власної мови також, що часто постає складним завданням, яке потребує ґрунтовного дослідження та вивчення матеріалу. Власні назви – основа образної системи твору, і дослідження їх семантики є першочерговим завданням перекладача, адже саме це дозволить цілісно побудувати систему образів [8, с. 81].

Проблема відтворення та засвоєння іншомовних назв існує в усіх мовах світу, оскільки в своєму початковому мовному середовищі вони мають складну смислову структуру, унікальні особливості форми та етимології, можливості видозміни та словотвору, чисельні зв'язки з іншими одиницями та категоріями мови. При передачі імені чи назви іншою мовою більшість таких властивостей втрачається. Незнання чи ігнорування таких властивостей тільки ускладнює ідентифікацію носія імені.

Характеризуючи власні імена як об'єкт перекладу, зазвичай вважають, що вони, як правило, не підлягають перекладу. Під цим мається на увазі, що



для розуміння власної назви досить вказівки на те, що перед нами – ім'я або назва (цю функцію виконує в письмовому тексті велика літера) [6, с. 24]. Але в деяких випадках для правильного розуміння і перекладу тексту недостатньо знати, що це слово – власна назва, а для поняття смислової структури потрібна додаткова інформація.

Передача власних назв на іншу мову – складна і багатогранна проблема. Вона пов'язана з численними непорозуміннями, курйозами, помилками. Прагнення зберегти за об'єктом унікальне ім'я має на увазі цілий ряд завдань. Але ці завдання не можуть бути реалізовані у всій повноті в силу ряду об'єктивних обмежень, а також тому, що деякі з цих завдань в конкретних ситуаціях запозичення суперечать іншим [35, с. 14].

З метою ефективного відтворення онімів, перекладачеві необхідно застосовувати комплекс перекладацьких трансформацій. Термін «трансформація» зустрічається в роботах таких вчених, як А. Д. Швейцер, Я. І. Рецкер, Л. С. Бархударов, В. Н. Комісаров, В. С. Виноградов, З. Є. Роганова, В. В. Алімов, Р. К. Міньяр-Белоручев, Г. Абраменко, І. М. Тетерукова та ін. Думки вчених розходяться щодо трактування поняття «перекладацька трансформація» і виділення видів цього явища. Так, дослідники дають такі визначення терміну «перекладацька трансформація»:

1) «численні і якісно різноманітні перетворення, які здійснюються для досягнення перекладацької еквівалентності (адекватності) перекладу всупереч розбіжностям у формальних і семантичних системах двох мов» [2];

2) «термін «трансформація» використовується в перекладознавстві в метафоричному сенсі. Насправді, мова йде про ставлення між вихідними і кінцевими мовними виразами, про заміну в процесі перекладу однієї форми виразу іншою [50, с. 118];

3) «відхід від використання ізоморфних засобів в обох мовах» (ізоморфні засоби – це системні еквіваленти, що характеризуються

однаковим денотативним значенням граматичною однотипністю; при наявності міжмовного системного еквівалента слід застосовувати дослівний переклад) [14];

4) зміна «формальних (лексичні та граматичні трансформації) або семантичних (семантичні трансформації) компонентів вихідного тексту при збереженні інформації, призначеної для передачі» [37];

5) «перетворення, за допомогою яких можна здійснити перехід від одиниць оригіналу до одиниць перекладу у вказаному сенсі. І, оскільки перекладацькі трансформації здійснюються з мовними одиницями, що мають як план змісту, так і план виразу, вони носять формально-семантичний характер, перетворюючи як форму, так і значення початкових одиниць» [34].

З метою виділення і класифікації різних видів перекладацьких трансформацій необхідно звернутися до праць вчених-перекладознавців.

У роботах В. М. Комісарова названі такі види трансформацій, як лексичні (транслітерація, перекладацьке транскрибування, калькування, деякі лексико-семантичні заміни), граматичні (граматичні заміни і членування речення) і комплексні (експлікація або описовий переклад, антонімічний переклад та компенсація) [89].

А. Д. Швейцер акцентує увагу на лексичних перекладацьких трансформаціях, виділяючи чотири їх різновиди:

1) трансформації на компонентному рівні семантичної валентності (замінб);

2) трансформації на рівні прагматичному (перекладацькі компенсації, заміна тих чи інших стилістичних засобів іншими, заміна алюзій на аналогічні, пояснювальний переклад);

3) трансформації на референційному рівні (конкретизація, генералізація, заміна реалій і ін);

4) трансформації на рівні стилістичному – компресія і розширення [50, с. 128].

З чого можна зробити висновок, що його пріоритетом були лексичні трансформації.

Я. І. Рецкер схиляється до подвійної класифікації трансформацій:

1) граматичні трансформації у вигляді заміни частин мови або членів речення;

2) лексичні трансформації (конкретизація, генералізація, диференціація значень, антонімічний переклад та ін.) [42, с. 33].

Різні вчені виділяють різні трансформації для передачі власних назв на інші мови. Всі без винятку дослідники відносять до прийомів передачі власних назв транскрипцію, транслітерацію та калькування. Також до числа перекладацької техніки, вживаної для передачі власних назв, багато хто відносить транспозицію, а деякі – ще й так звану транслокацію. Крім вищезгаданих способів має місце ряд особистих і комбінованих технік перекладу [48].

Наприклад, Н. В. Зимовець пропонує такі способи перекладу власних імен:

1) конкретизація і звуження семантики вихідної власної назви;

2) компенсація (заміна елемента вихідної культури елементом прийнятої мови) зі збереженням загальної позитивної (негативної) оцінки персонажа;

3) компенсація з розширенням значення вихідного імені;

4) формальна передача власних назв (транскрипція, транслітерація);

5) заміна назв апеллятивом з поясненням останнього в виносці [23].

А. В. Федоров ділить можливості перекладу назв власних назв на чотири основних випадки:

1) транслітерація або транскрипція (повна або часткова), безпосереднє використання слова, що позначає реалію, або його кореня в написанні літерами своєї мови або в поєднанні з суфіксами своєї мови;

2) створення нового слова або складного слова, або словосполучення для позначення відповідного предмета на основі елементів та морфологічних відносин, вже реально існуючих у мові. У своїй основі це переклад описовий, періфрастичний;

3) використання слова, що позначає щось близьке (хоча і не тотожне) за функцією до іншомовної реалії, інакше подібний переклад, що уточнюється в умовах контексту, а іноді межує з приблизними позначенням;

4) гипонімічний або узагальнено-приблизний переклад, при якому слова вихідної мови, що позначають видове поняття, передається словами мови, на яку перекладається [48].

Як зазначає Л. Бархударов, переклад власних назв у художньому тексті завжди орієнтований на досягнення комунікативно-функціональної ефективності. В цьому випадку прийнято говорити про випадки безеквівалентної лексики [2, с. 93]. Незважаючи на те, що ця група лексики найважче піддається іншомовній трансформації, її еквівалентний переклад необхідний для досягнення рівноцінної ефективності впливу на читача. Термін «безеквівалентна лексика», яким позначені власні назви, не означає, що ці слова взагалі неможливо перекласти. Комунікативно-функціональний підхід до перекладу безеквівалентної лексики враховує специфіку власних назв. Переклад власних назв відбувається шляхом: перекладацької транслітерації та транскрибування; описового перекладу; перекладу [11, с. 96]. В. С. Виноградов стверджує, що звичайні власні назви, як правило, транскрибуються або транслітеруються [11, с. 149].

### 1.3 Характеристика особливостей локалізації текстів комп'ютерних ігор

Наразі, в умовах все більшого розвитку індустрії комп'ютерних ігор, активізується сфера локалізації ігор, з метою їх розповсюдження в інших країнах. І. Гамб'є привертає увагу на те, що термін «переклад» часто замінюють конкуруючими термінами, такими як «локалізація», «адаптація», «творче переписування» (*versioning*), «переклад-редагування» (*transediting*), «мовне посередництво» або «творча адаптація» (*transcreation*) [16, с. 56].

У своєму дослідженні Є. П. Сосніна вважає, що локалізація текстів – це не тільки професійний переклад, але і технічна, лінгвістична і культурна адаптація текстів до особливостей певної країни, регіону або групи населення, а також національної мови [45].

Концепт локалізації набув популярності як у перекладацькій практиці, так і у теорії. Зазвичай виділяють чотири основних історичних етапи, які співіснують на даний момент: програмне забезпечення, веб-сайти (Х. М. Креспо [55], мобільні телефони та комп'ютерні ігри (М. О'Хаган і К. Менгірон [62]).

Локалізацією дослідники називають не тільки професійну процедуру адаптації лінгвістичного, культурного і технічного змісту; у широкому значенні термін використовується для позначення всієї індустрії, яка виникла навколо локалізації. Акронімом *GILT* (*globalization, internationalization, localization, translation* – глобалізація, інтернаціоналізація, локалізація, переклад) називають чотири взаємопов'язаних і взаємозалежних процеси, що складають цю індустрію. Хоча порядок літер у акронімі вказує на те, яка у ідеалі повинна бути послідовність дій, проте історично ці терміни виникали рівно у зворотному порядку.

Д. Анастасіу і Р. Шалер підкреслюють, що терміни, які утворюють цей акронім, багато хто вважає взаємозамінними, однак наведені елементи не синонімічні. Глобалізація виступає узагальнюючим компонентом, до якого входять локалізація та інтернаціоналізація [52, с. 2].

Далі розглянемо визначення зазначених термінів, що входять до акроніму *GILT* більш детально.

М. Берналь-Меріно визначає термін «локалізація», яка з точки зору мовознавства відноситься до перекладацької області, як специфічний вид перекладу, при здійсненні якого враховуються культурно-специфічні особливості адресата [53, с. 17]. Дослідник сформулював термін «локалізація» у комерційному перекладі, як процес створення продукції лінгвістично, культурно, а також технічно і юридично прийнятної для цільової мови та країни [57, с. 22-36].

Б. Еселінк визначає термін «локалізація» (скорочено *LION*) як професійний прийом, а не як назву для всієї індустрії. У ширшому сенсі локалізація полягає у комбінуванні мови і технології для отримання результату, здатного подолати культурний і лінгвістичний бар'єри. Згідно з Б. Еселінком, локалізація – це процес, який включає у себе лінгвістичні і культурні перетворення продукту, націлені на аудиторію певної місцевості (країна, регіон тощо), де даний продукт буде використовуватися і продаватися, у свою чергу переклад – це процес перетворення письмового або усного тексту однієї мови у іншу мову [57, с. 4-7].

Д. Фоларон підкреслює, що локалізація також має на увазі послуги та технології для забезпечення багатомовності потоку цифрової інформації. Залежно від технічної складності вихідного контенту, а також від мов і культурних особливостей регіональних користувачів, для яких призначений цей контент, ресурси і робочі процеси, які залучаються для проектів локалізації, можуть сильно відрізнятися. Однак можна у цілому виділити три

області, які завжди опиняються у центрі уваги: лінгвістична, культурна і технічна. До широкого впровадження комп'ютерів, інформаційних та комунікаційних технологій і цифрових пристроїв лінгвістична і культурна адаптація змісту зазвичай називалася у спеціальній літературі просто «адаптацією». Технічна адаптація з використанням технологій для використання контенту в рамках інших технологій або разом з ними спричинила за собою зміну у перекладацькій термінології (тобто перехід до «локалізації») [59, с. 4].

О.С. Потапова виділяє три рівня локалізації:

1. мінімальний – підтримує тільки мову і національний стандарт;
2. середній – забезпечує переклад текстів в інтерфейсі мовою перекладу;
3. ретельний – підстроювання до культури-реципієнта [40, с. 349-353].

Досліджуючи термін «глобалізація», М. Берналь-Меріно відзначає, що цей термін у цілому набуває більш конкретного значення, коли йдеться про професійну локалізацію. Глобалізація, скорочується у англійській як *G11N*, асоціюється з певним підходом, що включає низку об'єднаних завдань [53, с. 42].

У свою чергу Д. Фрай підкреслює, що термін «інтернаціоналізація», скорочується у професійній сфері як *I18N* і зазвичай позначає два підходи: технічний і лінгвістичний / культурний. З точки зору історичної хронології широке впровадження інтернаціоналізації пов'язано з об'єднанням знань, отриманих під час здійснення реальних проектів локалізації, технологій, що розвиваються і розробки різних протоколів. Інтернаціоналізація також має на увазі використання контрольованої мови [60, с. 42].

У свою чергу термін «переклад», як останній компонент акроніма *GILT*, можна розглядати з двох позицій, якщо йдеться про локалізацію. З

точки зору професійного робочого процесу, переклад є частиною локалізації. Якщо розглядати з позиції історії перекладу та перекладознавства, то частиною перекладу є локалізація. М. О'Хаган і Д. Ешворт зазначають, що існують різні способи аналізу, тлумачення і розуміння перекладу у цьому контексті. Якщо вважати, що локалізація полягає у адаптації тексту з урахуванням місцевих (тобто приймаючої культури) лінгвістичних і культурних норм і звичаїв, то ця ідея добре сприймається у перекладознавстві і практиці перекладу [61, с. 120-121].

Успіх продукту на національному ринку залежить саме від якості здійсненої локалізації. Локалізація являє собою задачу, рішенням якої займаються фахівці різного профілю: технічні перекладачі, укладачі технічної документації, розробники і тестувальники. При цьому розробники відзначають, що локалізацію краще не проводити, ніж проводити її неякісно. Неякісна локалізація може звести нанівець всі зусилля розробників. У результаті перекладу з однієї мови на іншу обсяг слів і речень не співвідноситься з обсягом тексту, отриманим у результаті перекладу, оскільки кількість символів, необхідних для вираження однієї і тієї самої думки різними мовами істотно відрізняється. Актуальним також є питання про те, що слід перекладати, а що не слід перекладати під час локалізації. Дослідниця О.В. Шурліна серед основних лінгвістичних труднощів, які виникають у процесі локалізації виокремлює вживання без еквівалентної лексики і термінології. Труднощі виникають при перекладі багатозначних слів, які можуть мати різні значення навіть у рамках однієї сфери вживання [51, с. 83-84].

Отже, нами були визначені наступні відмінності між термінами «переклад», «локалізація» і «адаптація», які можемо узагальнити у наступній таблиці:

Таблиця 1.1



	Переклад	Локалізація	Адаптація
Основні риси	Повністю зберігається зміст.	Зберігається значення.	Розробляється інший зміст для відповідності цілям певного тексту.
Мова	Буквальний	Переклад значень слів з акцентуванням на культурне сприйняття	Текст розробляється повністю мовою цільової аудиторії. Може вживатися англійська мова як частина бренду.
Зображення	Без змін.	Змінюються з метою відповідності очікуванням цільової аудиторії / цілям продукту.	
Знакова лексика	Без змін.	Без змін.	Метафоричність, розгорнутість.

Таким чином, переклад, локалізація і адаптація – це три різних інструмента, три різних підходи до вирішення різних завдань. Термін «локалізація» у загальній теорії перекладу має більш широке значення ніж термін «переклад», часто включаючи в себе як переклад, так і інші процеси адаптації тексту.

Процес локалізації сучасних відеоігор істотно складніший за простий письмовий переклад і поєднує в собі особливості локалізації програмного забезпечення та дублювання аудіо фільмів. Ситуацію ускладнює те, що робота нерідко відбувається в умовах дефіциту часу, викликаного жорстким графіком світового релізу гри.

Дослідник К. Дж. Дан за загальними критеріями відеоігрову локалізацію класифікує на підставі двох факторів: періоду здійснення локалізації та типу матеріалу, що локалізується. За періодом здійснення

локалізації виділяються локалізації, здійснювані у процесі розробки гри (передрелізні) і локалізації, здійснювані вже після виходу гри (пострелізні) [56, с. 303].

Перший досвід локалізації відеоігор відноситься до 1980-х років, коли розробники японської гри *Pac-Man* транслітерували назви на англійський манер – *Puck-Man*, але при релізі гри у США прийняли рішення повернути оригінальну назву через страх, що слово *Puck* можуть перекичувати як нецензурне слово [24].

У локалізації беруть участь перекладачі, редактори, тематичні консультанти, тестувальники й інші професіонали. Процес локалізації відеоігри вважається дуже трудомістким і складним. У наш час спостерігається значна кількість тексту і діалогів у різних іграх. Наприклад, команда, відповідальна за локалізацію *Fable II* на п'ятьма мовами, складалася з 270 акторів і 130 співробітників.

Термін локалізації гри безпосередньо залежить від обсягу і складності тексту у проекті. Мінімум – день, максимум – до нескінченності. Якщо гра передбачає постійні оновлення контенту, то локалізація такого проекту може відбуватися роками – до тих пір, поки здійснюється робота над проектом.

Основним інструментом локалізації є спеціалізовані програми пам'яті (*memoQ*), які дозволяють підтримувати однаковість перекладу термінів від одного поновлення до іншого, а також здійснювати різні перевірки якості: на довжину рядка, цілісність тегів, помилки тощо. Також використовуються і хмарні рішення, такі як *Crowdin* і *SmartCAT* [24].

Далі розглянемо основні етапи локалізації відеоігор. Першим етапом роботи є підготовка локалізаційного пакета, який включає файл з перекладним текстом, переліку підлягають озвучення звукових доріжок, написів, що відображаються у грі через растрові зображення, написи на

кнопках, повідомлення про помилки, меню інсталятора гри тощо. У свою чергу підготовка локалізаційного пакета неможлива без участі розробника.

Наступним етапом роботи є підготовка короткого опису сценарію гри, характерів основних персонажів, значення основних ігрових термінів. На основі підготовленого опису складається глосарій, що гарантує єдність термінології у тому випадку, якщо в роботі бере участь кілька перекладачів.

Після цього здійснюється власне художній переклад відеоігри. Обов'язковим у даному випадку є багатоступінчастий контроль помилок, що включає редакторську і коректорську правку перекладу.

Після виконання перекладу відбувається процес локалізації, який включає озвучування діалогів, верстку графіки, монтаж і збірку версії гри.

Вкрай важливим етапом роботи є виконання лінгвістичного тестування гри. Локалізація програмного забезпечення – дуже складний процес. Перекладач у більшості випадків працює з розрізненими фрагментами тексту, і для нього не завжди очевидно, як ці фрагменти будуть взаємодіяти між собою в грі [31].

Локалізуючи певну гру, локалізатори повинні звернути увагу на певні жанрові угоди для цільового ринку. Вони можуть включати певні терміни, які, можливо, не потрібно перекладати. Наприклад, в німецьких версіях рольових ігор термін *NPC* (*non - player character*) зазвичай залишається без перекладу.

Перекладачеві також необхідно враховувати і знати специфіку жанру, таку як *real-time strategy* (стратегія у реальному часі), *turn-based strategy* (покрокова стратегія), *cooperative multiplayer* (спільний, розрахований на багато користувачів режим) або *deathmatch* (смертельний бій, бій на смерть). Перекладачеві комп'ютерних ігор А.Ф. Косталес радить читати тематичні журнали своєю цільовою мовою, або мати доступ до новинних груп по

ігровому контенту, щоб завжди бути в курсі термінології, пов'язаної з жанром [54, с. 385-408].

М. О'Гаган у своїх дослідженнях вважає, що вибір стратегії перекладу комп'ютерних ігор є однією з серйозних проблем, які постають перед перекладачем-локалізатором. Процес перекладу дуже чутливий до контексту і, як будь-яка людська діяльність, залежить від рішень, які повинен приймати перекладач, транслюючи смисли культури – джерела для користувача-реципієнта. Основою адаптації мультимедійних продуктів слугує ідея «стриманого» перекладу, яка полягає у тому, що перекладач повинен враховувати певні особливості і обмеження трансльованого тексту [62, с. 25-30].

С.Є Мерлян зазначає, що традиційно виділяють наступні види локалізації гри:

1. Паперова локалізація (коробка, маркетингові матеріали, керівництво користувача, обкладинка, сам продукт залишається мовою оригіналу).

2. Поверхнева локалізація (локалізація паперу і меню, автор може додати файл *readme*, свій копірайт і свою заставку у гру).

3. Економічна локалізація (перекладається тільки текст гри – підказки, діалоги, субтитри тощо).

4. Поглиблена локалізація (перекладається звук у грі, оригінальні голоси переозвучуються і замінюються дубляжем).

5. Надлишкова локалізація (обробляються графічні об'єкти, локалізатору може знадобитися міняти текст на зображенні або прибирати будь-які заборонені у країні символи).

6. Глибока локалізація (локалізація сценарію; вільна адаптація гри).

При виборі локалізації будь-якої довжини її попередні види повинні автоматично бути включені до локалізації (якщо було вирішено локалізувати

ігровий звук, слід локалізувати також інтерфейс і меню). Глибину локалізації вибирає компанія в залежності від свого бюджету і цілей, які вона хоче досягти [36, с. 241-247].

Отже, локалізація відеоігри – один з найбільш трудомістких і складних процесів, який включає велику кількість етапів і учасників. Незважаючи на всі складнощі, локалізація є обов'язковою умовою для виходу на міжнародний ринок відеоігор.

До особливості локалізації відеоігор можна віднести також і специфіку перекладу онімів, які можна віднести до класу реалій. Слова-реалії відносять до окремої категорії серед безеквівалентної лексики, а також до найменш дослідженого явища. Бурбак О.Ф. розуміє реалію як «суто позамовне явище, визначаючи її як факти, пов'язані з подіями суспільного та культурного життя країни, особливостями її державного ладу, історією її народу» [9, с. 68-69].

На думку лінгвістів С. Влахова та С. Флоріна «реалії входять як самостійне коло слів до безеквівалентної лексики. Частково покривають коло реалій, але з цим частково виходять за межі безеквівалентної лексики терміни, вигуки, екзотизми, аббревіатури, звернення, відступлення від літературної норми; із реаліями стикаються власні імена і фразеологізми... В тих же межах безеквівалентної лексики значне місце займають слова, які б ми назвали власне безеквівалентною лексикою – це одиниці, які не мають лексичних відповідностей в перекладацькій мові».

Слова-реалії багато разів ставали об'єктом дослідження як вітчизняних, так і зарубіжних філологів. Над дослідженням реалій працювали такі вчені, як, наприклад, Л.Н. Соболев, Г.В. Шатков, А.Е. Супрун, Г.В. Чернова. С. Влахов та С. Флорін стали авторами книги «Неперекладне в перекладі» в якій описали слова-реалії, дали їх повну характеристику, класифікацію та вказали способи перекладу даних мовних

одиниць. У підручниках з теорії перекладу В.Н. Комісарова, В.Н. Крупнова, Л.К.Латишева, Т.Р. Левицької, А.М. Фітермана, Л.С. Бархударова, М.М. Морозова та А.В. Федорова представлена інформація про культурно-марковані слова. Є.М. Верещагін та В.Г. Костомаров досліджують проблеми співвідношень мови і культури. В.С. Виноградов та Н.І. Паморозька описують ролі слів-реалій у художній літературі, а Г.Д. Томахін досліджує реалії-американізми.

У перекладознавстві слово «реалія» як термін з'явилося у 40-х роках. Уперше його вжив вчений А. Федоров у праці «Про художній переклад» (1941). Автор зазначає: «це діяльність, що вимагає певних знань, не тільки практично мовних, а й літературознавчих і історико - лінгвістичних, не кажучи вже про необхідність широкого культурного світогляду, що дозволяє ... усвідомити всі особливості соціальних умов... історичні і географічні реалії і та ін.» [48, , с. 23].

На думку Я. Рецкера: «Реалії – це слова, що позначають предмети, процеси й явища, характерні для життя і побуту країни, але не відзначаються науковою точністю визначення, властивою термінам» [42, с. 45]

Л.С. Бархударов дав наступне визначення словам-реаліям: «Слова, які позначають предмети, поняття і ситуації, які не існують в практичному досвіді людей, які говорять на іншій мові» [2, с. 78]. Найбільш точне і повне визначення реаліям дали С. Влахін та С. Флорін: «Реалії – це слова і словосполучення народної мови, які відображають найменування предметів, понять, явищ, характерних для географічного середовища, культури, матеріального побуту або суспільно-історичних особливостей народу, нації, країни, племені, і які, таким чином, постають носіями національного, місцевого або історичного колориту; точних відповідностей в інших мовах такі слова не мають, а отже, не можуть бути перекладені «на загальних основах», тому що вимагають особливого підходу» [12, с. 18].

Г.Д. Томахін виділив особливості вживання слів реалій на основі зіставлення різних мов і культур:

1) Реалія властива лише одному мовному колективу, а в іншому вона відсутня;

2) Реалія присутня в обох мовних колективах, але в одному з них вона має додаткове значення;

3) У різних суспільствах схожі функції здійснюються різними реаліями;

4) У різних суспільствах подібні реалії розрізняються відтінками свого значення (ТД, ЛС: 18).

Щодо структури слів-реалій, думки лінгвістів відрізняються. На думку таких лінгвістів як А.В. Федоров, Г.В. Чернов, Л.Н. Соболев, а також С. Влахов та С. Флорін, «слова-реалії» – це «лексичні одиниці», і тільки іноді «словосполучення». «Словосполучення» означають «номінативні словосполучення», тобто такі сполучення слів, які семантично дорівнюють слову.

Поняття «переклад реалій» достатньо умовне: реалія, як правило, неперекладна (в словниковому порядку). Так, С. Влахов вважає, що реалії виступають неперекладними елементами тексту [6, с. 5]. Частіше за все, реалія передається при перекладі за допомогою контексту. А. В. Федоров писав, що «немає такого слова, яке не могло б бути перекладене іншою мовою, хоча б описово, тобто поширеним поєднанням слів цієї мови» [13, с. 182].

Проблеми перекладу є базовими в міжкультурних відносинах. Теорія неперекладності довгий час вважалася аксіоматичною. Ряд вчених вважає, що існують явища, непередавані повністю іншою мовою [12, с. 15]. Однак численні приклади практик перекладу доводять зворотне.

Колорит реалії є головною складністю при передачі іншою мовою. Базуючись на «принципі взаємної перекладності як головної властивості будь-якої пари мов» [8, с. 184], ми вважаємо, що реалія перекладна. По суті, проблема полягає не в складності передачі окремих відрізків тексту, але в «передачі національної своєрідності оригіналу, його особливого забарвлення, пов'язаного з національним середовищем, де він створений» [12, с. 352].

Проблема реалій була розглянута в роботах таких відомих перекладознавців, як С. Влахов, С. Флорін, В. Н. Комісарів та інших [9, с. 3]. Болгарські дослідники С. Влахов і С. Флорін у своїй роботі «неперекладне у перекладі» [6] докладно описали цей феномен.

Реалія, на їхню думку, є маркером діади «свій-чужий», тобто її наявність у вихідному тексті, яка конотативно об'єднує людей за національною, соціальною ознакою, нерозривно пов'язана з культурою певного народу, а тому специфічна і культурно обумовлена. Для «своїх», реалія загальновідома і загальноживана, для «чужих», тобто тієї лінгвокультури, в якій відсутнє це явище, перекладач повинен передати сутність, не маючи відповідних лексем.

Як правило, перекладачі стикаються з двома основними труднощами передачі реалій: відсутність в мові перекладу еквівалента через відсутність у носіїв цієї мови засобів для її позначення і необхідність передати колорит (конотацію) – національне та історичне забарвлення реалії.

При виборі найбільш відповідного прийому перекладу необхідно приділити особливу увагу місцю, подачі і осмисленню незнайомої реалії в оригіналі. Незнайомою найчастіше є чужа реалія. Автор вводить її в текст відеогри при описі нової для носія даної мови дійсності. Ці незнайомі гравцеві слова вимагають такої подачі, яка дозволила б сприйняти описуване, відчувши разом з тим той специфічний «аромат чужеземності», характерний



місцевий або національний історичний колорит, заради якого і допущені у текст гри ці сторонні елементи [4, с. 163].

Отже, можна зробити висновок про те, що найбільш вдалим потрібно вважати таке введення в текст незнайомої реалії, яке забезпечило б її цілком природне, невимушене сприйняття гравцем без застосування з боку автора гри особливих засобів її осмислення. Не вимагають здебільшого пояснень і ті реалії, які знайомі читачам. Часто, не потребують пояснення регіональні реалії. Однак у сумнівних ситуаціях перекладач повинен ретельно перевірити, чи існує розглянуте слово в мові перекладу, чи відповідає воно за значенням, яке перекладається у вихідній мові і який його фонетичний і графічний вигляд в мові перекладу.

### **Висновки до 1 розділу**

Таким чином, можна зробити висновок про те, що оніми – власні назви, які слугують для позначення того чи іншого об'єкта / предмета / явища в дійсності, підкреслення його особливих рис, ідентифікації його шляхом надання йому унікальної номінації. Виділяють таку класифікацію власних назв: антропоніми; топоніми; теоніми; зооніми; астроніми; космоніми; хрононіми; ідеоніми; хрематоніми; ергоніми; гідроніми; етноніми.

Оніми становлять собою перекладацьку проблему, з огляду на те, що вони характеризуються відсутністю еквівалентів при перекладі. Проблема відтворення та засвоєння іншомовних назв існує в усіх мовах світу, оскільки в своєму початковому мовному середовищі вони мають складну смислову структуру, унікальні особливості форми та етимології, можливості видозміни та словотвору, чисельні зв'язки з іншими одиницями та категоріями мови. При передачі імені чи назви іншою мовою більшість таких властивостей втрачається.

Ми виокремили наступні способи перекладу онімів: транслітерація або транскрипція (повна або часткова); створення нового слова або складного слова, або словосполучення для позначення відповідного предмета на основі елементів та морфологічних відносин, вже реально існуючих у мові; описовий переклад; використання слова, що позначає щось близьке (хоча і не тотожне) за функцією до іншомовної реалії, інакше подібний переклад, що уточнюється в умовах контексту, а іноді межує з приблизними позначенням; гипонімічний або узагальнено-приблизний переклад.

Було також зазначено, що переклад комп'ютерних відеоігор є унікальним і надзвичайно складним завданням, що вимагає від перекладачів спеціальної підготовки, ерудиції та креативності. При адаптації комп'ютерної гри використовуються різні перекладацькі стратегії, а саме доместикація і форенізація, прагматична адаптація тексту, відсутність перекладу назв, дослівний переклад і компенсація.

## **РОЗДІЛ 2**

### **АНАЛІЗ СЕМАНТИЧНИХ ТА МОРФОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ОНІМІВ ГРИ DUNGEONS & DRAGONS**

В другому розділі буде здійснено аналіз морфологічних та семантичних особливостей онімів комп'ютерної гри. В якості матеріалу для аналізу, було обрано текст комп'ютерної гри Dungeons & Dragons.

## 2.1 Дослідження семантичних особливостей онімів гри **Dungeons & Dragons**

Першим кроком, розглянемо семантичні особливості онімів гри **Dungeons & Dragons**. Серед них було виокремлено такі семантичні групи, як:

### 1. Антропоніми:

(1). *Koveras found the identifying ring of a Shadow Thief.*

Як демонструє приклад, ім'я злодія включає в себе його характеристики – *a Shadow Thief* перекладається як Тіньовий злодій.

(2). *I'm Scar, second-in-command of the Flaming Fist.*

Ім'я заступника командира групи захисників міста **Baldur's Gate**, які йменують себе, як *the Flaming Fist*, також включає в себе характеристики, проте, характеристики зовнішності – так, герой світу гри має шрами, отже, його ім'я характеризує його особливі прикмети – *Scar* – Шрам.

(3). *The current king, Drasna the Fortunate, has continued his predecessor's policy of non-aggression with the Durparians.*

Король Драсна – людина, якій посміхається вдача. Саме цю характеристику закладено в його ім'я – *the Fortunate* – Щасливчик.

(4). *The surviving Guildmasters were Lhorar Gildeggh of the Shipwrights and Ehlemm Zoar of the Gemcutters.*

В прикладі, наведені імена героїв характеризують рід їх діяльності – так, *Lhorar Gildeggh* – майтер з будівництва кораблів, що репрезентує його ім'я – *the Shipwrights*, тоді як *Ehlemm Zoar* – майстер з нарізання та оброблення дорогоцінних каменів, що також відзначено в його імені – *the Gemcutters*.

(5). *Some whispered that they were Aghairon's servants, or even magical automatons controlled by the Old Mag.*

Особливі навички старого правителя знайшли відображення в його імені – *the Old Mag* – Старий Маг.

(6). *To inhibit discovery of who the Lords were, Baeron selected certain men of character whom he knew well, and appointed them Magisters ("Black Robes," they were soon called, from their robes of office) under the Lords, to judge and apply the laws of Waterdeep in daily affairs.*

Магістрів називають Чорними Мантиями – *Black Robes* з огляду на те, що за необхідністю служби, вони завжди носили довгі, чорні мантиї.

(7). *Cyric the Black Sun*

Негативні характеристики героя закладено в його ім'я – Кирік Чорне Сонце – *Cyric the Black Sun*.

2. Назви царств – приклади з комп'ютерної гри представлено також і назвами царств, на основі історій яких і утворено комп'ютерну гру:

(8). *The rule of the dwarves occurred against a backdrop of constant war with the orcs, such that there were perhaps only 40 years of true peace for the Realm of the Glimmering Swords.*

Так, королівство має назву, яка включає в себе характеристику зброї – Королівство мерехтливих мечів – *the Glimmering Swords*.

(9). *In ancient times, these were the lands of the Fallen Kingdom of Illefarn, the Lost Kingdom of Man, and rumored Netheril.*

Назви королівств утворено за характеристиками їх перемог – *the Fallen Kingdom of Illefarn – полегло Королівства Іллефарн; Lost Kingdom of Man – Втрачене Королівство Людей*.

(10). *In more recent history, the land has been fertilized with blood and bone as forces from the Empires of the Sands surged northward, the evil peoples within Dragonspear and the Goblin Marches spilled forth, and mercenary companies moved to and fro in the service of one petty warlord after another*

Назва імперії, застосована в прикладі, використовується як характеристика рельєфу території – так, рельєф імперії, в своїй більшості, представлено пустелею, отже, назва королівства включає цю особливість the Empires of the Sands – Імперія Пісків.

(11). *From all over the realms, folk began to come to the "Crown of the North," drawn by money—and among them came those who rob, cheat, and steal.*

Назва королівства характеризує його географічне положення. Так, королівство розташоване в північній частині світу, отже, його назва включає цю характеристику: "Crown of the North" – Корона Півночі.

3. Топоніми – серед топонімів було виокремлено такі підкласи назв, як:

1) гідроніми – назви водних об'єктів, що включають:

– пелагоніми – назви морів:

(12). *Humans immigrated in bands from the Shining Sea and up to the Sword Coast.*

Як демонструє приклад, назва моря включає його характеристику – Сяюче море – the Shining Sea.

(13). *Its aims in the Moonsea area are the same as Zhentil Keep's, and the two factions work hand-in-glove, often sharing the same membership.*

В прикладі, застосовується така назва моря, як the Moonsea – Море Місяця, що характеризує особливість його зовнішнього вигляду у світлі місяця.

(14). *They roamed as far east as Kara-Tur, as far north as the Sea of Fallen Stars, and west to Dambrath and Halruaa.*

У прикладі, море має таку промовисту назву, як the Sea of Fallen Stars – Море Впалих Зірок.

– потамоніми – назви річок:

(15). *Within weeks after the final battle with Hellgate Keep, treants blocked passage farther north at the joining of the Heart-blood and Delimbiyr rivers.*

В прикладі, річка має промовисту назву *the Heart-blood*, яка характеризує колір її вод – червоний.

(16). *Alas, the necklace was lost when Ikaida dropped it into the Immerflow River while fending off bandits upon a suspension bridge.*

Назва річки *the Immerflow* характеризує її безперервний рух.

–ороніми – (oronyms) – назви форм рельєфу:

(17). *In the waning summer months of 1367, an immense orc horde descended from the Spine of the World, intent on winding its way south into the trade lands of the North.*

*The Spine of the World* – гірський хребет, що простягнувся через північно-західну частину Фаеруна від холодної річки біля Моря рухомих льодів до крижаних шпилів на північ від срібних пусток. Приклад має промовисту назву, яка характеризує його протяжність.

– дримоніми – назви лісів, гаїв, частин лісу:

(18). *This force of orcs, led by King Greneire, surged its way south between the Moonwood and the Cold Wood, stopping just outside the Citadel of Many Arrows.*

В прикладі, назви лісів мають промовисті назви, такі як *the Moonwood and the Cold Wood* – ліс Місяця та Холодний ліс.

(19). *Even before spring has graced the Savage North, reports of treants massing in the High Forest have reached all of the northern cities.*

Характеристика лісу репрезентована в його назві – *the High Forest* – високий ліс.

(20). *For generations they used the iron mine in the center of Cloakwood as their home, but almost a century ago, catastrophe struck.*

В прикладі так само застосовується промовиста назва лісу – Cloakwood – Невидимий ліс.

Також, серед прикладів застосування онімів у тексті гри, було виокремлено:

4. хороніми – назви великих географічних областей, адміністративно-територіальних одиниць, які мають межі, прийняті в офіційних документах, тобто назви країн та їх одиниці поділу:

(21). *From what I have been told, you have been trying to place all the misfortune of the Sword Coast squarely on the shoulders of the Iron Throne.*

Так, приклад демонструє застосування промовистої назви територіальної частини світу гри – *the Sword Coast* – узбережжя Меча.

(22). *Rumors of Zhentarim agents scouring the Fallen Lands for powerful magic from long-lost Netheril continue to circulate.*

Також, було застосовано промовисту назву the Fallen Lands – Втрачені землі.

(23). *And adventurers still abound in the Savage Frontier.*

(24). *Few now know the true history of this great city, which had its beginnings over a thousand years ago, when the North was truly what Southerners still sneeringly call it: "the Savage North."*

Територія півночі гри носить назву the Savage Frontier – Дикі Кордони, або the Savage North – Дика Північ.

(25). *They have been kept on retainer by the government of Cormyr with the stated purpose of cleaning out the Stonelands to the north.*

Характеристика територіальних особливостей включена у назву територій Stonelands – Кам'яні землі.

(26). *It is said that even the powers must cavort and amuse themselves once in a great while. Far to the north of the Spine of the World is the Valley of the Gods.*



the Valley of the Gods – Долина Богів характеризує безпосередньо жителів долини.

(27). *The history of the Western Heartlands is a history of endless battles and destroyed empires.*

Назва the Western Heartlands характеризує географічне положення земель.

(28). *It is one of the most evil cities in the realms, a blight on the North, and a haven for Evil groups, plotting manipulators, dark religions, and foul practices. Its rulers seek to dominate the lands around it, including the Dragonspine Mountains, Yûlash, Voonlar, and the neighboring Dales.*

Промовисту назву мають також і гори the Dragonspine Mountains.

(29). *Here and there elven enclaves held out, but the push southward displaced many other northern inhabitants, including the "everlasting ones" (trolls), who came down into the newly-cleared lands northeast of Nimoar's Hold, those lands now known as the Trollmoors.*

Землі тролів характеризують їх населення, та мають назву the Trollmoors.

(30). *Durpar and Var the Golden share a common history. Over three thousand years ago, these countries were both subject to the great kingdom of Raurin. Soon all the Shining Lands embraced the teachings of Satama, and the seeds of civilization were laid in what came to be known as the Lands of the One.*

The Shining Lands – метафорична назва території гри, яка передає її красу та яскравість природи.

(31). *One involved a pirate invasion from the Nelanther, another was about a massing of orcs just on the other side of the Cloud Peaks.*

Високогірний хребет має метафоричну назву the Cloud Peaks, яка розкриває надзвичайну висоту гір, які входять до складу хребта.

(32). *For the next 4,000 years Calimshan was dominated by nomadic tribes of humans. Tribes from various places—Chult, the Shaar, The Shining Plains, Chondath, even Amn and Cormyr—took turns dominating, only to be conquered by the next, nearly identical tribe.*

В прикладі також застосовано метафоричну назву рівнин – The Shining Plains – Сяючі рівнини, яка передає красу рівнин.

(33). *They sought (and still seek) to control the trade from the Moonsea to the Sword Coast, and desired to make Shadowdale a vassal state of Zhentil Keep.*

Назву держави гри Shadowdale було утворено на основі метафори – Долина Тіней.

5. ойконіми (oeconyms) – назви різного роду поселень:

– полісоніми (поліоніми) або астіоніми – назви міст:

(34). *For millennia, gold elves dwelt in Illefarn (where Waterdeep now stands) and Eaerlann (along the River Shining).*

Місто Waterdeep має метафоричну назву – Глибока Вода.

(35). *King Obould, orc ruler of the Citadel of Many Arrows, was terrified at the prospect of another orc horde, despite the fact that he knew they should be working together against the humans of the North and the spawn of Hellgate Keep.*

Назва цитаделі також є метафоричною – the Citadel of Many Arrows – Цитадель Багатьох Стріл.

6. дромоніми – назви шляхів сполучення, маршрутів:

(36). *Each natural race is said to have emerged from the womb of Chauntea onto Toril at the river's source and then traveled down the Unicorn Run to the outside world.*

Магічний шлях, за яким всі раси прийшли до зовнішнього світу, має метафоричну назву the Unicorn Run – Шлях Єдинорога.

7. Теоніми – назви божеств та магічних істот, явищ:

(37). *Perhaps the greatest calamity to befall the Fair Folk was the Dark Disaster, a killing magic that took the form of a dark, burning cloud.*

The Dark Disaster – метафорична назва злої сили, яка порушувала гармонію життя у зовнішньому світі. Так, назва має значення Темне Лихо, що передає сутність результатів дії злої сили.

(38). *The Two-Faced Goddess created the heavenly bodies of the crystal sphere and together infused them with life to form the Earthmother, Chauntea. (Although Chauntea has since contracted her essence to encompass only Abeir-Toril, in the beginning she embodied all matter in Realmspace.)*

В основу назви богині The Two-Faced Goddess покладено сутність богині, яка мала два обличчя. Отже, назва має значення Дволике Божество.

(39). *Silvery Selûne contested with her dark sister over whether or not to bring further life to the worlds.*

Світла сторона Дволикої Богині носить ім'я Silvery Selûne, що репрезентує її звернення до добра – Срібна Селуна.

8. Хрононіми («квазівласні імена») – назви відрізків часу, пов'язані з історичними подіями:

(40). *This was the Time of the Glorious Fools, and there are those who will argue that it is still that age, as adventurers still rule the cities of Calaunt and Ravens Bluff.*

Як демонструє приклад, період бездумних вчинків правителів має метафоричну назву the Time of the Glorious Fools – Час Славних Дурнів.

(41). *The guildmasters seized control soon afterwards, ushering in a period of unrest and bitter conflict known as the Guildwars. The Guildwars ended only when the two surviving guildmasters brought in their own period of misrule.*

Війни купців, які затягнулись на довгий період, носять назву Guildwars – Війни Гільдій.

(42). *History of Waterdeep—Age III, The Bloody Reign of the Guildmasters*

Жорстке правління гільдмастерів носить назву *The Bloody Reign* – Криваве правління.

(43). *In what is now known as the "Ten Black Days of Eleint," anyone known (or even suspected) of blood connection to the royal family was put to the sword.*

Дні, коли вбивали всіх приспівників королівської сім'ї, носять назву *Ten Black Days of Eleint – Десять чорних днів Елінта*.

9. Ідеоніми – назви об'єктів духовної культури:

(44). *Shoon himself, a particularly powerful mage, created a book of great power during this time called the Tome of the Unicorn.*

Книга, яку створив маг та яка володіла надзвичайною владою, було номіновано за допомогою метафоричної назви *the Tome of the Unicorn*.

10. Хремотоніми – назви об'єктів матеріальної культури:

(45). *We're ready to go for it, but there's something you need to know first: We think that the Iron Throne may be behind recent events along the coast.*

Як демонструє приклад, назва трону також утворена за допомогою метафори, з метою продемонструвати його силу та стійкість – *the Iron Throne* – Залізний Трон.

(46). *Wand of Fire*

(47). *Wand of Frost*

(48). *Wand of Lightning*

(49). *Wand of Polymorphing*

(50). *Wand of Monster Summoning*

(51). *Wand of the Heavens*

Як демонструє приклад, текст гри також включає в себе назви магичних предметів, які передають своє призначення – Жезл Вогню; Жезл Морозу; Жезл Блискавки; Жезл Поліморфізму; Жезл Виклику Чудовиська; Жезл Небес.

11. Ергоніми – назви об'єднань людей:

(52). *The Red Ravens are commanded by Rayanna the Rose, a veteran of the Horde crusade.*

Бойове об'єднання носить метафоричну назву *The Red Ravens* – Червоні Ворони, що свідчить про їх бойовий характер та настрій.

(53). *Much confusion exists in the realms regarding Zhentil Keep and the (not-so) secret society known as the Black Network or Zhentarim.*

Угрупування меценатів має назву *the Black Network*, яка репрезентує таємність об'єднання.

(54). *You there! Stop where you are, thieves! You are under arrest for robbery. I represent the Flaming Fist and the law of the Grand Dukes.*

*the Flaming Fist* – об'єднання добровільців для боротьби зі злом, носить метафоричну назву – Палаючий Кулак.

(55). *We represent the Council of Six. You are accused of thievery and must surrender yourselves to the mercy of the law.*

Найменування об'єднання *the Council of Six* включає в себе інформацію щодо кількості членів групи – Рада Шести.

Таким чином, було виокремлено такі семантичні групи серед назв комп'ютерної гри:

1. Антропоніми;
2. Назви царств;
3. Топоніми – серед топонімів було виокремлено такі підкласи назв, як:
  1. гідроніми– назви водних об'єктів, що включають:
    - пелагоніми – назви морів;
    - потамоніми – назви річок;
    - ороніми – (oronyms) – назви форм рельєфу;
    - дримоніми – назви лісів, гаїв, частин лісу;

4. хороніми – назви великих географічних областей, адміністративно-територіальних одиниць;
5. ойконіми (oeconyms) – назви різного роду поселень;  
– полісоніми (поліоніми) або астіоніми – назви міст;
6. дромоніми – назви шляхів сполучення, маршрутів;
7. Теоніми – назви божеств та магічних істот, явищ;
8. Хрононіми («квазівласні імена») – назви відрізків часу, пов’язані з історичними подіями;
9. Идеоніми – назви об’єктів духовної культури;
10. Хрематоніми – назви об’єктів матеріальної культури;
11. Ергоніми – назви об’єднань людей.

## **2.2 Дослідження морфологічних особливостей онімів гри Dungeons & Dragons**

Розглянемо також і морфологічні особливості онімів гри Dungeons & Dragons. Так, було виокремлено наступні групи онімів гри с:

I. Односкладні оніми, які було утворено на основі метафоричного перенесення:

(56). *I'm Scar, second-in-command of the Flaming Fist.*

Scar є заступником командира «Палаючого кулака» в місті Врат Бальдра і хорошим другом його командира, герцога Елтана. Він попросить гравця провести для нього кілька розслідувань, які не тільки приведуть гравця в його розташування, але і забезпечать солідний приріст гаманця гравців. Ім’я представлено односкладним онімом, утвореним на основі метафоричного перенесення.

II. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі метафоричного перенесення:

(57). *The current king, Drasna the Fortunate, has continued his predecessor's policy of non-aggression with the Durparians.*

Ім'я героя Drasna the Fortunate було отворено на основі метафоричного перенесення. Так, завдяки своєму клинку удачі і каменю удачі, герой зміг перемогти ворогів, хоча й не мав шансів. Він вбив багато монстрів, і за це заслужив прізвисько the Fortunate.

(58). *Koveras found the identifying ring of a Shadow Thief.*

Shadow Thief – організація, яка діє через агентів по всьому Західному Фаеруну серед своїх численних баз. Їх головна база знаходиться в доках Аткатли в місті Аткатла, а їх вищим лідером є Аран Лінвейл. Вони процвітають у злочинній діяльності. Отже, двоскладний онім утворено шляхом метафоричного перенесення.

(59). *Some whispered that they were Ahghairon's servants, or even magical automaton controlled by the Old Mag.*

Героя гри Old Mag було названо з огляду на його надзвичайні здібності. Отже, онім представлено двоскладним словосполученням, утвореним на основі метафоричного перенесення.

(60). *Cyric the Black Sun*

Ім'я героя the Black Sun утворено на основі метафоричного перенесення властивостей його характеру. Брехлива натура героя, його підступність знайшли відображення у метафоричному двоскладному онімі the Black Sun.

(61). *In ancient times, these were the lands of the Fallen Kingdom of Illefarn, the Lost Kingdom of Man, and rumored Netheril.*

Королівство, що програто війну та було втрачене для його правителів, має метафоричну багатоскладну назву the Lost Kingdom of Man, яка відображає минулі події.

(62). *In more recent history, the land has been fertilized with blood and bone as forces from the Empires of the Sands surged northward, the evil peoples*

*within Dragonspear and the Goblin Marches spilled forth, and mercenary companies moved to and fro in the service of one petty warlord after another.*

Імперія, побудована в пустелі, яку оточують піски, має метафоричну двоскладну назву *the Empires of the Sands*.

(63). *From all over the realms, folk began to come to the "Crown of the North," drawn by money—and among them came those who rob, cheat, and steal.*

Королівство, яке знаходиться на півночі, метафорично назване за допомогою двоскладного оніму *the "Crown of the North"*.

(64). *They roamed as far east as Kara-Tur, as far north as the Sea of Fallen Stars, and west to Dambrath and Halruaa.*

*The Sea of Fallen Stars* – найбільше внутрішнє водоймище в Фаеруні. Його основні райони включали драконяче озеро, також відоме як Озеро драконів, на заході; Драконье і Східне простори на півночі; Аламберское море на Сході; і Вілхонській простір на півдні. Море служило найважливішим торговим шляхом для держав центрального і Північного Фаеруна і за його межами, від Імперського флоту Корміра і 15 000 моряків і корсарів Сембії на заході, до невеликого, але витривалого флоту з дюжини імпілтуранських військових кораблів на сході, і ополченського флоту Турміша на півдні. Назва моря представлена багатоскладним онімом, утвореним засобами метафоричного перенесення, з огляду на те, як яскраво зірки відображувались у водах моря в нічний час.

(65). *Within weeks after the final battle with Hellgate Keep, treants blocked passage farther north at the joining of the Heart-blood and Delimbiyr rivers.*

Як вже було зазначено в роботі, назва річки *the Heart-blood* є метафоричним перенесенням, з огляду на те, що колір її вод є приближеним до червоного. Онім представлено двоскладною структурою.



(66). *In the waning summer months of 1367, an immense orc horde descended from the Spine of the World, intent on winding its way south into the trade lands of the North.*

The Spine of the World – гірський хребет, який простягався через північно-західну область Фаеруна від Холодного проходу біля Моря рухомого льоду до крижаних шпилів на північ від срібних маршів. Онім утворено шляхом метафоричного перенесення та представлено двоскладною структурою.

(67). *From what I have been told, you have been trying to place all the misfortune of the Sword Coast squarely on the shoulders of the Iron Throne.*

The Sword Coast – частина західного Фаеруна. Саме на цій ділянці узбережжя розгортається гра у Ворота Бальдра. Назва узбережжя утворена на основі метафоричного перенесення, що відображує войовничість населення узбережжя, готовність захищати свої землі. Онім представлено двоскладною структурою.

(68). *One involved a pirate invasion from the Nelanther, another was about a massing of orcs just on the other side of the Cloud Peaks.*

The Cloud Peaks – одні з найбільш високих вершин карти світу гри. Назву вершини отримали на основі метафори, яка описує близькість вершин до хмар. Онім має двоскладну структуру.

III. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі метонімічного перенесення:

(69). *To inhibit discovery of who the Lords were, Baeron selected certain men of character whom he knew well, and appointed them Magisters ("Black Robes," they were soon called, from their robes of office) under the Lords, to judge and apply the laws of Waterdeep in daily affairs.*

Онім, що передає назву магістрів, утворено на основі метонімічного перенесення – Black Robes. Так, магістри носили чорні мантиї, отже, їх стали називати «Чорні Мантиї». Онім має двоскладну структуру.

IV. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі епітетів:

(70). *Humans immigrated in bands from the Shining Sea and up to the Sword Coast.*

В прикладі, онім, що репрезентує назву моря, утворено на основі епітету Shining – the Shining Sea.

(71). *The rule of the dwarves occurred against a backdrop of constant war with the orcs, such that there were perhaps only 40 years of true peace for the Realm of the Glimmering Swords.*

В прикладі було використано онім the Glimmering Swords, який має у складі епітет Glimmering.

(72). *Even before spring has graced the Savage North, reports of treants massing in the High Forest have reached all of the northern cities.*

Назва лісу також утворена засобами використання епітету High – the High Forest.

(73). *And adventurers still abound in the Savage Frontier.*

В прикладі, з метою утворення двоскладного оніму the Savage Frontier, було застосовано епітет Savage.

(74). *Few now know the true history of this great city, which had its beginnings over a thousand years ago, when the North was truly what Southerners still sneeringly call it: "the Savage North."*

В наведеному прикладі так само спостерігається застосування двоскладного оніму the Savage Frontier, у складі якого застосовано епітет Savage.

(75). *For the next 4,000 years Calimshan was dominated by nomadic tribes of humans. Tribes from various places—Chult, the Shaar, The Shining Plains,*

*Chondath, even Amn and Cormyr—took turns dominating, only to be conquered by the next, nearly identical tribe.*

Назву рівнин *The Shining Plains* було утворено на основі епітету *The Shining*.

(76). *Rumors of Zhentarim agents scouring the Fallen Lands for powerful magic from long-lost Netheril continue to circulate.*

Двоскладний онім *the Fallen Lands*, що називає землі, було утворено на основі епітету *Fallen*.

(77). *Durpar and Var the Golden share a common history. Over three thousand years ago, these countries were both subject to the great kingdom of Raurin.*

Як демонструє приклад, було застосовано двоскладний онім *the Golden share*, який включає в себе епітет *Golden*.

(78). *Soon all the Shining Lands embraced the teachings of Satama, and the seeds of civilization were laid in what came to be known as the Lands of the One.*

Назва земель, представлена двоскладним онімом *the Shining Lands*, також включає в себе епітет *Shining*.

(79). *Perhaps the greatest calamity to befall the Fair Folk was the Dark Disaster, a killing magic that took the form of a dark, burning cloud.*

Назва магічного явища репрезентована шляхом застосування двоскладного оніму *the Dark Disaster*, утвореного на основі епітету *Dark*.

(80). *Silvery Selûne contested with her dark sister over whether or not to bring further life to the worlds.*

Двоскладне ім'я богині *Silvery Selûne* також включає в себе епітет, який передає її світлу сутність: *Silvery*.

(81). *This was the Time of the Glorious Fools, and there are those who will argue that it is still that age, as adventurers still rule the cities of Calaunt and Ravens Bluff.*

Період правління дурнів у грі представлено багатоскладним онімом the Time of the Glorious Fools, який включає в себе епітет Glorious.

(82). *History of Waterdeep—Age III, The Bloody Reign of the Guildmasters.*

Період кривавого правління, у тексті гри також багатоскладним онімом The Bloody Reign of the Guildmasters, який включає в себе епітет Bloody.

(83). *In what is now known as the "Ten Black Days of Eleint," anyone known (or even suspected) of blood connection to the royal family was put to the sword.*

Дні переслідування прихильників старої влади, у тексті гри названо шляхом багатоскладного оніму the "Ten Black Days of Eleint", який включає в себе епітет Black.

V. Оніми з елементами словоскладання:

(84). *The surviving Guildmasters were Lhorar Gildeggh of the Shipwrights and Ehlemm Zoar of the Gemcutters.*

В прикладі, багатоскладні оніми Lhorar Gildeggh of the Shipwrights, Ehlemm Zoar of the Gemcutters включають в себе компоненти, утворені на основі словоскладання: Shipwrights – Ship + wrights; Gemcutters – Gem + cutters.

(85). *For generations they used the iron mine in the center of Cloakwood as their home, but almost a century ago, catastrophe struck.*

Назву лісу було утворено на основі словоскладання: Cloakwood – Cloak + wood.

(86). *Alas, the necklace was lost when Ikaida dropped it into the Immerflow River while fending off bandits upon a suspension bridge.*

Назва річки представлена онімом, який включає в себе такі компоненти, як: *Immer, flow – Immerflow*.

(87). *This force of orcs, led by King Greneire, surged its way south between the Moonwood and the Cold Wood, stopping just outside the Citadel of Many Arrows.*

Назва лісу також представлена онімом, утвореним шляхом словоскладання: *Moonwood – Moon + wood.*

(88). *Its aims in the Moonsea area are the same as Zhentil Keep's, and the two factions work hand-in-glove, often sharing the same membership.*

В прикладі, назву моря утворено засобами складання двох слів, таких як *moon, sea – Moonsea.*

(89). *They have been kept on retainer by the government of Cormyr with the stated purpose of cleaning out the Stonelands to the north.*

Онім, що називає землі півночі, утворено шляхом складання двох слів: *Stonelands – Stone + lands.*

(90). *The history of the Western Heartlands is a history of endless battles and destroyed empires.*

Так само, в прикладі застосовано складання двох слів, з метою утворення оніму, що називає землі гри – *Heartlands – Heart + lands.*

(91). *It is one of the most evil cities in the realms, a blight on the North, and a haven for Evil groups, plotting manipulators, dark religions, and foul practices. Its rulers seek to dominate the lands around it, including the Dragonspine Mountains, Yûlash, Voonlar, and the neighboring Dales.*

Онім *Dragonspine* було утворено шляхом складання слів *Dragon, spinem.*

(92). *Here and there elven enclaves held out, but the push southward displaced many other northern inhabitants, including the "everlasting ones" (trolls), who came down into the newly-cleared lands northeast of Nimoar's Hold, those lands now known as the Trollmoors.*

Землі тролів також утворено засобами складання двох основ – Trollmoors – Troll + moors.

(93). *They sought (and still seek) to control the trade from the Moonsea to the Sword Coast, and desired to make Shadowdale a vassal state of Zhentil Keep.*

В прикладі застосовано онім Shadowdale, який було утворено на основі двох елементів – Shadow + dale.

(94). *For millennia, gold elves dwelt in Illefarn (where Waterdeep now stands) and Eaerlann (along the River Shining).*

Назву географічного об'єкту Waterdeep утворено шляхом словоскладання: Waterdeep – Water + deep.

(95). *King Obould, orc ruler of the Citadel of Many Arrows, was terrified at the prospect of another orc horde, despite the fact that he knew they should be working together against the humans of the North and the spawn of Hellgate Keep.*

Назву фортеці, яку застосовано в прикладі, було утворено на основі складання двох слів: Hell + gate.

(96). *The guildmasters seized control soon afterwards, ushering in a period of unrest and bitter conflict known as the Guildwars. The Guildwars ended only when the two surviving guildmasters brought in their own period of misrule.*

Приклад демонструє застосування оніму Guildwars, що позначає назву періоду війн, було утворено засобами складання двох основ: Guild + wars.

Таким чином, було виокремлено наступні групи засобів утворення онімів:

I. Односкладні оніми, які було утворено на основі метафоричного перенесення;

II. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі метафоричного перенесення;

III. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі метонімічного перенесення;

- VI. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі епітетів;  
 V. Оніми з елементами словоскладання (рис. 2.1).

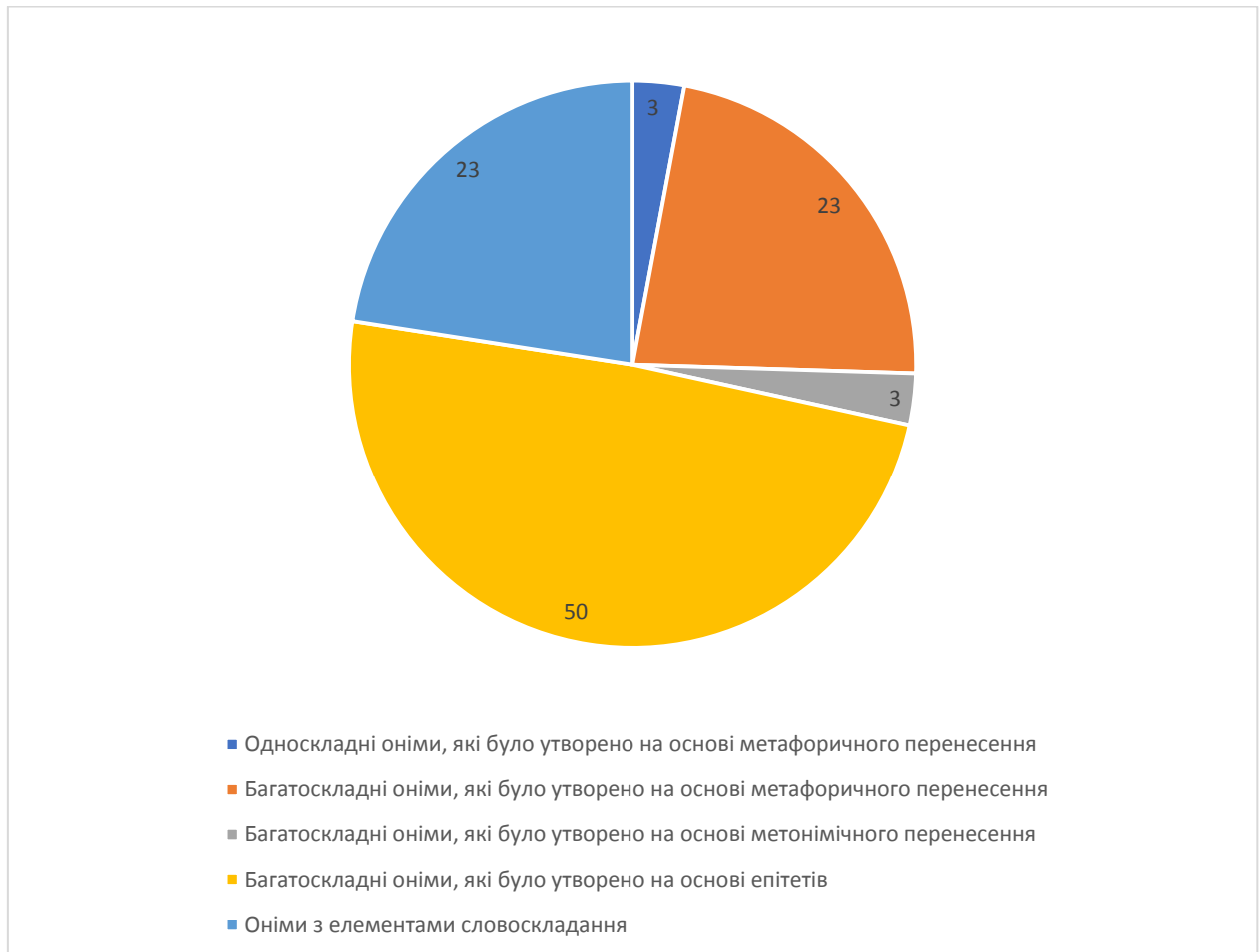


Рис. 2.1 – Групи засобів утворення онімів

Таким чином, аналіз дозволив з'ясувати, що найбільш частотною є група багатоскладних онімів, які було утворено на основі епітетів, яка представлена 50% проаналізованих прикладів. Менш частотним є застосування таких груп онімів, як багатоскладні оніми, які було утворено на основі метафоричного перенесення, які було застосовано в 23% прикладів; оніми з елементами словоскладання, які було застосовано в 23% прикладів.

Найменш вживаними є односкладні оніми, які було утворено на основі метафоричного перенесення, їх було застосовано в 3% прикладів, багатоскладні оніми, які було утворено на основі метонімічного перенесення, їх було застосовано в 3% прикладів.

### **Висновки до 2 розділу**

В другому розділі було здійснено аналіз морфологічних та семантичних особливостей онімів комп'ютерної гри. В якості матеріалу для аналізу, було обрано текст комп'ютерної гри Dungeons & Dragons.

В рамках дослідження, було виокремлено такі семантичні групи серед назв комп'ютерної гри: Антропоніми; Назви царств; Топоніми – серед топонімів було виокремлено такі підкласи назв, як: гідроніми – назви водних об'єктів, що включають: пелагоніми – назви морів; потамоніми – назви річок; ороніми – (oronyms) – назви форм рельєфу; дримоніми – назви лісів, гаїв, частин лісу; хороніми – назви великих географічних областей, адміністративно-територіальних одиниць; ойконіми (oconyms) – назви різного роду поселень; полісоніми (поліоніми) або астіоніми – назви міст; дромоніми – назви шляхів сполучення, маршрутів; Теоніми – назви божеств та магічних істот, явищ; Хрононіми («квазівласні імена») – назви відрізків часу, пов'язані з істричними подіями; Ідеоніми – назви об'єктів духовної культури; Хрематоніми – назви об'єктів матеріальної культури; Ергоніми – назви об'єднань людей.

Також, було виокремлено наступні групи засобів утворення онімів:

I. Односкладні оніми, які було утворено на основі метафоричного перенесення;

II. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі метафоричного перенесення;



III. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі метонімічного перенесення;

VI. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі епітетів;

V. Оніми з елементами словоскладання.

### РОЗДІЛ 3.

## АНАЛІЗ ОСОБЛИВОСТЕЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ОНІМІВ В УКРАЇНСЬКІЙ ВЕРСІЇ ГРИ DUNGEONS & DRAGONS

В третьому розділі буде здійснено аналіз особливостей локалізації онімів комп'ютерної гри. В якості матеріалу для аналізу, було обрано текст комп'ютерної гри Dungeons & Dragons та її українську версію.

### 3.1 Дослідження особливостей вживання еквівалентного перекладу

Першим кроком, буде проаналізовано особливості використання еквівалентного перекладу в ході відтворення онімів комп'ютерної гри.

(1). *I'm Scar, second-in-command of the Flaming Fist.*

*Я Шрам, заступник командира «Вогняного Кулака».*

В прикладі було використано еквівалентний переклад метафоричного оніму Scar – Шрам.

(2). *From all over the realms, folk began to come to the "Crown of the North," drawn by money—and among them came those who rob, cheat, and steal.*

*З усіх кінців королівств в "Корону півночі" стали стікатися люди, залучені грошима, і серед них з'явилися ті, хто грабує, обманює і краде.*

Як демонструє приклад, при перекладі було використано еквівалентний переклад оніму "Crown of the North" – "Корону півночі".

(3). *In the waning summer months of 1367, an immense orc horde descended from the Spine of the World, intent on winding its way south into the trade lands of the North.*

*В останні літні місяці 1367 року величезна орда орків спустилася з Хребта Світу, маючи намір прокласти свій шлях на південь, в торгові землі Півночі.*

Топонім, який використано у фрагменті тексту гри, було відтворено шляхом еквівалентного перекладу: the Spine of the World – Хребта Світу.

(4). *From what I have been told, you have been trying to place all the misfortune of the Sword Coast squarely on the shoulders of the Iron Throne. 3*  
*того, що мені розповіли, ви намагалися покласти всі нещастя Узбережжя Мечів прямо на плечі Залізного Трону.*

В наведеному прикладі, було застосовано еквівалентний переклад оніму the Iron Throne – Залізного Трону.

(5). *It is said that even the powers must cavort and amuse themselves once in a great while. Far to the north of the Spine of the World is the Valley of the Gods.*

*Кажуть, що навіть сильні світу цього повинні час від часу гратися і розважатися. Далеко на північ від Хребта Миру знаходиться Долина богів.*

Топонім прикладу було передано шляхом еквіваленту: the Valley of the Gods – Долина богів.

(6). *The Two-Faced Goddess created the heavenly bodies of the crystal sphere and together infused them with life to form the Earthmother, Chauntea. (Although Chauntea has since contracted her essence to encompass only Abeir-Toril, in the beginning she embodied all matter in Realmspace.) Дволика Богиня створила небесні тіла кришталевої сфери і разом наповнила їх*

життям, щоб сформувати Матір-Землю, Чаунтею. (Хоча з тих пір Чонтея скоротила свою сутність, щоб охопити тільки Абеір-Торіл, на початку вона втілювала всю матерію в реальному просторі.)

Ім'я богині, застосоване у фрагменті тексту гри, було відтворено шляхом еквіваленту – The Two-Faced Goddess – Дволика Богиня.

(7). *This was the Time of the Glorious Fools, and there are those who will argue that it is still that age, as adventurers still rule the cities of Calaupt and Ravens Bluff.*

Це був час Славних Дурнів, і є ті, хто буде стверджувати, що це все ще той вік, оскільки авантюристи все ще правлять містами Калаунт і Рейвенс-Блафф.

Період правління авантюристів було відтворено за допомогою еквівалентного перекладу: the Time of the Glorious Foolsм – час Славних Дурнів.

(8). *Shoon himself, a particularly powerful mage, created a book of great power during this time called the Tome of the Unicorn.*

Сам Шун, особливо могутній маг, створив за цей час книгу величезної сили під назвою "Том Єдинорога".

Приклад демонструє застосування назви магічної книги, назву якої було передано засобами еквівалентного перекладу: the Tome of the Unicorn – "Том Єдинорога".

(9). *We're ready to go for it, but there's something you need to know first: We think that the Iron Throne may be behind recent events along the coast.*

Ми готові піти на це, але спочатку вам потрібно дещо дізнатися: ми думаємо, що за недавніми подіями на узбережжі може стояти Залізний Трон.

В наведеному прикладі, назву трону було відтворено шляхом використання еквівалентного перекладу – the Iron Throne – Залізний Трон.

(10). *Wand of Fire*

*Жезл вогню*

Як демонструє приклад, при перекладі було використано еквівалентний переклад оніму *Wand of Fire* – *Жезл вогню*.

(11). *Wand of Lightning*

*Жезл блискавки*

Онім прикладу було передано шляхом еквіваленту: *Wand of Lightning* – *Жезл блискавки*.

(12). *We represent the Council of Six. You are accused of thievery and must surrender yourselves to the mercy of the law.*

*Ми представляємо Раду Шести. Ви звинувачуєтеся в крадіжці і повинні здатися на милість Закону.*

Назву ради, використану у фрагменті тексту гри, було відтворено засобами еквівалентного перекладу: *Council of Six* – *Раду Шести*.

(13). *Show us the way to this "Grand Duke."*

*Покажи нам дорогу до цього "Великого Князя".*

В наведеному прикладі, було застосовано еквівалентний переклад оніму "*Grand Duke*" - "*Великого Князя*".

(14). *Some whispered that they were Ahghairon's servants, or even magical automaton controlled by the Old Mag.*

*Деякі шепотілися, що це слуги Ахайрона або навіть магичні автомати, керовані Старим Магом.*

Прізвисько мага також було передано шляхом еквіваленту: *the Old Mag* – *Старим Магом*.

Таким чином, можна зробити висновок про те, що відтворення онімів комп'ютерної гри засобами еквіваленту є достатньо частотним способом їх перекладу, з огляду на кількість прикладів, проаналізованих в підпункті.

### 3.2 Використання лексичних трансформацій

Розглянемо також і лексичні трансформації перекладу онімів комп'ютерної гри. Серед них було виокремлено застосування наступних трансформацій:

#### 1. Транскрибування:

(15). *It is one of the most evil cities in the realms, a blight on the North, and a haven for Evil groups, plotting manipulators, dark religions, and foul practices. Its rulers seek to dominate the lands around it, including the Dragonspine Mountains, Yûlash, Voonlar, and the neighboring Dales.* Це одне з найбільш злих міст в королівствах, лихо на півночі і притулок для злих груп, змовників-маніпуляторів, темних релігій і брудних практик. Його правителі прагнуть домінувати над землями навколо нього, включаючи Драконячі гори, Юлаш, Вунлар і сусідні долини.

Приклад демонструє застосування трансформації транскрибування таких онімів, як Yûlash, Voonlar – Юлаш, Вунлар.

(16). *Silvery Selûne contested with her dark sister over whether or not to bring further life to the worlds.*

*Срібляста Селун сперечалася зі своєю темною сестрою про те, чи варто приносити подальше життя в світи.*

Як демонструє приклад, ім'я богині було транскрибовано при перекладі – Selûne – Селун.

(17). *In what is now known as the "Ten Black Days of Eleint," anyone known (or even suspected) of blood connection to the royal family was put to the sword.*

*У те, що зараз називається "Десять чорних днів Елінта", кожен, хто був відомий (або навіть підозрюваний) у кровному зв'язку з королівською сім'єю, був відданий мечу.*

При перекладі було застосовано трансформацію транскрибування при перекладі оніму Eleint – Елінта.

(18). *Do you know anyone by the name of Koveras?*

*Ви знаєте кого - небудь на ім'я Коверас?*

Фрагмент демонструє застосування трансформації транскрибування в ході перекладу оніму Koveras – Коверас.

(19). *Jhasso is back in control of the business.*

*Джассо знову контролює бізнес.*

Ім'я героя гри Jhasso було транскрибоване при перекладі – Джассо.

(20). *Stop a second there, young 'un, 'cuz I heard what you gone and done for old Brun.*

*Зупинись на секунду, юнак, тому що я чув, що ти зробив для старого Брюна.*

В прикладі було використано трансформацію транскрибування при перекладі оніму Brun – Брюн.

(21). *No, and don't call me Shirley. Hi, i не називай мене Ширлі.*

(22). *My son Nathan and his friends went looking for our missing cattle, then they just up and disappeared!*

*Мій син Натан і його друзі вирушили на пошуки нашої зниклої худоби, а потім вони просто зникли!*

Онім наведеного прикладу було транскрибовано: Nathan – Натан.

(23). *We should make haste to Nashkel, just a short ways south of here.*

*Ми повинні поспішити в Нашкель, зовсім недалеко на південь звідси.*

Як демонструє приклад, було застосовано трансформацію транскрибування при перекладі оніму Nashkel – Нашкель.

(24). *Xzar, looks to have been roughed up quite well.*

*Так, Кзар, схоже, з ним досить добре обійшлись.*

При перекладі було застосовано трансформацію транскрибування оніму Xzar – Кзар.

(25). *If ye be a bounty hunter, rewards can be collected with Oublek, just outside of the garrison.*

*Якщо ви мисливець за головами, нагороди можна отримати з Оублеком, прямо за межами гарнізону.*

Фрагмент демонструє застосування трансформації транскрибування в ході перекладу оніму Oublek – Оублеком.

(26). *Zombies ain't usually much of a fight for a seasoned group o' fighters, but I hear tell that Bassilus keeps 'em well organized.*

*Зомбі, як правило, не дуже добре для досвідчених бійців, але я чув, що Басілуc тримає їх добре організованими.*

Ім'я героя гри Bassilus було транскрибоване при перекладі – Басілуc.

(27). *Many a fighting too-tall has come through Gullykin, and always the same question with them.*

*Через Гуллікіна пройшло багато б'ються занадто високих, і з ними завжди один і той же питання.*

В прикладі було використано трансформацію транскрибування при перекладі оніму Gullykin – Гуллікін.

(28). *Now, Jeb, maybe they're leery of the danger because the group of us can do nothing against the Umberlee bitch.*

*А тепер, Джеб, може бути, вони побоюються небезпеки, тому що наша група нічого не може зробити проти паскуди Амберлі.*

Онім наведеного прикладу було транскрибовано: Jeb – Джеб.

(29). *I'm Garrick, and I work for Silke Rosena.*

*Мене звуть Гаррік, і я працюю на Силке Розену.*

Як демонструє приклад, було застосовано трансформацію транскрибування при перекладі онімів Garrick – Гаррік; Silke Rosena – Силке Розену.

(30). *I know where the pirate Black Alaric dumped his greatest trove of treasure.*

*Я знаю, де пірат Чорний Аларік звалив свій найбільший скарб.*

При перекладі було застосовано трансформацію транскрибування при перекладі оніму Black Alaric – Чорний Аларік.

(31). *I am the wizard Edwin, and I require you!*

*Я-чарівник Едвін, і ти мені потрібен!*

Фрагмент демонструє застосування трансформації транскрибування в ході перекладу оніму Edwin – Едвін.

(32). *Crawl back to Thay and refine thy manners.*

*Повзи назад в Теї і відточуй свої манери.*

Топонім Thay було транскрибоване при перекладі – Теї.

(33). *Thank Deneir, I thought I was done in.*

*Слава Деніру, я думав, що з мене вистачить.*

В прикладі було використано трансформацію транскрибування при перекладі оніму Deneir – Денір.

(34). *No, just treasure for Caldo and Krumm!*

*Ні, просто скарб для Калдо і Крамма!*

(35). *Damn it, Jebadoh, we can't go on like this forever!*

*Чорт, Джебадо, ми не можемо так жити вічно!*

Онім наведеного прикладу було транскрибовано: Jebadoh – Джебадо.

(36). *I am Coran, thief and archer! I've been alone in the wilderness for far too long.*

*Я Коран, злодій і лучник! Я був один у пустелі занадто довго.*

Як демонструє приклад, було застосовано трансформацію транскрибування при перекладі оніму Coran – Коран.

(37). *Hold! I'm commander Brandilar, I lead the household guard.*

*Тримайся! Я командир Бранділар, я очолюю домашню варту.*



При перекладі було застосовано трансформацію транскрибування при перекладі оніму Brandilar – Бранділар.

(38). *Hold your tongue, Telman. Now I warned ya she was treacherous.*

*Притримай язика, Тельман. Тепер я попереджав тебе, що вона віроломна.*

Фрагмент демонструє застосування трансформації транскрибування в ході перекладу оніму Telman – Тельман.

(39). *This is my master, Aldeth Sashenstar.*

*Це мій учитель, Олдет Сашенстар.*

Ім'я героя гри Aldeth Sashenstar було транскрибоване при перекладі – Олдет Сашенстар.

(40). *It's also known as the temple of Umberlee.*

*Він також відомий як храм Амберлі.*

В прикладі було використано трансформацію транскрибування при перекладі оніму Umberlee – Амберлі.

(41). *Thou wouldst presume to speak to Tiax the Great?*

*Ти наважуєшся говорити з Тіаксом Великим?*

Онім наведеного прикладу було транскрибовано: Tiax the Great – Тіаксом Великим.

(42). *I've not seen you since, um, Zhentil Keep.*

*Я не бачив тебе з часів фортеці Зентіл.*

Як демонструє приклад, було застосовано трансформацію транскрибування при перекладі оніму Zhentil – Зентіл.

2. Транслітерація:

(43). *Now Montaron, had I just been attacked I might be leery as well.*

*Так от, Монтарон, якби на мене тільки що напали, я б теж став підозрілим.*

Було також виокремлено приклади застосування трансформації транслітерації при перекладі онімів. Так, онім Montaron було транслітеровано: Монтарон.

(44). *What brings thee here, child of Gorion?*

*Що привело тебе сюди, дитя Горіону?*

Трансформацію транслітерації було застосовано також і при перекладі оніму Gorion – Горіон.

(45). *The local sculptor has not been the same since his trip to Evereska.*

*Місцевий скульптор не був колишнім з часу своєї поїздки до Еверески.*

Фрагмент демонструє застосування трансформації транслітерації в ході перекладу оніму Evereska – Евереска.

(46). *I advise you to seek lodging here in Beregost, friend.*

*Я раджу тобі шукати житло тут, в Берегості, друг.*

В прикладі було використано трансформацію транслітерації при перекладі оніму Beregost – Берегост.

(47). *Their leader, an ogre named Tazok, took the life of someone very dear to me.*

*Їх ватажок, людоджер на ім'я Тазок, позбавив життя когось дуже дорогого мені.*

Онім наведеного прикладу було транслітеровано: Tazok – Тазок.

(48). *Well, good sirs, you may call me Safana.*

*Що ж, добрі панове, ви можете називати мене Сафана.*

Як демонструє приклад, було застосовано трансформацію транслітерації при перекладі оніму Safana – Сафана.

(49). *My partner, Marek, has poisoned all of you. While you slept, he slipped a slow-acting magical poison into your rations.*

*Мій партнер, Марек, отруїв вас усіх. Поки ти спав, він підсилав в твій раціон повільно діючий магічний отрута.*

Фрагмент демонструє застосування трансформації транслітерації в ході перекладу оніму Marek – Марек.

3. Калькування:

(50). *The current king, Drasna the Fortunate, has continued his predecessor's policy of non-aggression with the Durparians.*

*Нинішній король, Драсна Щасливчик, продовжив політику свого попередника щодо ненападу на дурпаріанців.*

Метафоричне прізвисько короля було передано шляхом застосування трансформації калькування: Fortunate – Щасливчик.

(51). *To inhibit discovery of who the Lords were, Baeron selected certain men of character whom he knew well, and appointed them Magisters ("Black Robes," they were soon called, from their robes of office) under the Lords, to judge and apply the laws of Waterdeep in daily affairs.*

*Щоб перешкодити розкриттю того, ким насправді були Лорди, Баерон вибрав деяких людей з характером, яких він добре знав, і призначив їх магістрами ("Чорними Мантіями", як їх незабаром назвали, через їх службових Мантій) при Лордах, щоб судити і застосовувати закони Глибоких Вод в повсякденних справах.*

В прикладі було застосовано метафоричний онім Black Robes, який було відтворено шляхом застосування трансформації калькування: Чорними Мантіями.

(52). *Syric the Black Sun*

*Сайрик Чорне Сонце*

В наведеному прикладі було застосовано трансформацію калькування з метою відтворення оніму: Black Sun – Чорне Сонце.

(53). *The rule of the dwarves occurred against a backdrop of constant war with the orcs, such that there were perhaps only 40 years of true peace for the Realm of the Glimmering Swords.*

Правління гномів відбувалося на тлі постійної війни з орками, так що, можливо, в Царстві Мерехтливих Мечів було всього 40 років істинного світу.

Назву царства було кальковано при перекладі: Realm of the Glimmering Swords – Царство Мерехтливих Мечів.

(54). *In more recent history, the land has been fertilized with blood and bone as forces from the Empires of the Sands surged northward, the evil peoples within Dragonspear and the Goblin Marches spilled forth, and mercenary companies moved to and fro in the service of one petty warlord after another*

У недавній історії, земля була запліднена кров'ю і кістками, коли сили з імперій Пісків хлинули на північ, злі народи Драконоспису, Марші Гоблінів хлинули вперед, а наймані роти переміщалися туди і сюди на службі у одного дрібного воєначальника за іншим.

Територіальну назву було також передано шляхом застосування трансформації калькування: Dragonspear – Драконоспис.

(55). *Humans immigrated in bands from the Shining Sea and up to the Sword Coast.*

Люди іммігрували групами від Сяючого Моря і до узбережжя мечів.

У наведеному фрагменті було застосовано трансформацію калькування: the Shining Sea – Сяючого Моря.

(56). *Even before spring has graced the Savage North, reports of treants massing in the High Forest have reached all of the northern cities.*

Ще до того, як весна прикрасила Дику північ, повідомлення про скупчення трєантів у Високому лісі досягли всіх північних міст.

В прикладі було використано назву лісу, яку при перекладі було відтворено шляхом застосування трансформації калькування: the High Forest – Високий ліс.

(57). *Rumors of Zhentarim agents scouring the Fallen Lands for powerful magic from long-lost Netheril continue to circulate.*

Чутки про те, що агенти Зентаріма прочісують Полегли Землі в пошуках могутньої магії з давно втраченого Нетеріла, продовжують циркулювати.

В наведеному фрагменті було застосовано трансформацію калькування оніму: the Fallen Lands – Полегли Землі.

(58). *And adventurers still abound in the Savage Frontier.*

І авантюристи все ще рясніють на Дикою кордоні.

При перекладі оніму, було застосовано трансформацію калькування: the Savage Frontier – Дикою кордоні.

(59). *Few now know the true history of this great city, which had its beginnings over a thousand years ago, when the North was truly what Southerners still sneeringly call it: "the Savage North."*

Мало хто тепер знає справжню історію цього великого міста, який зародився більше тисячі років тому, коли північ дійсно була тим, що жителі півдня досі глузливо називають "Дикою Північчю".

В прикладі так само було використано трансформацію калькування: "the Savage North" – "Дика Північ".

(60). *Soon all the Shining Lands embraced the teachings of Satama, and the seeds of civilization were laid in what came to be known as the Lands of the One.*

Незабаром всі Сяючі Землі прийняли вчення Сатами, і насіння цивілізації були закладені в тому, що стало відомо як землі єдиного.

У прикладі було застосовано такий онім, як the Shining Lands, який було передано шляхом застосування трансформації калькування: Сяючі Землі.

(61). *One involved a pirate invasion from the Nelanther, another was about a massing of orcs just on the other side of the Cloud Peaks.*

Один з них був пов'язаний з піратським вторгненням з Нелантера, інший-з скупченням орків по інший бік Хмарних Вершин.

Трансформацію калькування було використано з метою локалізації оніму the Cloud Peaks – Хмарних Вершин.

(62). *For the next 4,000 years Calimshan was dominated by nomadic tribes of humans. Tribes from various places—Chult, the Shaar, The Shining Plains, Chondath, even Amn and Cormyr—took turns dominating, only to be conquered by the next, nearly identical tribe.*

Протягом наступних 4000 років в Калімишані домінували кочові племена людей. Племена з різних місць-Чулт, Шаар, Сяючі Рівнини, Чондат, навіть Амн і Кормір – по черзі домінували, тільки щоб бути переможеними наступним, майже ідентичним племенем.

Також, при перекладі шляхом калькування було відтворено такий онім, як The Shining Plains – Сяючі Рівнини.

(63). *History of Waterdeep—Age III, The Bloody Reign of the Guildmasters*  
*Історія Глибоких Вод – Епоха III, Криваве Правління Гільдмайстрів*

У наведеному фрагменті було застосовано такий онім, як Bloody Reign, який було передано шляхом трансформації калькування – Bloody Reign.

(64). *The Red Ravens are commanded by Rayanna the Rose, a veteran of the Horde crusade.*

Червоними Воронами командує Райанна Роза, ветеран хрестового походу Орди.

Назву військового загону було відтворено за допомогою трансформації калькування – *The Red Ravens – Червоними Воронами.*

(65). *King Obould, orc ruler of the Citadel of Many Arrows, was terrified at the prospect of another orc horde, despite the fact that he knew they should be working together against the humans of the North and the spawn of Hellgate Keep.*

Король Обальд, орочий правитель Цитаделі Багатьох Стріл, був в жаху від перспективи появи ще однієї орди орків, незважаючи на те, що він знав, що вони повинні працювати разом проти людей Півночі і зродин фортеці Пекельних воріт.

В наведеному випадку було застосовано трансформацію калькування при перекладі оніму *the Citadel of Many Arrows – Цитадель Багатьох Стріл.*

(66). *Much confusion exists in the realms regarding Zhentil Keep and the (not-so) secret society known as the Black Network or Zhentarim.*

У королівствах існує велика плутанина щодо зентильської фортеці і (не дуже) таємного товариства, відомого як Чорна мережа або Зентарім.

Назву мережі було передано за допомогою використання трансформації калькування: *the Black Network – Чорна мережа.*

#### 4. Лексична заміна

(67). *Koveras found the identifying ring of a Shadow Thief.*

Коверас знайшов розпізнавальне кільце Примарного Злодія.

В прикладі було використано такий онім, як *a Shadow Thief.* В перекладі було застосовано такий варіант перекладу, як Примарного Злодія. Так, при перекладі було замінено значення лексичної одиниці *Shadow – Примарний.*

(68). *Perhaps the greatest calamity to befall the Fair Folk was the Dark Disaster, a killing magic that took the form of a dark, burning cloud. Можливо, найбільшим лихом, що спіткали Чарівний Народ, була Чорне Лихо, що вбиває магія, яка прийняла форму темної, палаючої хмари.*

В цьому випадку було застосовано онім the Dark Disaster, при перекладі якого було використано трансформацію лексичної заміни – Чорне Лихо.

(69). *You there! Stop where you are, thieves! You are under arrest for robbery. I represent the Flaming Fist and the law of the Grand Dukes. Tu там! Стійте, де стоїте, злодії! Ви заарештовані за грабіж. Я уявляю Вогняний Кулак і закон Великих князів.*

Назву бойового об'єднання також було відтворено шляхом застосування трансформації лексичної заміни – the Flaming Fist – Вогняний Кулак. Отже, при перекладі було замінено значення лексичної одиниці Flaming – Вогняний.

(70). *I want you to break into the Seven Suns compound and find out what's wrong.*

*Я хочу, щоб ви проникли в комплекс Семи Світл і з'ясували, що сталося.*

Як демонструє приклад, було застосовано трансформацію лексичної заміни в ході відтворення оніму the Seven Suns – Семи Світл. Так, було змінено значення лексеми Suns – Світл.

##### 5. Опущення:

(71). *In ancient times, these were the lands of the Fallen Kingdom of Illefarn, the Lost Kingdom of Man, and rumored Netheril.*

*У стародавні часи це були землі полеглого Королівства Ілефарн, Втраченого Королівства, і, за чутками, Нетеріла.*

В ході локалізації оніму the Lost Kingdom of Man, було опущено лексичну одиницю Man, що свідчить про використання трансформації опущення: Втраченого Королівства.

Отже, серед лексичних трансформацій було виокремлено застосування таких трансформацій, як:



- транскрибування;
- транслітерація;
- калькування;
- лексична заміна.

### 3.3 Використання граматичних трансформацій

Розглянемо також і приклади застосування граматичних трансформацій. Серед них було виокремлено приклади таких трансформацій, як:

1. Граматична заміна:

(72). *They have been kept on retainer by the government of Cormyr with the stated purpose of cleaning out the Stonelands to the north.*

*Вони були взяті на зберігання урядом Корміра із заявленою метою очистити Кам'яні землі на півночі.*

При перекладі, онім, який представлено однією лексичною одиницею, було відтворено шляхом словосполучення: Stonelands – Кам'яні землі. Отже, було використано трансформацію лексичної заміни.

(73). *Here and there elven enclaves held out, but the push southward displaced many other northern inhabitants, including the "everlasting ones" (trolls), who came down into the newly-cleared lands northeast of Nimoar's Hold, those lands now known as the Trollmoors.*

*Іноді ельфійські анклави трималися, але поштовх на південь витіснив багатьох інших північних жителів, включаючи «вічних» (тролів), які*

спустилися в недавно очищені землі на північний схід від володінь Німоара, ті землі, які тепер відомі як Трольові Мури.

Як демонструє приклад, було застосовано такий онім, як Trollmoors. При перекладі, його було відтворено за допомогою граматичної заміни, з огляду на те, що в тексті перекладу було застосовано словосполучення: Трольові Мури.

(74). *The guildmasters seized control soon afterwards, ushering in a period of unrest and bitter conflict known as the Guildwars. The Guildwars ended only when the two surviving guildmasters brought in their own period of misrule.*

Незабаром після цього гільдмайстри захопили контроль, поклавши початок періоду заворушень і запеклого конфлікту, відомого як Гільдейські війни. Війни гільдій закінчилися тільки тоді, коли два вижили майстри гільдій ввели свій власний період поганого правління.

В наведеному фрагменті було застосовано такий онім, як Guildwars. В тексті перекладу було використано такий варіант перекладу, як Гільдейські війни. З огляду на те, що лексичну одиницю було відтворено словосполученням, можна зробити висновок щодо застосування у прикладі трансформації граматичної заміни.

(75). *The bandits roaming the Coastway road are more organized than mere thieves.*

Бандити, що бродять по Прибережному Шляху, більш організовані, ніж прості злодії.

Лексичну одиницю, яка представлена онімом Coastway, було відтворено шляхом застосування граматичної заміни, так як варіант перекладу представлено словосполученням: Прибережному Шляху.

(76). *Those halfling fools sit not a day's travel from the Firewine Bridge ruins, and never pay it a second glance!*

Ці дурні-халфлінги сидять всього в дні шляху від руїн мосту Вогню й Вина, і навіть не звертають на нього уваги!

В прикладі було застосовано онім *the Firewine Bridgem*, який було відтворено наступним чином: мосту Вогню й Вина. Отже, при перекладі було застосовано трансформацію граматичної заміни.

(77). *For millennia, gold elves dwelt in Illefarn (where Waterdeep now stands) and Eaerlann (along the River Shining).*

Протягом тисячоліть золоті ельфи мешкали в Іллефарні (де зараз знаходяться Глибокі Води) і Ерланні (уздовж Сяючої річки).

В рамках локалізації онімів тексту гри, лексичну одиницю Waterdeep було відтворено шляхом застосування граматичної заміни: Глибокі Води.

(78). *Its aims in the Moonsea area are the same as Zhentil Keep's, and the two factions work hand-in-glove, often sharing the same membership.*

Його цілі в районі Моря Місяця ті ж, що і у Зентильської фортеці, і дві фракції працюють рука об руку, часто розділяючи одне і те ж членство.

Онім Moonsea було також відтворено за допомогою трансформації граматичної заміни: Моря Місяця.

(79). *They roamed as far east as Kara-Tur, as far north as the Sea of Fallen Stars, and west to Dambrath and Halruaa.*

Вони поневірилися на схід до Кара-Тура, на північ до Моря Зоренаду і на захід до Дамбрата і Халруаа.

Назву гідроніму оригіналу Fallen Stars, який представлено двоскладним словосполученням, було відтворено шляхом граматичної заміни, з огляду на те, що при перекладі було застосовано одну лексичну одиницю: Зоренад.

(80). *This force of orcs, led by King Greneire, surged its way south between the Moonwood and the Cold Wood, stopping just outside the Citadel of Many Arrows.*

Це військо орків, очолюване королем Гренайром, рушило на південь між Лісом Місяця і Холодним Лісом, Зупинившись відразу за цитаделлю Багатьох Стріл.

В прикладі було застосовано онім the Moonwood, який було відтворено наступним чином: Лісом Місяця. Отже, при перекладі було застосовано трансформацію граматичної заміни.

2. Перестановки:

(81). *They sought (and still seek) to control the trade from the Moonsea to the Sword Coast, and desired to make Shadowdale a vassal state of Zhentil Keep.*

Вони прагнули (і все ще прагнуть) контролювати торгівлю від місячного моря до Узбережжя Мечів і хотіли зробити Шедоудейл васальною державою Зентіл Кіна.

В рамках перекладу оніму the Sword Coast, було застосовано трансформацію перестановки, так як порядок слів було змінено при перекладі: Узбережжя Мечів.

(82). *Each natural race is said to have emerged from the womb of Chauntea onto Toril at the river's source and then traveled down the Unicorn Run to the outside world.*

Кажуть, що кожна природна раса вийшла з утроби Чонтеї на Торіл біля витоків річки, а потім вирушила вниз за Течією Єдинорога у зовнішній світ.

Як демонструє приклад, при перекладі було застосовано трансформацію перестановки: Unicorn Run – Течією Єдинорога.

(83). *Wand of Frost*

*Морозний жезл*

З огляду на те, що порядок слів було змінено при перекладі оніму, було застосовано трансформацію перестановки.

(84). *Wand of Monster Summoning*

*Жезл виклику монстрів*

В прикладі застосовано трансформацію перестановки, так як було змінено порядок слів в українському варіанті.

(85). *Wand of the Heavens*

*Небесний Жезл*

Назву жезлу тексту оригіналу було відтворено шляхом трансформації перестановки, з огляду на зміну порядку слів.

(86). *Take it, but know that the Storm Lord knows who it is that opposes him. Візьми його, але знай, що Повелитель Бур знає, хто протистоїть йому.*

В наведеному фрагменті було застосовано трансформацію перестановки: the Storm Lord – Повелитель Бур. Отже, порядок слів було змінено при перекладі.

(87). *The Sea Queen may yet be satisfied with the return of the bowl, but one way or another Sonner's group must no longer profit at her expense.*

*Королева Моря ще може бути задоволена поверненням чаши, але так чи інакше група Соннера більше не повинна отримувати прибуток за її рахунок.*

В цьому випадку також було використано трансформацію перестановки, з огляду на зміну порядку слів: The Sea Queen – Королева Моря.

(88). *You should go to the Water Queen's House.*

*Тобі слід відправитися в Палац Королеви Вод.*

В рамках перекладу оніму the Water Queen's House, було застосовано трансформацію перестановки, так як порядок слів було змінено при перекладі: Палац Королеви Вод.

(89). *Durpar and Var the Golden share a common history. Over three thousand years ago, these countries were both subject to the great kingdom of Raurin.*

*Дурпар і Золотий Вар мають спільну історію. Більше трьох тисяч років тому обидві ці країни підпорядковувалися великому королівству Раурін.*

Як демонструє приклад, при перекладі було застосовано трансформацію перестановки: *Var the Golden – Золотий Вар*.

(90). *I think you've made a good decision. Now just meet me outside of the Red Sheaf Inn.*

*Я думаю, ви прийняли правильне рішення. А тепер просто зустрінемося біля готелю "Червоний сніп".*

З огляду на те, що порядок слів було змінено при перекладі оніму, було застосовано трансформацію перестановки: *Red Sheaf Inn – готелю «Червоний сніп»*.

(91). *The Bitch Queen can't touch us now, and we'll take her seas for all they're worth!*

*Паскудна Королева тепер не може нас зачепити, і ми заберемо її, скільки б вони не коштували!*

В прикладі застосовано трансформацію перестановки, так як було змінено порядок слів в українському варіанті: *The Bitch Queen – Паскудна Королева*.

(92). *Alas, the necklace was lost when Ikaida dropped it into the Immerflow River while fending off bandits upon a suspension bridge.*

*На жаль, намисто було втрачено, коли Ікаїда впустила його в річку Імерфлоу, відбиваючись від бандитів на підвісному мосту.*

В наведеному фрагменті було застосовано трансформацію перестановки: *the Immerflow River – річку Імерфлоу*. Отже, порядок слів було змінено при перекладі. Також, було застосовано трансформацію транскрибування.

Отже, серед граматичних трансформацій було виокремлено наступні:

- граматичні заміни;

– перестановки.

### 3.4 Особливості вживання лексико-граматичних трансформацій

Серед прикладів вживання онімів у текст комп'ютерної гри, було виокремлено також і застосування лексико-граматичних трансформацій, таких як:

1. Модуляція:

(93). *Simple common sense, the foil of every Red Wizard.*

*Простий здоровий глузд, основа кожного чарівника Червоного ордену.*

В наведеному прикладі, при перекладі оніму було застосовано трансформацію модуляції – Red Wizard – чарівника Червоного ордену. Так, при перекладі, сенс оніму було розвинено.

2. Описовий переклад:

(94). *The surviving Guildmasters were Lhorar Gildeggh of the Shipwrights and Ehlemm Zoar of the Gemcutters.*

*Уцілілими майстрами Гільдії були Лорар Гільдегг з корабельних майстрів і Елемм Зоар з різьбярів дорогоцінних каменів.*

Як демонструє приклад, прізвиська героїв гри були відтворені шляхом застосування описового перекладу: the Shipwrights – з корабельних майстрів; Gemcutters – різьбярів дорогоцінних каменів.

(95). *Within weeks after the final battle with Hellgate Keep, treants blocked passage farther north at the joining of the Heart-blood and Delimbiyr rivers.*

*Через кілька тижнів після фінальної битви з замком Хеллгейт треанти заблокували прохід далі на північ в місці злиття річок Червоноводна і Делімбійр.*

Приклад демонструє застосування описового перекладу оніму Heart-blood. Так, при перекладі було застосовано такий онім, як Червоноводна, що передає сутність оніму оригіналу.

(96). *For generations they used the iron mine in the center of Cloakwood as their home, but almost a century ago, catastrophe struck.*

Протягом багатьох поколінь вони використовували залізну шахту в центрі прихованого лісу як свій будинок, але майже століття тому сталася катастрофа.

У наведеному фрагменті застосовано такий онім, як Cloakwood. При перекладі, цей онім було відтворено шляхом застосування описового перекладу: прихований ліс.

(97). *The history of the Western Heartlands is a history of endless battles and destroyed empires.*

Історія земель, що знаходяться в самому серці заходу – це історія нескінченних битв і зруйнованих імперій.

Так само, онім Western Heartlands було відтворено шляхом застосування описового перекладу: знаходяться в самому серці заходу.

(98). *Joia's Flamedance ring*

*кільце Джойї, що має силу танцюючого вогню*

При перекладі, значення оніму Flamedance було описано: що має силу танцюючого вогню.

3. Створення нового слова: також, було виокремлено приклади створення нового слова для перекладу онімів оригіналу:

(99). *Sorry we upset you, Mr. Garbage Can.*

*Вибачте, що ми вас засмутили, Містер Смітмеус.*

В прикладі було використано такий онім, як Mr. Garbage Can. З метою перекладу оніму, було утворено таке слово, як Смітмеус.

(100). *You are not Greywolf the bounty hunter?*



*Ти часом не Сірововк, мисливець за головами?*

Так само, з метою перекладу оніму *Greywolf*, було утворено нове слово Сірововк.

Таким чином, серед лексико-граматичних трансформацій було виокремлено наступні:

- трансформація модуляції;
- трансформація описового перекладу;
- створення нового слова.

Результати статистичного аналізу наведено на рис. 3.1.



Рис. 3.1 – Результати аналізу

Таким чином, найбільш вживаною трансформацією є трансформація транскрибування, яку було використано в 25% випадків. Також, частотним є використання трансформації калькування, яку було застосовано в 19% прикладів. Менш частотним є застосування трансформації перестановки, яку було використано в 14% прикладів, трансформації описового перекладу, яку було використано в 13% прикладів, еквівалентний переклад, який було використано в 11% прикладів.

Найменш частотним є використання трансформації граматичної заміни, яку було застосовано в 7% випадків, трансформації транслітерації, яку було використано в 5% прикладів; трансформації лексичної заміни, яку було використано в 3% прикладів; створення нового слова, яке було використано в 2% прикладів; трансформацію модуляції, яку було використано в 1% прикладів.

### **Висновки до 3 розділу**

В третьому розділі було здійснено аналіз особливостей локалізації онімів комп'ютерної гри. В якості матеріалу для аналізу, було обрано текст комп'ютерної гри Dungeons & Dragons та її українську версію.

Серед лексичних трансформацій було виокремлено застосування таких трансформацій, як: транскрибування; транслітерація; калькування; лексична заміна. Серед граматичних трансформацій було виокремлено такі трансформації, як: граматичні заміни; перестановки. Серед лексико-граматичних трансформацій було виокремлено наступні:

трансформація модуляції; трансформація описового перекладу; створення нового слова. Також, було виокремлено приклади застосування еквівалентного перекладу.

В ході статистичного аналізу, було з'ясовано, що найбільш вживаною трансформацією є трансформація транскрибування, яку було використано в 25% випадків. Також, частотним є використання трансформації калькування, яку було застосовано в 19% прикладів. Менш частотним є застосування трансформації перестановки, яку було використано в 14% прикладів, трансформації описового перекладу, яку було використано в 13% прикладів, еквівалентний переклад, який було використано в 11% прикладів.

Найменш частотним є використання трансформації граматичної заміни, яку було застосовано в 7% випадків, трансформації транслітерації, яку було

використано в 5% прикладів; трансформації лексичної заміни, яку було використано в 3% прикладів; створення нового слова, яке було використано в 2% прикладів; трансформацію модуляції, яку було використано в 1% прикладів.

## **ВИСНОВКИ**

Дослідження було присвячене особливостям локалізації онімів англomовних комп'ютерних ігор. В рамках аналізу теоретичних джерел, було

з'ясовано, що оніми можуть бути визначені, як власні назви, які слугують для позначення того чи іншого об'єкта / предмета / явища в дійсності, підкреслення його особливих рис, ідентифікації його шляхом надання йому унікальної номінації. Було виокремлено таку класифікацію власних назв: антропоніми; топоніми; теоніми; зооніми; астроніми; космоніми; хрононіми; ідеоніми; хрематоніми; ергоніми; гідроніми; етноніми.

Було зазначено, що оніми являють собою перекладацьку проблему, так як вони характеризуються відсутністю еквівалентів при перекладі. Було виокремлено наступні способи перекладу онімів: транслітерація або транскрипція (повна або часткова); створення нового слова або складного слова, або словосполучення для позначення відповідного предмета на основі елементів та морфологічних відносин, вже реально існуючих у мові; описовий переклад; використання слова, що позначає щось близьке (хоча і не тотожне) за функцією до іншомовної реалії, інакше подібний переклад, що уточнюється в умовах контексту, а іноді межує з приблизними позначенням; гипонімічний або узагальнено-приблизний переклад.

Аналіз дозволив з'ясувати, що переклад комп'ютерних відеоігор є унікальним і надзвичайно складним завданням, що вимагає від перекладачів спеціальної підготовки, ерудиції та креативності. При адаптації комп'ютерної гри використовуються різні перекладацькі стратегії, а саме доместикація і форенізація, прагматична адаптація тексту, відсутність перекладу назв, дослівний переклад і компенсація.

Другий розділ роботи – аналітичний. Його було присвячено аналізу морфологічних та семантичних особливостей онімів комп'ютерної гри. В якості матеріалу для аналізу, було обрано текст комп'ютерної гри *Dungeons & Dragons*.

В ході аналізу, було виокремлено такі семантичні групи серед назв комп'ютерної гри: Антропоніми; Назви царств; Топоніми – серед топонімів

було виокремлено такі підкласи назв, як: гідроніми – назви водних об'єктів, що включають: пелагоніми – назви морів; потамоніми – назви річок; ороніми – (oronyms) – назви форм рельєфу; дримоніми – назви лісів, гаїв, частин лісу; хороніми – назви великих географічних областей, адміністративно-територіальних одиниць; ойконіми (oconyms) – назви різного роду поселень; полісоніми (поліоніми) або астіоніми – назви міст; дромоніми – назви шляхів сполучення, маршрутів; Теоніми – назви божеств та магічних істот, явищ; Хрононіми («квазівласні імена») – назви відрізків часу, пов'язані з істричними подіями; Ідеоніми – назви об'єктів духовної культури; Хрематоніми – назви об'єктів матеріальної культури; Ергоніми – назви об'єднань людей.

Також, в рамках дослідження було виокремлено наступні групи засобів утворення онімів:

I. Односкладні оніми, які було утворено на основі метафоричного перенесення;

II. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі метафоричного перенесення;

III. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі метонімічного перенесення;

VI. Багатоскладні оніми, які було утворено на основі епітетів;

V. Оніми з елементами словоскладання.

Третій розділ присвячено аналізу особливостей локалізації онімів комп'ютерної гри. В якості матеріалу для аналізу, було обрано текст комп'ютерної гри Dungeons & Dragons та її українську версію.

Серед лексичних трансформацій було виокремлено застосування таких трансформацій, як: транскрибування; транслітерація; калькування; лексична заміна. Серед граматичних трансформацій було виокремлено такі

трансформації, як: граматичні заміни; перестановки. Серед лексико-граматичних трансформацій було виокремлено наступні:

трансформація модуляції; трансформація описового перекладу; створення нового слова. Також, було виокремлено приклади застосування еквівалентного перекладу.

Статистичний аналіз дозволив зробити висновки про те, що найбільш частотною трансформацією є трансформація транскрибування, яку було використано в 25% проаналізованих прикладів. Також, частотним є використання трансформації калькування, яку було застосовано в 19% проаналізованих прикладів. Менш частотним є застосування трансформації перестановки, яку було використано в 14% проаналізованих прикладів, трансформації описового перекладу, яку було використано в 13% проаналізованих прикладів, еквівалентний переклад, який було використано в 11% проаналізованих прикладів.

Найменш частотним є використання трансформації граматичної заміни, яку було застосовано в 7% проаналізованих прикладів, трансформації транслітерації, яку було використано в 5% проаналізованих прикладів; трансформації лексичної заміни, яку було використано в 3% проаналізованих прикладів; створення нового слова, яке було використано в 2% проаналізованих прикладів; трансформацію модуляції, яку було використано в 1% проаналізованих прикладів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Амеліна С.М. Сутність та особливості поняття «інформаційна компетентність перекладача». *Духовність особистості: методологія, теорія і практика: збірник наукових праць*, 2013. 4 (57). С. 5—12.
2. Бархударов Л. С. Язык и перевод. Москва: изд. «Межд. отношения», 1975. 239 с.
3. Белей Л. О. Нова українська літературно-художня антропонімія: Проблеми теорії та історії. Ужгород : ІНВАЗОР, 2002. 175 с.
4. Богачева Н. Исследование компьютерных игр в психологии, 2018. URL: <https://postnauka.ru/video/89452> (дата обращения 20.10.2020).
5. Богров Ю.С. Видеоигры в контексте глобализации. *Наука и телевидение. Искусствоведение*, 2013. С. 243—258.
6. Бока О. В. Власні імена як компресовані тексти-носії когнітивної інформації. *Вісник СумДУ*, 2008. С. 96
7. Болотина М.А., Смирнова А.А. Перевод безэквивалентной лексики при локализации компьютерных игр. *Вестник БФУ им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология*, 2018. № 1. С. 20—28.
8. Борисова О. Особливості перекладу власних назв. С. 80-84. URL: [http://philology.knu.ua/files/library/movni\\_i\\_konceptualni/50-1/14.pdf](http://philology.knu.ua/files/library/movni_i_konceptualni/50-1/14.pdf)
9. Бурбак О.Ф. Реалія та способи визначення її лінгвістичного статусу. *Іноземна філологія*, 1985. С. 68—69
10. Вернигорова В.А. Перевод реалий как объекта межкультурной коммуникации. *«Молодой учёный»*, 2010. № 3 (14). С. 184—186

11. Виноградов В. С. Введение в переводоведение. М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
12. Влахов, С., Флорин С. «Непереводимое» в переводе. Москва: Международные отношения, 1980. 340 с.
13. Вострецова В.О. Застосування доместикації та форенізації при перекладі текстів різних типів. *Наукові записки. Вип. 116. Серія : Філологічні науки (мовознавство)*. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2013. С. 103–106.
14. Гак В. Г., Львин Ю. И. Курс перевода. Французский язык. Москва: ИМО, изд-е 2-е перераб, 1970. 400 с.
15. Галюк Н. С. Основні етапи вивчення імені власного в історії лінгвістики. *Вісник Запорізького державного університету. Філологічні науки*, 2002. №3. 41 с.
16. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрестке цифровых технологий. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Язык и литература*, 2016. Выпуск 4. С. 56–75.
17. Гарбовский Н. К. Теория перевода. М.: Издательство Московского университета, 2004. 544с.
18. Голандам А.К. Принцип отбора реалий русского языка в словарь реалий. *Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук*, 2010. 10. С. 2
19. Гродек П. Как все начиналось. URL: <http://www.computer-museum.ru/games/genesis.htm> (дата обращения 20.10.2020).
20. Данилюк М.Д., Шпаковский Ю.Ф. Разработка видеоигр: проблемы современных исследований. *Труды БГТУ. Серия 4: Принт и медиатехнологии. Серия 4*, 2017. №1. С. 118–122.
21. Дзюбишин-Мельник Н.Я. Перекладна література як складова інкультурації дитини. *Всесвітня література в загальноосвітній школі*, 1998. № 1. С. 46–48.



22. Ермолович Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур. М.: Р.Валент, 2001. 200 с.
23. Зимовец Н.В. К вопросу о значении и переводе имени «Гарри Поттер» в романах Дж. К. Роулинг. *Вестник МГОУ. Серия «Лингвистика»*, 2011. №5. С. 87-92
24. Интересные факты о локализации видеоигр, 2020. URL: <https://unona.com.ua/blog/interesnye-fakty-o-lokalizatsii-videoigr-2/>
25. Калінкін В. М. Теоретичні основи поетичної ономастики: автореф. дис. на здобуття н. ступ. докт. філ. наук. К., 2000. 35 с.
26. Кафай Э.Б. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал. *Игра со всех сторон*. Москва : Прагматика культуры, 2003. С. 2–10.
27. Козуляев А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода. Москва : ВПУ, 2013. 143 с.
28. Комиссаров В. Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): учебник. Москва: Высш. шк., 1990. 253 с.
29. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства. К.: Академія, 2005. 368 с.
30. Липков А. И. Ящик Пандоры: феномен компьютерных игр в мире и в России. Москва : Изд-во ЛКИ, 2008. 192 с.
31. Локализация компьютерных игр, 2020. URL: <https://www.alba-translating.ru/ru/ru/translation/games.html>
32. Ляпкина Т.Ф., Данилова А.Ю. Компьютерные игры как объект антропологического исследования. *Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. СМИ (медиа) и массовые коммуникации*, 2016. №1 (26 марта). С. 69–70.
33. Магазаник Э. Б. Ономапозитика, или «говорящие имена» в литературе. Ташкент: Фан, 1978. 146 с.

34. Маленова Е.Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт. *Коммуникативные исследования*, 2017. № 2 (12). С. 32–46.
35. Мельник М. Р. Вивчення власних назв в українській художній літературі. Одеса: *Наша школа*, 1998. №3. 50 с.
36. Мерлян С.Е. Локализация как разновидность переводческой деятельности. *Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых*. Томск : Изд-во ТПУ, 2014. Ч. 1. С. 241–247.
37. Миньяр-Белоручев Р. К. Теория и методы перевода. Москва: Московский Лицей, 1996. 298 с.
38. Міщенко А. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2012. Випуск 104 (1). С. 151–157.
39. Пилипчук М.Л. Перекладацькі макростратегії відтворення національно-культурного компоненту в аудіовізуальному перекладі. *Фаховий та художній переклад: теорія, методологія, практика*. Київ : Аграр Медіа Груп, 2017. С.300–304.
40. Потапова О.С. Компьютерная игра в пространстве культуры. *Вестник ННГУ*. Н. Новгород, 2010. Выпуск 4. С. 349–353.
41. Процишин Т.Ю. Локалізація в контексті перекладу. *Студентський науковий альманах*. Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. Тернопіль, 2017. Випуск № 1 (14). 275 с.
42. Рецкер Я. И. Теория перевода и переводческая практика. Очерки лингвистической теории перевода / Дополнения и комментарии Д. И. Ермоловича. 3-е изд., стереотип. Москва: «Р. Валент», 2007. 244 с.

43. Сліпецька В. Д. Прагмалінгвістичний аспект дослідження антропонімів (на матеріалі української та англійської лінгвокультур). *Східноукраїнський лінгвістичний збірник*, 2012. №14. 113 с.
44. Соломоник А. Б. Язык как знаковая система. М.: Наука, 1992. 223 с.
45. Соснина Е.П. Задача локализации текстов как задача прикладного переводоведения, 2015. URL: [http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina\\_article\\_2015.pdf](http://ling.ulstu.ru/linguistics/chair/lecturers/sosnina/sosnina_article_2015.pdf)
46. Суперанская А. В. Общая теория имени собственного. Изд. 2-е, испр. М.: Издательство ЛКИ, 2007. 368 с.
47. Уразметова А. В. Лингвокультурологический аспект изучения топонимов в составе фразеологических единиц: На материале английского и французского языков: диссертация ... кандидата филологических наук : 10.02.20. Уфа, 2006. 196 с.
48. Федоров А.В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): Для институтов и факультетов иностр. языков. Учеб. пособие. 5-е изд. СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. 416 с.
49. Шарапова О. В. Компаративний аналіз способів словотворення топонімів в англійській та перській мовах. *Закарпатські філологічні студії*, 2017. 9. С. 165–170
50. Швейцер А. Д. Теория перевода: Статус, проблемы, аспекты. Москва: Наука, 1988. 215 с.
51. Шурлина О.В. Трудности «Локализации» как лингвокультурной адаптации текстов программного обеспечения. *Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация*, 2014. №1. С. 83–84.

52. Anastasiou D., Schaler R. Translating Vital Information: Localisation, Internationalisation, and Globalisation. *Journal Syn-thèses. Traduction: médiation, négociation, communication*, 2010. № 3. P. 11–25.
53. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialized Translation*. 2006. № 6. P. 22–36.
54. Costales A.F. Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, 2012. N.4. P. 385–408.
55. Crespo J.M. Translation and Web localization. Abingdon : Routledge Publ., 2013. 256 p.
56. Dunne K.J. Perspectives on Localization. Amsterdam ; Philadelphia, 2006. 356 p.
57. Esselink B. The evolution of localization. *Localization: The guide from Multilingual Computing and Technology*, 2003, vol. 57 (Suppl.). P. 4–7.
58. Fellows-Jensen G. Scandinavian Settlement Names in Yorkshire / Gillian Fellows-Jensen. Copenhagen, 1972. 406 c.
59. Folaron D. Digitalizing translation. *Translation Spaces*, 2012, vol. 1. P. 5–31.
60. Fry D. The Localization. Industry Primer. Revised by A. Lommel. 2nd ed. Féchy, LISA Publ., 2003. 50 p.
61. O'Hagan M., Ashworth D. Translation-mediated communication in a digital world: Facing the challenges of globalization and localization. Clevedon : Multilingual Matters Publ., 2002. 189 p.
62. O'Hagan M., Mangiron C. Game localization. Amsterdam, Philadelphia : John Benjamins Publ., 2013. 386 p.

### **СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ**

ТД, ЛС – Томахин Г.Д. США. Лингвострановедческий словарь, 1999. С. 18

## СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНИХ ДЖЕРЕЛ

BG – Baldur's Gate. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Baldur%E2%80%99s\\_Gate](https://ru.wikipedia.org/wiki/Baldur%E2%80%99s_Gate)

## ДОДАТКИ

Оригінал	Переклад	Трансформація
(1). <i>I'm <u>Scar</u>, second-in-command of the <u>Flaming Fist</u>.</i>	<i>Я <u>Шрам</u>, заступник командира "Палаючого Кулака".</i>	Еквівалент
(2). <i>From all over the realms, folk began to come to the "<u>Crown of the North</u>," drawn by money—and among them came those who rob, cheat, and steal.</i>	<i>З усіх кінців королівств в "<u>Корону півночі</u>" стали стікатися люди, залучені грошима, і серед них з'явилися ті, хто грабує, обманює і краде.</i>	Еквівалент

<p>(3). <i>In the waning summer months of 1367, an immense orc horde descended from <u>the Spine of the World</u>, intent on winding its way south into the trade lands of the North.</i></p>	<p><i>В останні літні місяці 1367 року величезна орда орків спустилася з <u>Хребта Світу</u>, маючи намір прокласти свій шлях на південь, в торгові землі Півночі.</i></p>	<p>Еквівалент</p>
<p>(4). <i>From what I have been told, you have been trying to place all the misfortune of the Sword Coast squarely on the shoulders of <u>the Iron Throne</u>.</i></p>	<p><i>З того, що мені розповіли, ви намагалися покласти всі нещастя узбережжя мечів прямо на плечі <u>Залізного Трону</u>.</i></p>	<p>Еквівалент</p>
<p>(5). <i>It is said that even the powers must cavort and amuse themselves once in a great while. Far to the north of the Spine of the World is <u>the Valley of the Gods</u>.</i></p>	<p><i>Кажуть, що навіть сильні світу цього повинні час від часу гратися і розважатися. Далеко на північ від <u>Хребта Миру</u> знаходиться <u>Долина богів</u>.</i></p>	<p>Еквівалент</p>
<p>(6). <i><u>The Two-Faced Goddess</u> created the heavenly bodies of the</i></p>	<p><i>Дволика Богиня створила небесні тіла кришталевої сфери і разом наповнила їх</i></p>	<p>Еквівалент</p>

<p><i>crystal sphere and together infused them with life to form the Earthmother, Chauntea. (Although Chauntea has since contracted her essence to encompass only Abeir-Toril, in the beginning she embodied all matter in Realmspace.)</i></p>	<p><i>життям, щоб сформувати Матір-Землю, Чаунтею. (Хоча з тих пір Чонтея скоротила свою сутність, щоб охопити тільки Абеїр-Торіл, на початку вона втілювала всю матерію в реальному просторі.)</i></p>	
<p><i>(7). This was <u>the Time of the Glorious Fools</u>, and there are those who will argue that it is still that age, as adventurers still rule the cities of Calaunt and Ravens Bluff.</i></p>	<p><i>Це був час Славних Дурнів, і є ті, хто буде стверджувати, що це все ще той вік, оскільки авантюристи все ще правлять містами Калаунт і Рейвенс-Блафф.</i></p>	Еквівалент
<p><i>(8). Shoon himself, a particularly powerful mage, created a book of great power during this time called the <u>Tome of the Unicorn</u>.</i></p>	<p><i>Сам Шун, особливо могутній маг, створив за цей час книгу величезної сили під назвою "<u>Том Єдинорога</u>".</i></p>	Еквівалент
<p><i>(9). We're ready to go</i></p>	<p><i>Ми готові піти на це,</i></p>	Еквівалент

<i>for it, but there's something you need to know first: We think that <u>the Iron Throne</u> may be behind recent events along the coast.</i>	<i>але спочатку вам потрібно децю дізнатися: ми думаємо, що за недавніми подіями на узбережжі може стояти <u>Залізний Трон</u>.</i>	
(10). <i>Wand of Fire</i>	<i>Жезл вогню</i>	Еквівалент
(11). <i>Wand of Lightning</i>	<i>Жезл блискавки</i>	Еквівалент
(12). <i>We represent the <u>Council of Six</u>. You are accused of thievery and must surrender yourselves to the mercy of the law.</i>	<i>Ми представляємо <u>Раду Шести</u>. Ви звинувачуєтеся в крадіжці і повинні здатися на милість Закону.</i>	Еквівалент
(13). <i>Show us the way to this "<u>Grand Duke</u>."</i>	<i>Покажи нам дорогу до цього "<u>Великого Князя</u>".</i>	Еквівалент
(14). <i>Some whispered that they were Aghairon's servants, or even magical automatons controlled by <u>the Old Mag</u>.</i>	<i>Деякі шепотілися, що це слуги Ахайрона або навіть магичні автомати, керовані <u>Старим Магом</u>.</i>	Еквівалентний переклад
(15). <i>It is one of the most evil cities in the realms, a blight on the North, and a haven for</i>	<i>Це одне з найбільш злих міст в королівствах, лихо на півночі і притулок для злих груп,</i>	Транскрибування



<p><i>Evil groups, plotting manipulators, dark religions, and foul practices. Its rulers seek to dominate the lands around it, including the <u>Dragonspine Mountains</u>, <u>Yûlash</u>, <u>Voonlar</u>, and the neighboring Dales.</i></p>	<p>змовників-маніпуляторів, темних релігій і брудних практик. Його правителі прагнуть домінувати над землями навколо нього, включаючи драконячі гори, Юлаш, Вунлар і сусідні долини.</p>	
<p>(16). <i><u>Silvery Selûne</u> <u>contested</u> with her dark sister over whether or not to bring further life to the worlds.</i></p>	<p>Срібляста Селун сперечалася зі своєю темною сестрою про те, чи варто приносити подальше життя в світі.</p>	Транскрибування
<p>(17). <i>In what is now known as the <u>"Ten Black Days of Eleint,"</u> anyone known (or even suspected) of blood connection to the royal family was put to the sword.</i></p>	<p>У те, що зараз називається "<u>Десять чорних днів Елінта</u>", кожен, хто був відомий (або навіть підозрюваний) у кровному зв'язку з королівською сім'єю, був відданий мечу.</p>	Транскрибування
<p>(18). <i>Do you know</i></p>	<p>Ви знаєте кого - небудь</p>	Транскрибування

<i>anyone by the name of Koveras?</i>	<i>на ім'я Коверас?</i>	
(19). <i>Jhasso is back in control of the business.</i>	<i>Джассо знову контролює бізнес.</i>	Транскрибування
(20). <i>Stop a second there, young 'un, 'cuz I heard what you gone and done for old Brun.</i>	<i>Зупинись на секунду, юнак, тому що я чув, що ти зробив для старого Брюна.</i>	Транскрибування
(21). <i>No, and don't call me Shirley.</i>	<i>Ні, і не називай мене Ширлі.</i>	Транскрибування
(22). <i>My son Nathan and his friends went looking for our missing cattle, then they just up and disappeared!</i>	<i>Мій син Натан і його друзі вирушили на пошуки нашої зниклої худоби, а потім вони просто зникли!</i>	Транскрибування
(23). <i>We should make haste to Nashkel, just a short ways south of here.</i>	<i>Ми повинні поспішити в Нашкель, зовсім недалеко на південь звідси.</i>	Транскрибування
(24). <i>Xzar, looks to have been roughed up quite well.</i>	<i>Так, Кзар, схоже, з ним досить добре обійшлися.</i>	Транскрибування
(25). <i>If ye be a bounty hunter, rewards can be collected with Oublek, just outside of the garrison.</i>	<i>Якщо ви мисливець за головами, нагороди можна отримати з Оублеком, прямо за межами гарнізону.</i>	Транскрибування

<p>(26). <i>Zombies ain't usually much of a fight for a seasoned group o' fighters, but I hear tell that <u>Bassilus</u> keeps 'em well organized.</i></p>	<p><i>Зомбі, як правило, не дуже добре для досвідчених бійців, але я чув, що <u>Басілуc</u> тримає їх добре організованими.</i></p>	<p>Транскрибування</p>
<p>(27). <i>Many a fighting too-tall has come through Gullykin, and always the same question with them.</i></p>	<p><i>Через Гуллікіна пройшло багато б'ються занадто високих, і з ними завжди один і той же питання.</i></p>	<p>Транскрибування</p>
<p>(28). <i>Now, <u>Jeb</u>, maybe they're leery of the danger because the group of us can do nothing against the Umberlee bitch.</i></p>	<p><i>А тепер, <u>Джеб</u>, може бути, вони побоюються небезпеки, тому що наша група нічого не може зробити проти паскуди Амберлі.</i></p>	<p>Транскрибування</p>
<p>(29). <i>I'm <u>Garrick</u>, and I work for <u>Silke Rosena</u>.</i></p>	<p><i>Мене звать <u>Гаррік</u>, і я працюю на <u>Силке Розену</u>.</i></p>	<p>Транскрибування</p>
<p>(30). <i>I know where the pirate <u>Black Alaric</u> dumped his greatest trove of treasure.</i></p>	<p><i>Я знаю, де пірат <u>Чорний Аларік</u> звалив свій найбільший скарб.</i></p>	<p>Транскрибування</p>
<p>(31). <i>I am the wizard <u>Edwin</u>, and I require you!</i></p>	<p><i>Я-чарівник <u>Едвін</u>, і ти мені потрібен!</i></p>	<p>Транскрибування</p>

(32). <i>Crawl back to <u>Thay</u> and refine thy manners.</i>	<i>Повзи назад в <u>Теї</u> і відточуй свої манери.</i>	Транскрибування
(33). <i>Thank <u>Deneir</u>, I thought I was done in.</i>	<i>Слава <u>Деніру</u>, я думав, що з мене вистачить.</i>	Транскрибування
(34). <i>No, just treasure for <u>Caldo and Krumm</u>!</i>	<i>Ні, просто скарб для <u>Калдо і Крамма</u>!</i>	Транскрибування
(35). <i>Damn it, <u>Jebadoh</u>, we can't go on like this forever!</i>	<i>Чорт, <u>Джебадо</u>, ми не можемо так жити вічно!</i>	Транскрибування
(36). <i>I am <u>Coran</u>, thief and archer! I've been alone in the wilderness for far too long.</i>	<i>Я <u>Коран</u>, злодій і лучник! Я був один у пустелі занадто довго.</i>	Транскрибування
(37). <i>Hold! I'm commander <u>Brandilar</u>, I lead the household guard.</i>	<i>Тримайся! Я командир <u>Бранділар</u>, я очолюю домашню варту.</i>	Транскрибування
(38). <i>Hold your tongue, <u>Telman</u>. Now I warned ya she was treacherous.</i>	<i>Притримай язика, <u>Тельман</u>. Тепер я попереджав тебе, що вона віроломна.</i>	Транскрибування
(39). <i>This is my master, <u>Aldeth Sashenstar</u>.</i>	<i>Це мій учитель, <u>Олдет Сашенстар</u>.</i>	Транскрибування
(40). <i>It's also known as the temple of</i>	<i>Він також відомий як храм <u>Амберлі</u>.</i>	Транскрибування

<i>Umberlee.</i>		
(41). <i>Thou wouldst presume to speak to <u>Tiax the Great?</u></i>	<i>Ти наважуєшся говорити з <u>Тіаксом Великим?</u></i>	Транскрибування, калькування
(42). <i>I've not seen you since, um, <u>Zhentil Keep.</u></i>	<i>Я не бачив тебе з часів фортеці <u>Зентіл.</u></i>	Транскрибування, перестановки
(43). <i>Now <u>Montaron</u>, had I just been attacked I might be leery as well.</i>	<i>Так от, <u>Монтарон</u>, якби на мене тільки що напали, я б теж став підозрілим.</i>	Транслітерація
(44). <i>What brings thee here, child of <u>Gorion?</u></i>	<i>Що привело тебе сюди, дитя <u>Горіону?</u></i>	Транслітерація
(45). <i>The local sculptor has not been the same since his trip to <u>Evereska.</u></i>	<i>Місцевий скульптор не був колишнім з часу своєї поїздки до <u>Еверески.</u></i>	Транслітерація
(46). <i>I advise you to seek lodging here in <u>Beregost</u>, friend.</i>	<i>Я раджу тобі шукати житло тут, в <u>Берегості</u>, друг.</i>	Транслітерація
(47). <i>Their leader, an ogre named <u>Tazok</u>, took the life of someone very dear to me.</i>	<i>Їх ватажок, людоджер на ім'я <u>Тазок</u>, позбавив життя когось дуже дорогого мені.</i>	Транслітерація
(48). <i>Well, good sirs, you may call me</i>	<i>Що ж, добрі панове, ви можете називати мене</i>	Транслітерація

<i>Safana.</i>	<i>Сафана.</i>	
(49). <i>My partner, <u>Marek</u>, has poisoned all of you. While you slept, he slipped a slow-acting magical poison into your rations.</i>	<i>Мій партнер, <u>Марек</u>, отруїв вас усіх. Поки ти спав, він підсипав в твій раціон повільно діючий магичний отрута.</i>	Транслітерація
(50). <i>The current king, <u>Drasna the Fortunate</u>, has continued his predecessor's policy of non-aggression with the <u>Durparians</u>.</i>	<i>Нинішній король, <u>Драсна Щасливчик</u>, продовжив політику свого попередника щодо ненападу на дурпаріанців.</i>	Калькування
(51). <i>To inhibit discovery of who the Lords were, Baeron selected certain men of character whom he knew well, and appointed them <u>Magisters</u> ("<u>Black Robes</u>," they were soon called, from their robes of office) under the Lords, to judge and apply the laws of Waterdeep in daily</i>	<i>Щоб перешкодити розкриттю того, ким насправді були Лорди, Баерон вибрав деяких людей з характером, яких він добре знав, і призначив їх <u>магістрами</u> ("<u>Чорними Мантіями</u>", як їх незабаром назвали, через їх службових Мантій) при Лордах, щоб судити і застосовувати закони</i>	Калькування

<i>affairs.</i>	<i>Уотердіна в повсякденних справах.</i>	
(52). <i>Cyric the <u>Black Sun</u></i>	<i>Сайрик <u>Чорне Сонце</u></i>	Калькування
(53). <i>The rule of the dwarves occurred against a backdrop of constant war with the orcs, such that there were perhaps only 40 years of true peace for the <u>Realm of the Glimmering Swords.</u></i>	<i>Правління гномів відбувалося на тлі постійної війни з орками, так що, можливо, в <u>Царстві Мерехтливих Мечів</u> було всього 40 років істинного світу.</i>	Калькування
(54). <i>In more recent history, the land has been fertilized with blood and bone as forces from the <u>Empires of the Sands</u> surged northward, the evil peoples within Dragonspear and the Goblin Marches spilled forth, and mercenary companies moved to and fro in the service of one petty warlord after another</i>	<i>У недавній історії, земля була запліднена кров'ю і кістками, коли сили з імперій Пісків хлинули на північ, злі народи <u>Драконоспису</u>, Марші Гоблінів хлинули вперед, а наймані роти переміщалися туди і сюди на службі у одного дрібного воєначальника за іншим.</i>	Калькування

<p>(55). <i>Humans immigrated in bands from <u>the Shining Sea</u> and up to the Sword Coast.</i></p>	<p><i>Люди іммігрували групами від <u>Сяючого Моря</u> і до узбережжя мечів.</i></p>	<p>Калькування</p>
<p>(56). <i>Even before spring has graced the Savage North, reports of treants massing in the <u>High Forest</u> have reached all of the northern cities.</i></p>	<p><i>Ще до того, як весна прикрасила <u>Діку північ</u>, повідомлення про скупчення трєантів у Високому лісі досягли всіх північних міст.</i></p>	<p>Калькування</p>
<p>(57). <i>Rumors of Zhentarim agents scouring <u>the Fallen Lands</u> for powerful magic from long-lost Netheril continue to circulate.</i></p>	<p><i>Чутки про те, що агенти Зентаріма прочісують <u>Полегли Землі</u> в пошуках могутньої магії з давно втраченого Нетеріла, продовжують циркулювати.</i></p>	<p>Калькування</p>
<p>(58). <i>And adventurers still abound in <u>the Savage Frontier</u>.</i></p>	<p><i>І авантюристи все ще рясніють на <u>Дикому кордоні</u>.</i></p>	<p>Калькування</p>
<p>(59). <i>Few now know the true history of this great city, which had its beginnings over a thousand years ago,</i></p>	<p><i>Мало хто тепер знає справжню історію цього великого міста, який зародився більше тисячі років тому, коли</i></p>	<p>Калькування</p>



<p><i>when the North was truly what Southerners still sneeringly call it: "<u>the Savage North.</u>"</i></p>	<p><i>північ дійсно була тим, що жителі півдня досі глузливо називають "<u>Дикою Північчю.</u>"</i></p>	
<p><i>(60). Soon all the <u>Shining Lands</u> embraced the teachings of Satama, and the seeds of civilization were laid in what came to be known as <u>the Lands of the One.</u></i></p>	<p><i>Незабаром всі <u>Сяючі Землі</u> прийняли вчення Сатами, і насіння цивілізації були закладені в тому, що стало відомо як землі єдиного.</i></p>	Калькування
<p><i>(61). One involved a pirate invasion from the Nelanther, another was about a massing of orcs just on the other side of <u>the Cloud Peaks.</u></i></p>	<p><i>Один з них був пов'язаний з піратським вторгненням з Нелантера, інший-з скупченням орків по інший бік <u>Хмарних Вершин.</u></i></p>	Калькування
<p><i>(62). For the next 4,000 years Calimshan was dominated by nomadic tribes of humans. Tribes from various places—Chult, the Shaar, <u>The Shining Plains,</u> Chondath,</i></p>	<p><i>Протягом наступних 4000 років в Калімишані домінували кочові племена людей. Племена з різних місць-Чулт, Шаар, <u>Сяючі Рівнини,</u> Чондат, навіть Амн і Кормір –</i></p>	Калькування

<i>even Amn and Cormyr—took turns dominating, only to be conquered by the next, nearly identical tribe.</i>	<i>по черзі домінували, тільки щоб бути переможеними наступним, майже ідентичним племенем.</i>	
(63). <i>History of Waterdeep—Age III, <u>The Bloody Reign of the Guildmasters</u></i>	<i>Історія Уотердіна-Епоха III, <u>Криваве Правління Гільдмайстрів</u></i>	Калькування
(64). <i><u>The Red Ravens</u> are commanded by Rayanna the Rose, a veteran of the Horde crusade.</i>	<i><u>Червоними Воронами</u> командує Райанна Роза, ветеран хрестового походу Орди.</i>	Калькування
(65). <i>King Obould, orc ruler of <u>the Citadel of Many Arrows</u>, was terrified at the prospect of another orc horde, despite the fact that he knew they should be working together against the humans of the North and the spawn of <u>Hellgate Keep</u>.</i>	<i>Король Обальд, орочий правитель Цитаделі <u>Багатьох Стріл</u>, був в жаху від перспективи появи ще однієї орди орків, незважаючи на те, що він знав, що вони повинні працювати разом проти людей Півночі і зродин фортеці <u>Пекельних воріт</u>.</i>	Калькування, граматична заміна
(66). <i>Much confusion</i>	<i>У королівствах існує</i>	Калькування,

<p><i>exists in the realms regarding Zhentil Keep and the (not-so) secret society known as <u>the Black Network</u> or <u>Zhentarim</u>.</i></p>	<p><i>велика плутанина щодо зентильської фортеці і (не дуже) таємного товариства, відомого як <u>Чорна мережа</u> або <u>Зентарім</u>.</i></p>	<p>транскрибування</p>
<p><i>(67). Koveras found the identifying ring of a <u>Shadow Thief</u>.</i></p>	<p><i>Коверас знайшов розпізнавальне кільце <u>Примарного Злодія</u>.</i></p>	<p>Лексична заміна</p>
<p><i>(68). Perhaps the greatest calamity to befall the Fair Folk was <u>the Dark Disaster</u>, a killing magic that took the form of a dark, burning cloud.</i></p>	<p><i>Можливо, найбільшим лихом, що спіткали Чарівний Народ, була <u>Чорне Лихо</u>, що вбиває магія, яка прийняла форму темної, палаючої хмари.</i></p>	<p>Лексична заміна</p>
<p><i>(69). You there! Stop where you are, thieves! You are under arrest for robbery. I represent <u>the Flaming Fist</u> and the law of the Grand Dukes.</i></p>	<p><i>Ти там! Стійте, де стоїте, злодії! Ви заарештовані за грабіж. Я уявляю <u>Вогняний Кулак</u> і закон Великих князів.</i></p>	<p>Лексична заміна</p>
<p><i>(70). I want you to break into the Seven Suns compound and find out what's wrong.</i></p>	<p><i>Я хочу, щоб ви проникли в комплекс <u>Семи Світил</u> і з'ясували, що сталося.</i></p>	<p>Лексична заміна</p>

<p>(71). <i>In ancient times, these were the lands of the <u>Fallen Kingdom of Illefarn, the Lost Kingdom of Man, and rumored Netheril.</u></i></p>	<p><i>У стародавні часи це були землі полеглого Королівства Ілефарн, <u>Втраченого Королівства</u>, і, за чутками, Нетеріла.</i></p>	<p>Опущення , транскрибування</p>
<p>(72). <i>They have been kept on retainer by the government of Cormyr with the stated purpose of cleaning out the <u>Stonelands</u> to the north.</i></p>	<p><i>Вони були взяті на зберігання урядом Корміра із заявленою метою очистити <u>Кам'яні землі на півночі.</u></i></p>	<p>Граматична заміна</p>
<p>(73). <i>Here and there elven enclaves held out, but the push southward displaced many other northern inhabitants, including the "everlasting ones" (trolls), who came down into the newly-cleared lands northeast of Nimoar's Hold, those lands now known as the <u>Trollmoors.</u></i></p>	<p><i>Іноді ельфійські анклави трималися, але поштовх на південь витіснив багатьох інших північних жителів, включаючи «вічних» (тролів), які спустилися в недавно очищені землі на північний схід від володінь Німоара, ті землі, які тепер відомі як Трольові Мури.</i></p>	<p>Граматична заміна</p>

<p>(74). <i>The guildmasters seized control soon afterwards, ushering in a period of unrest and bitter conflict known as <u>the Guildwars</u>. <u>The Guildwars</u> ended only when the two surviving guildmasters brought in their own period of misrule.</i></p>	<p><i>Незабаром після цього гільдмайстри захопили контроль, поклавши початок періоду заворушень і запеклого конфлікту, відомого як <u>Гільдейські війни</u>. Війни гільдій закінчилися тільки тоді, коли два вижили майстри гільдій ввели свій власний період поганого правління.</i></p>	<p>Граматична заміна</p>
<p>(75). <i>The bandits roaming the Coastway road are more organized than mere thieves.</i></p>	<p><i>Бандити, що бродять по Прибережному Шляху, більш організовані, ніж прості злодії.</i></p>	<p>Граматична заміна</p>
<p>(76). <i>Those halfling fools sit not a day's travel from the <u>Firewine Bridge</u> ruins, and never pay it a second glance!</i></p>	<p><i>Ці дурні-халфлінги сидять всього в дні шляху від руїн мосту Вогню й Вина, і навіть не звертають на нього уваги!</i></p>	<p>Граматична заміна</p>
<p>(77). <i>For millennia, gold elves dwelt in Illefarn (where <u>Waterdeep</u> now stands) and Eaerlann</i></p>	<p><i>Протягом тисячоліть золоті ельфи мешкали в Іллефарні (де зараз знаходяться <u>Глибокі</u></i></p>	<p>Граматична заміна, калькування, перестановки</p>

<i>(along the <u>River Shining</u>).</i>	<i><u>Води</u>) і Ерланні (уздовж <u>Сяючої річки</u>).</i>	
<i>(78). Its aims in the <u>Moonsea area</u> are the same as Zhentil Keep's, and the two factions work hand-in-glove, often sharing the same membership.</i>	<i>Його цілі в районі <u>Моря Місяця</u> ті ж, що і у Зентильської фортеці, і дві фракції працюють рука об руку, часто розділяючи одне і те ж членство.</i>	Граматична заміна, перестановки
<i>(79). They roamed as far east as Kara-Tur, as far north as the <u>Sea of Fallen Stars</u>, and west to Dambrath and Halruaa.</i>	<i>Вони поневірилися на схід до Кара-Тура, на північ до <u>Моря Зоренаду</u> і на захід до Дамбрата і Халруаа.</i>	Граматична заміна, перестановки
<i>(80). They sought (and still seek) to control the trade from the Moonsea to the <u>Sword Coast</u>, and desired to make <u>Shadowdale</u> a vassal state of Zhentil Keep.</i>	<i>Вони прагнули (і все ще прагнуть) контролювати торгівлю від місячного моря до <u>Узбережжя Мечів</u> і хотіли зробити Шедоудейл васальною державою Зентіл Кіна.</i>	Перестановки
<i>(81). Each natural race is said to have emerged from the womb of Chauntea onto Toril at the</i>	<i>Кажуть, що кожна природна раса вийшла з утроби Чонтеї на Торіл біля витоку річки, а потім вирушила вниз за</i>	Перестановки

<i>river's source and then traveled down <u>the Unicorn Run</u> to the outside world.</i>	<i>Течією Єдинорога у зовнішній світ.</i>	
<i>(82). Wand of Frost</i>	<i>Морозний жезл</i>	Перестановки
<i>(83). Wand of Monster Summoning</i>	<i>Жезл виклику монстрів</i>	Перестановки
<i>(84). Wand of the Heavens</i>	<i>Небесний Жезл</i>	Перестановки
<i>(85). Take it, but know that <u>the Storm Lord</u> knows who it is that opposes him.</i>	<i>Візьми його, але знай, що <u>Повелитель Бур</u> знає, хто протистоїть йому.</i>	Перестановки
<i>(86). The Sea Queen may yet be satisfied with the return of the bowl, but one way or another Sonner's group must no longer profit at her expense.</i>	<i>Королева Моря ще може бути задоволена поверненням чаші, але так чи інакше група Соннера більше не повинна отримувати прибуток за її рахунок.</i>	Перестановки
<i>(87). You should go to the <u>Water Queen's House</u>.</i>	<i>Тобі слід відправитися в <u>Палац Королеви Вод</u>.</i>	Перестановки
<i>(88). This force of orcs, led by King Greneire, surged its way south between <u>the Moonwood</u> and <u>the</u></i>	<i>Це військо орків, очолюване королем Гренайром, рушило на південь між Лісом Місяця і Холодним</i>	Перестановки, калькування

<i><u>Cold Wood</u>, stopping just outside the Citadel of Many Arrows.</i>	<i>Лісом, Зупинившись відразу за цитаделлю багатьох стріл.</i>	
<i>(89). <u>Durpar and Var the Golden share</u> a common history. Over three thousand years ago, these countries were both subject to the great kingdom of Raurin.</i>	<i>Дурпар і Золотий Вар мають спільну історію. Більше трьох тисяч років тому обидві ці країни підпорядковувалися великому королівству Раурін.</i>	Перестановки, калькування
<i>(90). I think you've made a good decision. Now just meet me outside of the <u>Red Sheaf Inn</u>.</i>	<i>Я думаю, ви прийняли правильне рішення. А тепер просто зустрінемося біля готелю "<u>Червоний сніп</u>".</i>	Перестановки, калькування
<i>(91). <u>The Bitch Queen</u> can't touch us now, and we'll take her seas for all they're worth!</i>	<i>Паскудна Королева тепер не може нас зачепити, і ми заберемо її, скільки б вони не коштували!</i>	Перестановки, калькування
<i>(92). Alas, the necklace was lost when Ikaida dropped it into the <u>Immerflow River</u> while fending off bandits upon a suspension bridge.</i>	<i>На жаль, намисто було втрачено, коли Ікаїда впустила його в річку Імерфлоу, відбиваючись від бандитів на підвісному мосту.</i>	Перестановки, транскрибування



<p>(93). <i>Simple common sense, the foil of every <u>Red Wizard</u>.</i></p>	<p><i>Простий здоровий глузд, основа кожного чарівника <u>Червоного ордену</u>.</i></p>	<p>Модуляція</p>
<p>(94). <i>The surviving Guildmasters were Lhorar Gildeggh of the <u>Shipwrights</u> and Ehlemm Zoar of the <u>Gemcutters</u>.</i></p>	<p><i>Уцілілими майстрами Гільдії були Лорар Гільдегг з <u>корабельних майстрів</u> і Елемм Зоар з <u>різьбярів дорогоцінних каменів</u>.</i></p>	<p>Описовий переклад</p>
<p>(95). <i>Within weeks after the final battle with Hellgate Keep, treants blocked passage farther north at the joining of the <u>Heart-blood</u> and <u>Delimbiyr</u> rivers.</i></p>	<p><i>Через кілька тижнів після фінальної битви з замком Хеллгейт треанти заблокували прохід далі на північ в місці злиття річок <u>Червоноводна</u> і <u>Делімбійр</u>.</i></p>	<p>Описовий переклад</p>
<p>(96). <i>For generations they used the iron mine in the center of <u>Cloakwood</u> as their home, but almost a century ago, catastrophe struck.</i></p>	<p><i>Протягом багатьох поколінь вони використовували залізну шахту в центрі <u>прихованого лісу</u> як свій будинок, але майже століття тому сталася катастрофа.</i></p>	<p>Описовий переклад</p>
<p>(97). <i>The history of the <u>Western Heartlands</u> is</i></p>	<p><i>Історія земель, що знаходяться в самому</i></p>	<p>Описовий переклад</p>

<i>a history of endless battles and destroyed empires.</i>	<i>серці заходу – це історія нескінченних битв і зруйнованих імперій.</i>	
(98). <i>Joia's Flamedance ring</i>	<i>кільце Джойї, що має силу танцюючого вогню</i>	Описовий переклад
(99). <i>Sorry we upset you, Mr. <u>Garbage Can.</u></i>	<i>Вибачте, що ми вас засмутили, <u>Містер Сміттеус.</u></i>	Створення нового слова
(100). <i>You are not <u>Greywolf</u> the bounty hunter?</i>	<i>Ти часом не <u>Сірововк</u>, мисливець за головами?</i>	Створення нового слова

### SUMMARY

The study focused on the localization of onyms in English-language computer games. As part of the analysis of theoretical sources, it was found that they can be defined as proper names that serve to denote an object / subject / phenomenon in reality, emphasize its special features, identify it by giving it a unique nomination. Onyms are a translation problem, as they are characterized by a lack of equivalents in translation. Ways of translating onyms were singled out. The analysis revealed that translating computer video games is a unique and extremely difficult task that requires special training, erudition and creativity from translators. The second section of the work is analytical. It was devoted to the analysis of morphological and semantic features of computer game onyms. The third section is devoted to the analysis of the features of the localization of computer game onyms. The text of the computer game Dungeons & Dragons and its Ukrainian version were chosen as material for analysis.

Keywords: onyms, English, Ukrainian, Dungeons & Dragons, translation.

