

возникновения и создания данной видеоигры. Данный теоретико-познавательный материал имеет крайне важное значение, так как он еще практически не введен в лингвистический обиход.

Во второй главе, непосредственно посвященной изучению перевода прецедентных имен на материале 1254 примеров, рассматриваются следующие аспекты:

- понятие прецедентности (прецедентных феноменов, ситуаций и имен) в связи с особенностями анализируемого корпуса примеров;
- общие принципы классификации прецедентных имен, семантическая классификация прецедентных имен в игре *The Witcher 3: Wild Hunt*;
- переводческие стратегии и тактики, используемые в процессе локализации, которые автором рецензируемой работы сводятся к двум основным видам перевода: системному и трансформирующему (стр. 23);
- на основании рассмотренных переводческих приемов формируются выводы о расхождениях при выборе переводческих решений и их мотивации в переводе прецедентных имен с английского языка на русский и немецкий.

Изложение материала в практической главе сопровождается 19 таблицами, придающими всему ходу рассуждений автора наглядность и убедительность. Особенно хотелось бы отметить приложение, представляющее собой список прецедентных имен на основе их авторской классификации на трех языках с переводческим комментарием, занимающий 57 страниц. Данное приложение само по себе имеет большую лингвистическую значимость, так как может послужить базой для дальнейшего изучения аспектов перевода прецедентных имен.

Все выше изложенное позволяет сделать вывод о том, что данная квалификационная работа состоялась и что полученные выводы интересны и перспективны для дальнейшего исследования.

ВКР Г.А. Пономарева наряду с указанными достоинствами не лишена, однако, и некоторых недостатков, которые, впрочем, не являются