

Евразийский гуманитарный журнал. 2026. № 3. С. 31–39.

Eurasian Humanitarian Journal. 2026. No. 3. P. 31-39.

Научная статья

УДК 811.134.2'25

EDN: ICMTIK

doi:10.17072/2587-6589-2026-3-31-39



<https://elibrary.ru/icmtik>

ПЕРЕДАЧА НАРРАТИВНЫХ РЕПЛИК ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ SPLIT FICTION С ИСПАНСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ

Надежда Николаевна Меньшакова¹, Александра Михайловна Зуева²

¹ Пермский государственный национальный исследовательский университет, Пермь, Россия,
mnesperanza@mail.ru

² sashazueva@mail.ru, Пермь, Россия,

Аннотация. Исследование посвящено анализу переводческих решений при работе с нарративными репликами в условиях самостоятельной (любительской) локализации компьютерной игры Split Fiction (Hazelight Studios, 2025) с испанского языка на русский. Материалом исследования послужили 377 текстовых строк пролога игры объемом около пяти тысяч слов, извлеченные авторами из игровых архивов с помощью утилиты FModel. Рассмотрены четыре проблемные области нарративного слоя: передача разговорной речи персонажей, юмора и иронии, адаптация реплик под русскоязычный игровой дискурс и работа с эмоционально напряженными сценами. Продemonстрировано, что доместикация выступает ведущей стратегией перевода для нарративного слоя игры, а транскреация – основным инструментом передачи юмора и культурно-специфических элементов. Установлено, что деконтекстуализация исходного материала, характерная для самостоятельной локализации без поддержки разработчика, становится самостоятельной переводческой задачей: восстановление сюжетного порядка и определение говорящего опираются на технические идентификаторы, маркеры грамматического рода и логику диалога. Обоснована правомерность рассмотрения испанской версии не как первоисточника, а как самостоятельного адаптированного произведения, в связи с чем перевод приобретает черты опосредованного (эстафетного): русская версия наследует отдельные решения испанских локализаторов. Полученные результаты могут быть использованы при подготовке специалистов по игровой локализации и в практике самостоятельных локализационных проектов.

Ключевые слова: локализация компьютерных игр, переводческие трансформации, транскреация, доместикация, опосредованный перевод, нарративные реплики, игровой дискурс, испанский язык.

Для цитирования: Меньшакова Н. Н., Зуева А. М. Передача нарративных реплик при локализации компьютерной игры Split Fiction с испанского языка на русский // Евразийский гуманитарный журнал. 2026. № 3. С. 31–39. <https://doi.org/10.17072/2587-6589-2026-3-31-39>. EDN: ICMTIK

Original article

TRANSLATION OF NARRATIVE LINES IN COMPUTER GAME LOCALIZATION: A CASE STUDY OF SPLIT FICTION (SPANISH–RUSSIAN)

Nadezhda N. Menshakova¹, Alexandra M. Zueva²

¹ Perm State University, Perm, Russia, mnesperanza@mail.ru

² sashazueva@mail.ru, Perm, Russia

Abstract. The research analyses translation decisions made when working with narrative lines in an independent (amateur) localization of the computer game Split Fiction (Hazelight Studios, 2025) from Spanish into Russian. The material of the study consists of 377 text strings from the prologue of the game (approximately five thousand words), extracted by the authors from the game archives using the FModel utility. Four problem areas of the narrative layer are examined: rendering of colloquial speech, humour and irony, adaptation of lines to the Russian-language gaming discourse, and work with emotionally charged scenes. It is shown that domestication is the leading translation strategy for the narrative layer of the game, and transcreation is the main tool for rendering humour and culture-specific elements. The decontextualization of the source material, characteristic of independent localization without developer support, is shown to become a translation task in its own right: the reconstruction of the plot order and the identification of speakers rely on technical identifiers, grammatical gender markers and dialogue logic. The article argues that the Spanish version should be regarded not as the primary source but as an independent adapted work, which makes the resulting translation indirect (relay): the Russian version inherits certain decisions made by the Spanish localizers. The results can be applied in training specialists in game localization and in the practice of independent localization projects.

Keywords: computer game localization, translation transformations, transcreation, domestication, indirect translation, relay translation, narrative lines, game discourse, Spanish language

For citation: Menshakova N. N., Zueva A. M. Translation of Narrative Lines in Computer Game Localization: a Case study of Split Fiction (Spanish-Russian). *Eurasian Humanitarian Journal*. 2026;3:31-39. (In Russ.). <https://doi.org/10.17072/2587-6589-2026-3-31-39>. EDN: ICMTIK

Введение

Игровая индустрия сегодня – крупнейший сегмент рынка развлечений, опережающий по доходам кинематограф и музыку, при этом сюжетные кооперативные игры – один из самых быстрорастущих сегментов. Российская аудитория видеоигр остается одной из крупнейших в мире, для значительной части современных продуктов официальная русская локализация отсутствует, а возникший разрыв заполняют любительские локализации, выполняемые силами сообщества энтузиастов. Качество таких локализаций становится самостоятельной лингвистической проблемой, требующей научного осмысления.

Исследование посвящено анализу переводческих решений, принятых при самостоятельной локализации отрывка из игры Split Fiction (студия Hazelight Studios, Electronic Arts, 2025) с испанского языка на русский. Игра не имеет официальной русской локализации, а ее выбор в качестве материала обусловлен сочетанием нескольких факторов: жанровая принадлежность к кооперативной сюжетной игре с высокой плотностью диалогов, наличие официальной испанской локализации и доступность игровых архивов для извлечения текстового материала.

Цель работы заключается в выявлении и описании переводческих приемов и трансформации, применяемые при передаче нарративных реплик с испанского языка на русский на материале Split Fiction. Анализ построен на материале четырех проблемных областей: разговорная речь персонажей, передача юмора и иронии, адаптация реплик под русскоязычный игровой дискурс и работа с эмоционально напряженными сценами.

Основная часть

Локализация компьютерной игры – это не перевод в узком смысле, а адаптация продукта целиком: лингвистическая, культурная, техническая и прагматическая. Понятие локализации введено в научный оборот в 1980-е гг. в связи с расцветом индустрии программного обеспечения [Esselink 2000]; применительно к компьютерным играм оно детально проработано в монографии М. О’Хэган и К. Манхирон [O’Hagan, Mangiron 2013] и в работе М. Берналь-Мерино [Bernal-Merino 2015].

Игровой текст обладает тремя важными свойствами: мультимодальностью – он работает во взаимодействии с визуальным, звуковым и геймплейным рядом [Kress, van Leeuwen 2001]; контекстозависимостью – значение реплики определяется игровой ситуацией, а не одним только словарным значением; нелинейностью – одна и та же сцена в разных прохождениях может разворачиваться по-разному. Понятие игрового текста как лингвистической категории разрабатывается в работах Т. А. Гридиной и А. В. Кубасова [Гридина, Кубасов 2017], а также Е. И. Курячей [Курячая 2012], где игровой текст осмысливается не как обычный перевод, а, напротив, как моделирование на языке перевода аналогичной игровой системы.

Понятие игры как культурного феномена восходит к классическим работам Й. Хейзинги [Хейзинга 1997] и Р. Кайуа [Кайуа 2007] и образует общую теоретическую рамку, в которой компьютерная игра рассматривается как форма культурной практики, требующей особой переводческой стратегии.

Основными переводческими стратегиями применительно к нарративному слою игры выступают доместикация и форенизация в терминах Л. Венути [Venuti 1995]: доместикация подгоняет текст под нормы принимающей культуры, форенизация сохраняет инокультурные элементы. Для передачи юмора, фразеологии и культурно-специфических элементов широко применяется транскреация – переводческая стратегия, при которой переводчик отступает от исходной формулировки ради воспроизведения эмоционального и культурного эффекта реплики [Bernal-Merino 2015].

Материалом исследования послужили 377 текстовых строк, составляющих пролог игры (эпизод «Издательство „Рейдер“»), общим объемом около пяти тысяч слов. Выбор пролога

как репрезентативного фрагмента обусловлен тем, что он плотно концентрирует все типы переводческих задач – нарративные диалоги, интерфейсные элементы, системные сообщения, эмоционально напряженные сцены и юмористические обмены репликами, – при этом остается обозримым для сплошного переводческого комментирования.

Поскольку игра не имеет открытых инструментов для переводчиков, а официальная поддержка разработчика для самостоятельных локализаторов недоступна, извлечение текстового материала пришлось выполнять самостоятельно. Для этого использовалась утилита FModel – программа с открытым исходным кодом, предназначенная для просмотра содержимого файлов формата pak, в которые упакованы данные игр на движке Unreal Engine. Из распакованных архивов были получены файлы локализации, содержащие испанские строки, распределенные более чем по ста техническим неймспейсам (программным идентификаторам сцен).

Главной методологической проблемой стала деконтекстуализация: строки оказались полностью оторваны от игрового окружения, без указаний говорящего, эмоциональной окраски, порядка реплик и визуального контекста. Восстановление условного сюжетного порядка и определение говорящих опирались на три группы признаков. Первая – технические идентификаторы: префиксы и имена локаций и героинь, зашитые в самих ключах строк. Вторая – грамматический род прилагательных и причастий, который испанский язык маркирует и который позволял однозначно установить говорящую героиню. Третья – логика диалога: вопрос-ответ, реакция-комментарий, повторяющиеся речевые манеры. Важная особенность материала – его опосредованный (эстафетный) характер. Английский язык – основной язык разработки игры, и испанская локализация – это уже адаптированный продукт. В таких условиях переводчик с испанского на русский работает не с первоисточником, а с уже выполненной локализацией, что в ряде случаев приводит к наследованию переводческих решений, принятых испанскими локализаторами [Рум 2004].

1. Передача разговорной речи персонажей

Передача разговорной речи героинь оказалась одной из наиболее частотных переводческих задач в материале. Ведущим приемом стало приближение реплик к нормам устного русского общения: использование эллиптических конструкций, лексики бытового и игрового регистра, русских модальных частиц, не имеющих прямых эквивалентов в испанском.

Пример 1. Испанская реплика *No lo sé* дословно означает «я не знаю». Однако в контексте бытового диалога между героинями такой перевод звучит официально. В выполненной локализации реплика передана как «Без понятия» – разговорный эллипсис, сохраняющий смысл и передающий интонацию живого общения. В одной короткой реплике сошлись две трансформации: грамматическая (опущение подлежащего) и стилистическая (замена на сниженный регистр).

Пример 2. Реплика *me han dado exactamente lo que pedí* буквально передается как «мне дали именно то, что я просила»; в выполненной локализации она передана как «Я как раз получила то, о чем просила» – за счет введения модальной частицы «как раз», характерной

для русской разговорной речи, фраза звучит оживленной. Прямого аналога в испанском у этой частицы нет, и ее введение – это прагматическая трансформация, ориентированная на естественное звучание реплики на русском языке.

Пример 3. Реплика *Bueno, ¿de qué va tu historia?* в формальном переводе передается как «Хорошо, о чем твоя история?». В выполненной локализации избран вариант «Так... про что ты пишешь?» – частица «так» в начале реплики передает интонацию заинтересованного переключения темы, а также выполнена конкретизация глагола (*va* → «пишешь»), который более точно соответствует контексту разговора двух писательниц.

2. Передача юмора и иронии

Передача юмора и иронии практически во всех зафиксированных случаях потребовала транскреации. Фразеологическая и культурная база русского и испанского языков расходятся, в связи с чем прямой перевод комических реплик заменялся подбором функциональных русских эквивалентов или введением новых образных решений.

Пример 4. Реплика *Es muy deprimente*, произнесенная героиней в адрес жанра фэнтези, в калькированном переводе звучала бы как «это очень депрессивно», что стилистически нейтрально. В выполненной локализации избран вариант «Скука смертная» – живая русская реакция, передающая пренебрежительное отношение героини к жанру. Применена транскреация: переводчик воссоздает эмоциональный эффект реплики, а не словарное содержание исходной фразы.

Пример 5. Реплика *Sin prisa, pero sin estrellarnos* – буквально «без спешки, но без столкновений» – искажает известную испанскую фразу *Sin prisa pero sin pausa* («без спешки, но без остановок»). Принципиально важен диалогический контекст: сразу после этого героиня Мио отвечает *¡Así no es el dicho!* – «Поговорка звучит не так!». Искажение пословицы здесь не играет роль украшения, а выступает сюжетной пружиной: ответ Мио мотивирован только в том случае, если предыдущая реплика действительно исказила что-то узнаваемое. Русский эквивалент в этой работе – «Тише едешь – дальше живешь», где намеренно искажено привычное «дальше будешь». Сохраняется и узнаваемая русская пословичная модель, и комизм ее сознательного искажения, и мотивированность ответной реплики Мио.

Пример 6. Реплика *Si la vida te da limones...* – испанский эквивалент англоязычной идиомы *when life gives you lemons*, русскому игроку непонятной – образ с лимонами в русской культурной памяти не закреплен. Принципиально важно еще одно соображение: реплика звучит в сцене, где героини бросают лимоны во врагов как часть игрового действия – слово *lanzar*, «бросить», даже вынесено в отдельную интерфейсную команду. То есть лимоны буквально присутствуют на экране, и просто убрать упоминание лимонов из перевода нельзя. В выполненной локализации пословичная модель заменена на культурно близкую русскую – «Не было бы счастья, да лимоны помогли...». Смысл сохранен, отсылка стала прозрачной для русскоязычного игрока, и слово «лимоны» осталось в реплике, продолжая работать с тем, что происходит на экране.

Пример 7. В сцене, где обе героини оказались в фэнтези-симуляции Зои и сюжет вышел из-под контроля, между ними происходит обмен репликами. Мио восклицает в оригинале: *¡Pero existe por tu culpa! ¡Tú la has escrito!* – буквально «Но она существует из-за тебя! Ты ее написала!». В выполненной локализации эта реплика передана как «Но это же твой

Франкенштейн! Ты это написала!». Образа Франкенштейна в испанском оригинале нет – это полностью введенная переводчиком метафора. Принципиальная особенность этого решения заключается в том, что метафора получает развитие в следующей реплике. Зои отвечает: *¡No olvides quién provocó este desastre al colarse en mi simulación!* – буквально «Не забывай, кто устроил эту катастрофу, прокравшись в мою симуляцию!». В выполненной локализации эта реплика передана как «Чья бы корова мычала. Ты оживила этого Франкенштейна, когда влезла в мою симуляцию!». Метафора, введенная в одной реплике, подхватывается и развивается в следующей: Зои написала Франкенштейна, а Мио его оживила – как в самом романе Мэри Шелли, где безответственно созданное существо обретает жизнь не само по себе. Это пример транскреации, при которой переводчик выстраивает целостную образную линию через диалог, не ограничиваясь отдельной репликой.

3. Адаптация реплик под русскоязычный игровой дискурс

Сцены, насыщенные геймплейными командами и игровыми действиями, потребовали выраженной ориентации на принимающую аудиторию. Переводческий выбор подчинялся привычкам и ожиданиям русскоязычного игрока – сложившемуся геймерскому жаргону, фразеологическим предпочтениям.

Пример 8. Реплика *¡Tenemos que robar la nave!* буквально означает «нам нужно украсть корабль». Однако в русском геймерском жаргоне транспортные средства не крадут, их угоняют. Принятое решение – «Надо угнать корабль!». Здесь работает доместикация в терминах Л. Венути [Venuti 1995]: текст подгоняется под нормы и ожидания принимающей аудитории, в данном случае – под устоявшийся русскоязычный игровой жаргон.

Пример 9. Реплика-команда *Adelante* в обучающей подсказке означает «вперед». Важная особенность этой реплики – мультимодальное ограничение: в английской версии в этом же месте звучит короткое *Go* – буквально один слог, синхронизированный с артикуляцией персонажа на экране. Испанские локализаторы пошли на компромисс: реплика стала длиннее, но смысл сохранился. Принятое русское решение – «Вперед!» – односложное, как в английском оригинале, и точнее ложащийся на артикуляцию. Этот пример показывает работу одновременно двух факторов: мультимодального ограничения, при котором длина реплики продиктована визуальным рядом, и эстафетной природы перевода – решение испанских локализаторов учтено, но скорректировано с опорой на исходник.

4. Работа с эмоционально напряженными сценами

В эмоционально напряженных сценах буквальная передача уступала место прагматической: приоритет отдавался интонации, ритму и речевым формулам, которые носитель языка действительно произносит в подобной ситуации.

Пример 10. В сцене паники героиня Зои произносит *Mantén la calma, Zoe, mantén la calma....* Формальный перевод «Сохраняй спокойствие» в момент кризиса звучит неестественно – так в реальной речи не говорят. Принятое русское решение – фраза, привычная в подобной ситуации: «Спокойно, Зои, не нервничай». Это пример прагматической трансформации, где приоритетом становится живая речевая реакция, ожидаемая в данной коммуникативной ситуации, а словарное соответствие отходит на второй план.

Пример 11. Реплика *Por favor, no me mires* в формальном переводе передается как «Пожалуйста, не смотри на меня». В выполненной локализации сохранен буквальный перевод – «Пожалуйста, не смотри на меня» – поскольку в этой сцене ритм и просодика реплики совпадают в обоих языках, и любая трансформация ослабила бы эмоциональный эффект. Этот случай показывает, что прагматическая адекватность не обязательно требует трансформации: иногда лучшим прагматическим решением оказывается отказ от нее.

Заключение

Проведенный анализ переводческих решений в четырех проблемных областях нарративного слоя игры *Split Fiction* позволяет сделать ряд обобщений.

Во-первых, ведущей стратегией для нарративных текстов в исследованном материале выступает доместикация – приближение текста к нормам русской разговорной речи и русского игрового дискурса. Главным инструментом передачи юмора, идиоматики и культурных отсылок становится транскреация в ее различных формах – от подбора функциональных эквивалентов до полной переработки реплики и введения отсутствующих в оригинале образных решений.

Во-вторых, в эмоционально напряженных сценах прагматическая адекватность оказывается определяющим критерием: переводчик опирается на типовую речевую реакцию русского говорящего и подчиняет ей формальное соответствие с источником.

В-третьих, деконтекстуализация исходного материала – характерная для самостоятельной локализации без поддержки разработчика – превращается в самостоятельную переводческую задачу. Восстановление сюжетного порядка, идентификация говорящего и эмоционального фона требуют комбинированной работы с техническими идентификаторами, грамматическими маркерами и логикой диалога.

Наконец, специфическую группу образуют трудности, порожденные опосредованным характером перевода. Поскольку испанская версия сама представляет адаптацию английского оригинала, в ряде мест испанские локализаторы отступили от источника, и эти отступления перешли в анализируемый материал. Наиболее яркий пример – реплика, где английское *This is mental!* в испанской версии превратилось в *¡Esto está trucado!* («Это подстроено!»): испанские локализаторы заменили эмоциональное восклицание репликой-осознанием, по-видимому, ради соответствия сцене. Перевод выполнялся с испанской версии, реплика передана как «Это ловушка...!». Подобные случаи подтверждают мысль о том, что испанская локализация – уже адаптированный текст, а не оригинал, и что эстафетный перевод наследует чужие переводческие решения.

Перспективы дальнейших исследований связаны с расширением анализа на полный корпус текстов игры, трехсторонним сопоставлением английского оригинала, испанской и русской версий, изучением синхронизации перевода с озвучиванием и артикуляцией, а также апробацией перевода в условиях локализационного тестирования.

Список литературы

1. Бархударов Л. С. Язык и перевод: Вопросы общей и частной теории перевода. М. : Международные отношения, 1975. 240 с.
2. Гридина Т. А., Кубасов А. В. Игровой текст как форма авторского художественного миромоделирования // Филологический класс. 2017. № 4 (50). С. 46–63.
3. Кайуа Р. Игры и люди; Статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкина. М. : ОГИ, 2007. 304 с.
4. Курячая Е. И. Игровой текст: перевод или моделирование? // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2012. № 1. С. 188–193. EDN: OXOLNJ
5. Хейзинга Й. Homo ludens; Статьи по истории культуры / пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. М. : Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
6. Bassnett S., Lefevere A. (eds.) Translation, History and Culture. London; New York : Pinter Publishers, 1990. 133 p.
7. Bernal-Merino M. Á. Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global. New York; London : Routledge, 2015. 302 p.
8. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam; Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.
9. Kress G., van Leeuwen T. Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication. London : Arnold, 2001. 152 p.
10. Mangiron C. Game on! Burning issues in game localisation // Journal of Audiovisual Translation. 2018. Vol. 1. No. 1. P. 122-138. DOI: 10.47476/jat.v1i1.48
11. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam; Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2013. 374 p. DOI: 10.1075/btl.106
12. Pym A. The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution. Amsterdam; Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2004. 223 p. DOI: 10.1075/btl.49
13. Venuti L. The Translator's Invisibility: A History of Translation. London; New York : Routledge, 1995. 353 p.
14. Split Fiction // Hazelight Studios; Electronic Arts. 2025. Steam / EA app / PlayStation 5 / Xbox Series X|S (дата обращения: 01.03.2026).
15. Большой испанско-русский словарь: более 150 000 слов, словосочетаний и выражений / Н. В. Загорская, Н. Н. Курчаткина, Б. П. Нарумов и др.; под ред. Б. П. Нарумова. М. : Русский язык, 1998. 832 с.

References

1. Barhudarov L. S. Yazyk i perevod: Voprosy obshchej i chastnoj teorii perevoda [Issues of general and specific translation theory]. Moscow, Mezhdunarodnye otnosheniya, 1975, 240 p. (In Russ.).
2. Gridina T. A., Kubasov A. V. Igrovoy tekst kak forma avtorskogo hudozhestvennogo miromodelirovaniya [Game text as a form of authorial artistic world modeling]. *Filologicheskij klass* [Philology class]. 2017, no. 4 (50), pp. 46-63. (In Russ.).
3. Kajua R. Igry i lyudi [Games and People]. Moscow, OGI, 2007, 304 p. (In Russ.).

4. Kuryachaya E. I. Igrovoj tekst: perevod ili modelirovanie? [Game text: translation or modeling?]. *Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikaciya* [Bulletin of Voronezh State University. Series: Linguistics and Intercultural Communication]. 2012, no. 1, pp. 188-193. EDN: OXOLNJ (In Russ.).
5. Hejzinga J. Homo ludens [Homo ludens]. Moscow, Progress-Tradiciya, 1997. 416 p. (In Russ.).
6. Bassnett S., Lefevere A. (eds.) Translation, History and Culture. London; New York, Pinter Publishers, 1990, 133 p.
7. Bernal-Merino M. Á. Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global. New York; London, Routledge, 2015, 302 p.
8. Esselink B. A Practical Guide to Localization. Amsterdam; Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2000, 488 p.
9. Kress G., van Leeuwen T. Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication. London, Arnold, 2001, 152 p.
10. Mangiron C. Game on! Burning issues in game localization. *Journal of Audiovisual Translation*. 2018, vol. 1, no. 1, p. 122-138. DOI: 10.47476/jat.v1i1.48
11. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam; Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2013, 374 p. DOI: 10.1075/btl.106
12. Pym A. The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution. Amsterdam; Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2004, 223 p. DOI: 10.1075/btl.49
13. Venuti L. The Translator's Invisibility: A History of Translation. London; New York, Routledge, 1995, 353 p.
14. Split Fiction. *Hazelight Studios; Electronic Arts*. 2025, Steam / EA app / PlayStation 5 / Xbox Series X|S (дата обращения: 01.03.2026).
15. Bol'shoj ispanko-russkij slovar': bolee 150 000 slov, slovosochetaniy i vyrazhenij [A comprehensive Spanish-Russian dictionary containing over 150,000 words, phrases, and expressions.]. N. V. Zagorskaya, N. N. Kurchatkina, B. P. Narumov. Moscow, Russkij yazyk, 1998, 832 p.

Информация об авторах

Н. Н. Меньшакова – кандидат филологических наук, доцент,
кафедра зарубежной филологии, Пермский государственный национальный
исследовательский университет;

А. М. Зуева – бакалавр.

Information about the authors

N. N. Menshakova – Ph. D. (Philology), Associate Professor,
Department of Foreign Philology, Perm State University;

A. M. Zueva – Bachelor.

Статья поступила в редакцию 12.04.2026; одобрена после рецензирования 22.05.2026 принята к публикации 10.06.2026.

The article was submitted 12.04.2026; approved after reviewing 22.05.2026; accepted for publication 10.06.2026.