

**Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
кафедра теорії і практики перекладу з англійської мови**

**СТРАТЕГІЇ І ТАКТИКИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ АНГЛОМОВНИХ ВІДЕОІГОР
УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ**

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня «бакалавр»
студентки 4 курсу бакалаврату
освітньої програми
*«Переклад з англійської та другої
західноєвропейської мови»*,
спеціальність – 035.041 Філологія
(германські мови та літератури
(переклад включно), перша – *англійська*)
Зоряна Олександрівна ШКЛЯР
Науковий керівник:
асист. Світлана КАБАНОВА

«Допущено до захисту»

Протокол засідання

кафедри теорії і практики перекладу з англійської мови

протокол №13 від «03» червня 2024 року

в.о. завідувача кафедри _____

к. філол. н., асист. Олена ПІДГРУШНА

КИЇВ
2024

АНОТАЦІЯ

Дипломна робота присвячена дослідженню стратегій і тактик локалізації англomовних відеоігор українською мовою. Метою дослідження є зіставлення понять перекладу та локалізації, визначення особливостей локалізації відеоігор та окреслення найбільш ефективних стратегій для їх відтворення українською мовою. Для успішного досягнення поставленої мети, в теоретичному розділі було проаналізовано наукові роботи провідних мовознавців у галузі перекладу, що допомогло встановити головні риси та відмінності понять перекладу та локалізації, визначити та окреслити особливості відеоігри як об'єкту перекладу, описати труднощі в процесі її локалізації, охарактеризувати поточний стан локалізації в Україні та її перспективи.

У практичному розділі було здійснено поглиблений аналіз текстів оригіналу та перекладу на основі англomовних відеоігор “Baldur’s Gate 3”, “Cyberpunk 2077” та сюжетного доповнення “Cyberpunk 2077: Phantom Liberty”. Результатом аналізу стало окреслення найпоширеніших труднощів пов’язаних з локалізацією відеоігор; розкриття найефективніших стратегій і тактик в процесі їхнього вирішення; виокремлення особливостей адаптації власних назв, гумору та елементів інтерфейсу.

Ключові слова: *відеогра, локалізація, переклад, стратегія, тактика, адаптація.*

ABSTRACT

This paper is devoted to the study of strategies and tactics for localising English-language video games into Ukrainian. The purpose of the study is to compare the concepts of translation and localisation, identify the features of video game localisation, and outline the most effective strategies for their reproduction in Ukrainian. In order to successfully achieve this goal, in the theoretical section, the scientific works of leading linguists in the field of translation were analysed, which helped to define the main features and differences between the concepts of translation and localisation, determine and outline the specifics of a video game as an object of

translation, describe the difficulties in the process of its localisation, and characterize the current state of localisation in Ukraine and its prospects.

In the practical section, we carried out a deep analysis of the original and translated texts of the English-language video games “Baldur's Gate 3”, “Cyberpunk 2077” and the expansion pack “Cyberpunk 2077: Phantom Liberty”. As a result of the analysis, we determined the most common difficulties associated with video game localisation; demonstrated the most effective strategies and tactics for solving them; and highlighted the challenges of adaptation of proper names, humour, and interface elements.

Keywords: *localization, translation, video game, strategy, tactics, adaptation.*

ЗМІСТ

АНОТАЦІЯ	2
ABSTRACT	2
ВСТУП	5
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР	7
1.1 Локалізація і переклад: визначення та співвідношення понять	7
1.2 Відеогра як об’єкт перекладу.....	12
1.3 Локалізація відеоігор в Україні	22
ВИСНОВКИ ДО ПЕРШОГО РОЗДІЛУ	26
РОЗДІЛ II. ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ	28
2.1 Стратегії відтворення жанрових особливостей відеогри “Cyberpunk 2077” та доповнення “Cyberpunk 2077: Phantom Liberty”	28
2.1.1 Відтворення власних назв	29
2.1.2 Відтворення гумору	32
2.1.3 Труднощі локалізації	36
2.2 Труднощі локалізації відеогри “Baldur’s Gate 3” українською мовою	38
2.2.1 Відтворення власних назв	40
2.2.2 Локалізація інтерфейсу	44
ВИСНОВКИ ДО ДРУГОГО РОЗДІЛУ	46
ВИСНОВКИ	47
SUMMARY	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	52

ВСТУП

Відеоігри є одним з найпопулярніших видів дозвілля і з кожним роком попит на ігровий контент лише зростає. Сьогодні вони вже така ж складова культури як кіно, книги та інші форми мистецтва. Тому не дивно, що сфера відеоігор перетворилась на потужну самостійну багатомільйонну індустрію. Це спонукає видавців ігор перекладати свій продукт різними мовами, щоб ефективніше розповсюджувати його серед ширшої аудиторії. І, попри свою популярність і швидкий розвиток, для українського ринку це все ще досить молода галузь перекладу. Саме тому, недостатня вивченість питання проблем та стратегій локалізації аудіовізуального контенту такого, як відеоігри, і визначають **актуальність** даного дослідження.

Об'єктом дослідження є переклад відеоігор українською мовою.

Предметом дослідження слугують перекладацькі стратегії і тактики перекладу англomовних відеоігор українською мовою.

Матеріалом, на основі якого проводилось дослідження, є відеоігри “Cyberpunk 2077” та доповнення “Cyberpunk 2077: Phantom Liberty”, а також “Baldur’s Gate 3”.

Метою нашого дослідження є зіставлення понять перекладу та локалізації, визначення особливостей локалізації відеоігор й окреслення найбільш ефективних стратегій для їх відтворення українською мовою.

Досягнення зазначеної мети передбачає виконання таких **завдань**:

1. Розглянути та порівняти поняття локалізації та перекладу;
2. Встановити характерні особливості відеоігор як об'єкту перекладу;
3. Розкрити стан та перспективи сфери локалізації відеоігор в Україні;
4. Порівняти тексти оригіналу та перекладу на основі матеріалів дослідження;
5. Розглянути найпоширеніші перекладацькі труднощі та способи їх вирішення;
6. Виокремити та порівняти найпоширеніші та найефективніші стратегії в процесі перекладу відеоігор.

У ході розвідки було застосовано наступні **методи**:

- Компаративний (порівняння оригінального тексту гри та його перекладу);
- Дескриптивний (опис та пояснення стратегій та тактик);
- Індукційний (висновки про загальні тенденції у перекладі відеоігор засновані на аналізі певної вибірки прикладів перекладацьких стратегій);
- Метод довільної вибірки (було наведено не всі приклади застосування тієї чи іншої стратегії, а лише певна частина з них, достатня для висновків).

Наукова новизна полягає у глибшому розгляді стратегій і тактик локалізації на основі нового ілюстративного матеріалу, спричиненого недостатньою вивченістю цієї теми в наукових джерелах.

Теоретичне значення проведеного дослідження – розширення та поглиблення наукових уявлень про локалізацію відеоігор. Результати роботи дають змогу охарактеризувати та розмежувати визначення понять перекладу та локалізації та окреслити домінантні стратегії, тактики, особливості та труднощі в процесі перекладу відеоігор.

Практичне значення отриманих результатів полягає у тому, що вони можуть слугувати базою для кращого тлумачення принципів локалізації відеоігор, допомогти проаналізувати та обрати найбільш вдалі стратегії в процесі перекладу аудіовізуального продукту, бути використаними при укладанні навчальних матеріалів з теорії перекладу, а також лягти в основу подальшого вивчення теми.

Робота складається з анотації роботи англійською та українською мовами, вступу, двох розділів, загальних висновків, summary та списку використаної літератури.

Апробація роботи. Основні положення роботи було апробовано у вигляді публікації тез та виступу на VIII Всеукраїнських наукових читаннях за участю молодих вчених “Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи” (ННІФ КНУ імені Тараса Шевченка, 11 квітня 2024 року).

РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

1.1 Локалізація і переклад: визначення та співвідношення понять

Насамперед варто детальніше розглянути особливості перекладу і локалізації та зрозуміти різницю між цими двома термінами. Хоча, на перший погляд, переклад і локалізація мають багато спільного та тісно пов'язані, вони все ж мають деякі принципові відмінності, які варто розрізняти.

Основним принципом перекладу, також відомого як *translation* (або *localization*), є зміна тексту з однієї мови на іншу задля досягнення еквівалентного значення. Під час перекладу не відбувається дослівного перетворення і його головна мета – зберегти загальний зміст ідентичним оригіналу, просто виразити його мовою, відмінною від вихідного тексту за допомогою ідіоматичного вибору та словникового запасу. Оскільки перекладачі націлені зберегти повне вихідне значення тексту з дотриманням правил синтаксису і граматики, то стосовно важливої документації зазвичай застосовується саме переклад [8, с. 15].

Натомість локалізація або *localization* поєднує лінгвістичну еквівалентність з культурними умовами. Сам термін прийшов зі сфери комп'ютерних технологій де він означав, і досі здебільшого означає, адаптацію програмного забезпечення (наприклад, меню Microsoft Word) або переклад довідкових файлів для технологічних продуктів різного роду [22, с. 11]. Вперше про неї як про явище відмінне від перекладу почали задумуватись ще в 1990-х роках. Саме тоді була створена LISA (Localization Industry Standards Association – Асоціація стандартизації в галузі локалізації), яка однією з перших запропонувала визначення поняття “локалізація”. Вона стверджує, що локалізація – це “процес адаптації програмного забезпечення для певного географічного регіону. Переклад користувацького інтерфейсу, системних повідомлень і документації є значною (але не всією) частиною процесу локалізації (тут і далі переклад наш. – З. Ш.)” [39]. Також LISA зазначає, що хоча й існує певний збіг між перекладом і локалізацією, та все ж локалізація, як правило, стосується важливих, нетекстових компонентів продуктів або послуг на додаток до точного перекладу [40].

На думку австралійського вченого Ентоні Піма локалізація – це “загальний спосіб мислення, що свідчить про міжкультурну адаптацію текстів у сферах програмного забезпечення, документації до товарів, вебтехнологій та деяких міжнародних новинних сервісів. Це частина низки понять, які впевнено інтегруються у перекладознавство, хоча їх рідко можна зустріти в загальноприйнятій лінгвістиці” [Помилка! Джерело посилання не знайдено., с.1].

Ірландський вчений Р. Шейлер визначає локалізацію як “мовну та культурну адаптацію цифрового контенту до вимог та місцевості іноземного ринку; вона включає надання послуг і технологій для управління багатомовністю в глобальному цифровому інформаційному потоці. Таким чином, діяльність з локалізації охоплює переклад (цифрових матеріалів, вебсайтів, відеоігор тощо), а також широкий спектр додаткових видів діяльності” [37, с. 209]. Тому мовознавці О. Мазур та С. Кучів у своїй статті не дарма зауважують, що “поняття “локалізація” поза перекладознавчим контекстом є ширшим за поняття “переклад”” [10, с. 91].

Отже, основна відмінність локалізації від перекладу полягає в тому, що перша робить акцент не лише на прямий переклад, а ще й враховує та адаптує культурні відмінності. Як зауважує Д. Брукс: “Локалізація – це не просто переклад, насправді перекладацький компонент є найбазовішою частиною цього процесу” [21, с. 45]. Вона спрощує розуміння та сприйняття тексту цільовою аудиторією, що, в свою чергу, сприяє успіху продукту, контенту чи реклами на новому ринку. Тому, перш ніж братися за будь-який переклад, необхідно зібрати якомога більше соціокультурної інформації й, бажано, з автентичних джерел [29, с. 50].

Адаптацію проекту під нову цільову аудиторію можна умовно поділити на три етапи:

- *Підготовка* – обговорення концепції, вивчення вподобань аудиторії, оцінка обсягу робіт і створення плану. До цього етапу відносять розбір термінології та підготовку макетів;

- *Основна робота* – створення адаптованого перекладу та нового візуалу, розробка інтерактиву і завантаження матеріалів на сервери;
- *Тестування і налаштування* – на цьому етапі перевіряється зручність розміщення інтерактивних елементів, адекватність і повнота контенту. Після закінчення та здачі проєкту проводиться оцінка ефективності [3].

Також варто зазначити, що локалізація може не завжди виконуватись повністю. Аналізуючи локалізацію Microsoft Word, дослідник Д. Брукс поділяє її на три рівні за своєю завершеністю:

- *Enabled (уможливлена)* – користувачі можуть створювати документи рідною мовою, але інтерфейс користувача та документація залишаються англійською;
- *Localized (локалізована)* – інтерфейс користувача та документація перекладені, але специфічні для певної мови інструменти та вміст залишаються англійською;
- *Adapted (адаптована)* – лінгвістичні інструменти, контент і функції програмного забезпечення змінені або відтворені заново для цільового ринку [21, с. 48-49].

Причиною такої нерівномірної адаптації елементів продукту є розмір ринку для якого вона створюється. Великий міжнародний ринок, як-от французький, матиме “все адаптоване”; менші ринки (тайський, румунський) матимуть усе на “уможливленому” рівні, а локалізованими будуть лише найпопулярніші програми [**Помилка! Джерело посилання не знайдено.**, с. 4].

В контексті досліджень локалізації, деякі науковці також досить часто згадують поняття глобалізації та інтернаціоналізації, а деякі взагалі виокремлюють цілу систему GILT (globalization – internationalization – localization – translation) – “глобалізація – інтерналізація – локалізація – переклад” [9, с. 22]. Ці терміни прийшли з маркетингу. Насамперед вони стосувались процесів пов’язаних з товарами. І лише наприкінці 1980-х років, ці

поняття були застосовані до мовних проблем [Помилка! Джерело посилання не знайдено., с. 2].

Детальніший розгляд цієї системи варто почати з глобалізації. LISA визначає глобалізацію як “процес прийняття всіх необхідних технічних, фінансових, управлінських, кадрових, маркетингових та інших корпоративних рішень, необхідних для сприяння міжнародному бізнесу” та зазначає, що її краще розглядати як цикл, де інтернаціоналізація, локалізація й переклад є його етапами, а не як лінійний процес [41]. На думку перекладознавця П. Сандріні глобалізація має два визначення: “в загальному сенсі вона означає глобалізацію економіки та ділової активності. У контексті локалізації – це бізнес-діяльність, пов'язана з маркетингом продукту чи послуги на кількох регіональних ринках” [35, с. 167]. У широкому значенні глобалізація – це процес виведення продукту на експорт на глобальний ринок, шляхом комунікацій, торгівлі та тісних міжкультурних зв'язків. Її мета полягає у тому, щоб змоделювати продукт так, аби звести додаткову роботу з його локалізації до мінімуму.

Що ж до інтернаціоналізації, LISA надає таке її визначення: “процес забезпечення технічної можливості локалізації продукту” [42]. Головною метою інтернаціоналізації є спрощення процесу створення різних мовних версій програми та забезпечення розробки продукту таким чином, щоб користувачі мали однаковий зовнішній вигляд і функціональність у різних його версіях. Вперше інтернаціоналізацією зацікавилася компанія Microsoft у 1990 році через надзвичайно високі бюджети на локалізацію і саме завдяки інтернаціоналізації вони спромоглися скоротити витрати до початку перекладу. Прибравши з тексту всі елементи характерні для американського ринку, вони створили один загальний продукт, який потім міг бути локалізований на будь-яку кількість мов і культур. Так інтернаціоналізація стала основною ідеєю локалізації програмного забезпечення, адже інвестиції в один універсальний продукт означають економію на багатьох локалізаціях [34, с. 2].

Таким чином інтернаціоналізація являє собою “нейтралізацію”, або як її ще називає Е. Пім “делокалізацію” [34, с. 3], продукту, тобто позбавляє його

рис, притаманних культурі, в якій він створювався. В процесі “нейтралізації” створюється вже новий текст, так звана “інтерлінгва” [Помилка! Джерело посилання не знайдено., с. 6], яку вже згодом локалізують. Найчастіше цією “інтерлінгвою” стає саме англійська мова, адже через свій статус міжнародної вона спрощує процес та якість перекладу для іноземних локалізаторів.

Оскільки локалізація це комплексний процес, який орієнтується не лише на прямий переклад, а ще й враховує культурні особливості, тому під час локалізації перекладачам варто звертати увагу на певні підступні елементи. Їх можна виділити в такі групи:

Одиниці вимірювання, дата й час. Надзвичайно важливими аспектами в процесі локалізації є системи вимірів, одиниці дати та часу. Імперська система в США та Великій Британії суттєво відрізняється від звичної для решти світу метричної системи. Тому під час локалізації продуктів потрібно конвертувати одиниці об’єму, довжини, ваги, температури, наприклад:

- одиниці виміру довжини: дюйм – 2,54 см, фут – 30,48 см, ярд – 91,4 см, миля – 1,6 км, кілометр – 0.62 милі, метр – 3.28 фути, сантиметр – 0.39 дюйма;
- одиниці виміру ваги: унція – 28,3 г, фунт – 453,6 г, кілограм – 2.2 фунти, грам – 0.0353 унції;
- одиниці виміру об’єму: галон – 3.78 літрів, кубічний дюйм – 16.38 сантиметрів кубічних, метр кубічний – 26.41 галонів;
- одиниці виміру температури: Фаренгейт – Цельсій;
- дати: місяць/день/рік (США) – день/місяць/рік (Європа) – рік/місяць/день (Міжнародний стандарт).
- час: 16:30 (Європа); 16.30 P.M. (США); 16:30:25 (Міжнародний стандарт).

Кольори. Про відмінності в значеннях кольорів у різних культурах широко відомо. Наприклад, білий колір у країнах Азії є кольором смутку та трауру, в той час, як в Європі він позначає чистоту. Жовтий в західній Європі має значення боягузтва, натомість в Японії він символізує гідність та

аристократизм. Червоний колір в Європі застосовується на позначення небезпеки та для привертання до цього уваги, але в Китаї він має значення щастя та процвітання [12, с. 155]. Отже, працюючи над локалізацією міжнародних сайтів, важливо пам'ятати та враховувати особливості значення кольорів у конкретній країні чи регіоні, оскільки нехтування національними традиціями може спровокувати комунікативний конфлікт.

Жести та зображення людини. Також варто пам'ятати про відмінності трактування одних й тих самих жестів в різних культурах перед використанням їхніх піктограм. Так, наприклад, піднятий великий палець у більшості країн означає схвалення, підтримку або ствердження, що все добре, в той час, як в Японії він символізує число 5, а в Німеччині число 1 [12, с. 155]. Також можуть виникнути проблеми і зі схематичним зображенням людини. Адже важливо враховувати ставлення та ситуацію з гендерною або расовою нерівністю в регіоні. Тому в деяких локалізаційних посібниках радять взагалі не використовувати зображення жестів та людей, аби уникнути їхньої можливої неправильної інтерпретації.

Крім вже вищезазначених труднощів, лінгвісти А. Зізінська та І. Пилипенко у своїй статті виділяють ще такі проблемні області в процесі локалізації:

- Вирази
- Ідіоми
- Вокабуляр
- Культурні відмінності
- Одиниці валюти [8, с. 16]

Таким чином локалізація є ширшим поняттям, адже, окрім лінгвістичної еквівалентності та збереження змісту, охоплює ще й адаптацію тексту до великого спектру особливостей культури, традицій, звичаїв та політичного устрою інших країн.

1.2 Відеогра як об'єкт перекладу

Сьогодні відеоігри є одним з найпопулярніших видів дозвілля серед багатьох людей по всьому світу і з кожним роком попит на ігровий контент лише зростає. Це в свою чергу спонукає видавців ігор перекладати свій продукт різними мовами, щоб ефективніше поширювати його в різних регіонах.

Але перш за все варто зрозуміти, що таке відеогра та які її відмінності від інших видів медіа. Думки щодо того, який термін використовувати в контексті локалізації розходяться. На думку вченого М. А. Бернал-Меріно існує аж п'ять загальних термінів, які є доречними для використання у сфері локалізації ігор: гра (game), електронна гра (electronic game), цифрова гра (digital game), мультимедійне інтерактивне розважальне програмне забезпечення (multimedia interactive entertainment software) та відеогра (video game) [19, с. 12]. Серед вітчизняних науковців теж немає однозначної думки, який же термін найповніше передає всю суть явища, тому поняття “гра”, “комп'ютерна гра” та “відеогра” часто використовуються як синонімічні, хоча й частіше все-таки віддають перевагу останньому [7, с. 744]. Щодо самого поняття відеоігри, то дослідник Г. Фраска визначає її як “будь-яку форму комп'ютерного розважального програмного забезпечення, як текстового, так і графічного, що використовує будь-яку електронну платформу, таку як персональні комп'ютери або консолі, та охоплює одного або декількох гравців у фізичному або мережевому середовищі” [27, с. 4].

Особливість відеоігор полягає в тому, що вони є своєрідним “техніко-художнім гібридом, у якому технологічна основа є не лише інструментом для створення художнього продукту, а включена в художній зміст і естетику твору” [17, с. 151]. Відеоігри містять інструкції для користувача, тексти на пакуванні, описи предметів у грі, записки персонажів, діалоги, які можуть дублюватися або субтитруватися, або і те й інше, повідомлення на екрані та навіть цілі кінематографічні сцени. Тому і сама локалізація відеоігор, як наслідок, теж є гібридним типом перекладу, який поєднує в собі особливості інших жанрів перекладу та вимагає від перекладача оригінального підходу [7, с. 745].

Причини локалізації

Оскільки в сучасному світі відеоігри мають велику популярність, вони закономірно займають важливе місце на міжнародному ринку. За даними звіту newzoo у 2024 відсоток прибутку від відеоігор продовжить зростати й до кінця року світовий дохід сягатиме 189,3 млрд доларів [25, с. 5].

Однак, витрати на створення ігор також зростають і бюджет великої AAA гри може сягати 174 млн доларів без урахування витрат на маркетинг [20]. Це в свою чергу змушує розробників звернути увагу на міжнародні ринки, щоб спробувати охопити якомога ширшу аудиторію та отримати максимальну вигоду від інвестицій, адже деякі ігри можуть отримувати до 50% доходу від міжнародних продажів і тому локалізація має вирішальне значення для успішного маркетингу гри на інших територіях [44]. Але вибір мов для локалізації досить складний, оскільки очікувані продажі деяких локалізованих версій можуть не виправдати витрат. Найпопулярнішими мовами локалізації є французька та німецька, оскільки це найбільші європейські ринки, і на кожному з них можна очікувати продаж понад 10 000 примірників. Іспанська та італійська версії також розробляються, якщо прогнозовані продажі вказують на прибутковість локалізації; видавцям зазвичай потрібно продати щонайменше 5 000 примірників на цих територіях, щоб окупити свої витрати на локалізацію.

В ідеалі рішення про те, які мови створювати, слід приймати щонайменше за шість місяців до очікуваного випуску, щоб розробник мав час на розробку, тестування та випуск коду локалізованих версій [23, с. 51-52]. Адже на відміну від локалізації програмного забезпечення, яка загалом зосереджена на збереженні функціональності продукту, основним пріоритетом локалізації гри є збереження ігрового процесу для цільової аудиторії, а також збереження “вигляду та відчуття” оригіналу. Завдання локалізатора полягає в тому, щоб створити версію, яка дозволить гравцям відчувати ніби гра з самого початку була розроблена їхньою рідною мовою, і забезпечити задоволення, рівноцінне тому, яке отримують гравці в оригінальній версії [31, с. 14-15].

Типи тексту для локалізації

Більшість сучасних відеоігор є дуже об'ємним видом медіа. Вони містять письмовий текст, зображення, а також аудіо, часто в поєднанні з цілими відео вставками [33, с. 65]. Перекладачам доводиться мати справу з проєктами, які налічують тисячі або навіть сотні тисяч слів. Проте варто зазначити, що не у всіх іграх кількість та вид локалізаційного матеріалу будуть однаковими, адже це сильно залежить від жанру самої гри. Наприклад, у рольових відеоіграх (RPG) чи візуальних новелах буде дуже багато художнього тексту, який за своїм стилем та об'ємом часто перевищує цілі серії книг разом узяті. У іграх-симуляторах авіа чи автоперегонів художнього тексту буде досить мало, зате вони будуть сповнені величезною кількістю специфічної термінології. Так чи інакше, всі вони є мультимедійним продуктом, тому в межах одного проєкту перекладачам доводиться мати справу з відтворенням усних діалогів в письмовому вигляді для субтитрів, адаптацією тексту для дубляжу, обмеженням за кількістю символів у субтитрах чи інтерфейсі тощо. Виділяють такі типи текстів, які супроводжують стандартну комп'ютерну відеоігру:

1. *Інструкція*: Інструкція поєднує в собі одразу декілька стилів тексту. Це і рекламні тексти, і художні, хоча переважно це все ж дидактичні матеріали, які пояснюють користувачу, що робити, щоб повною мірою насолодитися грою. До того ж інструкція містить технічні характеристики апаратного та програмного забезпечення для запуску ігрової програми, корпоративні та юридичні тексти, які окреслюють права та обов'язки користувача, пов'язані з придбанням гри тощо.
2. *Текст на упаковці*: Подібно до інструкції, текст на упаковці гри також є сумішшю різних типів текстів. Він поєднує привабливі рекламні тексти зі стислою технічною інформацією та юридичними застереженнями. Відмінність полягає лише в просторі, який обмежується зображеннями, логотипами та вимогами до маркування згідно з законодавством.
3. *Файл "Readme"*: Це переважно технічний текст у форматі .txt, який інформує користувачів про всі останні коригування та про те, як забезпечити безперебійну роботу продукту.

4. *Офіційний сайт*: Текст офіційного вебсайту поєднує в собі рекламний, журналістський та технічний види тексту. Зазвичай він містить опис та відгуки на продукт, дошку оголошень, контакти служби підтримки клієнтів тощо.
5. *Діалоги для дубляжу*: Це письмовий текст, який зазвичай подається у вигляді електронної таблиці. Головне завдання перекладача передати цей текст в перекладі максимально наближено до усної мови, з урахуванням ліпсинку, різноманітних регістрів, акцентів та особливостей мови персонажів.
6. *Діалоги для субтитрування*: Це текст усного характеру, який повинен бути відтворений у письмовій формі з урахуванням всіх особливостей мови. Але не всі мови дозволяють однакову свободу при написанні субтитрів. І хоча тут вже немає потреби все узгоджувати з ліпсинком, все ще існують обмеження в кількості символів, які може містити рядок.
7. *Інтерфейс користувача*: До інтерфейсу зазвичай входять пункти меню для керування різними функціями гри, як-от вибір рівня складності, налаштування графіки, звуку, чутливості миші тощо. Простір у меню, спливаючих вікнах і підказках є обмеженим, а його зміна рідко можлива, тому перекладачам завжди потрібно зважати на обмеження символів і бажано обирати якомога коротші варіанти.
8. *Графіка з текстом*: При створенні гри та з метою її подальшої локалізації іншими мовами використовується багат шаровий графічний формат, де один з шарів може містити графіку з гри, а інші шари створюються для назв, знаку вікового рейтингу тощо [18, с. 3-4].

Всі перераховані вище види тексту лише доводять наскільки комплексним та різноплановим є процес локалізації відеоігор та наскільки важливо для перекладача вміти працювати з різними типами та стилями тексту.

Рівні локалізації

Рівень локалізації означає, яка частина гри буде перекладена, а яка залишилася мовою оригіналу. Це залежить від того, скільки видавець хоче

інвестувати. Якщо гра є відомою, її, найімовірніше, буде повністю локалізовано якомога більшою кількістю мов [23, с. 51]. Існує кілька рівнів локалізації:

- *Відсутність локалізації*: гра та упаковка не локалізовані взагалі. На міжнародних територіях поширюється версія мовою оригіналу;
- *Локалізація “Box and docs”*: ця стратегія локалізації передбачає лише переклад тексту на коробці, інструкції та друкованої документації для країн, де очікується невеликий прибуток або де мова оригіналу гри широко зрозуміла;
- *Часткова локалізація*: текст в грі перекладається, але аудіофайли залишаються мовою оригіналу з субтитрами. Такий тип локалізації зазвичай застосовується у зв'язку з часовими та бюджетними обмеженнями;
- *Повна локалізація*: переклад всього тексту та всіх аудіофайлів, надання дубльованої версії цільовою мовою та, в окремих випадках, субтитрів [30, с. 190-191].

Коли видавець розумітиме скільки локалізованих одиниць буде розповсюджено у тому чи іншому регіоні, тоді він уже приблизно знатиме на якому рівні буде здійснюватися локалізація. Наприклад, якщо гра не є популярною, видавець може планувати розповсюджувати повністю локалізовані версії лише на ключових територіях, таких як Франція та Німеччина. Для таких країн, як Іспанія та Італія, видавець може вирішити розповсюджувати часткову локалізацію. У Фінляндії та Норвегії гру буде локалізовано на рівні “box and docs”, а на таких територіях, як Туреччина та Єгипет, буде лише англійська версія [13, с. 51]. Хоча основні причини локалізації, очевидно, мають комерційний характер, все ж головна мета локалізації гри – створити функціональну локалізовану версію, яка змусить “іноземних користувачів відчувати, що продукт створено спеціально для них, і що вони отримують такий самий ігровий досвід, як і користувачі вихідної мови” [23, с. 4].

Труднощі та особливості локалізації відеоігор

Зважаючи на всю комплексність процесу локалізації, його закономірно супроводжують різноманітні та досить специфічні труднощі з якими стикаються перекладачі. Тому вважаємо за потрібне приділити більше уваги деяким з них.

Одним з найголовніших викликів локалізації ігор є робота з величезною кількістю термінології. Залежно від жанру, гра може бути насичена специфічними термінами. В такому випадку особистих знань перекладача або простого використання словникових значень може виявитись недостатньо і варто буде провести глибше дослідження задля адекватного перекладу. Наприклад, у грі, яка належить до жанру середньовічного фентезі, може бути чимало термінів пов'язаних обладунками (coif, leg plate, head chainmail, hose і т.д.), фентезійних назв істот (dwarf, beholder, demilich), у жанрі наукової фантастики буде багато термінології пов'язаної з технологіями (long-ranged scanners, explosive replicator, defense scrambler), якщо це гра на морську тематику або пов'язана з керуванням кораблями, відповідно – корабельна термінологія (sail, must, rudder, mortar deck). Також особливої уваги вимагають імена історичних постатей, які в нашій мовній традиції відтворюються не так, як в англійській (Frederick William – Фрідріх Вільгельм, Wenceslaus – Вацлав, Charles of Luxembourg – Карл Люксембурзький).

Ще одна складність в процесі локалізації полягає у тому, що, на відміну від української мови, в англійській відсутня граматична категорія роду. Найбільше ця проблема помітна в іграх де є можливість обирати стать головного героя. У файлах наданих розробником не завжди є коментарі чи вказівки, якому саме персонажу чи якій версії головного героя належить ця репліка. Наприклад:

I have waited for <CHARNAME>, and my words are for <PRO_HIMHER> only.

Я чекав, доки прийде саме <CHARNAME>, тож мої слова стосуються тільки <PRO_HIMHER>.

<from_creature> played <card> to <to_creature>.

<from_creature> pozizpye <card>. Ціль: <to_creature>.

Частини в лапках вказують на імена або займенники персонажів та назви об'єктів, які змінюватись не можуть. Тому в перекладі речення були змінені перекладачем так, щоб не залишилось закінчень та займенників, які б вказували на стать особи про яку йде мова. В останньому це було зроблено шляхом зміни часу на теперішній [14].

Izefia told me that Faldon was in charge now.

Ізефія каже, що тепер головує Фалдон.

В цьому прикладі хитрість полягає в тому, що, не знаючи повного контексту та персонажів гри, ми за правилами української мови припускаємо, що якщо Ізефія має закінчення іменників жіночого роду “-я”, то є жінкою, а Фалдон – чоловік. Але насправді все зовсім навпаки. Саме тому дуже важливо намагатись нейтралізувати всі сліди роду у перекладі, щоб випадково не спантеличити гравця [14].

Найбільш специфічна риса, притаманна саме відеоігровій локалізації, це змінні. Це такі частини рядка тексту куди програма сама підставляє певні значення. Зазвичай це імена персонажів, назви локацій, зброї, ефектів, займенники чи числа тощо, і найчастіше вони стоять в називному відмінку. Іноді це можуть бути частини або взагалі цілі речення. Наприклад в реченні “attacks {0} with {1}{2}. {4}{3}.” за числами ховаються назва персонажа, назва зброї, результат бою (схибив/влучив) та стан персонажа після бою. Головна складність полягає в тому, що впродовж всього перекладу змінювати чи пропускати ці частини не можна. Дозволяється лише змінювати їхнє розташування в реченні, якщо є така потреба. Наприклад, в наступному реченні з карткової гри змінні {food}{gain} та {equip}{gain} позначають картки здобуття їжі та спорядження, тому при перекладі їх було переставлено місцями, щоб замість “їжі/спорядження здобуття карти” отримати природний порядок слів:

If your {maxLife} is less than 150, you may discard {food}{gain} or {equip}{gain} cards to receive [c][#HIGHLIGHT]+{maxInt}[-][c].

Якщо у вас $\{maxLife\}$ нижче 150, то можете скинути карту $\{gain\} \{food\}$ або $\{gain\} \{equip\}$ та отримати $[c][\#HIGHLIGHT]+\{maxInt\}[-][c]$. [14]

Інколи сама побудова речення та контекст гри можуть підказати, що ховається за змінними. Наприклад:

$\{0\}$ was last seen at $\{2\}$. I should find him, and persuade him to no longer follow $\{1\}$'s commands.

0 це ім'я персонажа і завдяки другому реченню ми бачимо, що це чоловік; 2 це назва локації, що видно з прийменника at; 1 це теж персонаж, про його стать нічого не відомо, але враховуючи сюжет гри про колонізаторів та індіанців, можна здогадатись, що віддавати накази в ті часи, скоріше за все, міг лише чоловік. Тепер головне завдання тут полягає в тому, щоб перефразувати речення таким чином, щоб всі змінні могли стояти в називному відмінку і не вимагали узгодження, наприклад:

$\{0\}$ востаннє був у місцині $\{2\}$. Треба його знайти і переконати, що $\{1\}$ дає злочинні накази, тож йому не варто підкорятися. [14]

Ще одним викликом для перекладачів є робота з іграми, які ще не вийшли та до яких локалізація створюється паралельно з розробкою самої гри, або з маловідомими іграми, про які в інтернеті дуже мало інформації, адже тоді перекладачі стикаються з нестачею контексту. В такому випадку на допомогу приходять технічний опис рядка. Він може вказувати на номер рядка, скорочену назву розділу чи на те, що це елемент інтерфейсу і т.д.

Опис вказує на те чи це предмет, чи дія:

Hide (onuc Items.Hide) – шкура

Hide (onuc Village.Barricade) – команда ховатися

Heal Wounds (onuc Ability_Name_HealWounds) – зцілення ран

Heal Wounds (onuc ESV_HealWounds) – зцілити рани

Опис вказує на стать персонажа:

Archer (onuc ArchFe_03) – лучниця

Archer (onuc ArchM_05) – лучник [14].

Також не варто забувати, що відеоігри дуже часто посилаються або базуються на різних елементах попкультури, таких як фільми, спорт, книги або комікси. В такому випадку від перекладача вимагається досконале знання специфічної для даної сфери термінології. Наприклад, якщо гра базується на якійсь літературній творчості, то найперше, що перекладач мусить зробити – це ознайомитися з літературним всесвітом та офіційним перекладом книг. В такому випадку у перекладача майже немає свободи, бо він обмежений вже існуючими загальновідомими знаннями та групою фанатів з дуже специфічними очікуваннями щодо ігрового всесвіту [18, с. 3]. Прикладом може слугувати гра *Hogwarts Legacy*, заснована на серії книг про Гаррі Поттера. Події в ній хоч і не перетинаються з подіями в книгах, проте відбуваються в тому ж вигаданому всесвіті. В грі надзвичайно багато назв заклять, предметів, локацій, міфічних створінь, рослин, шкільних предметів тощо, які притаманні виключно цьому всесвіту і які були перекладені та прийняті аудиторією ще задовго до виходу гри. Тому тут від перекладачів вимагався як і місцями креативний підхід, так і досконале знання першоджерела. Те саме стосується і всіх ігор, які є продовженнями чи спінофами в межах якоїсь відомої серії, де вже існує усталений варіант перекладу термінів та власних назв. Тому для перекладача надзвичайно важливо знати або принаймні ознайомитись з головними особливостями першоджерела перед початком перекладу. Адже переклад, який не враховуватиме особливостей вже існуючого перекладеного всесвіту, не виправдає очікувань фанатів та призведе до поганих продажів.

Звісно це лише мала частина викликів з якими стикаються перекладачі в процесі локалізації ігор. Але вони яскраво ілюструють наскільки це непроста та комплексна робота, яка вимагає креативного підходу, адже під час локалізації ігор від перекладача очікують, що він передасть ігровий досвід, максимально наближено до оригіналу [32, с. 4].

Отже, відеоігри є дуже своєрідними типом медіа, який поєднує в собі велику кількість різних типів тексту, таких як: тексти на пакуванні, інструкції, записки та діалоги персонажів, інтерфейс, графіку з текстом тощо. Все це

вимагає від локалізатора особливих навичок та знань, відповідального та креативного підходу у вирішенні труднощів. Найпоширенішими серед яких є: специфічна термінологія, брак контексту, змінні, граматичні відмінності між мовами тощо.

1.3 Локалізація відеоігор в Україні

Сьогодні локалізація відіграє важливу роль в поширенні товару на міжнародні ринки, це ж стосується і відеоігор. Саме тому видавці та розробники охоче вкладаються в переклад своїх ігор на найпоширеніші у світі мови. Проте, на жаль, українська до них довгий час не належала і лише відносно нещодавно це почало поступово змінюватись.

Однією з основних причин такої незацікавленості українською мовою серед розробників був надзвичайно високий рівень піратства серед українських користувачів. Українські гравці замість того, аби придбати якісний офіційний продукт, намагалися обійти систему, купуючи гру через фейковий обліковий запис у чужій країні чи ще гірше завантажуючи через неліцензійні сайти з метою зекономити. Таким чином, згідно зі статистикою від GO-Globe, станом на 2020 рік серед усіх країн світу Україна знаходилась на 6 місці в антирейтингу відвідуваності піратських сайтів [26]. Зрештою навіть використання в таких іграх української мови не могло врятувати ситуацію, адже розробники не бачили цих даних, а отже вважали український ринок нерентабельним, а додавання мови такої “малої” аудиторії – марною справою.

Ще однією перешкодою на шляху до затвердження української локалізації була надзвичайна поширеність російської мови серед українських гравців. І навіть у 2021 році українським локалізаторам було вкрай важко переконувати розробників додавати до їхніх ігор українську мову. Відмову аргументували тим, що 95% гравців грає з російським інтерфейсом, а 5% – з англійським і в них немає потреби додавати українську мову, навіть попри ті дані, які їм показували українські локалізатори [1]. “Зрештою виходило замкнене коло: української локалізації не було, бо нею не користувалися; а не користувалися тому, що її не було” [2].

Найпершою грою з українською мовою вважається гра, повністю скопійована з японського хіта “Pac-Man” й випущена ще у 1988–1989 роках, а першими іграми з офіційною українською локалізацією були “Козаки. Наполеонівські війни” та “S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля”. Хоч їх і розробляла українська студія GSC Game World, спочатку вони створювались російською мовою, після чого їх перекладали українською вже самі розробники. Тому ситуація з перекладом ігор українською була вкрай плачевною і до 2014 року лише 83 проекти її підтримували [11], серед яких значну частку складали ігри від українських розробників, неофіційні фанатські локалізації та майже не було AAA проєктів.

Але все почало суттєво змінюватись після додавання української мови до ігрової платформи та магазину Steam у 2013 році. Це дало суттєвий поштовх у розвитку української локалізації, адже дало можливість розробникам додавати українську мову до ігор, а гравці змогли їх знаходити за цим критерієм [1]. У наступному у ж році відбулися трагічні події Революції гідності, російського вторгнення та анексії Криму, які збільшили українську самосвідомість та підвищили попит на контент рідною мовою. Після цього кількість офіційних та неофіційних локалізацій зросла майже вдвічі й продовжила суттєво збільшуватися.

Іншим переломним роком для сфери перекладу ігор та України в цілому став 2022 рік. Після неймовірно жорстокого та резонансного повномасштабного російського вторгнення, світ остаточно відмежував Україну від Росії. Українські гравці почали віддавати перевагу рідній мові та перемикали мову інтерфейсу в крамниці Steam, таким чином станом на квітень 2024 року на цій платформі українська посідає 14 місце у світі за популярністю, випереджаючи італійську, іспанську (Латинська Америка), португальську (Португалія) та угорську [38]. Також гравці почали звертатися до розробників на різних платформах та вимагати контент рідною мовою. Все це у свою ж чергу, дало їм можливість побачити попит на українську та зрозуміти, що навіть окремо від регіону СНД, наш ринок показує значні рівні продажів. Завдяки цьому, вже за

два роки кількість ігор з українською локалізацією збільшилась на 1000 [1]. Серед уже випущених ігор з українською мовою такі відомі проєкти як: “The Lords of the Fallen”, “Baldur's Gate 3”, “Alan Wake 2” та “Cyberpunk 2077” разом з доповненням “Phantom Liberty”, а з запланованих на 2024 рік: “Frostpunk 2”, “Senua’s Saga: Hellblade II”, “Hades 2” та інші.

Проте, з українською локалізацією й досі все не все так добре, як того хотілося б. Після початку повномасштабного вторгнення, все більше іноземних компаній почало додавати у свої ігри українську і водночас повністю відмовлятися від російської. Тому російські локалізатори стали змушені шукати будь-який спосіб заробити, наприклад, пропонуючи свої послуги в перекладі українською. І коли перекладом займаються люди, які не володіють мовою на належному рівні, якість роботи – відповідна. Яскравим прикладом цього є невдалий переклад українською мовою вже вищезгаданої гри “Alan Wake 2”. Ним займалась ірландська “Keywords Localization”, але оскільки ця компанія робить локалізації більш ніж 80 мовами, то на свої перекладацькі проєкти наймає фрилансерів. Таким чином, в проєкт з української локалізації потрапили росіяни [13]. Текст мав безліч як технічних (текст субтитрів не сходився з аудіо або був просто відсутній; замість тексту були шматки коду), так і перекладацьких (*I’am a writer. True crime. – Я письменниця. Це єдине, у чому я винна; credits – кредити; My interpretation of many worlds – Моє розуміння красномовності; обличь; заволодів їм; на твоєму лицеві; включити світло*) помилок. Така велика кількість неточностей свідчить про активне використання машинного перекладу та низьку кваліфікацію працівників. Саме тому, так важливо залучати до локалізації фахівців з високим рівнем професіоналізму та володіння мовою, а в ідеалі її носіїв. Тим паче, що сьогодні в нашій країні вже існують спілки, які вже мають видатні досягнення в цій сфері та своєю працею відчайдушно збільшують ринок саме україномовних відеоігор в Україні. Серед них: “UaLT” (Ukrainian Localization Team), які мають у своєму доробку переклади понад п'ятдесяти відеоігор, найкращими з яких справедливо вважаються “The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth”, “Minecraft”,

“Warframe”, “Heroes of Might and Magic V” та ін. [5]; спілка перекладачів “STS UA”, з якими співпрацювала американська компанія Valve для перекладу їхнього магазину Steam та серій ігор таких як “Portal”, “Counter-Strike” та “Dota”; спілка “Шлякбитраф”, яка вигідно відрізняється від інших українських локалізаторів, адже має справу лише з офіційними перекладами. Хоча до того перекладачі спілки довгий час працювали на волонтерських засадах, а перший переклад за гроші був ними зроблений для студії 4A Games із двома версіями “Metro 2033” та “Metro Last Light”. Але найвідомішим їхнім проектом справедливо вважається переклад надзвичайно масштабної “Baldur's Gate 3” – гри, яка складається з понад двох мільйонів слів. Іншою не менш відомою сьогодні спілкою є “UnlocTeam”. Вони як і “Шлякбитраф” починали з кількох неофіційних локалізацій, але вже зовсім скоро перейшли повністю в офіційну площину [1]. Ця спілка має за плечима понад 80 проектів, серед найбільш відомих “Subnautica”, “Valheim”, “Warframe” та звісно ж “Cyberpunk 2077”.

Також існують випадки, коли за переклад довгоочікуваної гри без української локалізації беруться фанати. Досить показовою є ситуація з перекладом гри Hogwarts Legacy, коли фанати самі згуртувалися й організували відкритий проєкт на Crowdin, де міг долучитися кожен охочий. Як результат, над перекладом гри на понад 523 тисяч слів працювало близько 500 осіб і вже за тиждень-півтора українською було перекладено весь текст. Зрештою, такі успішні приклади фанатського перекладу показують розробникам, що українці зацікавлені та готові до співпраці, а гарно зроблений переклад, хай навіть і неофіційний, за правильної комунікації з розробниками, в будь-який момент може стати офіційним [16].

До того ж зацікавленість питанням української мови у відеоіграх помітна вже й з боку держави. Як зазначає виконувач обов’язків міністра культури та інформаційної політики Ростислав Карандеєв, на одній з робочих нарад щодо пріоритетів міністерства, перша леді Олена Зеленська наголосила на проблемі з надходженням на український ринок легальних комп’ютерних ігор українською мовою. Тому в рамках реалізації програми забезпечення розвитку та

функціонування української мови, представники міністерства планують вже найближчим часом вийти з глобальною пропозицією до світових виробників комп'ютерних ігор щодо наявності україномовних версій [6].

Проте, як слушно зауважує власник та генеральний директор UnlocTeam Андрій Рабошук, нині є побоювання, що хвиля підтримки України з боку розробників відеоігор може згаснути й терміни погодження на локалізації знову розтягуватимуться [16]. Тому доки офіційна комунікація держави з розробниками щодо української локалізації лише в планах, звичайні гравці можуть робити свій вклад в її розвиток вже зараз. Для цього дуже важливо купувати офіційні копії ігор, використовувати українську, де вона вже є, а також підтримувати зв'язок із розробниками. Це дозволить не тільки проявити зацікавленість та потребу в локалізації гри, а й дасть можливість нагадати про війну в Україні та реальність, у якій ми живемо.

ВИСНОВКИ ДО ПЕРШОГО РОЗДІЛУ

У ході дослідження було виявлено, що головною метою перекладу є збереження загального змісту ідентичним оригіналу та його вираження мовою, відмінною від вихідного тексту за допомогою ідіоматичного вибору та словникового запасу. Натомість локалізація поєднує лінгвістичну еквівалентність та культурну адаптацію цифрового контенту до вимог та місцевості іноземного ринку. Отже, локалізація є ширшим поняттям, яке охоплює широкий спектр додаткових видів діяльності й перекладацький компонент є лише його складовою. Серед етапів адаптації будь-якого проєкту можна виокремити: підготовку, основну роботу, тестування і налаштування. Також залежно від розміру ринку, для якого створюється локалізація, її поділяють на три рівні завершеності: уможливлена, локалізована, адаптована. До того ж було з'ясовано, що, оскільки локалізація це комплексний процес, який орієнтується не лише на прямий переклад, а ще й враховує культурні особливості, важливо адаптувати такі елементи як: одиниці вимірювання, позначення дати й часу, кольори, жести та зображення людини, вирази, ідіоми, одиниці валюти тощо.

Стосовно локалізації саме відеоігор, слід зазначити, що вона поступово набирає обертів через активний зріст популярності такого типу медіа і його важливе місце на міжнародному ринку. Також вдалося з'ясувати, що на відміну від локалізації програмного забезпечення, яка загалом зосереджена на збереженні функціональності продукту, основним пріоритетом локалізації гри є забезпечення збереження ігрового процесу для цільової аудиторії та створення відчуття ніби гра з самого початку була розроблена їхньою рідною мовою. Слід додати, що відеоігри є своєрідним техніко-художнім гібридом, тому і сама локалізація відеоігор, як наслідок, теж є гібридним типом перекладу, який поєднує в собі роботу з різноманітними типами тексту, такими як: інструкції, текст на упаковці, файл “Readme”, офіційний сайт, діалоги персонажів, інтерфейс, графіка з текстом тощо. Залежно від фінансів, які видавець готовий інвестувати у локалізацію відеоігри, можна виокремити такі її рівні: відсутність локалізації, локалізація “Box and docs”, часткова локалізація та повна локалізація. До найпоширеніших труднощів пов'язаних з локалізацією відеоігор належать: робота зі специфічною термінологією, нестача контексту і відповідно необхідність уникнення вказівників роду у перекладі, змінні, узгодженість з першоджерелом та ін.

Також було встановлено, що українська локалізація довгий час знаходилась не в найкращому стані через нерентабельність додавання української мови в ігри, спричинену високим рівнем піратства та поширеністю російської серед гравців. Проте після початку повномасштабної війни, у світі остаточно відмежували Україну від Росії, все більше українських гравців почали віддавати перевагу рідній мові в іграх, а розробники побачили попит на неї. Вже зараз є цілий ряд відомих великобюджетних ігор з українською локалізацією і чимало ще заплановано. Але для того, аби таких проєктів ставало ще більше, дуже важливо купувати ліцензійні ігри, використовувати українську локалізацію всюди, де це можливо, та підтримувати зв'язок із розробниками.

РОЗДІЛ II. ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

2.1 Стратегії відтворення жанрових особливостей відеогри “Cyberpunk 2077” та доповнення “Cyberpunk 2077: Phantom Liberty”

Для практичного аналізу аспектів стратегій відтворення жанрових особливостей відеоігор було обрано “Cyberpunk 2077”. Це гра від польської студії CD Projekt Red випущена у 2020 році. Вона є адаптацією настільної рольової гри “Cyberpunk 2020”, але події відеогри відбуваються на п'ятдесят сім років пізніше у вигаданому місті Найт-Сіті. Гравці мають змогу взяти на себе роль найманця Ві, чия стать і зовнішність можуть налаштовувати під свої бажання. За сюжетом, на одному з завдань Ві випадково стає свідком убивства глави корпорації, що створила чип для перенесення свідомості. Вину за вбивство покладають на Ві та застрелюють. Але завдяки чипу Ві виживає і береться відновити справедливість, разом з тим шукаючи спосіб позбутися несподіваних побічних ефектів від носіння чипа.

І хоча гра “Cyberpunk 2077” вийшла ще у 2020 році, офіційно перекладено українською її було аж у 2023 разом з виходом сюжетного доповнення “Phantom Liberty”. Перекладом основної частини гри займалася спілка “UnlocTeam”, а доповнення – “Шлякбित्रаф”, які до того ще у 2019 працювали над перекладом артбуку по всесвіту гри, з якого пізніше перейшла значна частина термінів.

Попри те, що на початку після свого релізу гру спіткала величезна кількість проблем та критики через її об'єктивно поганий стан, та все ж з часом розробники спромоглися виправити помилки та гра отримала належну похвалу від критиків та любов фанатів. На сьогодні “Cyberpunk 2077” є однією з найдорожчих відеоігор у світі, адже, з урахуванням витрат на маркетинг, на її створення було витрачено майже 500 мільйонів доларів. Сама ж гра налічує понад мільйон слів із діалогів, внутрішньоігрового тексту й інтерфейсу [43]. Серед яких чимала кількість абсолютно нової вигаданої для цього всесвіту

термінології, специфічного сленгу та гумору. Саме тому перед перекладачами стояла непроста задача зберегти та влучно відтворити ці особливості.

У процесі роботи з цими викликами, найпопулярнішими перекладацькими стратегіями слугували одомашнення та очуження. Детальніше приклади їхнього застосування ми розглянемо далі.

2.1.1 Відтворення власних назв

Локації

Всі назви локацій які мають в собі смислове навантаження були адаптовані. Як, наприклад: *Heaven Clinic* – клініка “Прихисток”; *Sunset Motel* – мотель “Смеркання”; *Clean Cut* – клініка “Чистий зріз”, *No-Tell Motel* – мотель “Мовчель”, чи ряд назв барів: *Afterlife* – Потойбіччя; *Embers* – Жаринки; *Red Dirt* – Червоне Багно; *Moth* – Немля, чи районів: *The Badlands* – Пустка; *Little China* – Малий Кунтай; *Dogtown* – Псарня; *Longshore Stacks* – Берегові Неприща; *Jig-Jig Street* – Шнек-Стрім.

Решта ж були транскрибовані: *Terra Cognita* – Терра Когніта; *Kabuki* – Кабуки; *Watson* – Вотсон; *Night-City* – Найт-Сіті тощо [45].

Втім, може здатися, що з цього ряду прикладів явно вибивається останній. Він є назвою міста, де відбуваються всі головні події гри. На перший погляд здається, що ця назва складається з двох іменників, які мають смислове навантаження, і її можна було б адаптувати як “нічне місто” чи “місто ночі”. Проте, якщо знати контекст вигаданого світу відеогри, то стане зрозуміло, що місто було назване на честь його персонажа-засновника Річарда Найта і складова “найт” походить від іншої власної назви, яка не перекладається.

Імена

Продовжуючи тему імен персонажів, варто зазначити, що всі вони були переважно транскрибовані: *Saburo Arasaka* – Сабуро Арасака; *Viktor Vektor* – Віктор Вектор; *Judy Álvarez* – Джуді Альварез; *Rogue Amendiares* – Роуг Амєндіарес [45].

Цікавим прикладом є ім'я *Rogue*, адже як іменник в англійській мові воно зараз має значення “шахрай, розбійник”, проте воно не є прізвиськом як,

наприклад, *Silverhand* чи *Songbird* і, хоча й досить рідко, але справді вживається як звичайне ім'я, подібно до української Надії чи Віри. Тому було прийнято рішення не адаптувати його, а транскрибувати.

Прізвища та прізвиська

Що стосується промовистих прізвищ та прізвиськ, то ситуація тут дуже неоднорідна і частина була транскрибована: *Silverhand* – Сільвергенд; *Smasher* – Смешер; *Skylight* – Скайлайт; *Mr. Hands* – Містер Гендз, а частина адаптована: *Songbird* – Соловія; *Slider* – Пролаза; *Rhino* – Носорожиця; *Skipper* – Стрільчик; *Dodger* – Спритник; *Fingers* – Пальцюк; *Woodman* – Довбень. Також було адаптовано всі прізвиська учасниць гурту Попагра: *Red Menace* – Червона Загроза; *Purple Force* – Пурпурова Сила та *Blue Moon* – Місячна Блакить [45]. Додаткова складність полягала в тому, щоці всі персонажки – жінки, а отже іменники в складі їхніх імен повинні бути жіночого роду. Саме тому при перекладі прізвиська *Blue Moon* було застосовано перестановку і трансформовано обидва складники імені з однієї частини мови в іншу. Таким чином прикметник “blue” став іменником “блакить”, а іменник “moon” – прикметником “місячна”.

Банди та гурти

Найбільшого одомашнення зазнали назви банд: *The Mox* – Шибайки; *Maelstrom* – Вихор; *Voodoo Boys* – Вудуїсти; *Scavengers* – Бляхари; *The Wraiths* – Примари; *Raffen Shiv/raffens* – обскубанці [45].

Наприклад назву гурту *Us Cracks* було адаптовано як *Попагра*, що є сумішню стилю музики, яку вони грають, і відсилається до українського гурту “ВІА Гра”.

Внутрішньоігрова термінологія

Адаптації також зазнали нові вигадані професії та терміни: *ripper* – різар; *fixer* – справник; *netrunner* – мережник; *shard* – скінка. Для термінів та назв, які є аббревіатурами було створено нові українські відповідники: *ICE* (*Intrusion Countermeasures Electronics*) – ЛІД (ліквідація інвазивного доступу); *NID* (*Northside Industrial District*) – ПІЗ (Північна Індустріальна Зона); *NCART* (*Night*

City Area Rapid Transit) – ШПЕНС (“Швидкі перевезення Найт-Сімі”); *NCPD* (*Night City Police Department*) – ПДНС (Полицейський Департамент Найт-Сімі) тощо [45]. Чимала кількість термінів є складними іменниками, тому переважно перекладалися за допомогою спеціально створених складних відповідників: *eddies* (*eurodollars*) – євдики (євродолари); *braindance* – мозкограй; *quickhacks* – швидкозлами; *NetWatch* – Мережева Варта; *Soulkiller* – Душогуз; *Blackwall* – Чорномур [45].

Назви завдань

Ще однією особливістю “Cyberpunk 2077” є назви завдань, які гравці виконують по ходу гри. В англійській локалізації більшість з них названі на честь реальних пісень, гуртів чи альбомів, випущених переважно до раних 90-х. Проте в оригінальній польській версії такої особливості немає і квести мають звичайні назви, які відповідають суті завдання. Тому самі розробники давали локалізаторам можливість обрати підхід, який вони вважали найбільш ефективним. Наприклад, в іспанській, латиноамериканській іспанській та бразильській португальській перекладачам вдалося підібрати до кожної пісні свій місцевий відповідник. У німецькій, французькій та італійській локалізаціях залишили англійські назви, у корейській та японській також, але поруч подавали переклад який пояснював значення пісні, у турецькій – лише переклад з англійської. Через те, що українська аудиторія була недостатньо знайома з цими піснями, щоб зрозуміти їхній сенс, було обрано підхід, коли перекладали з польської версії та дивились чи такі назви цільовою мовою достатньо відповідають суті завдання, якщо ні, то вигадувались нові на основі цитати з квесту, гри слів, алітерації чи подібного яскравого посилення.

Так, наприклад, частина завдань все ж була адаптована за допомогою назв українських пісень чи рядків із них: *Люди як кораблі* (*Boat Drinks*); *Діки танці* (*Where the Bodies Hit the Floor*); *Тебе це може вбити* (*Both Sides, Now*); *Старі фотографії* (*Blistering Love*); *Давай вимкнемо світло* (*Lightning Breaks*); *Загублений рай* (*M'ap Tann Pèlen*); *Я під вікном твоїм залишусь дотемна* (*I Really Want to Stay at Your House*) [45].

Іншу частину було передано за допомогою приказок чи сталих виразів: *Собака собаці вовк (Dog Eat Dog)*; *Рука руку миє (Get It Together)*; *Сіль на рану (The Damned)*; *Дарованому коню (The Gig)*; *Якщо довго вдивлятися в безодню (Happy Together)*; *Герої не вмирають (Heroes)*; *Ось до чого техніка дійшла (The Information)*; *Цирк поїхав, клоун лишився (Send in the Clowns)*; *Як мертвому припарки (Treating Symptoms)*; *Хто сіє вітер (Riders on the Storm)*; *Манна небесна (Space Oddity)*; *Для тебе хоч зірку з небес (Every Breath You Take)*; *Король помер, хай живе король! (Stadium Love)* [45].

Також неодноразово у назвах завдань можна було помітити посилання на літературу: *Буря й натиск (Rebel Rebel)*; *Урятувати чи не урятувати? Ось у чому питання (The Rescue)*; *Ляльковий дім (Automatic Love)*; *Етюд у багряних тонах (Raymond Chandler Evening)*; *Куди не кину оком стомленим (No Easy Way Out)* [45].

Крім того, ряд цих назв було перекладено з посиланням на різні види медіа, як от кіно, серіали та телешоу: *Пуститися берега (Pyramid Song)*; *Краще не дзвонити Солу (With a Little Help From My Friends)*; *Я, робо... автомат (Coin Operated Boy)*; *Помешкання №303 (Search and Destroy)*; *Де моя машина, чумбо? (Human Nature)*; *Голос країни (I Don't Wanna Hear It)*; *А ось і Джонні! (Chippin' In)* [45].

Зрештою, ми розглянули лише частину усього об'єму власних назв у грі, але вони є достатньо яскравим прикладом надзвичайно старанної та креативної роботи локалізаторів. Також варто зазначити, що всі назви та термінологія були узгодженні напряму з розробниками, тому випадки перекладу, які можуть здатися, на перший погляд, не надто вдалими, насправді можуть виявитися наслідком умов продиктованих представниками компанії.

2.1.2 Відтворення гумору

Свобода перекладачів у мірі адаптації тексту часто залежить від жанру, до якого належить твір. У кіберпанкових творах зображується похмуре, антиутопічне майбутнє, де панують високі технології, надзвичайна класова нерівність, вулична анархія в міських нетрях та зальний моральний занепад

суспільства. Персонажі спілкуються живою та дуже неформальною мовою і від них нерідко можна почути дуже багато сарказму, іронії, нецензурної лексики та жартів, як пристойних, так і не дуже. Як зазначали розробники в матеріалах про створення “Cyberpunk 2077”, головним завданням при їх перекладі було не дослівно зберегти вигляд та форму жарту, а передати емоції та роль, яку він відігравав в конкретній сцені [24, с. 63].

У грі одним з найпоширеніших є формат жартів запитання-відповідь. Наприклад, в одному з перших завдань “Крок у вищу лігу”, за хвилини до найбільшого у їхньому житті пограбування Джекі розповідає Ві та Ті-Баг жарт: *“Why’d the rockerboy’s output kick him out of the apartment? Cause he wasn’t chipin’ in!”*, українською його переклали як: *“Що кажуть кіберсвині? Вони кажуть “хром-хром”!”* [45]. Тут слова, які промовляє Джекі є не настільки важливими, найголовнішим було показати наскільки він нервує і щоб жарт був достатньо недолугим, щоб Ті-Баг закотила очі й відповіла “Jesus Crist” [24, с. 63].

Такий самий тип жартів і з подібною метою притаманний персонажу, на ім'я Брендан. Він є торговельним автоматом з вбудованим експериментальним ШІ, який раптово дає збій і починає самовільно спілкуватися з покупцями. Всі його жарти стосуються внутрішньоігрових реалій і є досить дивакуватими. Більшість з них в оригіналі формуються на співзвучності слів у другій частині: *“What must all Trauma Team medics swear to uphold? The Hipocritical Oath!”* (the Hippocratic Oath); *“Who’s always limbo champion at mercenary cookouts? The Soooo-loooo”* (so low); *“What do you get when you’re fired by a corp? Severed and put in a package!”* (severance package) [46]. В українській локалізації цю особливість відтворити не вдалося, через що втратилася їхня гострота, але при їх перекладі застосовувався переважно такий самий підхід як і з жартом Джекі – головне зберегти емоцію, а не структуру. Тому під час формування українського відповідника за основу бралось якесь ключове слово чи словосполучення (“Травма Тім”, соло чи корпарі) і навколо добудовувалась повністю нова конструкція, подекуди зі збереженням стилістичного прийому,

де це було можливо: “Що готують патологоанатоми з “Травма Тім” після розтину? Бенкет”; “Що роблять справжні соло, коли хочуть меду? Жують бджолу” – алітерація; “Що буде, якщо тебе звільнять корпарі? Тебе розкладуть по полицках!” [46]. Втім, іноді структура жарту дозволяла його майже дослівну передачу зі збереженням змісту як, наприклад: “*Where was Johnny Silverhand when the bomb at Arasaka Tower went off? All over the place. Literally.*” – “Де був Джонні Сільвергенд, коли вибухнула бомба у “Вежі Арасаки”? Буквально всюди.” [46]

Також в міру характеру персонажа та його нерозуміння людських сталих виразів, в діалогах з ним можна зустріти наступну гру слів, яка ґрунтується на буквальному розумінні ідіоматичного виразу:

“– *Catch you later, Brendan.*

– *Catch me? Why? Will I be faling?*”,

яку в нас переклали як:

“– *Тримайся, Брендане.*

– *Триматися? Як? Я ж не маю рук?*” [46]

Перекладачам вдалося знайти відповідник ідіоми і відтворити жарт, який на ній будувався.

Крім того у грі часто трапляються римовані жартівливі рекламні слогани, які в українській версії вдало адаптували зі збереженням змісту та рими: “*When your energy’s low, grab a drink to go, go, go!*” – “Як енергії нема, випий кави для ривка!”; “*Flavor gains without the tongue stains!*” – “Добре смакує, а язика не фарбує!”; “*Synthetic meat – you’re in for a treat!*” – “Синтетичне м’ясо – столу прикраса!” [45]. Неодноразово ефект комічного створювався на основі власних назв: “*Soop*” – “Сьорб”; “*EEZYBEEF* – Мняско”; “*Bounce Back*” – “Очухан”, або пов’язаних з ними слоганів: “*Conine: Cognac’s cock of the walk.*” – “Конін: Жеребчик серед коньяків.” [45].

До того ж в грі можна часто зустріти випадки додавання з гумористичною метою українських реалій, яких не було в оригіналі: “*Anyway... Let’s get this power sitch sorted.*” – “Ну, добре. Що там з тим “електрохарчуванням”?”;

“*Add-Vantage*” – “*єПеревага*”; “*єЗовнішність*” [46] тощо, що викликало неоднозначну реакцію в українських гравців, частина з яких вважали це недоречним, через відсутність подібних посилань в оригіналі.

Ще одним цікавим випадком є переклад одного з районів міста *Northside Industrial District* та пов'язаного з ним вислову: “*Born in NID, dies in NID*”, де обігрується скорочена назва району та її співзвучність зі словом “need”, тому дослівно це могло б звучати як: “Хто нужденним вродився, нужденним і помре”. В українському варіанті район назвали – *Північна Індустріальна Зона (ПІЗ)* і відповідно до цього сформуvalи вислів: “*У ПІЗі вродився, у ПІЗі й помреш*”, що також звучить з підтекстом.

Подібний випадок вдалої адаптації можна спостерігати й у діалозі жіночої версії Ві з вищезгаданим автоматом Бренданом, коли вона намагається остаточно зламати протокол поведінки ШІ та просить, аби той, всупереч своїй програмі, образив її:

– *Exactly... would you even be able to offend me? Ooh, come on, say I'm a whore!*
– *Why would I wanna do that? You just saved me!*
– *You can do it! I believe in you!*
– *Ahem... you... you're an amazing, sweet, whoooooo... -lesome woman who accepts eddies in exchange for intercourse! So? How'd I do?*
– *Almost. You almost had it.*”

Українською це звучить як:

– *Ото ж бо... а ти зміг би мене образити? Ну ж бо, скажи що я хвойда!*
– *Навіщо мені таке казати? Ти ж урятувала мене!*
– *У тебе вийде! Я вірю в тебе!*
– *Кхем... ти... ти дивовижна, мила хв... ацька жінка, яка приймає євдики в обмін на послуги! То як? У мене вийшло?*
– *Майже. У тебе майже вийшло.*”[46]

Складність полягала у тому, щоб прикметник у наступній репліці мав такий самий початковий набір звуків, як і в лайці, яку просить озвучити Ві.

Українські локалізатори вдало передали комічний компонент діалогу зі збереженням оригінального змісту.

З одного боку, оригінальний текст створив для локалізаторів рамки відтворення жарту, як от рима, співзвучність, неправильне написання слова тощо, але водночас його креативність, неформальність та жанр гри розширили свободу українських локалізаторів у використанні ненормативної лексики, чорного гумору, посилянь на явища української культури, суржику тощо.

2.1.3 Труднощі локалізації

Як зазначалось раніше, під час локалізації “Cyberpunk 2077” перекладачі віддавали перевагу стратегії доместикації, щоб наблизити вигаданий світ до гравця і забезпечити його краще розуміння. І хоча за словами менеджерів проєкту з української локалізації гри “Cyberpunk 2077” вся термінологія була узгоджена та затверджена керівництвом CD Projekt Red, та все ж, іноді в грі трапляються випадки “крайньої” доместикації, коли в процесі перекладу було втрачено оригінальне значення слова чи додано посилення на явища чи реалії українського контексту, яких не було в оригіналі, деякі з яких навіть стали причиною досить гучного скандалу.

Найбільш сумнозвісним прикладом цього став переклад фрази від неігрового персонажа: “*Couldn't all these assholes bite it out in the Badlands*”, яка в українській звучить як: “*От не могла ця вся русня поздихати десь у Пустці?*” [45]. Проблема полягала у передачі лайки “assholes” словом “русня”. І хоча контекстно такий переклад не є абсолютно невірним, адже стосувався членів банди “Бляхарів”, які у всесвіті гри є вихідцями з СРСР, який там досі існує, та все ж, це провокує певну неточність та закладає сенси, яких в оригіналі не було. Найбільше обурення звісно ж йшло від російських гравців. Також їх зачепив переклад пози навприсядки у фоторежимі – “*Slav Squat*”, яка в українській версії гри називалася – “*Як росіянин*”. Зрештою у наступних патчах гри її було змінено на “*Чоткий паца*”. Аналогічна ситуація склалася з перекладом прізвища персонажки “*Khokhlova*” – “*Москаль*”. І навіть попри те, що росіяни не мають офіційного доступу до покупки ігор від CD Projekt Red та не були

цільовою аудиторією цієї локалізації, все ж компанія на своїх офіційних російськомовних сторінках перепросила за певні рядки в українській локалізації “Cyberpunk 2077”, які могли когось образити, і пообіцяла їх усунути [4].

Серед українських же гравців значної критики зазнав переклад зброї у вигляді фалоімітатора, яка в англійській версії гри називається “*Sir John Phallustiff*”, а в польському оригіналі – “*Pan Twardeusz*”. В обох варіантах назви обігрується вигляд предмета та додається посилання на літературних персонажів творів Шекспіра та Міцкевича. Попри це в українському варіанті цю назву передали як “*пан Ванько Встанько*”. Українські гравці вказали на недоречність використання референсів на російських окупантів, хай навіть і в жартівливому сенсі. Натомість один з коментаторів у соцмережах запропонував свій варіант перекладу – “*Мина Вставайло*”, який зберіг би літературну складову та гру слів. Цю пропозицію помітила команда локалізації та вже з наступним патчем додала у гру.

Ще одним прикладом недоречної доместикації став переклад елемента одягу “*Old FlaZh combat shirt*”, який в нас переклали як: “*Стара бойова сорочка “Спалахуйка”*”. Це викликало невдоволення гравців, які висловили своє обурення щодо використання в українській локалізації та популяризації вигаданих росіянами слів, спеціально створених для висміювання української мови. Перекладачі взяли це до уваги й у наступних виправленнях змінили назву на “*Стара бойова сорочка “СпЛлах”*”, що є своєрідною грою слів “спалах” та “лахи” й краще вписується у контекст і настрій гри.

Випадком де у перекладі було втрачено оригінальне значення стала поза “*Run the Jewels*”, яку в українській версії адаптували як “Океан Ельзи”. Тут важливо зазначити, що “*Run the Jewels*” є американським хіп-хоп дуетом, який створив декілька саундтреків до гри і цією позою, яка є посиланням на логотип музикантів, розробники віддали їм належне. Таким чином, українські перекладачі хоч і намагались зберегти посилання на музичну складову у назві й зробити її ближчою для української аудиторії, та все ж втратили весь сенс

жесту і лише ще більше спантеличили гравців. Проте згодом це було виправлено і повернено оригінальну назву.

Ще одним прикладом втрати оригінального змісту є переклад назви пози *“Fortune and Long Life”*, яку українською переклали як: *“Шастя-здоровля”*. Головна помилка полягає у тому, що сама назва і жест персонажа є посиленням на привітання інопланетної цивілізації вулканців з серіалу *“Зоряний шлях”*, яка супроводжується словами *“peace and long life”* чи *“live long and prosper”*. В українському перекладі цю особливість спочатку, на жаль, було майже повністю втрачено. Проте згодом назву було виправлено на *“Живіть довго і процвітайте”*, яка є українським перекладом цього вигаданого привітання.

Така ж проблема була пов’язана з перекладом фрази *“Between Poland and USSR”*, яка в нашій локалізації звучала як: *“Між Польщею та Україною”* [45]. І хоча така зміна у перекладі може здатися незначною, це все ж суттєво викривлює сенси, адже у всесвіті гри СРСР продовжує існувати й часто зображується в негативному світлі та висміюється. Але, зрештою, ця неточність також була виправлена і в найновішій версії гри ця фраза звучить як: *“Між Польщею та СРСР”*.

Отже, попри всі вищеперераховані проблеми у перекладі, враховуючи загальний об’єм тексту та проробленої роботи, така кількість помилок є незначною і всі вони були виправлені з найближчими патчами після виходу локалізації. Перекладачі підтримували зв’язок з гравцями, брали до уваги їхні побажання та активно працювали над покращенням перекладу.

2.2 Труднощі локалізації відеогри “Baldur’s Gate 3” українською мовою

Ще одним матеріалом для аналізу перекладацьких стратегій та тактик у локалізації відеоігор стала гра *“Baldur’s Gate 3”* від бельгійських розробників Larian Studios. Відеогра базується на 5 виданні правил до настільної рольової гри *“Dungeons & Dragons”*, яка славиться своїми досить складними механіками, великою варіативністю та кількістю специфічної термінології. І за своїми масштабами та складністю відеоігрова адаптація їй нічим не поступається. Загалом у грі налічується 170 годин кінематографічних сцен, втричі більше

діалогів, ніж в усіх трьох романах “Володаря перснів”, разом узятих, та понад 600 заклинань і вмінь [28]. Грі притаманна надзвичайна варіативність і хоча ключові події історії залишаються здебільшого незмінними незалежно від вибору гравців, але способів їх досягнення та варіацій у деталях просто безліч. Загалом “Baldur’s Gate 3” дуже тепло сприйняли як критики, так і фанати, і зрештою у 2023 році вона отримала звання “Гри року” на щорічній церемонії вручення нагород “The Game Awards”.

За сюжетом події “Baldur’s Gate 3” відбуваються через понад сто років після подій попередньої частини. Персонаж гравця був викрадений ілітидами, також знаними як “мізкожери”, які розпочали вторгнення на Фейрун. Представники цієї раси мають здібності гіпнозу та телепатії, прагнуть панувати над світом, а інших розумних створінь використовують як рабів, поживу чи ємність для розмноження. А розмножуються вони, імплантуючи паразитів-пуголовків у мозок жертви, яка через кілька днів перетворюється з носія паразита на повноцінного дорослого мізкожера. Тож гравець разом з командою, зібраною по ходу гри, відправляється на пошуки способу позбутися паразита та переживає різні пригоди на своєму шляху. Для свого проходження можна обрати вже готового персонажа зі заздалегідь прописаною передісторією та набором характеристик, або створити повністю нового під свої вподобання аж до вибору раси, субраси, класу, походження, навичок та здібностей. Також крім звичних варіантів чоловічої та жіночої статі у грі можна створити небінарного персонажа, а тому це створювало для перекладачів додаткову складність в уникненні вказівників категорії роду.

Українською локалізацією повністю займалась спілка “Шлякбитраф”, а саме 23 співробітники [15]. Загалом було перекладено понад 2 мільйони слів і це була справді визначна подія, адже це вперше гра такого масштабу мала українську мову одразу на момент свого виходу. За жанром гра належить до фентезі, тому тут повсякчас можна зустріти назви магічних рас, класів, чарів, багато назв та імен є промовистими, як, наприклад, в подібних за жанром творах по типу “Володаря перснів” чи “Три престолів”. І хоча оригінальна

настільна гра існує ще з 1974 року, в Україні не було створено єдиного офіційного перекладу правил, але існувало декілька фанатських спроб, які хоч і слугували допоміжними матеріалами в процесі локалізації, та все ж для багатьох термінів локалізаторам доводилось створювати абсолютно нові відповідники.

2.2.1 Відтворення власних назв

Імена та прізвиська

У цій грі всі імена, прізвища та прізвиська, які в оригіналі мали значення, адаптувалися: *Shadowheart* – Тінесерда, *Withers* – Чахлий, *Lump the Enlightened* – Тупень Просвітлений, *Chock* – Гупень, *Fank* – Лупень, *Crusher* – Ломака, *Sharp-eye Breg* – Гостроокий Брег, *Tiny* – Крихітка, *Gut* – Катюга, *Vicar Humbletoes* – Вікарій Смиреник, *Ettvard Needle* – Етвард Гольник, *Dooga Thumbfoot* – Дура Пальцєніг, *Devella Fountainhead* – Девелла Фонтанниця, *Redhammer the Deviser* – Вигадник Червоноклен, *Duke Ulder Ravengard* – Герцог Алдер Вороній, *Scratch* – Дрякко, *Dawnmaster Vaseid* – Світанкарка Васаїд, *Grieffguard Afara* – Журбостраж Афара. Ті ж імена, які не мають у своїй основі жодного значення, були просто транскрибовані: *Karlach* – Карлак, *Lae'zel* – Лей'зель, *Gale* – Геїл, *Jaheira* – Джагейра, *Astarion* – Астаріон тощо [47].

Раси та субраси

Під час перекладу гри застосовувався підхід з мінімальною кількістю транслітерації та всі назви, які мають сенс, адаптували. Таким чином раси *Drow* – Дроу та *Githyanki* – Гітьянки були просто транскрибовані. Для деяких рас використовувались вже давно усталені варіанти перекладу: *(Half)Elfs* – (Напів)Ельфи, *Humans* – Люди, *Half-orcs* – Напіворки. Проте цікавими є випадки адаптації назв рас *Tieflings* – Бісини та *Dragonborn* – Дракониці. У першому випадку оригінальна назва складається з кореня “tief”, який був запозичений з німецької мови та означає “низький, глибокий”, та суфікса “-ling” на позначення істоти. Перекладачі відкинули варіант перекладу “глибинники” через його асоціацію з морськими істотами й натомість, враховуючи зовнішній вигляд раси, віддали перевагу “бісинам”. У випадку з

назвою раси *Dragonborn* – *Драконичі* перекладачі зберегли корінь слова та додали суфікс “-ич”, який вказує на походження та родинні зв’язки й вдало відтворює сенс англійської частини назви “-born”. Серед можливих варіантів перекладу також розглядалися “драконородні” та “дракононароджені”. Від першого варіанту відмовилися через те, що хоча й суфікс “-родний” є питомо українським і зустрічається в таких словах як, наприклад, “благородний”, та все ж він має переважно значення статусу чи титулу; проблема варіанту “дракононароджені” полягала у його довжині, що створювало додаткові труднощі з його розміщенням в інтерфейсі, поганій поєднуваності та ще більшій довжині у назві субрас (блакитні/бронзові/золоті дракононароджені тощо), а також така назва створювала б хибне враження, що представники раси є нащадками драконів, в той час, як це самостійна раса, яка лише має з ними схожі характеристики [15].

Також в ігровій спільноті викликав суперечки переклад раси *Dwarfs* – *Карлики*. Причиною цьому найімовірніше слугувала звичка до традиції перекладу *dwarfs* – гноми, як це було у “Володарі пернів”. Проте у випадку локалізації “*Baldur’s Gate 3*” це не було можливим через наявність іншої раси, яка має конкретну назву *Gnomes* і мусить бути перекладена як *Гноми*. Також на відміну від, наприклад, ельфів, назва *dwarf* не могла бути просто транслітерованою, адже має в український, як і в більшості мов, свій прямий словниковий відповідник. Ще однією расою низького зросту є *Halflings*, яку в нас переклали як *Піврослики*, що передає значення особливості раси у зрості, який є половиною від стандартного персонажа. Серед інших варіантів перекладу був Недорослики, але від нього відмовилися через негативний контекст закладений префіксом “недо-”. Також важливо зазначити, що у цій назві використано саме префікс “пів-”, який вказує на половину чогось, на відміну від префікса “напів-”, який позначає змішаний склад, який доречний лише у випадку з расами Напівельфів чи Напіворків [15].

У випадку з перекладом деяких субрас можна прослідкувати наступні перекладацькі трансформації: *Lolth-Sworn Drow* – *Повірники Лолт* – вилучення,

перестановка, перехід з дієприкметника в іменник (*sworn* – повірники); *Drow Half-Elf* – *Нанівдроу* – вилучення, перестановка; *Дроу селдарин* – *Seldarine Drow* – перестановка.

Локації

Також значного одомашнення зазнали майже всі назви локацій, адже, як це притаманно жанру фентезі, вони є промовистими: *Underdark* – *Підморок*, *Waterdeep* – *Глибоководдя*, *Moonrise Towers* – *Місячні вежі*, *Shadow-Cursed Lands* – *Прокляті пільмою землі*, *Ravaged Beach* – *Спустошений пляж*, *Lower City* – *Нижнє місто*, *Moonheaven* – *Місячна гавань*, *Grymforge* – *Темногорн*, *Sunlit Wetlands* – *Сонячні улоговини*, *The Risen Road* – *Високий тракт*, *The Last Light Inn* – *корчма “Останній промінь”*, *Rosymorn Monastery* – *Монастир ружевого розсвіту*, *The Cloister of Sombre Embrace* – *Монастир похмурих обіймів*, *Stormshore Tabernacle* – *Скинія Штормобережжя*, *Elfsong Tavern* – *шинок “Ельфоспів”* тощо [47].

Класи та субкласи

Особливістю назв груп субкласів є те, що всі вони будуються за певним принципом. Наприклад у бардів це “*college of lore/swords/valour*”, що в нас переклали як: “*колегія знань/мечів/відваги*”; у кліриків – “*life/light/war... domain*”, що в українській звучить як: “*царина життя/світла/війни...*”; всі назви субкласів чаклуна починаються з означеного артикля: “*the archfey*”; “*the the fiend*”; “*the great old one*”, проте таку особливість було неможливо передати в українській, тому їх було відтворено за допомогою звичайних іменників: “*архіфея*”; “*нечисть*”; “*величний*” тощо. Через це деякі назви зазнавали певних трансформацій. Наприклад, для уніфікації у перекладі субкласів варвара було застосовано додавання слова “*шлях*”: *berserker* – *шлях берсерка*, *wildheart* – *шлях дикого серця*, *wild magic* – *шлях дикої магії*. Водночас у перекладі назви *the great old one* – *величний* було застосовано вилучення. Також досить поширеною була трансформація перестановки та іноді перехід складових назви з однієї частини мови в іншу, який її супроводжував: *battle master* – *майстерний воїн*, *draconic bloodline* – *нащадок дракона*, *beast master* – *володар*

звірів. До того ж у перекладі субрас локалізатори іноді віддавали перевагу незвичним і не найпоширенішим еквівалентам слів: *oath* – обіт, *champion* – звитяжець, *trickery domain* – царина облуду, *arcane trickster* – містичний шукач, що додало грі казкового стилю та досить добре вписалось у жанр.

Також чимало запитань викликав переклад трьох класів пов'язаних з магією, а саме: *sorcerer* – чародій, *wizard* – чарівник та *warlock* – чаклун. Головна проблема полягала у схожості звучань українських термінів, що викликало плутанину. Проте *sorcerer* творить магію натуральним чином за допомогою вроджених здібностей, тому для його перекладу використали український іменник, який у своїй основі має “чари” та “діяти” та певною мірою підкреслює необов'язковість якихось спеціальних додаткових знань. Пара *wizard* – чарівник є давно усталеною і “чарівник” є загальною назвою всіх людей з магічними здібностями. *Warlock* це тип мага, який отримав свої сили в обмін на душу, тому його було вдало відтворено іменником чаклун, який в українській культурі має переважно таке ж негативне значення [15].

Термінологія

Ще однією особливістю “Baldur’s Gate 3” було використання чималої кількості специфічної термінології, яка практично більше ніде крім “D&D” не зустрічається. Проте основна складність полягала у тому, що, на жаль, її єдиного офіційного перекладу українською досі не існує, тому локалізаторам доводилось брати частину з найпопулярніших варіантів у спільноті, а решту вигадувати з нуля. Таким чином у перекладі термінів, як і у решті гри, однозначно переважає адаптація: *spell slots* – чарунки, *dice* – кістка, *dice rolls* – кидки кістки, *to cast* – проказувати, *familiar* – джурозвір, *cantrips* – замовляння, *abilities* – здібності, *skills* – навички, *ability scores* – очки здібностей, *feats* – додаткові риси, *action* – дія, *bonus action* – вторинна дія, *reaction* – реакція, *miss* – промах, *surfaces* – покриви, *hit points* – очки здоров'я, *undead* – невмерлий, *celestials* – небесники, *owlbear* – ведмесич, *intellect devourer* – пожирач розуму, *bugbear* – ведмебай тощо [47].

Зрештою, у стратегії відтворення власних було обрано повне одомашнення і всі промовисті назви, незалежно від свого типу, були адаптовані, аби максимально наблизити цей вигаданий світ до українського гравця. Такий підхід викликав неоднозначну реакцію від української спільноти, але переважна частина критики йшла саме від гравців, які раніше вже грали чи якось перетинались з іграми по “Dungeons & Dragons” і просто звикли до термінології іншою мовою через її відсутність українською. Загалом “Baldur’s Gate 3” є справді масштабним проєктом і його адаптація українською є дуже важливою подією для ігрової спільноти, а особливо для спільноти “D&D”, адже стане поштовхом і можливо навіть ляже в основу єдиної офіційної версії правил та словника термінів по цьому всесвіту.

2.2.2 Локалізація інтерфейсу

Інтерфейс – обов’язкова складова будь-якої гри. І в процесі його локалізації виникають свої особливі труднощі. Перш за все дуже важливо щоб весь текст інтерфейсу був узгоджений і всі елементи виглядали як одне ціле. Адже саме з цієї причини свого часу розгорівся чималий скандал через переклад слова “інтерфейс” як “дієвидло” в одному з попередніх проєктів Шлякбитраф – “Sherlock Holmes: The Awakened”. Тому вже у роботі над локалізацією “Baldur’s Gate 3” вони відмовились від цієї ідеї. Подібні проблеми виникають через брак єдиного офіційного словника відеоігрової термінології. І хоча у 2021 році були спроби його створення, все ж він поки що так і не був офіційно затверджений і прийнятий усіма спілками. Але у локалізації інтерфейсу “Baldur’s Gate 3” вже можна було неодноразово помітити терміни звідти: *gameplay* – ігролад, *defaults* – типово, *multiplayer* – спільна гра, *ambient* – оточення, *credits* – творці (хоча у вищезгаданій “Cyberpunk 2077” це переклали як “автори”). Також у налаштуваннях є терміни, які у перекладі було адаптовано для кращого розуміння українськими гравцями: *imperial (system of measurement)* – англійська, *north-facing minimap* – статична мінімапа, *god rays* – сонячні промені, *consumables* – витратні речі, *containers* – вмістища, *throwables* – снаряди [47].

Ще однією складністю у локалізації відеогри є обмеження в кількості символів, спричинене меншою довжиною англійських слів, порівняно з українськими. Тому перекладачам інколи доводилось жертвувати точністю перекладу, або перефразувати та шукати коротші синоніми. І це стосується як роботи з субтитрами, адже важливо щоб гравець встигав прочитати рядок тексту на екрані, так і термінів в меню. Більшість довгих термінів мають в обох мовах приблизно однакову довжину як, наприклад: *display recent activity in split screen* – показувати активність на розділеному екрані, *autoselect chracter after combat* – автовибір персонажа після бою, *auto-rotate camera speed* – швидкість автообертання камери, *animation level of detail* – якість анімації на відстані тощо. Інколи навіть трапляються випадки коли український відповідник терміна в перекладі є коротшим: *point-and-click voice frequency* – частота реплік клацання, *display adapter* – відеоадаптер. Та все ж частіше українські назви довші за англійські: *mute sound when inactive* – вимикати звук, якщо вікно гри неактивне; *centre cinematic audio* – центрувати кінематографічні розмови; *longer active search mode* – довше затискання для активного пошуку; *VSync* – вертикальна синхронізація. Іноді це трапляється через описовий переклад, який застосовували для спрощення розуміння гравцями терміна: *colour-blind mode* – режим для людей з дальтонізмом, *slow HDD mode* – режим повільного диска [47]. Проте наші локалізатори мали змогу зв'язатися з розробниками і попросити розширити те чи інше вікно під надто довгі українські терміни. Але це було можливим лише через те, що українська локалізація була запланована одразу з релізом гри, і створювалась паралельно з нею, адже коли українську мову додають після виходу гри, то розробники вже не мають можливості і не вважають доцільним знову наймати та платити працівникам за такі незначні зміни [15].

Загалом локалізація інтерфейсу відеоігор є дуже важливою, адже впливає на сприйняття гри та її розуміння гравцями. Серед найбільших труднощів пов'язаних з перекладом елементів інтерфейсу є відмінність у загальній довжині слів в українській та англійській мовах та необхідність у збереженні

узгодженості між його елементами, що є досить непростим завданням через відсутність офіційного словника термінів.

ВИСНОВКИ ДО ДРУГОГО РОЗДІЛУ

У ході порівняння та аналізу англійських та українських версій відеоігор “Cyberpunk 2077” та “Baldur's Gate 3” було виявлено, що найпліднішою стратегією в процесі їхньої локалізації є одомашнення. Найбільше це помітно на прикладах перекладу власних назв. У локалізації “Cyberpunk 2077” в цьому питанні з різних причин бракувало послідовності і не всі власні назви зазнавали адаптації. Водночас при перекладі “Baldur's Gate 3” було обрано підхід коли адаптувалось все, що мало якесь значення в оригіналі, через що деякі перекладацькі рішення викликали невдоволення серед гравців. Серед найпоширеніших тактик можна виокремити: перестановку, додавання, вилучення та перехід слів з однієї частини мову в іншу.

Щодо адаптації гумору, то головним завданням локалізаторів було передати настрій жарту та емоцію, яку він має викликати у гравці, саме тому тут також використовувалась повна адаптація.

Складність перекладу інтерфейсу полягала у відсутності офіційно затвердженої термінології українською, але локалізатори переважно використовували вже усталені варіанти, а для специфічних для конкретної гри термінів створювали власні влучні відповідники.

Загалом варто зазначити, що об'єми тексту в обох іграх значно більші, ніж у більшості фільмів чи книг. Тому будь-які неточності у перекладі такої кількості слів є дуже незначними і до того ж всі вони з часом були виправлені.

ВИСНОВКИ

1. У ході дослідження було проведено аналіз понять локалізації та перекладу та виокремлено їхні головні риси та відмінності. Для цього було розглянуто основні дослідження щодо їхнього трактування таких вчених та мовознавців як: Р. Шейлер, Д. Брук, Е. Пім, П. Сандріні, О. Мазур, С. Кучів, А. Зізінська, І. Пилипенко. Було з'ясовано, що суть перекладу в основному полягає в передачі тексту іншою мовою та збереженні загального змісту ідентичним оригіналу. Натомість локалізація поєднує лінгвістичну еквівалентність та забезпечує адаптацію вмісту до культурних умов цільової країни. Таким чином локалізація є ширшим поняттям, яке охоплює широкий спектр додаткових видів діяльності і перекладацький компонент є лише його складовою. Серед основних складнощів, які стосуються локалізації можна виокремити: одиниці вимірювання, позначення дати й часу, особливості значення кольорів, одиниці валюти, жести, ідіоми, вирази тощо.

2. Також було встановлено, що відеогри є своєрідним техніко-художнім гібридом, тому і сама локалізація відеоігор, як наслідок, теж є гібридним типом перекладу, який поєднує в собі особливості перекладу різних типів та жанрів тексту, таких як: інструкції, тексти на пакуванні, файл "Readme", інтерфейс, діалоги, внутрішньоігрові описи тощо. Серед особливостей та труднощів перекладу саме відеоігор можна виокремити: роботу зі специфічною для кожної окремої гри термінологією, граматичні відмінності між мовою оригіналу та цільовою мовою, як от категорія роду, робота зі змінними, брак контексту під час перекладу та необхідність узгодження з першоджерелом, якщо гра є продовженням серії чи супутнім продуктом.

3. Проаналізувавши стан локалізації відеоігор в Україні, вдалося з'ясувати, що сьогодні попит на українську мову в іграх значно зріс і все більше іноземних компаній замовляють локалізацію українською в таких вітчизняних спілок як: "Шлякбित्रаф", "UnlocTeam" та ін. Крім того, зацікавленість цією сферою, як способом поширення української мови серед населення, помітна і з боку державних установ, таких як Міністерство культури. Проте для того, аби

цей процес не зупинявся, важливо, щоб звичайні гравці купували офіційні копії ігор, використовувати українську, де вона вже є, а також підтримували зв'язок із розробниками.

4. Під час аналізу практичного матеріалу було виявлено, що досить суттєву складність для локалізаторів обох відеоігор складала робота з термінологією. У випадку з перекладом “Cyberpunk 2077” частина термінології була взята з раніше перекладеного артбуку по всесвіту гри, а решта відповідників була створена локалізаторами. Термінологія використана у “Baldur’s Gate 3” насправді ж є термінологією з настільної рольової гри “Dungeons & Dragons”, до якої єдиного офіційного українського перекладу правил не було створено, але існувало декілька фанатських спроб, які хоч і слугували допоміжними матеріалами в процесі локалізації, та все ж для багатьох термінів локалізаторам доводилось створювати абсолютно нові відповідники. Ще одним непростим завданням була адаптація гумору та посилення на елементи масової культури. У цьому випадку локалізатори обрали підхід повної адаптації та пошуку українських відповідників з метою відтворити емоції та роль, яку цей елемент відігравав у грі.

5. У результаті порівняння оригінальних текстів ігор та їхньої офіційної локалізації від українських перекладацьких спілок, серед найпоширеніших тактик вдалося виокремити: перестановку, додавання, вилучення та перехід слів з однієї частини мову в іншу. Також вдалося з’ясувати, що навіть в межах одного перекладу не було обрано лише стратегію одомашнення чи очуження, а було створено гармонійну суміш з обох. Але попри те, що перекладачі неодноразово форенізували деякі назви та терміни, все-таки однозначно переважала їхня адаптація, що особливо помітно на прикладі перекладу власних назв. І хоча деякі випадки одомашнення виявилися надлишковими та викликали негативну реакцію гравців, якщо враховувати загальний об’єм тексту та проробленої роботи, така кількість помилок є незначною і всі вони були з часом виправлені після виходу локалізації.

Зрештою, результати проведеного дослідження можуть лягти в основу кращого тлумачення принципів локалізації відеоігор та бути використаними при укладанні навчальних матеріалів, які допоможуть перекладачам у виборі найбільш вдалим стратегій в процесі перекладу інших аудіовізуальних продуктів, а наведені у роботі приклади можуть бути використані у подальших дослідженнях цієї теми.

SUMMARY

Today video games are one of the most popular forms of entertainment, and the demand for gaming content grows every year. Therefore, it is not surprising that the video game sphere has already turned into a powerful independent industry with huge investments measured in millions of dollars. This encourages game publishers to localise their product into different languages to more effectively distribute it to a wider audience. However, despite its popularity and rapid development, localisation is still a fairly young sphere for the Ukrainian translation market. Hence, the fact of insufficient study of the issues and strategies of such type of audiovisual content localisation into Ukrainian defines the relevance of this work.

The paper focuses on the study of translation strategies and tactics for translating English-language video games into Ukrainian and the purpose of the research is to define and compare the concepts of localisation and translation, identify the characteristics of a video game as an object of translation, reveal the state and prospects of video game localisation in Ukraine, compare the source and target texts of the research materials, outline the most common translation difficulties and ways to solve them and identify and compare the most common and effective strategies in the process of video game localisation

In the theoretical part of this study in order to investigate the main difference between the concepts of translation and localisation we analysed the scientific works of leading linguists in the field of translation. We found out that the essence of translation is mainly to render a text into another language and keep the overall content identical to the original. While localisation combines linguistic equivalence and ensures that the content is adapted to the cultural features of the target country. Thus, localisation is a broader concept, and the translation component is only a part of it. We also found out that the specific feature of video games is that they are a kind of “technical-artistic hybrid” which combines different types and genres of text and therefore, video game localisation itself is also a hybrid type of translation that combines the features of various types of translation and requires a creative approach from the translator. Among the challenges of localising video games are the

following: work with terminology specific to each game, grammatical differences between the source and target languages, such as the category of gender, work with variables, lack of context during translation, and the need for consistency with the original source if the game is a continuation of a series or has related products etc.

In the practical section of the research, we carried out a deep analysis of the original and translated texts of the English-language video games “Baldur's Gate 3”, “Cyberpunk 2077” and the expansion pack “Cyberpunk 2077: Phantom Liberty”. As a result of the analysis, we determined that the most effective strategy in the process of localisation of both games is domestication. This is most evident in the translation of proper names and terminology. In this regard the localisation of “Cyberpunk 2077” sometimes lacked consistency for various reasons, and not all proper names were adapted. At the same time, when translating “Baldur's Gate 3”, translators chose the approach to adapt everything that had some meaning in the original. Among the most common tactics are the following: transposition, addition, omission, and change of grammatical forms.

Finally, the results of this study can serve as a basis for a better interpretation of the principles of video game localisation and be used to compile training materials that will help translators choose the most successful strategies when translating other audiovisual products. The examples presented in this paper can also be used in further research on this topic.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Андрій Рабошук, UnlocTeam, iForum-2023, 2023. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ygYVWv30uRM> (дата звернення: 15.05.2024).
2. Бугайчук Р. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи. *Vertigo.com.ua*. URL: <https://vertigo.com.ua/ukrainska-ihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvy/> (дата звернення: 15.05.2024).
3. Венцковська Ю. Локалізація і локалізабіліті: що необхідно знати перед запуском проєкта. URL: <https://mk-translations.ua/ua/blog/lokalizaciya-i-lokalizabiliti-shho-neobxidno-znati-pered-zapuskom-proyekta/> (дата звернення: 15.04.2024).
4. Веселков Г. CD ПРОЄКТ RED вибачилася перед росіянами за слово “русня” в українській локалізації Cyberpunk 2077. *gameinside.ua*. URL: <https://gameinside.ua/news/cd-projekt-red-vibachilasya-pered-rosiyanami-za-slovo-rusnya-v-ukrainskij-lokalizacii-cyberpunk-2077/329508/> (дата звернення: 27.05.2024).
5. Войцешук М. Дещо про специфіку локалізації. *Шлякбитраф*. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/deshho-pro-spetsifiku-lokalizatsiyi/> (дата звернення: 15.05.2024).
6. Герасименко Я. Українська локалізація відеоігор: Мінкульт звернеться до розробників з проханням. *hromadske.ua*. URL: <https://hromadske.ua/posts/ukrayinska-lokalizaciya-videoigor-minkult-zvernetsya-do-rozrobnikiv-z-prohannyam> (дата звернення: 27.05.2024).
7. Головацька Ю., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема. *Наукові записки*. 2019. № 175. С. 743–746.
8. Зізнська А. П., Пилипенко І. О. Переклад та локалізація: виклики сучасності. *Актуальні питання інтернаціоналізації вищої освіти в Україні: лінгвістичний, правовий та психолого-педагогічний аспекти* :

- матеріали III Міжнар. науково-практ. онлайн-конф., м. Біла Церква, 24–25 берез. 2022 р. Біла Церква, 2022. С. 15–17.
9. Кальниченко О. А. Теорія перекладу. Харків : НУА, 2017. 64 с.
 10. Мазур О., Кучів С. Локалізація як явище перекладу. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Т. 7, № 35. С. 89–95.
 11. Миронович В. Українська у відеоіграх: коли персонажі заговорять солов'їною. *SPEKA.media*. URL: <https://speka.media/ukrayinska-u-videoigrah-koli-personazi-zagovoryat-solovyinoyu-9d5lov> (дата звернення: 15.04.2024).
 12. Міщенко А. У контексті міжкультурної комунікації. *Наукові записки*. 2012. Т. 1, № 104. С. 151–157.
 13. Наджафов І. “Дієвидло”. Як і хто робить українську локалізацію відеоігор і чому геймери задоволені й незадоволені одночасно. *ms.detector.media*. URL: <https://ms.detector.media/trendi/post/34557/2024-04-01-diievydlo-yak-i-khto-robyt-ukrainsku-lokalizatsiyu-videoigor-i-chomu-geymery-zadovoleni-y-nezadovoleni-odnochasno/> (дата звернення: 15.05.2024).
 14. Переклад ігор: як це відбувається. - Лекція. ШлякБиттраф., SBT Education, 2021. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2aMZgkvMKoE>. (дата звернення: 07.03.2024).
 15. Пояснюємо за переклад Baldur's Gate 3 разом з ШлякБиТтраф + Збір і Розіграш SWITCH OLED + нова ZELDA, OLDboi, 2023. *YouTube*. URL: https://www.youtube.com/watch?v=Ddab_39j82E (дата звернення: 01.06.2024).
 16. Сорока І. Відсутність попиту, шантаж та робота “за дякую” – як локалізують відеоігри. *Суспільне | Новини*. URL: <https://suspilne.media/culture/427692-vidsutnist-popitu-santaz-ta-robotazadakuu-ak-lokalizuut-videoigri/> (дата звернення: 15.05.2024).
 17. Стратонова Н. О. Антропологія відеоігри: соціокультурний аспект формування ідентичності. *Актуальні проблеми філософії та соціології*. № 10. С. 150–152.

18. Bernal-Merino M. Á. Challenges in the translation of video games. *Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*. 2007. No. 5. P. 1–7.
19. Bernal-Merino M. Á. Translation and Localisation in Video Games. Making Entertainment Software Global. New York : Routledge, 2014. 322 p.
20. Bramble R. How much does it cost to make a video game?. URL: <https://gamemaker.io/en/blog/cost-of-making-a-game#aaa-games-cost> (date of access: 15.05.2024).
21. Brooks D. What Price Globalization? Managing Costs at Microsoft. *Translating Into Success: Cutting-edge strategies for going multilingual in a global age. American Translators Association Scholarly Monograph Series*. 2000. P. 43–57.
22. Cappelli G. The translation of tourism-related websites and localization: problems and perspectives. *Voices on Translation, RILA Rassegna Italiana di Linguistica Applicata*. 2007. P. 1–23.
23. Chandler H. M., O'Malley Deming S. The Game Localization Handbook. 2nd ed. Jones & Bartlett Publishers, 2011. 369 p.
24. Cyberpunk 2077 ultimate edition game booklet / R. Bowd et al. 2023. 83 p.
25. Dealessandri M. Newzoo: Global games market expected to grow to \$189bn in 2024. URL: <https://www.gamesindustry.biz/newzoo-global-games-market-expected-to-grow-to-189bn-in-2024> (date of access: 15.05.2024).
26. Eye-Opening Statistics of Online Piracy in Numbers. *GO-Globe*. URL: <https://www.go-globe.com/online-piracy-in-numbers-facts-and-statistics-infographic/> (date of access: 15.05.2024).
27. Frasca G. Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate : A Thesis In Partial Fulfillment Of the Requirements for the Degree Master of Information Design and Technology School of Literature, Communication and Culture. Atlanta, 2001. 118 p.
28. Gera E. New details on Baldur's Gate 3 character creation and companions, out September 6. *PlayStation.Blog*. URL: <https://blog.playstation.com/2023/06/29/new-details-on-baldurs-gate-3->

- [character-creation-and-companions-out-september-6/](#) (date of access: 01.06.2024).
29. Golovatska I. Localization in terms of modern translation. *Scientific letters of academic society of Michal Baludansky*. 2017. Vol. 5. P. 49–51.
30. Mangiron C. Games without borders: the cultural dimension of game localisation. *Hermēneus*. 2016. No. 18. P. 187–208.
31. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. No. 6. P. 10–21.
32. O'Hagan M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*. 2007. No. 5. P. 1–7.
33. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. John Benjamins Publishing Company, 2013. 386 p.
34. Pym A. Localization and linguistics. *ResearchGate*. URL: https://www.researchgate.net/publication/228937630_Localization_and_Linguistics (date of access: 16.03.2024).
35. Pym A. Localization and the changing role of linguistics. *Tinet*. URL: <https://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/translation/TunisPaper.pdf> (date of access: 16.03.2024).
36. Sandrini P. Localization and Translation. *LSP Translation. Scenarios Selected Contributions to the EU Marie Curie Conference Vienna 2007*. 2008. Vol. 2. P. 167–191.
37. Schäler R. Localization and translation. *Handbook of translation studies*. 2010. Vol. 1. P. 209–214.
38. Steam Hardware & Software Survey. *Welcome to Steam*. URL: <https://store.steampowered.com/hwsurvey/> (date of access: 15.05.2024).

39. The localisation industry standards association. URL: <https://web.archive.org/web/20100315061742/http://www.lisa.org/Glossary.108.0.html?tid=1> (date of access: 15.05.2024).
40. The localisation industry standards association. URL: <https://web.archive.org/web/20080725041107/http://lisa.org/Localization.61.0.html> (date of access: 15.05.2024).
41. The localisation industry standards association. URL: <https://web.archive.org/web/20091013124802/http://www.lisa.org/What-Is-Globalizatio.48.0.html> (date of access: 15.05.2024).
42. The localisation industry standards association. URL: <https://web.archive.org/web/20100315061506/http://www.lisa.org/Glossary.108.0.html?tid=6> (date of access: 15.05.2024).
43. The ukrainian language is coming to cyberpunk 2077. *cyberpunk.net*. URL: <https://www.cyberpunk.net/en/news/48307/the-ukrainian-language-is-coming-to-cyberpunk-2077> (date of access: 10.05.2024).
44. Yunker J. An Interview with Heather Chandler, author of The Game Localization Handbook. URL: https://bytelevel.com/global/game_globalization.html (date of access: 10.04.2024).

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

45. CD PROJEKT RED. Cyberpunk 2077. CD PROJEKT RED, 2020. URL: https://store.steampowered.com/app/1091500/Cyberpunk_2077/ (date of access: 24.03.2024).
46. CD PROJEKT RED. Cyberpunk 2077: Phantom Liberty. CD PROJEKT RED, 2023. URL: https://store.steampowered.com/app/2138330/Cyberpunk_2077/ (date of access: 24.03.2024).
47. Larian Studios. Baldur's Gate 3. Larian Studios, 2023. URL: https://store.steampowered.com/app/1086940/?snr=1_5_9_205 (date of access: 01.06.2024).