

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

**АДАПТАЦІЯ ВІДЕОГРИ “THE SIMS 4” УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ:
ЛОКАЛІЗАЦІЯ ТА ПОТЕНЦІЙНІ ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ СТРАТЕГІЇ**

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)

Соломія Ігорівна КАРАЄВА

Науковий керівник:
к.філол.н., доц. Сергій СКРИЛЬНИК

«Допущено до захисту»

Протокол засідання

кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови

протокол №13 від «03» червня 2024 року

в.о.завідувача кафедри _____ (підпис)

к.філол.н. Олена Підгрушна

КИЇВ

2024

АДАПТАЦІЯ ВІДЕОГРИ THE SIMS 4 УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ: ЛОКАЛІЗАЦІЯ ТА ПОТЕНЦІЙНІ ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ СТРАТЕГІЇ

Ключові слова: відеогра, україномовна локалізація, симулятор реальності, «The Sims 4», мультимодальність, текстовий елемент, доместикація, форенізація, алюзивність, полістилізм.

Актуальність цієї роботи полягає у виявленні екстралінгвальних та інтралінгвальних перешкод на шляху до систематизації україномовної локалізації відеоігор. Наукова новизна полягає у структурованому аналізі викликів та визначенні домінантних перекладацьких стратегій україномовної локалізації.

Об'єктом дослідження є локалізація відеоігор. Предмет дослідження становлять особливості україномовної локалізації відеогри “The Sims 4”.

Метою дослідження є визначення і обґрунтування найбільш доцільних перекладацьких стратегій, підходів і трансформацій для україномовної локалізації відеогри “The Sims 4”.

Було визначено соціокультурне значення відеоігор та окреслено основні теоретичні засади їх локалізації. Що стосується особливостей україномовної локалізації, їх ми вирізняли шляхом порівняння різножанрових україномовних локалізацій. Аналізуючи окремі текстові елементи відеогри “The Sims 4”, ми розглянули їхні стилістичні та семантичні особливості і запропонували варіант їхнього відтворення українською мовою.

У ході наукової розвідки було застосовано такі методи дослідження: описовий, порівняльний, системний, класифікації, узагальнення, синтез, метод контекстуального аналізу, метод стилістичного аналізу, метод лексико-

семантичного аналізу, метод лінгвістичного опису і метод перекладацького аналізу.

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів та висновків до них, загальних висновків, списку використаних наукових, довідкових й ілюстративних джерел, анотації та додатків. Загальний обсяг роботи становить 77 сторінок, з них 45 сторінок основного тексту.

Результати нашого дослідження можуть бути застосованими безпосередньо для локалізації відеогри “The Sims 4”, як стратегічний орієнтир при локалізації будь-якої іншої гри жанру соціального симулятора або ж як вектор детальнішого розгляду викликів україномовної локалізації для пошуку шляхів їх подолання.

S.I. Karaieva

UKRAINIAN ADAPTATION OF THE VIDEO GAME «THE SIMS 4»: LOCALIZATION AND PROPOSED TRANSLATION STRATEGIES

Keywords: *video game, Ukrainian localization, life simulation games, "The Sims 4", multimodality, textual element, domestication, foreignization, allusiveness, polystylism.*

The relevance of this study lies in exploration of extralingual and intralingual challenges encountered in localizing video games into Ukrainian. A structured analysis is conducted to identify predominant translation strategies employed in Ukrainian localization, showcasing the scientific novelty of this research.

The research area of this study is the localization process of video games with a focus on particular nuances observed in localizing "The Sims 4" into Ukrainian.

The objective is to ascertain and justify the most suitable translation strategies, approaches, and transformations for this specific game.

Throughout the study, the socio-cultural significance of video games is examined, alongside the theoretical underpinnings of their localization. Ukrainian localization specifics are delineated through comparative analysis of various genre localizations. Additionally, an in-depth analysis of textual elements within "The Sims 4" is conducted, considering both stylistic and semantic aspects, with proposed translations into Ukrainian.

Methodologies employed in this research include descriptive, comparative, and systematic approaches, alongside classification, generalization, synthesis, contextual and stylistic analysis, as well as lexical and semantic analysis, linguistic description, and translation analysis.

The structure of the bachelor's paper comprises an introduction, three chapters with respective conclusions, general findings, a list of academic, reference, and illustrative sources, an abstract, and appendices. The document spans 77 pages, with the main body totaling 45 pages.

The findings of this study offer practical insights applicable to the localization of "The Sims 4" and serve as a strategic guide for localizing similar social simulation games. Moreover, they serve as a foundation for deeper exploration into the challenges of Ukrainian localization and strategies to address them effectively.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ПЕРЕКЛАД ВІДЕОІГОР В СУЧАСНОМУ ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВІ	10
1.1 Відеоігри в медіапросторі та поп-культурі сьогодення	10
1.2 Досягнення і перспективи розвитку сфери локалізації відеоігор українською мовою	14
1.3 Перекладацькі стратегії локалізації відеоігор українською мовою	19
Висновки до Розділу 1	23
РОЗДІЛ 2. СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТА ЛІНГВІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВІДЕОГРИ THE SIMS 4	25
Висновки до Розділу 2	27
РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ЕЛЕМЕНТІВ ВІДЕОГРИ THE SIMS 4 УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ	29
3.1 Інтра- та екстралінгвальні виклики для української локалізації The Sims 4	29
3.2 Особливості перекладу назв додаткових компонентів для базової гри	30
3.3 Особливості перекладу топонімів та антропонімів у грі	33
3.4 Особливості перекладу описових матеріалів у грі	34
3.5 Особливості перекладу елементів кастомізації персонажів	37
3.6 Особливості перекладу файлів “Readme” до гри	42
Висновки до Розділу 3	45
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	46
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	48
ДОДАТКИ	55
Додаток А. Перелік додаткових компонентів до відеогри “The Sims 4” та способи їх перекладу	55
Додаток Б. Переклад описових матеріалів з історії острова Дедграс із відеогри “The Sims 4”	60
Додаток В. Переклад рис характеру дорослих персонажів та життєвих цілей із відеогри “The Sims 4”	62
Додаток Г. Приклад перекладу файлу “Readme” до відеогри “The Sims 4”	73

ВСТУП

Ринок відеоігор як сучасного і актуального культурного продукту невинно зростає. Щороку люди будь-якого віку по всьому світу звертаються до них, прагнучи ненадовго відірватися від буденності, щоб поринути у вигаданий світ або ж створити свій власний. Симулятор реальності - жанр відеоігор, здатний задовольнити потреби тих, чия фантазія прагне більшого, ніж відігравання придуманої кимось історії. Відеоігри цього типу еволюціонували від фентезійного, подекуди бестіарного середовища, в якому гравець керував власноруч змодельованою твариною, незвичайною істотою чи цілою популяцією живих організмів, до всесвітів, що різьблять нагадують реальне життя, з “реальними” людьми та їхніми “реальними” особистостями.

Щоправда, для того, аби бути реалізованими на міжкультурних ринках, відеоігри потребують перекладу, відтворення мовою цільового споживача, а в ширшому розуміння - локалізації, тобто цілісної адаптації продукту не лише з лінгвістичного, а й з економічного та законодавчого аспекту. В Україні цей процес досі перебуває на етапі стагнації, що перешкоджає інтеграції україномовного споживача в актуальний і прогресивний глобальний соціокультурний простір.

Актуальність цієї роботи полягає у виявленні екстралінгвальних та інтралінгвальних перешкод на шляху до систематизації україномовної локалізації відеоігор. Зосередження уваги на амбівалентному ставленні україномовного споживача до питання необхідності локалізації рідною мовою, відсутності законодавчого підґрунтя та роздробленості перекладацьких підходів серед локалізаторів створює повноцінну картину проблеми україномовної локалізації та дозволяє визначити важелі її вирішення. Про актуальність відеоігор писали Ф. Паркер, Н. Романо, К. Стіг, Дж. МакГонігал, питання локалізації досліджували М. Бернал-Меріно, Б. Есселінк, Х. Максвел-Чандлер, І. Мазур, А. Ф. Косталес, Т. Войтекова, С. Петтіні, україномовну

локалізацію окреслювали в своїх працях Л. Головащенко, Ю. Онищенко, Т. Данкевич.

Наукова новизна полягає у систематизації викликів україномовної локалізації, визначенні домінантних стратегій на прикладі локалізацій від різних студій, а також різноплановому перекладі елементів відеогри “The Sims 4” з визначенням їх основних лінгвістичних особливостей та способів відтворення цих особливостей українською мовою.

Об’єктом дослідження є локалізація відеоігор.

Предмет дослідження становлять особливості україномовної локалізації відеогри “The Sims 4”.

Матеріалом дослідження слугувала відеогра “The Sims 4” 2014 року випуску, розроблена американською корпорацією “Electronic Arts” спільно зі студією “Maxis”. В межах нашого аналізу було здійснено переклад окремих елементів відеогри, зокрема назв додаткових компонентів, топонімів, антропонімів, описів, елементів кастомізації персонажів, а також елементів режиму будівництва, назв карток настрою та інших ігрових ірреалій на прикладі файлів “Readme”.

Метою дослідження є визначення і обґрунтування найбільш доцільних перекладацьких стратегій і підходів, а також трансформацій, зумовлених ними, для україномовної локалізації відеогри “The Sims 4”.

Досягнення поставленої мети вимагає виконання таких **завдань**:

- 1) визначити соціокультурне значення відеоігор та основні теоретичні засади їх локалізації;
- 2) співвіднести поняття “переклад” та “локалізація” та визначити їхнє семантичне охоплення;
- 3) охарактеризувати особливості, виклики та типові стратегії україномовної локалізації;
- 4) окреслити критерії якості локалізацій відеоігор в україномовному медіапросторі;

- 5) дослідити жанрові особливості соціальних симуляторів реальності;
- 6) розглянути відеогру “The Sims 4” як об’єкт локалізації й визначити її елементи, які підлягають перекладу та аналізу;
- 7) окреслити перекладацькі стратегії та проаналізувати відповідні трансформації, що були застосовані при перекладі різнопланових текстів гри.

У ході наукової розвідки було застосовано такі **методи** дослідження: описовий, порівняльний, системний, класифікації, узагальнення, синтез, метод контекстуального аналізу, метод стилістичного аналізу, метод лексико-семантичного аналізу, метод лінгвістичного опису і метод перекладацького аналізу.

Теоретична значущість роботи полягає у тому, що результати аналізу структурних, функціональних, жанрових особливостей відеоігор жанру симулятора реальності та індивідуальних особливостей відеогри “The Sims 4” зокрема дають змогу визначити підґрунтя та інструменти потенційних перекладацьких підходів до адаптації цього мультимодального інтерактивного цифрового продукту, тоді як **практична цінність** зумовлена можливістю подальшого використання результатів дослідження для формування теоретичної бази україномовної локалізації відеоігор, а також безпосередньо в процесі локалізації та підготовки фахівців відповідної галузі перекладу.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження були представлені на VIII Всеукраїнських наукових читаннях за участю молодих учених “Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи”, які відбулися у Навчально-науковому інституті філології КНУ ім. Тараса Шевченка 11-12 квітня 2024 року, та були відображені у публікації: Караєва С.І., Скрильник С.В. Особливості перекладу рис характеру у відеогрі “The Sims 4” українською мовою. Тези VIII Всеукраїнських наукових читань за участю молодих учених “Філологія XXI століття: нові дослідження і перспективи”. Частина I. 11-12 квітня 2024 року. Київ, 2024. С. 95-96.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, трьох розділів та висновків до них, загальних висновків, списку використаних наукових, довідкових й ілюстративних джерел, анотації та додатків. Загальний обсяг роботи становить 77 сторінок, з них 42 сторінки основного тексту.

РОЗДІЛ 1. ПЕРЕКЛАД ВІДЕОІГОР В СУЧАСНОМУ ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВІ

1. 1 Відеоігри в медіапросторі та поп-культурі сьогодення

Сучасний соціокультурний простір неможливо уявити без відеоігор. Цей відносно новий різновид цифрової індустрії, котрий активно розвивається починаючи з 1970-х років і набуває все більше нових форм і виявів, завоював прихильність споживача XXI століття своєю багатогранністю, інклюзивністю та відкритістю для креативності.

В широкому розумінні, «відеогра» – це електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою [57]. Фактично, відеогра - це віртуальний світ, на основі якого гравець або ж розвиває історію, запропоновану розробниками з урахуванням множинних варіантів сюжетного розвитку, або ж втілює власний задум на базі графічних та комунікативних інструментів віртуальної реальності (що, наприклад, головним чином передбачає розглянута нижче серія симуляторів реальності “The Sims” та відеогра “The Sims 4” зокрема).

Відеоігри давно вийшли за межі індустрії розваг. У XXI столітті про їхню приналежність до культурної сфери можна говорити з цілковитою певністю: відеоігри стали невід’ємним інструментом інформування та духовного збагачення на рівні з книгами, кіно та іншими формами медіа [32, с. 253]. Більш того, вони вже перебувають на межі між популярною та високою культурою [41]. Сучасне мистецтвознавство також розглядає питання відеоігор, зокрема доцільності кваліфікації їх як різновиду мистецтва сьогодення. Справді, відеоігри об’єднують у собі численні ознаки мистецької творчості: наявність художніх образів і світів, втілених у аудіовізуальній, інтерактивній формі; емоційний фідбек споживача, на основі якого визначається ступінь масового сприйняття продукту; можливість самовираження автора (розробника) і численних інтерпретацій споживачами (гравцями) [8].

Масштаби ринку відеоігор виражаються не лише у формі суспільних тенденцій, але й реальних цифр: на всесвітньому рівні, у гонці різновидів розважального контенту за щорічним прибутком відеоігри обходять як кіно, так і музичне виробництво і таким чином опиняються на першому місці у секторі розваг. “За прогнозами, до 2027 року обсяг ринку може вирости до 521,6 млрд доларів, а кількість споживачів може сягнути 3,5 млрд, що в 2,5 разу більше, ніж населення Індії”, - повідомляє Економічна правда станом на 18 травня 2023 року [15].

Особливий стрибок популярності спостерігався під час пандемії COVID-19 у 2020 році. На тлі самоізоляції та потреби у соціальній дистанції відеоігри перетворилися на один із найдоступніших засобів збереження безпечного спілкування на відстані [44]. Завдяки відеоіграм в непрості часи коронавірусу люди мали можливість не лише поспілкуватися, а й разом долати психологічні труднощі, викликані реаліями пандемії. “Ми соціальні тварини, тож в ізольованому середовищі почуваємося некомфортно... Оскільки наші соціальні потреби не задовольняються належним чином у реальному житті, ми звертаємося до відеоігор”, - стверджує Стів Фергюсон, професор психології з Університету Стетсона, США, котрий спеціалізується на дослідженні зв'язку між захопленням відеоіграми та виявами агресії в реальному житті [48]. Таким чином, відеоігри мають певний терапевтичний ефект за відсутності у людини можливості чи бажання взаємодіяти з іншими людьми в реальному житті. До того ж, симулятори реальності на кшталт “The Sims” дають відчуття контролю над життям та його перебігом: “Гра надає інструменти для створення власного світу, де всі рішення приймаються на розсуд гравця. Сенс і суть такого світу більш осяжні для людини, оскільки він існує і розвивається за зрозумілими їй правилами... [48]”

Що стосується інших функцій відеоігор, важливо також виділити їхню інтеграцію в освітню сферу. Людина сьогодення змалку освоює цифровий простір, тож віртуальна реальність стає важливою частиною процесу

становлення людини як проактивної, креативної особистості, що успішно самоактуалізується в контексті реактивної реальності.

В класичному освітньому процесі часто забувається чи нівелюється проста психологічна настанова здорової життєдіяльності: «те, що ми робимо має приносити нам радість» або ж про принцип «навчання в задоволення і навчання з задоволенням» [4]. На когнітивному рівні відеоігри як освітній інструмент залучають учня/гравця у випробування з іншими учнями/гравцями або ж із самим собою. Складність завдань підвищується з кожним наступним рівнем, що створює мотивацію для проходження всієї гри, а відповідно - і засвоєння всієї інтегрованої у гру навчальної програми. З погляду соціальної користі відеогра дозволяє учням/гравцям спробувати нові ролі та приміряти на себе нові ідентичності. Важливо також, що наприкінці проходження рівня чи всієї гри учень/гравець отримує структуровано оформлений підсумок своїх досягнень, що лише стимулює його до подальших звершень.

Відчуття імерсії та контролю над власноруч створеними світами та персонажами найкраще забезпечують відеоігри у жанрі симулятора реальності. Для них характерне якомога точніше відтворення фізичних законів реального світу, властивостей реальних предметів, процесів та подій. 4 лютого 2000 року світ побачив першу частину серії відеоігор “The Sims”. У грі була представлена унікальна мова - сімліш, - а також власна валюта - сімолеони (§), - які гравці могли витратити на покупку будинків чи 150 різних предметів. Гравці створювали персонажів, наділяли їх характером і намагалися задовольняти їхні потреби, аби ті лишалися щасливими.

За словами Ліндсі Пірсон, генерального директора “Maxis”, компанії-розробника серії “The Sims”, однією з причин шаленої популярності гри було те, що вона дозволяла людям втілювати кращу версію себе і реального світу [43].

Четверта частина відеоігри вийшла у 2014 році і вразила гравців нечувано сміливими нововведеннями: тепер гравці могли створювати персонажів з найрізноманітнішими тілами, голосами, стилями та характерами, а пізніше

функціонал гендерних налаштувань та сексуальної орієнтації був розширений до рівня повної інклюзивності. В режимі будівництва було представлено безліч найрізноманітніших предметів для проектування і зведення будівель будь-якого призначення. Попри те, що суть гри здебільшого полягає у розвитку власних сюжетів, сценарії самої гри, втілені в життєвих цілях персонажів, сюжетних гілках, котрі можна пройти за бажанням (наприклад, функціонал ігрового набору “StrangerVille”), випробуваннях тощо, допомагають урізноманітнити ігровий процес за відсутності ідей чи для глибшого вивчення та апробації можливостей гри.

Серія “The Sims” завоювала прихильність шанувальників не лише своїм аудіовізуальним компонентом, але й цікавинками зі сфери лінгвістики: у численних текстах, розкиданих по всій грі, можна натрапити на тропи, зокрема гру слів, гіперболи, метафори, прийоми гумору та сатири, риторичні конструкції, а також алюзії на відомі культурні продукти, включно з фільмами, мультфільмами, серіалами, музичними композиціями, іншими відеоіграми всередині серії та поза нею тощо. Нижче ми розглянемо можливі перекладацькі прийоми і стратегії, необхідні для коректної смислової передачі деяких із наведених вище лінгвістичних особливостей гри.

За загально визнаною філософською концепцією Й. Гейзінги, ігровий формат сприйняття дійсності характерний для людини від самого початку її існування. На думку філософа, цілком справедливо визначати наш вид не лише як *homo sapiens* (“людина розумна”) і *homo faber* (“людина-творець”), але і як *homo ludens* (“людина, що грається”), оскільки “ця функція, притаманна як людям, так і тваринам, і не менш важлива за розумування й творення” [2, с. 5].

Саме тому в сучасному контексті світ відеоігор органічно інтегрував у повсякденне життя багатьох людей по всьому світу. Ігри надають змогу спілкуватися між собою незалежно від відстані і обставин, попри різні менталітети, політичні та релігійні погляди, об’єднуватися у спільноти за інтересами, знаходити однодумців, реалізовувати неповторні ідеї та переживати справжні емоції, проживаючи паралельне, віртуальне життя. Таким чином,

потреба у перекладі та локалізації відеоігор стає нагальною для розвитку масової культури та популяризації ринку цифрових розваг, що став важливим інструментом міжкультурної комунікації.

1.2 Досягнення і перспективи розвитку сфери локалізації відеоігор українською мовою

Головною метою розробників відеоігор є поширення їхніх продуктів на міжнародному ринку, і ключовим інструментом здійснення цієї задачі виступає локалізація відеоігор, тобто їхня адаптація різними мовами задля реалізації в найрізноманітніших культурних контекстах. Це поняття включає в себе не лише безпосередній переклад текстів, але й адаптацію графіки, елементів інтерфейсу, меню, інструкцій, супровідних матеріалів (веб-сайтів, упаковки, тизерів (реklamних відеороликів) тощо), а також фактичну апробацію гри в економічному полі окремої країни із дотриманням правових норм та вимог цільового ринку [26, с. 268]. Саме тому важливо розмежовувати такі поняття, як “переклад” та “локалізація” в контексті відеоігор.

Організація Globalization and Localisation Association (GALA) визначає локалізацію як «процес адаптацію продукту або послуги до певного локалю». Це означає, що основна мета локалізації полягає в створенні враження, ніби продукт від самого початку був призначений для конкретного цільового ринку [39]. Таке розуміння локалізації фактично прирівнює її до доместикації - перекладацької стратегії, котра полягає в максимальному наближенні тексту до лінгвокультурального контексту реципієнта, що іноді вимагає нехтування мовними й змістовими особливостями оригіналу [33, с. 252].

Тим часом М. А. Бернал-Меріно розглядає «переклад» як найбільш адекватний термін, коли мова йде про відтворення тексту оригіналу цільовою мовою, а “локалізацію” він вважає ширшим терміном, який виходить за межі лінгвістичної перспективи. До того ж, термін «локалізація» має широке застосування в різних галузях (географії, медицині, економіці, сфері

програмного забезпечення), тож коли йдеться про переклад відеоігор більш доцільно використовувати терміни “мовна локалізація” або “культурна локалізація” [23, с. 124-125].

За словами голландського перекладача Берта Есселінка, локалізація полягає у поєднанні мови та технологій для створення продукту, який може перетинати культурні та мовні бар'єри [29, с. 4]. Справді, компетенція перекладача-локалізатора комп'ютерної гри не обмежується здатністю виконати повний, точний і стилістично адекватний переклад змісту, але й пред'являє вимоги до технічної складової частини процесу перекладу. Для досягнення оптимального результату перекладач-локалізатор має чудово володіти комп'ютерними та інформаційними технологіями, дослідницькими навичками, знати чинне законодавство в області виробництва і використання аудіовізуальної продукції, бути творчою особистістю [6, с. 60].

Дещо спрощений підхід до трактування поняття «локалізації» надає Х. Максвел-Чандлер, дослідниця, автор наукових праць та розробник відеоігор: вона характеризує «локалізацію ігор» як «фактичний процес перекладу об'єктів мови у відеогрі на інші мови» [36, с. 4]. Українська дослідниця Юлія Онищенко додає, що «локалізація – особливий різновид технічного перекладу, що здійснюється в дискурсі комп'ютерних технологій, спрямований на комплексне відтворення текстової частини програмної продукції засобами іншої мови» [11, с. 7]. Власне, Ю. Онищенко називає локалізацію «явищем», «різновидом», «жанром» і «стратегією» перекладу водночас.

Таким чином, розуміння поняття локалізації залежить від постановки питання і фокусу уваги: якщо підходити до нього з боку перекладознавства, “локалізація” - це скоріше застосування перекладацьких стратегій для відтворення відеоігор різними мовами, що звужує термін порівняно з поняттям перекладу; водночас, якщо підходити з технічної та економічної перспективи, поняття локалізації являє собою комплексний підхід до реалізації продукту на іноземних ринках, тим часом як переклад текстових елементів відеогри є лише його складовою частиною. Саме тому локалізацію інтерфейсу та тексту іноді

можуть об'єднувати у поняття «економічна локалізація», аби наголосити на виборі перекладацьких стратегій відповідно не лише до змістових і граматичних норм цільової мови, але й до особливостей цільового ринку [10, с. 108].

Існує кілька рівнів локалізації, котрі різняться рівнем культурної адаптації продукту залежно від потреб та очікувань реципієнтів певного регіону. Аудіовізуальний продукт, котрий потрапляє на місцевий ринок, можна охарактеризувати як стандартизований (standardised), який не вимагає перекладу, а єдиною доступною мовою є мова оригіналу; напівлокалізований (semi-localised); локалізований (localised); високолокалізований (highly localised); та культурно-специфічний (culturally-customised) з повним перекладом на цільову мову, разом з усією необхідною культурною адаптацією [3, с. 20-21].

Попри глобалізацію, що проникає в усі сфери життя суспільства, та широке застосування англійської мови детальна, якісна локалізація, котра розходиться з оригіналом рівно настільки, щоб зберігати зміст, але інтерпретувати його у адаптивному колориті, а отже - тісно переплетена з побутовим та духовним бекграундом реципієнта, - стала знаком якості компаній-розробників і свідченням високої поваги до споживачів.

Щоправда, в українському контексті локалізація розвивається не надто активними і масштабними темпами. Потреба у адаптації відеоігор українською мовою з'явилася разом із появою самих відеоігор, проте на початку 2000-х р.р. вони лише зрідка отримували аматорський український переклад, до того ж, зазвичай опосередкований, тобто не з мови оригіналу, а з російського перекладу. Лише в 2010-их р.р. було укладено перші офіційні договори з видавцями відеоігор. Так, офіційну українську локалізацію отримали ігри компанії "Valve", зокрема "Counter-Strike: GO", "Dota 2", "Dota Underlords", "Half-Life: Alyx", "Kingdom Come: Deliverance", "Metro 2033", "The Sinking City" та інші.

Підтримка української мови на одній з найбільших ігрових платформ під назвою “Steam” з’явилася 25 липня 2013 року [61], що стало доказом актуальності відеоігор в україномовному цифровому просторі.

З початком повномасштабного вторгнення Російської Федерації на територію України питання відмови від посередництва російської мови і зв’язків із російським ринком постало особливо гостро. У відповідь на появу на українському ринку гри “Atomic Heart” від російського розробника “Mundfish” 21 лютого 2023 року міністр цифрової трансформації Михайло Федоров підготував офіційні запити щодо обмеження продажу гри в Україні. При цьому він зазначив, що «використання ігрової індустрії — новий рівень російської цифрової пропаганди», і висловив сподівання, що жоден із великих цифрових бізнесів на кшталт “Valve”, “Sony” чи “Microsoft” не стане підтримувати кривавий режим, вбивства чи романтизацію комунізму, про які йдеться в сюжеті та діалогах гри [17].

Водночас того самого 2023 року український переклад (на етапі розробки чи вже після релізу) додали у низку популярних відеоігор: йдеться про гру “Meet Your Maker” від канадської студії “Behaviour Interactive”, “Metal: Hellsinger” від шведського розробника “The Outsiders”, “Darkest Dungeon 2” від канадської студії “Red Hook Studios”, а також “GOG Galaxy”, яку польські розробники “CD Projekt RED” представили українській аудиторії на День Незалежності в серпні 2023 року.

До 2014 року усього 83 гри підтримували українську мову, здебільшого за рахунок ентузіазму фанатів. Нині в каталозі української локалізації ігор КУЛІ бачимо понад 1914 офіційних, 40 напівофіційних та 488 неофіційних україномовних адаптацій [59].

Культурне переосмислення, що призвело до збільшення кількості локалізацій відеоігор українською мовою, тим не менш, зіткнулося з двома вагомими чинниками, котрі сповільнюють і ускладнюють розвиток

україномовного ігрового контенту. Їх можна визначити як економічний та лінгвістичний чинники.

Економічною противагою затребуваності відеоігор українською мовою є те, що зазвичай у цьому не зацікавлені самі розробники: на їхню думку, україномовний сегмент недостатньо впливає на обсяги продажів. У західному дискурсі Україна часто сприймається як колишня країна Радянського Союзу, де всі розуміють російську [16]. Більше того, Закон про мову від 25 квітня 2019 року чітко вимагає дублювання фільмів державною мовою, проте ніяк не зачіпає те ж саме питання стосовно відеоігор – індустрії, що за обсягами вже обігнала кіно. З технічної точки зору, відеоігри – це програмне забезпечення, про яке у законі є окрема Стаття 27. Щоправда, у ній мова йде лише про інтерфейс: він може бути не лише державною, але й англійською чи будь-якими іншими мовами ЄС [58]. Це означає, що в Україні не існує прямої заборони на неадаптовані ігрові продукти.

Проблеми, що виникають на лінгвістичному рівні, певним чином пов'язані якраз таки з тим, що активний попит на відеоігри українською мовою виник відносно недавно та ще й перебуває під тиском економічної стагнації. Українським перекладачам перш за все бракує стандартизованого словника ігрових термінів і сучасного сленгу. І йдеться не лише про кожен окремий проект з його унікальними реаліями ігрового світу, а й про базову профільну термінологію, недостатнє дослідження якої призводить до появи “дієвидла” на позначення інтерфейсу у грі “Sherlock Holmes: The Awakened” [19] та «Фестивалю скрадання» на позначення жанру стелс на платформі “Steam” [14]. Суперечки переважно виникають між прихильниками транслітерації термінів та тими, хто обстоює необхідність автентичних українських відповідників.

Україномовні споживачі продовжують привертати увагу до своїх потреб, створюючи обговорення в “X” (“Twitter”) та “Steam” з проханнями додати

україномовну версію в найрізноманітніші ігри. Однак для того, аби українська локалізація була вигідна всім сторонам, необхідна ефективна взаємодія українського уряду, відповідального за врегулювання питання на законодавчому рівні, розробників, які вбачатимуть комерційний інтерес у просуванні на українському ринку, мовних фахівців, чиїм завданням наразі є дослідження і уніфікація нішевої термінології, і, найголовніше, споживачів, чие зацікавлення у споживанні україномовного контенту, власне, формує український культурний і мистецький простір сьогодення, очищений від нав'язаних і давно застарілих радянських впливів.

1.3 Перекладацькі стратегії локалізації відеоігор українською мовою

Спосіб, у який адаптують відеоігри для різномовних середовищ, часто порівнюють із аудіовізуальним перекладом. Так називають переклад кінотекстів, спрямований на відтворення вербальних і невербальних структур, візуально-звукових компонентів мовою перекладу [9, с. 55]. Причиною тому є те, що текстовий елемент відеоігор часто тісно пов'язаний із графічним та аудіосупроводом у формі зображень, діалогових вікон, інтерфейсу, субтитрів та озвучки персонажів. Саме тому під час аналізу локалізацій важливо зважати на рівень їхньої локалізації, тобто чи йдеться про повну локалізацію (з адаптацією і припасовуванням одне до одного всіх її компонентів) чи про часткову, що передбачає лише переклад текстів. Своєю чергою до текстів у контексті відеоігор належать:

1. Інструкції;
2. Діалоги;
3. Інтерфейс користувача (меню, спливаючі вікна та підказки);
4. Файли «Readme» (технічні тексти з повідомленнями від розробників стосовно оновлень гри та її коригування);

5. Супутній матеріал, включно з веб-сайтом компанії та гри, сторінки гри на торгових майданчиках, тизерами (англ. «teaser» – «дражнилка» – рекламний відеоролик) та пакуванням електронних носії з відеогрою [37, с. 242].

Локалізація відеогри – це виклик міждисциплінарного рівня, що вимагає від перекладача не лише лінгвістичної компетенції, а й широкого розуміння культурального контексту гри, яким би він не був: від яскравого фентезійного світу до похмурого постапокаліптичного стімпанку. Залежно від природи гри, що локалізується, перекладач може працювати з наступними різновидами лексики:

- 1) галузевими термінами (морська справа, фінанси, наука, спорт тощо);
- 2) релігійними термінами;
- 3) фантастичними термінами, неологізмами;
- 4) поняттями популярної культури;
- 5) okazіоналізмами;
- 6) історичними термінами;
- 7) власними назвами (топонімами, іменами персонажів, історичних персоналій тощо);
- 8) ірреаліями (квазіреаліями) — явищами культури вигаданих світів [12].

Інші виклики мовного характеру пов'язані з грою слів, котра здебільшого вимагає вільного перекладу, культурними реаліями, ідіомами, базовими граматичними розбіжностями мов, котрі часто передбачають дублювання тексту з узгодженням у різних родах тощо. Серед більш технічних нюансів можна назвати відмінності в довжині слів та будові речень, що може викликати візуальний збій у субтитрах та розсинхронізацію аудіодоріжки у адаптованій грі. Саме тому перекладачеві так важливо не просто добирати найбільш

підходящий з перспективи змісту відповідник, але й зважати на його узгодженням з графічним та звуковим тлом відеогри.

Згідно з класифікацією Альберто Фернандеза Косталеса з Ов'єдського університету, Іспанія, до перекладацьких стратегій, спрямованих на подолання вищезазначених викликів, належать [28, с. 395-404]:

1) Доместикація і форенізація. Перша стратегія передбачає заміну елементів інших культур елементами культури, традиційними для мови перекладу [27], а друга стратегія має на меті цілеспрямоване збереження чужорідних елементів [51]. Чітке дотримання лише однієї з них призводить до втрати або ж оригінального контексту (доместикація), або ж зниження рівня сприйняття споживачами (форенізація) [46]. Українські перекладачі відеоігор, на тлі зростання актуальності автентичного українського простору поп-культури, здебільшого схилиються до стратегії доместикації. Це робить український переклад відеоігор самотнім і колоритним, проте зловживання “українізацією” може призвести до втрати адекватності тексту і спотворення сюжету відеогри, як це сталося з українською локалізацією “Baldur’s Gate 3”, якою займалася локалізаційна спілка «Шлякбитраф» (SBT Localization Team). У діалогах фентезійних героїв із всесвіту настільної гри “Dungeons & Dragons” з’явилися “пес Патрон”, “паляниця”, цитати з творів Лесі Українки та пісень українського рок-гурту “Океан Ельзи” [13]. Раніше ця ж сама студія відзначилася заміною звичного терміну “інтерфейс” на “дієвидло” в адаптації гри “Sherlock Holmes: The Awakened”.

2) Нульовий переклад. Топоніми, антропоніми, терміни та певні ірреалії лишаються в оригінальній формі, транскрибовані чи транслітеровані. Наприклад: Polkan/Полкан («S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl»/«S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля»), Marguerit Maida/Маргерит Мейда, Alterra Corporation/Корпорація “Альтеппа” (“Subnautica”)) тощо.

3) Транскреція. Ця стратегія використовується для перекладу ідіом та гри слів, де важливе не ідентичне відтворення тексту “слово в слово”, а відтворення його емоційного впливу на свідомість споживача з урахуванням його культурного бекграунду. Наприклад: “The Alterra Repair Tool: Get your fix” – «Лагоджувач Альтерра: лагодити – не перелагодити». “Get your fix” – це ідіома, що означає «отримати дозу», але слово “fix” тут використано в прямому значенні «лагодити», що перетворює ідіому на гру слів. (“Subnautica”).

4) Буквальний переклад. Ця стратегія допустима лише для жанрів, у яких повністю відсутній наратив, таких як перегони і симулятори. Більшість описових текстів у таких відеоіграх складає технічна термінологія (наприклад, характеристики автомобілів), яка подекуди лише частково піддається транскодуванню. Яскравим прикладом цієї стратегії слугує симулятор польотів “Microsoft’s Flight Simulator”, де серед перекладеного тексту трапляються неперекладені авіаційні терміни.

5) Стратегія відданості. Вона застосовується щодо ігор, які базуються на вже існуючих культурних явищах (наприклад, художніх творах, фільмах, серіалах тощо). Такі ігри мають змогу послуговуватися вже готовим набором відповідників для ірреалій, імен та топонімів, наприклад, серія відоігор “Harry Potter”.

6) Втрата значення і стратегії компенсації. Ця стратегія необхідна, коли елементи гумору (жарти, каламбури) чи інші стилістичні конструкції втрачають зміст і емоційну складову при буквальному перекладі, тому вимагають вилучення чи повної заміни. Наприклад: “What did the skeleton tile his roof with? SHIN-gles!” - “Чим скелет покриває дах? ЧЕРЕП-ицею!” (“Undertale”).

7) Цензура. Іноді вилучення певних елементів передбачено не труднощами перекладу, а вимогами законодавства. Наразі в Україні відеоігри не підлягають цензурі, проте 24 листопада 2020 року заступник

міністра цифрової трансформації Олександр Борняков опублікував на своїй сторінці у Facebook допис, у якому висунув пропозицію про блокування «ворожих» ігор: «Не виключено, що завтра не з'явиться гра, у якій нам та нашим дітям будуть пропагандувати та нав'язувати неприйнятні речі, які ставитимуть під сумнів територіальну цілісність України. А дієвого механізму, який би заборонив її розповсюдження в нашій країні, — немає» [18].

Слід також виділити основні види трансформацій, які застосовуються до ірреалій у відеоіграх:

- 1) Транскодування
- 2) Калькування;
- 3) Еквівалентні новотвори;
- 4) Описовий переклад
- 5) Гіпонімічний переклад;
- 6) Контекстуальна заміна;
- 7) Смісловий розвиток;
- 8) Конкретизація;
- 9) Компресія [5, с. 342–343].

Висновки до Розділу 1

Отже, важливість відеігор як явища сучасного культурного простору неможливо переоцінити. Особливо зростанню їхньої популярності сприяла пандемія COVID-19, котра позбавила мільйони людей можливості комунікувати між собою і жити повноцінним соціальним життям. Тоді люди звернулися до відеоігор, зокрема до жанру симулятора реальності, заснованого

на правилах реального життя: цей формат відеоігор запропонував гравцям “отримати відчуття нормальності у світі, що став догори дригом” [48].

Продуктів стає все більше, а ринок - все ширшим, що зумовлює необхідність адаптації відеоігор різними мовами для різних культурних середовищ. Питання локалізації відеоігор українською мовою постало ще з часів їхньої появи, проте пошук професійних інструментів розпочався лише, коли український культурний контекст став на шлях остаточного розмежування з російським і російськомовним контентом. Перекладацькі студії на кшталт “Шлякбित्रаф” експериментують з різними способами адаптації наративних відеоігор (тобто таких, де існують сюжет і діалоги), акцентуючи на стратегії доместикації, що, з одного боку, створює автентичний продукт на україномовному ринку, однак, з іншого боку, може призвести до спотворення оригіналу і викликати шквал критики від гравців.

Українським локалізаторам наразі бракує уніфікованої термінології та спеціалізованої професійної підготовки (більшість локалізацій донедавна були виключно аматорськими). Тим часом, українське законодавство з питань культури потребує уточнення вимог, аби українська локалізація стала обов’язковою для розробників, що виявляють бажання охопити україномовний ринок.

Окрім необхідності широкої мовної компетенції, зокрема у царині сучасного сленгу і актуальних мовних тенденцій, перед перекладачем-локалізатором постає низка неперекладацьких завдань: виявлення технічних змін, адаптація графічних елементів, вибір маркетингових стратегій тощо. Саме це зумовлює необхідність комплексного - інтра- та екстралінгвального - аналізу оригінального продукту.

“Люди, які продовжують списувати ігри з рахунків, опиняться в дуже невігідному становищі в найближчі роки. Ті, хто вважає їх не вартими свого часу та уваги, не знатимуть, як використовувати силу ігор у своїх громадах, у

своєму бізнесі, у власному житті. Вони будуть менш підготовлені до того, щоб формувати майбутнє. А отже, вони втратять деякі з найперспективніших можливостей, які ми маємо, щоб вирішувати проблеми, отримувати новий досвід і виправляти те, що не так з реальністю [38, с. 11]”.

РОЗДІЛ 2. СОЦІОКУЛЬТУРНІ ТА ЛІНГВІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВІДЕОІГРИ THE SIMS 4

Для того, аби підібрати коректні стратегії перекладу реалій, ірреалій, діалогів, команд і технічних текстів для відеоігри The Sims 4, слід визначити її соціокультурний бекграунд, цілі, лінгвістичні особливості, а також визначальні риси жанру симулятора реальності.

Такі відеоігри різною мірою відтворюють якийсь з аспектів реального життя. Здебільшого вони не мають чітко поставлених цілей, а також у них “відсутні персонажі та сюжет в традиційному наративному сенсі” [34]: гравець керує середовищем, персонажем або ж цілим віртуальним світом на власний смак [20]. Це означає, що основну увагу перекладач симуляторів реальності зосереджує не на текстовому елементі, а на геймплеї (тобто ігровому процесі) та його компонентах: меню, інструкціях, підказках, конфігурації команд на персонажах, предметах та у світі тощо [52, с. 37].

Таким чином, дві найбільші категорії ігор цього жанру становлять біологічні симулятори (де гравець керує життєдіяльністю істоти або цілої популяції) та соціальні симулятори (де гравець розвиває персонажів шляхом соціальної взаємодії). Серія “The Sims”, розроблена дизайнером, автором і співзасновником студії “Maxis” Віллом Райтом, стала найбільш успішною серією відеоігор жанру соціального симулятора. Її поява стала важливим культурним феноменом: замість фантастичних монстрів гравці почали розвивати звичайних людей, і їхні “реальні” життя, стосунки та особистості виявилися достатньо цікавими, аби привернути увагу мільйонів людей по всьому світу [31].

“The Sims 4”, четверта і наразі остання частина гри, була розроблена американською корпорацією “Electronic Arts” спільно зі студією “Maxis” і вийшла у 2014 році. Як і попередні частини, гра має перш за все розважальний характер, а її ненаративна суть полягає у створенні персонажів та їхній взаємодії, спрямованій на здобуття досвіду, наближеного до реального життя [24]. За словами Лів Сіддалл, у цій грі неможливо “перемогти”: ви можете підтримувати здоров’я та благополуччя своїх персонажів, котрі зветься сімами, досягти разом із ними вершини кар’єри, розвинути всі навички і підвести до смертного одра, однак гра на цьому не зупиняється [47].

Четверта частина серії відзначилася акцентом на особистості сімів. Як зазначається в інструкції до гри, ““The Sims 4” - це про багатий внутрішній світ та індивідуальність кожного сіма. [...] Те, ким вони є і як поведуться, визначає вашу гру та життя ваших сімів. [...] “The Sims 4” - це не лише про зовнішність вашого персонажа, а й про те, хто вони у душі, і все це - у ваших руках [62, с. 1]”.

Риси характеру сіма впливають на їхній настрій, поведінку в соціумі і навіть ходьбу. Чималу роль також відіграють бажання і страхи, життєві цілі, спогади і здобутий персонажами впродовж гри досвід, котрий час від часу може йти врозріз із початковими очікуваннями і задумом гравця.

Що стосується зовнішності персонажів, “The Sims 4” забезпечує гравців найбагатшим набором інструментів для створення унікального персонажа. На конференції розробників відеоігор (Game Developers Conference (GDC) 2023) виконавчий продюсер гри Філіп Рінг зазначає: “Фанбаза гри представлена найбільш різноманітною спільнотою в індустрії, що відображає різноманітність всього населення нашої планети. Опитування, проведене “Maxis” у 2022 році, яке охопило більш ніж 18 тисяч гравців, показало, що понад 38% аудиторії складають представники інших рас, окрім європеїдної; ця частка перевищує загальний показник у США, що складає 27%. Дослідження також виявило, що

43% гравців належать до ЛГБТ+ спільноти, порівняно з 9% по всіх Сполучених Штатах” [35].

Гравці мають змогу створити неповторного персонажа будь-якої раси, з будь-якими особливостями зовнішності, будь-якої статі (як бінарної, так і небінарної) та сексуальної орієнтації і заселити в один із 22 світів (“worlds”), чий природа, архітектура та антураж засновані на найрізноманітніших локаціях реального світу, наприклад:

- Willow Creek - Новий Орлеан;
- Del Sol Valley - Лос-Анджелес;
- Windenburg - центр та південь Німеччини;
- Sulani - Полінезія;
- Mt. Komorebi - Японія;
- Henford-on-Bagley - сільська місцевість Англії;
- Tartosa - міста Середземномор'я [54].

Персонажі гри розмовляють власною штучною мовою під назвою “сімліш”. Головний розробник гри Вілл Райт, шукаючи способи наділити персонажів мовою, яка б не повторювала жодну з реальних мов і водночас нагадувала будь-яку з них, поєднав у нерозбірливому і водночас інтуїтивно зрозумілому сімліші мотиви української, естонської, тагальської мов, а також мови навахо [22]. Сімліш не несе в собі сенсу, проте вимова та інтонація персонажів дають чітке розуміння їхніх почуттів та емоцій, чого і прагнув Вілл Райт у розробці унікальної мови для гри [21]. Це також позбавило локалізаторів необхідності перекладати озвучку до гри, тим часом як увесь текстовий матеріал представлений в оригіналі англійською мовою.

Тим не менше, підґрунтям для багатьох ірреалій гри стали саме віяння сімлішу як безпосередньої мови персонажів та культури, породженої нею, адже, за висловлюванням В. фон Гумбольдта, мова є органом осягнення світу,

джерелом виникнення й формування ідей, імпульсом для розвитку духовної діяльності [50].

Висновки до Розділу 2

Отже, “The Sims 4”, четверта частина однієї з найбільш успішних серій відеоігор жанру симулятора реальності, вирізняється високим рівнем інклюзивності та репрезентативності. Оскільки гра не ставить жодних конкретних цілей і не має лінійного розвитку хронотопу, гравець може як власноруч відігравати бажаний сюжет, так і дозволяти сценаріям гри творити долю персонажів на основі їхніх характеристик, здобутих емпіричних знань чи правила випадковості.

“Можливість приймати рішення у час, коли реальність мало кого наділяє таким правом” перетворює гру у своєрідний метод “турботи про себе” і забезпечує гравців “безпечним простором”, де вони можуть втілювати свої найзухваліші задуми і отримувати цілком реальне почуття звершення, оскільки “для багатьох людей фантазія нині стала звичною частиною буття”, як вважає Джейн МакГонігал, директор відділу дослідження та розробки відеоігор в Інституті майбутнього, Пало-Альто, Каліфорнія, США [40].

Широке охоплення цього цифрового продукту, його неперервний розвиток відповідно до останніх соціальних тенденцій та зростання популярності жанру соціального симулятора як однієї з форм ескапізму в реаліях сьогодення [48] доводить необхідність локалізації “The Sims 4” українською мовою для залучення українського споживача в актуальний соціокультурний контекст. У розділі 3 ми розглянемо можливі способи перекладу власних назв, ірреалій, описів та інших текстів у грі.

РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ЕЛЕМЕНТІВ ВІДЕОГРИ THE SIMS 4 УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

3.1 Інтра- та екстралінгвальні виклики для української локалізації The Sims 4

Як ми вже з'ясували вище, відеогра “The Sims 4” [55] здобула феноменальну популярність у всьому світі, ставши взірцем жанру соціального симулятора. Вона доступна 18 мовами включно з російською, однак навіть після 10 років на ринку так і не отримала української локалізації. Серед факторів, що створюють виклики для локалізації “The Sims 4” українською мовою можна виділити як інтралінгвальні, так і екстралінгвальні. До інтралінгвальних факторів належать:

- 1) Відсутність уніфікованого словника профільної геймерської термінології. Перш ніж братися за переклад індивідуального наповнення гри, слід приділити увагу перекладу технічних елементів, наприклад, елементів інтерфейсу, користувацького меню, базових команд. За локалізацію відеоігор українською мовою здебільшого беруться фанатські студії, котрі працюють незалежно одна від одної, виконуючи замовлення або ж перекладаючи на волонтерських засадах. Брак професійних кадрів - кваліфікованих перекладачів із геймерською спеціалізацією - призводить до нагромадження українських

відповідників, найкращий з яких може визначити лише аналіз постфактум, що ставить під сумнів якість україномовного контенту на ринку відеоігор.

2) Відсутність попереднього досвіду перекладу ігор жанру симулятора реальності. Потенційним українським локалізаторам, котрі не мають досвіду роботи з цим жанром, бракує уявлення про ступінь культурної специфічності та стилістичних особливостей текстів у грі. Попри відсутність наративу соціальні симулятори створюють власне ірреальне середовище, котре може базуватися на реальних локаціях та спільнотах. Саме тому стратегія доместикації буде не надто доцільною для відеогри “The Sims 4”, котра вирізняється високим рівнем інклюзивності та доволі чітким культурним тлом.

3) Варіативність текстів. Українська мова відрізняється від англійської складнішою граматичною та синтаксичною структурою, що створює певні труднощі при перекладі повідомлень та діалогів у грі, адже в українській версії локалізатору доведеться зважати на граматичне узгодження слів та їхню синтаксичну сполучуваність. Це означає, що вибір відповідника залежатиме не лише від його точності, а й від його гнучкості при зміні роду, числа, відмінка тощо для збереження адекватності тексту при якнайповнішому відтворенні оригіналу.

Екстралінгвальні причини відсутності української локалізації “The Sims 4” ґрунтуються на економічних розрахунках. 6 квітня 2023 року Міністерство цифрової трансформації України звернулося з офіційним зверненням до компанії Electronic Arts з проханням перекласти їхній сайт українською, а також не пропонувати українським користувачам здійснити покупки через російські банківські сервіси та у російській валюті: “Ми також хочемо наголосити, що Україну вже довгий час асоціюють з російським ринком та ринком країн СНД. Через це багато бізнесів спрямовують свої послуги

українським користувачам, сприймаючи їх сегментом російської аудиторії” [60].

Через піратство і примирення з російськомовним контентом розробник не бачить попиту на мову, тому і не фінансує локалізацію. “Все, що має робити український геймер, аби сприяти цьому процесу, — купувати ігри й формувати попит, а тоді вимагати української локалізації від розробників”, - каже Ігор Солодрай, координатор локалізаторської спільноти “Шлякбित्रаф” [7].

3.2 Особливості перекладу назв додаткових компонентів для базової гри

Додаткові компоненти, які пропонуються окремо від базової гри, становлять важливу частину ігрового процесу The Sims 4. Вони урізноманітнюють гру, додаючи нові світи, персонажів та функціонал, і забезпечують гравця ширшими можливостями для створення і розвитку власних історій. Додаткові компоненти до The Sims 4 поділяються на чотири категорії:

- 1) Expansion packs/Доповнення - найбільший набір додаткового функціоналу, котрий зазвичай включає в себе нові світи, персонажів, а також глобальний внесок в ігровий процес;
- 2) Game packs/Ігрові набори - дещо менший набір додаткового функціоналу порівняно з доповненнями, з фокусом здебільшого на одній тематиці;
- 3) Stuff packs/Каталоги - набір тематичного додаткового контенту для режимів кастомізації персонажів та будівництва;
- 4) Kits/Колекції - набори додаткового контенту з вузькою тематикою лише для режиму кастомізації персонажів чи лише для режиму будівництва [25].

Станом на 18 квітня 2024 року було випущено 13 доповнень, 12 ігрових наборів, 20 каталогів та 27 колекцій для базової гри.

Назви додаткових компонентів зазвичай короткі і змістовні; вони подають основну інформацію про контент того чи іншого додаткового компоненту в експліцитній чи метафоричній формі та слугують головним інструментом реклами цих продуктів. Саме тому у підборі стратегій для їх перекладу необхідно орієнтуватися на потенціал мовних засобів відтворювати зміст еквівалентною мірою, заразом зберігаючи стилістичні прийоми та лаконічну структуру оригіналу.

В ході нашого аналізу (див. Додаток А) було визначено такі основні труднощі:

- дієслівні форми з закінченням -ing, котрі не мають граматичного відповідника в українській мові, тому потребують додавання слів чи заміни іншою частиною мови ;

- фразове дієслово to get, котре при перекладі потребує смислового розвитку або вилучення;

- віддієслівні іменники escape та retreat, котрі не мають прямих відповідників в українській мові і перекладаються шляхом смислового розвитку;

- брак культурного розмежування понять backyard, patio та courtyard в українській мові, що потребує узагальнення чи додавання слів при перекладі.

Домінуючими трансформаціями при перекладі назв додаткових компонентів до гри були визначені:

- дослівний переклад при наявності необхідних засобів у мові перекладу;

- додавання чи вилучення з огляду на граматичні особливості української мови чи її потенціалу відобразити прихований зміст оригіналу;

- перестановка, необхідна для дотримання граматичних норм української мови чи для визначення головного слова в словосполученні оригіналу.

До решти трансформацій входять: узагальнення, стратегія відданості, смисловий розвиток, нейтралізація, метафоризація, компенсація, транскодування, транскреація та описовий переклад.

Окремої уваги заслуговують часто вживані нами стратегія контекстуальної заміни та конкретизація. Розширення чи звуження смислового навантаження оригінальної назви обумовлене наявністю описів додаткових компонентів з переліком нововведеного функціоналу, котрі дають уявлення про основну тематику, компонент ігрового процесу чи предмет, на яких зосереджується той чи інший додатковий матеріал. Наприклад, головним елементом каталогу “Movie Hangout” є екран для проєктора, котрий дозволяє транслювати фільми в широкому форматі, тому в українському перекладі каталог отримав назву “Великий екран”.

3.3 Особливості перекладу топонімів та антропонімів у грі

Незважаючи на відсутність наративу, The Sims 4 пропонує гравцям кілька світів (“worlds”) - це міста, що наслідують природні краєвиди та архітектуру з усіх куточків світу, - та низку неігрових персонажів (non-player character (NPC) - за Річардом Раузом, це “будь-який персонаж комп’ютерної гри, який не контролюється гравцем [45, с. 665]”), з яким може взаємодіяти персонаж гравця: вони виконують певні ролі за сценаріями гри (наприклад, після

заселення у світ вашого персонажа відразу навідають сусіди та привітають з новосіллям) або просто створюють тло на вулицях та громадських локаціях.

Враховуючи культурні алюзії, закладені розробниками в топоніми гри, ми схилиємося до думки, що більшість з них доцільно транскодувати: Brindleton Bay - Бріндлтон-Бей, Chestnut Ridge - Чеснат-Рідж (транскрипція), Winderburg - Вінденбург (транслітерація). Більшість топонімів при дотриманні стратегії уніфікованої доместикації все ж піддаються перекладу (наприклад, Willow Creek в такому випадку можна перекласти як “Верболози”, а Evergreen Harbor стане тоді “Беззим’ям” (вічнозеленим містом, де не настає зима)), однак цю систему порушує така власна назва як Granite Falls - світ з неприхованою алюзією на містечко Гравіті Фоллз з американського мультсеріалу “Таємниці Гравіті Фоллз” [53]. Стратегія відданості передбачає використання вже існуючих відповідників для ірреалій, що раніше вже фігурували в різних культурних продуктах, тому Granite Falls з всесвіту “The Sims 4” неминуче транскрибується як “Граніт-Фоллз” і заперечує можливість доместикації всіх топонімів у грі.

Форенізація топонімів і збереження культурної ідентичності світів у грі вимагає того самого підходу при адаптації імен персонажів, що населяють ці світи. Більшість антропонімів, відповідно, транскодуються, хоч деякі з них і являють собою аптроніми (значущі імена) чи гру слів, які, на нашу думку, не піддаються адекватній компенсації у форматі “ім’я + прізвище”. Щоправда, при відході від цього формату або якщо стилістичні прийоми наявні лише в імені чи прізвищі, компенсація дескриптивного елементу антропонімів все ж можлива. Саме тому в ході нашого аналізу ми розділили антропоніми у грі “The Sims 4” на чотири категорії:

- 1) Незначущі антропоніми, що підлягають транскодуванню:
Travis Scott - Тревіс Скотт, Thomas Watson - Томас Вотсон;

2) Антропоніми з дескриптивним елементом чи грою слів, які несуть у собі другорядну інформацію та вилучаються задля збереження форми антропоніма: Summer Holiday (“літні канікули”) - Саммер Голідей, Nancy Landgraab (“та, яка відбирає землю”) - Ненсі Ландґрааб;

3) Антропоніми з дескриптивним елементом чи грою слів, які можливо відтворити чи компенсувати при перекладі без втрати форми антропоніма: Bella Goth - Белла Гот, Agatha Crumplebottom - Агата Западенко;

4) Аптроніми, котрі підлягають обов’язковому перекладу задля збереження їхнього смислу: The Night Wraith - Нічний Кошмар, The Tragic Clown - Сумний клоун, The Grim Reaper - Смерть/Похмурий жнець.

3.4 Особливості перекладу описових матеріалів у грі

Описові тексти в “The Sims 4” - одні з небагатьох елементів наративу у грі. Описи надаються до світів, сімей та предметів у режимі будівництва. Незважаючи на те, що попередні три частини відеогри базуються на одному хронотопі (тобто мають спільний, лінійний сюжет), “The Sims 4” являє собою альтернативну реальність [54], де з’являються персонажі з усіх попередніх частин, їхні альтернативні версії чи інші пов’язані з ними персонажі. Те саме стосується і світів: хоч жоден з них і не повторює світи з попередніх частин, саме з описів можна зрозуміти, що деякі з них або є алюзіями на інші світи з серії, або знаходяться десь неподалік від них.

Пасивний наратив “The Sims 4” ніяк не впливає на хід гри; більш того, описи створюють сюжетні лінії невідкрито, і лише уважний гравець, співставивши кілька історій, зможе відкрити для себе прихований бекграунд гри. Більшість історій, складених із розрізнених описів світів та їхніх районів,

сімей та предметів у режимі будівництва, так і не отримали офіційного підтвердження від розробників і далі залишаються лише фанатськими теоріями.

Неможливість проаналізувати всі описові матеріали у грі в межах одного пункту бакалаврської роботи змушує нас обрати три описи різного характеру (опис району одного зі світів та двох предметів з режиму будівництва), які можна вишикувати на одній сюжетній прямій (див. Додаток Б). Ці тексти також цікаві наявністю ірреалій, неологізмів, контекстуальних евфемізмів, ідіом та літературного оповідного стилю, вжитого для забезпечення емоційної функціональності цих текстів.

Бріндлтон-Бей - портове місто, котре з'явилося у грі з доповненням “Чотирилапі друзі”. Острів Дедграс - туристична родзинка міста, про що і йдеться у його описі. Назва самого острова була транскрибована відповідно до стратегії форенізації топонімів, обраної нами раніше, а Brindleton Light - адаптивно транскодований та калькований у формі Бріндлтонського маяка. Ретроспектива, представлена прикладкою на початку першого речення, трансформована у складносурядне речення з типовим наративним кліше “колись давно”. Мешканці Бріндлтон-Бея з великою пошаною і турботою ставляться до тварин, тому при перекладі слова “population” ми вирішили уникати біологічного терміну “популяція”, контекстуально “олюднивши” його у слові “община”, а нейтральне слово “strays” було доповнене перифразою “чотирилапі”.

У режимі будівництва разом з доповненням з'являється серія картин “The Tragedy of the Saint Bernard, and Other Tales from the Isle”/”Сенбернарська трагедія та інші острівні історії”. З опису до неї ми дізнаємося історію загадкової трагедії, що сталася на острові багато років тому і, власне сформувала сучасний менталітет всього містечка. Зважаючи на тематику Бріндлтон-Бея, Saint Bernard - це не про якогось Святого Бернарда, а про породу собак під назвою сенбернар, тож саме такий відповідник і отримує

корабель, що розбився біля берегів острова. Ввідні речення “The legend has it” та “It is said” перетворюються в українському перекладі на вставні словосполучення “за легендою” та “кажуть”. Ідіома “in the earliest days” була реметафоризована у “на зорі”, а слово “lost”, вжите двічі в метафоричному значенні, було деметафоризоване в першому випадку (“was lost to the waves” - “затонуло в морі”) та реметафоризоване в другому (“those lost in the crash” - “ті, чий життя забрала кораблетроща”).

Віковий рейтинг гри “The Sims 4” становить 12+, а це вказує на необхідність евфемізувати лексику, пов’язану зі статевими стосунками, забороненими речовинами та насиллям, хоч самі ці явища і наявні у грі [49]. Саме тому привид кровопивці представлений тут як “plasma-sucking”, а не “blood-sucking”, адже вампіри у грі п’ють “плазму”, а не “кров”. Гру слів оригіналу вдається зберегти і при перекладі, утворивши контекстуальний неологізм “плазмопивця”.

“Дивні відвідувачі” з опису острова Дедграс та “Капітан” з легенди поєднуються в образ Капітана Вітакера (Captain Whitaker) - привида собаки, якого можна зустріти у місті та на острові біля Бріндлтонського маяка. В режимі будівництва для покупки доступний надгробок його могили. Панегіричний стиль висловлювання (“Time has not been kind”, “solemn grave”, “to rest in the eternal slumber”) зберігається при перекладі у формі реметафоризації (“Час не пошкодував”, “спить вічним сном”). Щоправда, полісемантичний прикметник “solemn” у цьому контексті скоріше схиляється до смислової одиниці похмурості, аніж урочистості, що й відображено у перекладі (“похмурий надгробок”). У другому реченні відбулося додавання слів, що допомагає візуалізувати замшлий стан епітафії, чи точніше - її “літер”. Риторичні запитання наприкінці збережені при перекладі та передані шляхом транскреації.

Таким чином, можна побачити, що описові матеріали у відеогрі “The Sims 4” вирізняються широким набором стилістичних прийомів, ідіоматичністю та мінливістю реєстрів мови - від стислого розмовного до розлогого оповідного. Ці аспекти ставлять перед перекладачем-локалізатором важливе завдання з підбору доцільних стратегій перекладу з огляду лінгвістики та дотримання цілісності системи відповідників ірреалій всесвіту гри з огляду літературознавства.

3.5 Особливості перекладу елементів кастомізації персонажів

Першим і основоположним етапом гри є кастомізація (тобто створення і редагування) персонажа чи персонажів. Для цього “The Sims 4” пропонує широку палітру інструментів в режимі створення персонажа (Create-a-Character mode). Англomовні гравці послуговуються аббревіацією CAS, однак якщо дослівно перекласти українською назву цього режиму як “режим СтвориСіма”, ми хоч-не-хоч матимемо справу з аббревіацією, що несе в собі чітку негативну конотацію. Саме тому в україномовній версії ліпше вдатися до описового відповідника “режим створення персонажа” (надалі - РСП).

Четверта гра серії відзначилася революційним підходом до системи особистості сімів. За словами Рейчел Франклін, в попередніх частинах гри ви керували тілом і розумом своїх персонажів, тоді як в “The Sims 4” ви вперше “керуєте їхнім серцем” [30]. Про важливість та різноманіття особистостей сімів йдеться і в одній з перших інструкцій до гри: “Ці сіми більш експресивні та емоційні. Ці сіми втілюють ті риси характеру та життєві цілі, якими ви їх наділяєте [62, с. 1]”.

В оновленому РСП гравець не лише моделює зовнішність свого персонажа; він також визначає його ім’я, стать та гендер, голос, ходу тощо, а з

огляду на особистість обирає для нього одну життєву ціль та три риси характеру [42, с. 403].

До нашого аналізу (див. Додаток В) ми включили лише риси характеру та життєві цілі, доступні для вибору при створенні дорослого сіма, а також бонусні риси характеру, котрі додаються сіму при виборі життєвої цілі.

Риси характеру (“traits”) визначають спосіб життя сіма, його вподобання та соціальну роль. Назви рис характеру складаються з одного-двох слів (не включаючи прийменники та артиклі), де єдине чи основне слово представлене прикметником, іменником чи дієсловом. При перекладі ми спробували уніфікувати синтаксичні форми і звузили їх до якісних прикметників та дескриптивних іменників. Також усі вони стоять у формі називного відмінку чоловічого роду попри граматичну категорію роду, обов’язкову для узгодження в українській мові: це пов’язано з тим, що навіть за наявності технічних спроможностей гри співвідносити іменник зі статтю сіма, слід не забувати про гендерне розмаїття, запропоноване у грі, яке лише ускладнить алгоритм узгодження рис характеру.

До типових перекладацьких трансформацій та стратегій при перекладі рис характеру персонажів належать:

- дослівний переклад за наявності в українській мові прямого відповідника (Genius - Геній, Active - Активний);
- перестановка за вимогами граматичного узгодження української мови (Cat Lover - Любитель котів, Spa Membership - Абонемент у спа);
- заміна частини мови відповідно до нашої стратегії уніфікації синтаксису та традицій слововживання української мови (Loves Outdoors - Любитель природи, Paranoid - Параноїк);
- узагальнення для уникнення розлогого описового перекладу (Unflirty - Стриманий, Adventurous - Непосидючий);

- запозичення англомовних неологізмів, достатньо поширених в сучасному культурному та медіапросторі, щоб не потребувати описового перекладу (Geek - Гік, Freegan - Фріган);

- калькування за спроможності української мови відтворити семантику ідіоми чи сленгу буквальною відповідником (Dance Machine - Танцмашина, Bro - Братюня);

- додавання для відтворення семантики, відсутньої в прямому українському відповіднику (Domestic - Прив'язаний до сім'ї, а не "Домашній", адже цей прикметник не може бути вжитий у відповідному семантичному контексті).

Кожна риса характеру має свій опис, який інформує про те, як саме і за яких умов вона виявлятиметься. Саме описи дозволяють зробити висновок, що прямий відповідник того чи іншого прикметника чи іменника не завжди відповідатиме тому, що він характеризує. В таких випадках була вжита стратегія контекстуальної заміни. Наприклад, прикметник "Ambitious" має загальновживаний відповідник "амбіційний", проте з опису можна зрозуміти, що амбіційність сіма поширюватиметься виключно на його кар'єру, тож в українському перекладі ця риса характеру отримала назву "Кар'єрист". Уточнення у описах також дозволяє перекласти риси характеру, уникаючи узагальнень та абстракції, тобто шляхом конкретизації. Наприклад, риса характеру "Child of the Village" описує сіма, що проживає в місті під назвою Томаранг та відчуває з ним особливий зв'язок. Українською мовою загальний іменник "village" був замінений контекстуальним топонімом, а риса характеру була перекладена як "Дитя Томарангу".

Дискурс рис характеру в грі "The Sims 4" вирізняється високим ступенем метафоричності та ідіоматичності. Ідіоми оригіналу здебільшого були деметафоризовані (Party Animal - Любитель вечірок, Home Turf - Місцевий), що було компенсовано метафоризацією деяких буквально окреслених рис характеру (Cringe - Не від світу цього, Childish - Велика дитина).

Такі риси характеру, як “Goofball” та “Bookworm” мають прямі відповідники в українській мові (“Дурень” та “Книжковий черв’як” відповідно), однак їхня негативна конотація не відповідає опису цих рис характеру в грі, тож зазначені вище дескриптивні іменники були нейтралізовані (“Веселун” та “Книголюб” відповідно). Нейтралізація також зачепила такий стилістичний прийом оригіналу як асонанс (Recycle Disciple - Прихильник переробки, Green Fiend - Екоактивіст).

Життєві цілі - це покроковий шлях сіма до майстерності чи досконалості в певній сфері життя (професійній, особистій чи соціальній). Вони не стільки впливають на поведінку сіма, скільки певною мірою визначають завдання ігрового процесу для самого гравця. Їхні назви - це здебільшого дескриптивні іменники з лівосторонніми означеннями, метафори та ідіоми.

Серед перекладацьких викликів можна виділити тенденцію до вживання двох дескриптивних іменників широкого семантичного спектру, а саме:

- іменник “master” у суперлятивній функції , котрий щоразу отримував для статистичного різноманіття новий синонімічний відповідник: Master Mixologist - Неперевершений бармен, Master Vampire - Могутній вампір;

- дескриптивний іменник “enthusiast”, котрий вживається у словосполученнях з лівосторонніми означеннями і втілює семантичну одиницю прихильності, залученості до якоїсь справи, в перекладі вилучався, якщо ця семантична одиниця входила до складу означення в українській мові (Extreme Sports Enthusiast - Екстремал), перекладався описово (Outdoor Enthusiast - Активність на свіжому повітрі) або ж отримував контекстуальний відповідник “любитель” (Animal Enthusiast - Любитель тварин).

Для збереження системного характеру структури особистості персонажів в процесі перекладу життєвих цілей були застосовані приблизно всі ті ж самі трансформації, що й до рис характеру, і за тим самим принципом:

- дослівний переклад: Soulmate - Споріднена душа, Computer Whiz - Комп'ютерний геній;
- перестановка: Five-Star Property Owner - Власник п'ятизіркового помешкання, Archeology Scholar - Дослідник археології;
- заміна частини мови: Fabulously Wealthy - Казкове багатство, City Native - Містянин;
- узагальнення: Mansion Baron - Власник маєтку, Appliance Wiz - Хазяїн на кухні;
- запозичення англомовних неологізмів: Master Chef - Мастер Шеф (алюзія на відоме британське кулінарне реаліті-шоу, адаптоване під запозиченою назвою на українському телебаченні);
- взаємозаміна метафор в оригіналі та перекладі: Chief of Mischief - Повелитель хаосу (реметафоризація), Fount of Tomarani Knowledge - Мудрець із Томарангу (деметафоризація), Big Happy Family - Родинне гніздечко (метафоризація);
- нейтралізація фонетичних стилістичних засобів: Chief of Mischief - Повелитель хаосу (нейтралізація тавтології), Villainous Valentine - Злостивий Валентин (нейтралізація алітерації).

Так само, як і риси характеру, життєві цілі мають короткі описи, а також перелік завдань для їх досягнення. Таким чином їхні назви можна трансформувати відповідно до:

- контексту (контекстуальна заміна): Nerd Brain - Майстер на всі руки, Spellcraft & Sorcery - Маг-віртуоз;

- головної мети, передбаченої життєвою ціллю персонажа (смісловий розвиток): Championship Rider - Переможець кінних скачок, Successful Lineage - Безперервність поколінь.

При збереженні фонетичних засобів оригіналу та його метафоричності була вжита стратегія транскреації (тобто відтворення емоційного ефекту та стилістичних особливостей оригіналу): Perfectly Pristine - Блискуча бездоганність (збереження алітерації), Fabulously Filthy - Безтурботний безлад (збереження алітерації, підсилення анафорою).

Отже, влучність та лаконічна точність елементів кастомізації персонажів грають важливу роль при моделюванні особистостей сімів, адже дають гравцеві уявлення про майбутню поведінку та розвиток його персонажа. Саме тому в цьому випадку локалізатору слід добирати перекладацькі підходи, спроможні якнайповніше втілити стилістичну винахідливість оригіналу.

3.6 Особливості перекладу файлів “Readme” до гри

Залишаючись найновішою частиною серії “The Sims” вже протягом 10 років, саме “The Sims 4” постійно отримує оновлення, про які повідомляють на офіційному сайті розробника “Electronic Arts”. Нотатки до оновлень (“Patch notes”) ознайомлюють користувача зі змінами, внесеними до гри та її додаткових компонентів [56]. Такі тексти потрапляють до категорії файлів “Readme” - технічних текстів з повідомленнями від розробників щодо особливостей функціонування гри. При перекладі важливо враховувати формально-логічний стиль, який притаманний таким текстам і характеризується точністю, лаконічністю, беземоційністю та безособовістю. Такий переклад також має точно передавати зміст оригіналу із застосуванням загальноприйнятої в мові перекладу термінології [1, с.56].

При перекладі одного з таких текстів (див. Додаток Г) нами було визначено та проаналізовано такі перекладацькі виклики:

1. Технічна термінологія сфери відеоігор. У Розділі 1 ми вже розглядали питання відсутності єдиного термінологічного словника для відеоігор, що призводить до плюралізму відповідників, деякі з яких вирізняються надмірною доместикованістю та штучністю. При перекладі технічних термінів у примітках до оновлень гри ми підбирали ті відповідники, які вже закріпилися в масовій мовній культурі та використовуються в спеціалізованій україномовній літературі: patch/update - оновлення, scroll bar - смуга прокрутки, texture - текстура, framerate slowdown - зниження частоти кадрів.

2. Внутрішньоігровий термінологічний інструментарій. Окрім загальних термінів зі сфери відеоігор, у тексті застосовується велика кількість слів на позначення режимів та інструментів у контексті відеогри “The Sims 4”: Build [mode] - режим будівництва, the bulldoze option - функція “Знести”, terrain paint - забарвлення земної поверхні, gig - зйомки (стосується кар’єри актора з доповнення “Зірковий шлях”). Ці лексичні одиниці вимагають максимального збереження змістової точності і відповідності тій назві, що присвоєна тому чи іншому інструменту безпосередньо у грі. Те ж саме стосується і власних назв: Denizen Pond - декоративний ставок (предмет із режиму будівництва), Forest Hideaway - Лісовий сховок (ділянка на території Туристичної бази (Campground) в місті Граніт-Фоллз). З іншого боку, слова на позначення елементів гардеробу використовуються у примітках суто з роз’яснювальною метою: у грі їхні назви не відображаються. Тут найбільш доцільно застосувати дослівний або описовий переклад, який забезпечував би читача зрозумілою та знайомою йому візуальною асоціацією: Buttoned Pants - штани з гудзиками, SciFi Helmet - цифровий шолом.

3. Buff vs. Moodlet. Діяльність сіма у грі перш за все визначається його настроєм, на який впливають його риси характеру, вік, поточні події, минулий досвід та очікування від майбутнього. Емоційний стан сіма відображається на окремій панелі: гравець бачить узагальнений настрій сіма (щасливий, сумний, сердитий тощо), підкріплений тимчасовими картками настрою, в яких описано, що саме викликало у сіма такий стан. Картки настрою (Moodlets) - це видима, так би мовити “наративна” (адже вона підкріплена сюжетом гри) частина настрою сіма, які належать до бафів (Buffs) - усіх чинників, прихованих і відкритих, які впливають на емоційний стан сіма. При перекладі ми запозичили слово “баф” на позначення лише прихованих впливів, таким чином звузивши його семантичне поле.

4. Неточність оригіналу. На форумі Reddit можна знайти цілі ланцюжки обговорень, де користувачі просять роз’яснити деякі пункти приміток до оновлень “The Sims 4”. А все через деякі неточності, які спотворюють зміст і викликають спантеличення у гравців. Наприклад, в одному з пунктів розробники стверджують, що виправили тіні, які з’являлися на одязі при додаванні “кількох аксесуарів на шию” (“a few necklaces”). Щоправда, досвідчений гравець знає, що додати відразу кілька аксесуарів на шию неможливо, тож тут йдеться скоріше про аксесуари, які складаються з кількох ланцюжків, шарів чи мають об’ємні елементи. Саме тому в перекладі неточність була виправлена шляхом додавання означення (a few necklaces - громіздкі аксесуари на шию). В іншому випадку один з предметів з режиму будівництва - Celestial Crystal Crown - був хибно позначений як “Crystal Healing Helmet”, тож при перекладі ми спиралися на назву, присвоєну цьому предметові у грі (“божественна корона з самоцвітами”).

Загалом, технічні тексти до гри вимагають особливого перекладацького підходу, який враховував би інформативне спрямування таких текстів і

забезпечував би максимальну чіткість, лаконічність та термінологічну уніфікованість, необхідні для створення якомога повнішої картини про технічні особливості гри.

Висновки до Розділу 3

У Розділі 3 ми розглянули відмінності між різними текстами гри та особливості перекладу, що виникають з цих відмінностей. Ми визначили три різновиди текстів у відеогрі “The Sims 4”, до яких входять наративні (описи), рекламні (назви додаткових компонентів) та технічні (файли “Readme”), визначили їхні ключові характеристики та підібрали оптимальні стратегії для відтворення українською мовою їх стилістики та змісту.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Метою цього дослідження було визначити та обґрунтувати найбільш доцільні перекладацькі стратегії та підходи, а також трансформації, зумовлені ними, в процесі україномовної локалізації відеогри “The Sims 4”.

Визначення соціокультурного значення відеоігор допомогло зрозуміти актуальність питання доступності цього продукту та широту україномовної аудиторії, що потребує інтеграції в культурні процеси сьогодення задля компетентності та залучення в сучасні тенденції соціокультурного розвитку. Співвіднесення понять “переклад” та “локалізація” виявило їхні семантичні відмінності, тож, описуючи проведене нами дослідження, ми вживали термін “локалізація” на позначення всеохопної адаптації відеогри як продукту (включно з технічними та рекламними текстами), а термін “переклад” - стосовно відтворення конкретних мовних одиниць.

Були окреслені основні теоретичні засади локалізації як перекладацького завдання, досліджуваного багатьма іноземними науковцями та перекладачами. Що стосується особливостей, викликів та типових стратегій україномовної локалізації, їх ми вирізняли шляхом порівняння адаптацій відеоігор різних жанрів українською мовою, здійснених як фанатськими, так і професійними студіями. Головним критерієм успішності локалізації була визнана оцінка споживачів; критика окремих перекладацьких рішень у медіапросторі довела нагальність професійної та спеціалізованої підготовки перекладачів-локалізаторів, котрі змогли б уніфікувати технічну термінологію, закріпити та розвивати вдалі тенденції. Жанрові особливості соціальних симуляторів реальності - відсутність наративу, полістилізм, алюзивність тощо - ставлять перед перекладачем чимало креативних викликів. Відсутність наративу у звичному розумінні цього слова, а відповідно і об’ємного текстового наповнення відеоігор жанру симулятора реальності не скасовують необхідності структурованого та ретельного підходу до локалізації таких відеоігор. Симулятор реальності покликаний бути інтуїтивно зрозумілим, візуально

розвинутим полем для творчої свободи гравця, що передбачає уніфіковану стратегію перекладу ірреалій гри та технічної термінології, наявної в інтерфейсі та інструкціях.

При перекладі обраних нами елементів відеогри “The Sims 4” як найбільш відомого зразка ігор жанру соціального симулятора ми розглянули їхні стилістичні та семантичні особливості і запропонували варіант їхнього відтворення українською мовою. Запропоновані нами варіанти перекладу не є єдиними можливими; переважною стратегією нашого експериментального дослідження була форенізація (тобто збереження “чужорідності”, винятковості оригіналу), тим часом як стратегія доместикації могла б виявити складніші перекладацькі трансформації, необхідні для максимального наближення всесвіту відеогри до культурних реалій мови перекладу.

Отже, варіативність перекладацьких рішень в контексті відеогри “The Sims 4” вимагає структурованого осмислення вибору будь-якої із стратегій та створює підґрунтя для подальшого дослідження питання української локалізації відеогри. Результати нашого дослідження можуть бути застосованими безпосередньо для локалізації відеогри “The Sims 4”, як стратегічний орієнтир при локалізації будь-якої іншої гри жанру соціального симулятора або ж як вектор детальнішого розгляду викликів україномовної локалізації для пошуку шляхів їх подолання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- 1.Бабченко О. М. Навчання технічного перекладу та реферування у школі. Іноземні мови, 1999, № 2, 11–13 с.
- 2.Гейзінга Й. Homo Ludens / Й. Гейзінга; пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994, 250 с.
- 3.Головащенко Л. С., Лимар М. Ю. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеогри «S.T.A.L.K.E.R.: ТІНЬ ЧОРНОБИЛЯ». DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2022.5.2/04>
- 4.Горбань О. Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади. Освітологічний дискурс, 2019, № 3-4 (26-27)
- 5.Данкевич Т. М. Переклад авторських неологізмів в англійській мові. Мова і культура. Київ : Вид. дім Дмитра Бураго, 2014, Вип. 17, т. 3, 341–346 с.
- 6.Єльцова С. С., Алаєва Л. С. Локалізація комп'ютерних відеоігор. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету, Серія «Філологія», 2019, № 43, т. 4, 60-63 с. DOI: <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.14>
- 7.Ігор Солодрай, «Шлякбित्रаф» — про локалізацію і ліцензійні ігри в Україні. URL: <https://www.imena.ua/blog/shlyakbytraf/>
- 8.Історія мистецтва: конспект лекцій / укладач С. І. Побожій. Суми : Сумський державний університет, 2021, 70 с.
- 9.Красуля А. В., Кримова А. В. Елімінування лінгво- та соціокультурної лакуарності в аудіовізуальному перекладі (на матеріалі британських серіалів). Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія», № 42, т. 3. Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2019, 55–58 с.
- 10.Кушнірова Т., Домаренко М. Особливості перекладу власних назв у відеогрі «Dota2». Лінгвістичні студії, 2020, № 40 (2), 108–115 с.

- 11.Онищенко Ю. К. Глобалізація, локалізація та переклад: синоніми, антоніми чи взаємодоповнюючі поняття? Мовні і концептуальні картини світу : збірник наукових праць. Київ, 2005, № 16, т. 2, 6–9 с.
12. Переклад ігор: як це відбувається. Лекція. Шлякбित्रаф. SBT Education, 2021. URL: <https://youtu.be/2aMZgkvMKoE>
- 13.Проблеми української ігрової локалізації очима компанії з локалізації та перекладу. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/problems-ukrainian-localization/>
- 14.Скрадання чи стелс? В ігровій спільноті сперечаються щодо терміну. URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/44471/>
15. Третина населення планети грає у відеоігри. Коли ринок геймінгу захопить світ? URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2023/05/18/700238/>
16. Труднощі перекладу. Чому в іграх немає української локалізації та як це виправити. URL: <https://www.unian.ua/games/half-life-ta-cs-go-chomu-tak-malo-igor-z-ukrajinskim-perekladom-igri-11154386.html>
17. Федоров закликав Sony, Microsoft і Valve заборонити продаж Atomic Heart. URL: <https://gamedev.dou.ua/news/mintsyfry-official-requests-to-ban-atomic-heart/>
18. Чиновник Мінцифри пропонує забороняти «ворожі» Україні комп'ютерні ігри. Що про це думає ІТ-спільнота? URL: <https://ms.detector.media/it-kompanii/post/26111/2020-12-03-chynovnyk-mintsyfry-proponuie-zaboronyaty-vorozhi-ukraini-kompyuterni-igry-shcho-pro-tse-dumaie-it-spilnota/>
- 19.Що ви думаєте про дієвидло? URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/43008/>

- 20.Adams E, Rollings A. Fundamentals of Game Design. Pearson College Div, 2006, 669 p.
- 21.Adams M. From Elvish to Klingon: Exploring Invented Languages. Oxford: Oxford University Press, 2011, 301 p.
- 22.Barnes A. The Sims turns 20: Creator Will Wright reflects on the battle he waged to get one of the best games of all time made. GamesRadar+, 2020. URL: <https://www.gamesradar.com/the-making-of-the-sims/>
- 23.Bernal-Merino M. A. Translation and localisation in video games. Making entertainment software global. New York : Routledge, 2014, 301 p.
- 24.Bittanti M., Flanagan M. The Sims: Similitudini, Simboli & Simulacri [The Sims: Similes, Symbols & Simulacra]. Milano: Edizioni Unicopli, 2003, 194 p.
- 25.Brown S. Sims 4: Tips, Tricks and Gameplay Basics for New Players. CNET, 2022. URL: <https://www.cnet.com/tech/gaming/sims-4-tips-tricks-and-gameplay-basics-for-new-players/>
- 26.Chandler H. M., Deming, S. O. The game localization handbook (2nd edition). Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2012, 376 p.
- 27.Chiaro D. The Language of Jokes. Analysing Verbal Play, London: Routledge, 1992, 140 p.
- 28.Costales F. A. Exploring translation strategies in video game localisation. MonTi Monografías de Traducción e Interpretación, Vol 4, Castelló de la Plana : Jaume I University, 2012, 385–408 p.
- 29.Esselink B. A Practical guide to localization. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000, 488 p.
- 30.Franklin, Rachel. The Sims 4: E3 2014 Gameplay Presentation. YouTube, 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kAh9NXJg5ZU>

31. Frasca G. The Sims: Grandmothers are Cooler Than Trolls. Game Studies. The International Journal of Computer Game Research 1, no. 1, 2001. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/frasca>
32. Froschauer J., Seidel I., Gartner M., Berger H. Design and Evaluation of a Serious Game for Immersive Cultural Training. 16th International Conference on Virtual Systems and Multimedia, 20-23 Oct. 2010, 253–260 p. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/5665978/>
33. Gile D. Basic concepts and models for interpreter and translator training. Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins Pub, 2009, 278 p.
34. Kerr A. The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay. 1st edition. London : SAGE Publications Ltd, 2006, 192 p.
35. Maxis: Creating A More Inclusive Gaming Experience. URL: <https://www.ea.com/news/maxis-creating-a-more-inclusive-gaming-experience>
36. Maxwell-Chandler H. The game localization handbook. NY: Charles River Media, 2005, 348 p.
37. Mazur I. The metalanguage of localization: Theory and practice. Target. International Journal of Translation Studies, 2007, Vol. 19, 337–357 p.
38. McGonigal J. Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. New York : The Penguin Press, 2011, 400 p.
39. Overview of language and translation services. Globalization and Localization Association. URL: <https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services>
40. Owens C. ‘The Fantasy is Just Ordinary Life’: How Gamers are Returning to ‘The Sims’ to Escape the Pandemic. The Philadelphia Inquirer, 2020. URL:

<https://www.inquirer.com/life/coronavirus-covid-pandemic-fantasy-the-sims-animal-crossing-games-jane-mcgonigal-20200415.html>

41. Parker F. Roger Ebert and the Games-as-Art Debate, *Cinema Journal*, 57, no. 3, 2018, 77-100 p.

42. Pettini S. Linguaging and Translating Personality in Video Games: A Lexical Approach to The Sims 4 Psychological Simulation. *Status Quaestionis*, no. 20, 2021, 399-423 p. URL: https://rosa.uniroma1.it/rosa03/status_quaestionis/article/view/17524/16744

43. Roberts V. Sims: 20th anniversary - from The Sims to The Sims 4 - a brief history. BBC, 2020. URL: <https://www.bbc.co.uk/newsround/51266122>

44. Romano N. Game (still) on: How Coronavirus is Impacting the Gaming Industry. *Entertainment Weekly*, 2020. URL: <https://ew.com/gaming/coronavirus-videogames-industry-impact>

45. Rouse R. *Game Design: Theory & Practice*. Los Rios Boulevard, Plano, Texas, USA : Wordware Publishing, 2004, 698 p.

46. Shuttleworth M., Cowie M. *Dictionary of translation studies*. Manchester: StJerome. 1997, 252 p.

47. Siddall L. My Land of Make Believe: Life After The Sims. *The Guardian*, 2019. URL: <https://www.theguardian.com/games/2019/oct/06/my-land-of-make-believe-life-after-the-sims-video-games-computers>

48. Stieg C. Why Video Games Like The Sims and Animal Crossing Are So Soothing Right Now. *CNBC*, 2020. URL: <https://www.cnn.com/2020/03/24/psychological-benefits-of-the-sims-animal-crossing-during-covid-19.html>

49. The Sims 4 - What parents need to know. Internet Matters, 2023. URL: <https://www.internetmatters.org/hub/esafety-news/the-sims-4-what-parents-need-to-know/>
50. Underhill J.W. Humboldt, Worldview and Language. Edinburgh University Press, 2009, 176 p.
51. Venuti L. The Translator's Invisibility: A History of Translation. Routledge, 2017, 344 p.
52. Vojteková T. Localising Proper Names in Video Games: A Comparative Study. Masarykova Univerzita, Katedra anglistiky a amerikanistiky, Program Překladařství anglického jazyka. Brno, 2022, 188 p. URL: https://is.muni.cz/th/ajduj/Thesis_Final_Vojtekova.pdf

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

53. Gravity Falls (TV Series 2012-2016) – IMDb. URL: <https://www.imdb.com/title/tt1865718/>
54. The Sims Wiki. URL: https://sims.fandom.com/wiki/The_Sims_Wiki
55. The Sims™ 4 – Electronic Arts. URL: <https://www.ea.com/games/the-sims/the-sims-4/store>
56. The Sims 4 Patch Notes – EA Help: <https://help.ea.com/en/help/the-sims/the-sims-4/the-sims-4-updates/>

СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ

57. Відеогра. Словник: портал української мови та культури. URL: <https://slovnyk.ua/index.php?sword=%D0%92%D0%86%D0%94%D0%95%D0%9E%D0%93%D0%A0%D0%90>
58. Закон України «Про забезпечення функціонування української мови як державної». Документ 2704-VIII, чинний, поточна редакція — Редакція від 31.12.2023, підстава - 2801-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2704-19#Text>
59. Каталог української локалізації ігор – Головна сторінка. URL: <https://kuli.com.ua/>
60. Офіційне звернення Міністерства цифрової трансформації до EA – X (Twitter). URL: <https://twitter.com/mintsyfra/status/1644024784739508245?s=46&t=PLyBWH7zInGNOvRVX1DKrQ>
61. Про STS UA — PlayUA. URL: <https://playua.net/pro-sts-ua/>
62. The Sims 4 Player's Guide. Electronic Arts, 2014. URL: http://cdn-assets-ts4.pulse.ea.com/Guide/TheSims4_Players_Guide.pdf

ДОДАТКИ

Додаток А. Перелік додаткових компонентів до відеогри “The Sims 4” та способи їх перекладу

Назва англійською	Переклад українською	Перекладацька трансформація
<i>Expansion packs/Доповнення</i>		
Get to Work	Кар’єри	вилучення
Get Together	У колі друзів	смісловий розвиток
City Living	Велике місто	додавання
Cats & Dogs	Чотирилапі друзі	узагальнення
Seasons	Пори року	дослівний переклад
Get Famous	Зірковий шлях	перестановка
Island Living	Тропічний острів	додавання
Discover University	Університет	вилучення
Eco Lifestyle	Довкілля	узагальнення
Snowy Escape	Безмежні сніги	смісловий розвиток
Cottage Living	Заміське життя	узагальнення
High School Years	Шкільні роки	вилучення
Growing Together	Плин життя	вилучення
Horse Ranch	Кінне ранчо	дослівний переклад

For Rent	Здається в оренду	додавання
<i>Game packs/Ігрові набори</i>		
Outdoor Retreat	На лоні природи	смісловий розвиток
Spa Day	День спа	дослівний переклад
Dine Out	Ресторан	конкретизація
Vampires	Вампіри	дослівний переклад
Parenthood	Батьківство	дослівний переклад
Jungle Adventure	Пригоди в джунглях	перестановка
StrangerVille	Стрейнджервіль	транскодування
Realm of Magic	Магічний вимір	перестановка
Star Wars: Journey to Batuu	Зоряні війни: Подорож на Батуу	дослівний переклад
Dream Home Decorator	Інтер'єр мрії	контекстуальна заміна
My Wedding Stories	Весільний альбом	смісловий розвиток
Werewolves	Перевертні	дослівний переклад
<i>Stuff packs/Каталоги</i>		
Holiday Celebration Pack	Святкова колекція	вилучення
Luxury Party	Розкішна вечірка	дослівний переклад
Perfect Patio	Внутрішній дворик	вилучення
Cool Kitchen	Обновки для кухні	нейтралізація

Spooky	Бу!	компенсація
Movie Hangout	Великий екран	контекстуальна заміна
Romantic Garden	Романтичний сад	дослівний переклад
Kids Room	Дитяча кімната	дослівний переклад
Backyard	Відпочинок у дворі	додавання
Vintage Glamour	Гламурний вінтаж	перестановка
Bowling Night	Вечір боулінгу	перестановка
Fitness	Фітнес	дослівний переклад
Toddler	Малюки	дослівний переклад
Laundry Day	День прання	перестановка
My First Pet	Мій перший улюбленець	дослівний переклад
Moschino	Moschino	стратегія відданості
Tiny Living	Компактне житло	контекстуальна заміна
Nifty Knitting	Нав'язливе в'язання	компенсація
Paranormal	Паранормальне	дослівний переклад
Home Chef Hustle	Запеклий кулінар	вилучення
Crystal Creation	Виробництво кристалів	перестановка
<i>Kits/Колекції</i>		
Throwback Fit	Спортивна мода 90-тих	конкретизація

Country Kitchen	Кухонний затишок	вилучення
Bust the Dust	Ані пилінки	транскреація
Courtyard Oasis	Домашній оазис	узагальнення
Industrial Loft	В стилі лофт	вилучення
Fashion Street	Вулична мода	перестановка
Incheon Arrivals	Елегантний кежуал	описовий переклад
Blooming Rooms	Зелена оселя	узагальнення
Modern Menswear	Для чоловіків	вилучення
Carnaval Streetwear	Карнавал	вилучення
Decor to the Max	Максималізм в інтер'єрі	узагальнення
Moonlight chic	Блиск і шик	узагальнення
Little campers	В ігровому наметі	контекстуальна заміна
First fits	Для дітей	узагальнення
Desert luxe	У затінку пустелі	контекстуальна заміна
Pastel pop	Пастельна палітра	вилучення
Everyday clutter	Побутові дрібнички	дослівний переклад
Simtimates collection	Пікантна білизна	описовий переклад
Bathroom clutter	Дрібнички для ванної	перестановка
Greenhouse haven	Під куполом теплиці	вилучення

Basement treasures	Свідки минулого	метафоризація
Grunge revival	Відродження гранжу	перестановка
Book nook	Домашня бібліотека	узагальнення
Poolside splash	Біля басейну	вилучення
Modern luxe	В стилі модерн	вилучення
Goth Galore	Готична мода	нейтралізація
Castle estate	Палацовий дизайн	контекстуальна заміна

Додаток Б. Переклад описових матеріалів з історії острова Дедграс із відеогри “The Sims 4”

Deadgrass Isle - Острів Дедграс

Оригінал	Переклад
Once the site of a mysterious shipwreck, the Deadgrass Isle is now home to the world-famous Brindleton Light and the city’s largest population of indigenous strays. Lately, however, there have been some rumors about strange visitors after sundown...	Колись давно на острові Дедграс сталася загадкова кораблетроща, проте нині тут знаходиться відомий в усьому світі Бріндлтонський маяк, а ще тут знайшла собі прихисток найбільша община місцевих бродячих чотирилапих. Щоправда, віднедавна ширяться чутки, що після заходу сонця на острові з’являються дивні відвідувачі...

The Tragedy of the Saint Bernard, and Other Tales from the Isle - Сенбернарська трагедія та інші острівні історії

Оригінал	Переклад
A series of paintings depicting the various key Brindletonians, all with some connection to Deadgrass Isle and the Tragedy of the Saint Bernard. Legend has it, in the earliest days of Brindleton Bay’s settlement, the citizens had no pets at all. The settlers had nothing to keep them entertained	Серія картин, присвячена важливим Бріндлтонцям, так чи інакше пов’язаним з островом Дедграс та Сенбернарською трагедією. За легендою, на зорі існування поселення під назвою Бріндлтон-Бей місцеві мешканці зовсім не мали домашніх

but tales of a plasma-sucking phantom that came in the night. One night, disaster struck. The Saint Bernard, a formidable ship to say the least, crashed headlong into the isle offshore and was lost to the waves. Mysteriously, lifeboats full of cats and dogs made their way to the shore, but there were no humans to be found. It is said that the Captain's ghost now roams the city at night, checking to make sure the ancestors of the pets that survived were given good homes, and that those lost in the crash are comfortably living out their nine afterlives on Deadgrass Isle.	улюбленців. Єдиною їхньою розвагою були побрехеньки про привида-плазмопивцю, що з'являвся вночі. Одної ночі сталося нещастя. "Сенбернар", сердешне суденце, розбилося неподалік від берегів острова і затонуло у морі. Якимось загадковим чином до берега дісталися рятувальні шлюпки з котями та собаками, проте серед них не виявилось жодної людини. Кажуть, що привид Капітана бродить містом уночі і пильнує, щоб нащадки врятованих тоді тварин мали гарні домівки, а ті, чиї життя забрала кораблетроща, мирно відбували свої дев'ять потойбічних життів на острові Дедграс.
--	--

Tomb of the Unknown Pupper - Могила невідомого пса

Оригінал	Переклад
Time has not been kind to the epitaph on this solemn grave. Worn and rusted, no one can quite make out the full name of the pet that rests in eternal slumber here. Some sort of Captain? But how can that be?	Час не пошкодував епітафію на цьому похмурому надгробку. Ніхто не може до пуття розібрати з цих затертих, вкритих іржею літер, як же звали улюбленця, котрий спить під цим каменем вічним сном.

	Капітан...якийсь там? Хіба таке можливо?
--	--

Додаток В. Переклад рис характеру дорослих персонажів та життєвих цілей із відеогри “The Sims 4”

Traits/Риси характеру

Назва англійською	Переклад українською	Перекладацька трансформація
<i>Emotional traits/Емоції</i>		
Ambitious	Кар’єрист	контекстуальна заміна
Cheerful	Життєрадісний	дослівний переклад
Childish	Велика дитина	метафоризація
Clumsy	Незграбний	дослівний переклад
Creative	Творчий розум	метафоризація
Erratic	Дивакуватий	дослівний переклад
Genius	Геній	дослівний переклад
Gloomy	Похмурий	дослівний переклад
Goofball	Веселун	нейтралізація
High Maintenance	Примхливий	деметафоризація
Hot-Headed	Запальний	дослівний переклад
Paranoid	Параноїк	заміна частини мови
Romantic	Романтик	дослівний переклад

Self-Assured	Самовпевнений	дослівний переклад
Squeamish	Вразливий	дослівний переклад
Unflirty	Стриманий	узагальнення
<i>Hobby traits/Захоплення</i>		
Art Lover	Поціновувач мистецтва	дослівний переклад
Boorworm	Книголюб	нейтралізація
Dance Machine	Танцмашина	калькування
Foodie	Гурман	дослівний переклад
Geek	Гік	запозичення
Loves Outdoors	Любитель природи	заміна частини мови
Maker	Виробник	дослівний переклад
Music Lover	Меломан	дослівний переклад
Recycle Disciple	Прихильник переробки	нейтралізація
<i>Lifestyle traits/Спосіб життя</i>		
Active	Активний	дослівний переклад
Adventurous	Непосидючий	узагальнення
Child of the Islands	Дитя острова	дослівний переклад
Child of the Ocean	Дитя океану	дослівний переклад
Child of the Village	Дитя Томарангу	конкретизація

Freegan	Фріган	запозичення
Glutton	Ненажера	дослівний переклад
Green Fiend	Екоактивіст	нейтралізація
Kleptomaniac	Клептоман	заміна частини мови
Lactose Intolerant	Лактазна недостатність	заміна частини мови
Lazy	Лінтюх	заміна частини мови
Materialistic	Меркантильний	дослівний переклад
Neat	Чепурун	заміна частини мови
Overachiever	Амбіційний	заміна частини мови
Perfectionist	Перфекціоніст	запозичення
Rancher	Дитя ранчо	додавання
Slob	Нечупара	заміна частини мови
Vegetarian	Вегетаріанець	заміна частини мови
<i>Social traits/Снілкування</i>		
Animal Enthusiast	Любитель тварин	перестановка
Bro	Братюня	калькування
Cat Lover	Любитель котів	перестановка
Cringe	Не від світу цього	метафоризація
Dog Lover	Любитель собак	перестановка
Evil	Лихий	дослівний переклад

Family-Oriented	Сім'янин	заміна частини мови
Generous	Самовідданий	узагальнення
Good	Добрий	дослівний переклад
Hates Children	Нелюбов до дітей	заміна частини мови
Horse Lover	Любитель коней	перестановка
Insider	Інсайдер	запозичення
Jealous	Ревнивий	конкретизація
Loner	Самітник	дослівний переклад
Loyal	Вірний	дослівний переклад
Mean	Задерикуватий	конкретизація
Noncommittal	Непостійний	узагальнення
Nosy	Пліткар	заміна частини мови
Outgoing	Екстраверт	заміна частини мови
Party Animal	Любитель вечірок	деметафоризація
Proper	Поважний	дослівний переклад
Self-Absorbed	Егоцентричний	дослівний переклад
Snob	Сноб	запозичення
Socially Awkward	Соціально неприспосований	нейтралізація
<i>Bonus traits/Бонусні риси характеру</i>		

Animal Affection	Прихильність тварин	перестановка
High Metabolism	Швидкий обмін речовин	дослівний переклад
Muser	Мислитель	дослівний переклад
Dastardly	Антагоніст	заміна частини мови
Domestic	Прив'язаний до сім'ї	додавання
Essence of Flavor	Поціновувач смаку	контекстуальна заміна
Business Savvy	Підприємницька жилка	метафоризація
Quick Learner	Кмітливець	дослівний переклад
Home Turf	Місцевий	деметафоризація
Alluring	Привабливий	дослівний переклад
Collector	Колекціонер	дослівний переклад
Gregarious	Балакун	заміна частин мови
Prepared Voyager	Досвідчений мандрівник	дослівний переклад
Career-Minded	Цілеспрямований	узагальнення
Spa Membership	Абонемент у спа	перестановка
Lunar Confidant	Член вовчої зграї	узагальнення

Aspirations/Життєві цілі

Назва англійською	Переклад	Перекладацька
-------------------	----------	---------------

	українською	трансформація
<i>Animal Aspirations/Тварини</i>		
Friend of the Animals	Друг тварин	дослівний переклад
<i>Athletic aspirations/Спорт</i>		
Bodybuilder	Бодібілдер	запозичення
Extreme Sports Enthusiast	Екстремал	вилучення
Championship Rider	Переможець кінних скачок	смисловий розвиток
<i>Creativity Aspirations/Творчість</i>		
Painter Extraordinaire	Видатний художник	перестановка
Musical Genius	Музичний талант	метафоризація
Bestselling Author	Автор бестселерів	перестановка
Master Actor/Master Actress	Провідний актор	дослівний переклад
Master Maker	Головний виробник	дослівний переклад
Lord/Lady of the Knits	Майстер в'язання	деметафоризація
<i>Deviance Aspirations/Антагонізм</i>		
Public Enemy	Ворог суспільства	перестановка
Chief of Mischief	Повелитель хаосу	реметафоризація, нейтралізація

Villainous Valentine	Злостивий Валентин	дослівний переклад, нейтралізація
Seeker of Secrets	Винюхувач таємниць	метафоризація
<i>Family Aspirations/Сім'я</i>		
Successful Lineage	Безперервність поколінь	смисловий розвиток
Big Happy Family	Родинне гніздечко	метафоризація
Vampire Family	Сім'я вампірів	перестановка
Super Parent	Взірець батьківства	контекстуальна заміна
<i>Food Aspirations/Їжа</i>		
Master Chef	Мастер Шеф	запозичення
Master Mixologist	Неперевершений бармен	дослівний переклад
Expert Nectar Maker	Найкращий нектаророб	контекстуальна заміна
Appliance Wiz	Хазяїн на кухні	узагальнення
<i>Fortune Aspirations/Багатство</i>		
Fabulously Wealthy	Казкове багатство	заміна частини мови
Mansion Baron	Власник маєтку	узагальнення
Market Magnate	Король ринку	транскреація
Five-Star Property Owner	Власник п'ятизіркового	перестановка

	помешкання	
<i>Knowledge Aspirations/Знання</i>		
Renaissance Sim	Різностороння особистість	контекстуальна заміна
Nerd Brain	Майстер на всі руки	контекстуальна заміна
Computer Whiz	Комп'ютерний геній	дослівний переклад
Master Vampire	Могутній вампір	дослівний переклад
Archaeology Scholar	Дослідник археології	перестановка
Spellcraft & Sorcery	Маг-віртуоз	контекстуальна заміна
Academic	Перспективний випускник	контекстуальна заміна
<i>Love Aspirations/Кохання</i>		
Serial Romantic	Серійний романтик	дослівний переклад
Soulmate	Споріднена душа	дослівний переклад
<i>Location Aspirations/Місце проживання</i>		
City Native	Містянин	заміна частини мови
StrangerVille Mystery	Загадка Стрейнджервіля	перестановка
Beach Life	Пляжне життя	дослівний переклад
Mt. Komorebi Sightseer	Турист на горі Коморебі	перестановка

Perfectly Pristine	Блискуча бездоганність	транскреація
Fabulously Filthy	Безтурботний безлад	транскреація
Fount of Tomarani Knowledge	Мудрець із Томарангу	деметафоризація
<i>Nature Aspirations/Природа</i>		
Freelance Botanist	Садівник-ентузіаст	контекстуальна заміна
The Curator	Куратор	дослівний переклад
Angling Ace	Вмілий риболов	деметафоризація
Outdoor Enthusiast	Активність на свіжому повітрі	вилучення
Jungle Explorer	Першовідкривач джунглів	перестановка
Purveyor of Potions	Зіллявар	смисловий розвиток
Eco Innovator	Еко-інноватор	запозичення
Country Caretaker	Сільський наглядач	дослівний переклад
Crystal Crafter	Шліфувальник кристалів	перестановка
<i>Popularity Aspirations/Популярність</i>		
Joke Star	Успішний комік	заміна частини мови
Party Animal	Завсідник вечірок	деметафоризація
Friend of the World	Друг для всіх	контекстуальна заміна

Neighborhood Confidante	Надійний порадник	вилучення
Leader of the Pack	Визнаний лідер	деметафоризація
Good Vampire	Добрий вампір	дослівний переклад
World-Famous Celebrity	Світова знаменитість	вилучення
Discerning Dweller	Ідеальний пожилець	узагальнення
<i>Star Wars Aspirations/Зоряні війни</i>		
Hope VS Order	Надія проти Порядку	дослівний переклад
Paragon of Hope	Символ надії	дослівний переклад
Enforcer of Order	Вартовий Порядку	дослівний переклад
Galactic Privateer	Міжгалактичний корсар	дослівний переклад
<i>Wellness Aspirations/Здоровий спосіб життя</i>		
Inner Peace	Внутрішня гармонія	дослівний переклад
Self-Care Specialist	Спеціаліст із самотурботи	перестановка
Zen Guru	Гуру дзену	перестановка
<i>Werewolf Aspirations/Лікантропія</i>		
Werewolf Initiate	Новонавернений перевертень	перестановка
Lone Wolf	Вовк-самітник	перестановка

Emissary of the Collective	Представник Мунвудської зграї	додавання
Wildfang Renegade	Витязь зграї Ікластих	контекстуальна заміна
Cure Seeker	Шлях до зцілення	контекстуальна заміна

Додаток Г. Приклад перекладу файлу “Readme” до відеогри “The Sims 4”

Оригінал	Переклад
The Sims 4 Patch Notes Want to know about the most recent updates to The Sims 4? Keep checking back for the latest patch notes! UPDATE: 2/21/2019 - PC 1.50.67.1020 / Mac 1.50.67.1220 ● Sims will no longer be able to lie about employing each other in order to avoid marriage. ● Fixed an issue where the Audio for the tutorial references skill levels for career progression. ● Fixed an issue where terrain manipulation might crash the game when players were manipulating too close to the edge. ● Fixed an issue where clicking various spots with terrain tools would cause an error. ● The scroll bar in text messages will no longer reset the text field back to the top. ● Fixed an error that would	The Sims 4: Примітки до оновлення Хочете довідатися про останнє оновлення “The Sims 4”? Залишайтеся в курсі завдяки приміткам до останнього оновлення гри! Оновлення 21/02/2019 - ПК 1.50.67.1020/ Mac 1.50.67.1220 ● Виправлено баг, коли сіми виправдовують свою відмову від одруження тим, що вони працюють на іншого сіма, коли це не відповідає дійсності; ● Аудіосупровід для зростання навички, що потребує навчання, більше не використовується як аудіосупровід для просування кар’єрною драбиною; ● Виправлено проблему, коли редагування меж нерівностей земної поверхні ламало гру;

happen when adding an extended roof to the top of an object. ● Corrected texture issues for the solid blue pants. ● Corrected texture issues for rolled jean pants. ● Corrected shadows that were being added to clothes from a few necklaces. ● Fixed an error when players would switch between children that were created through genetics. ● Fixed a few instances where terrain paint would not correct clear when using the bulldoze option in Build. ● Fixed an error when trying to place a Nightclub on a lot that is smaller than the lot that is provided. ● Fixed an error when trying to exit the pool in First Person Camera. ● Corrected heavy framerate slowdown when using trims on glass roofs.	● Виправлено проблему, коли багаторазове натискання на земну поверхню в режимі її редагування викликало помилку у грі; ● Виправлено проблему, коли при використанні смуги прокрутки у текстовому повідомленні гравця помилково повертало на початок повідомлення; ● Додавання даху, що виходить за межі конструкції, більше не викликає помилку у грі; ● Виправлено текстуру прямих синіх штанів; ● Виправлено текстуру джинсів з підворотами; ● Тіні на одязі більше не з'являються при додаванні громіздких аксесуарів на шию; ● Виправлено помилку при перемиканні між дітьми, згенерованими в режимі генетики; ● Забарвлення земної поверхні тепер повністю видаляється під час використання функції
---	---

Get Famous ● Fixed a small glitch in the 24 hour live stream buff. Please excuse any technical difficulties. ● Your Sims acting agent will no longer give you false pay information when completing a gig. Those agents are always trying to skim a little off the top. ● Fixed a texture issue with the SciFi Helmet and Straight Skirt. ● Corrected placeholder text on the Celebrity Home lot Moodlet. ● Fixed an issue that prevented Sims from staying longer on a gig to practice their acting skills. ● Corrected text issue in the Charity Stream Moodlet. ● Fixed floating Sims while wearing one of the high skirts. ● Corrected Text issue in the Tiresome Energies buff from the Crystal Healing Helmet. ● Fixed an error when bulldozing	“Знести” в режимі будівництва; ● Спроба встановити готовий нічний клуб на ділянку, меншу за його розміри, більше не спричиняє помилку у грі; ● Виправлено баг, що виникав, коли гравець виходив з басейну у режимі камери від першої особи; ● Виправлено зниження частоти кадрів у грі при додаванні підшивки до скляних дахів; Зірковий шлях ● Виправлено баг у бафі “24-годинна трансляція”. Перепрошуємо за технічні незручності. ● Агент вашого сіма-актора більше не прибріхуватиме вам стосовно оплати праці після завершення зйомок. Завше вони намагаються зняти вершки; ● Виправлено текстуру цифрового шолома та прямої
---	--

a Denzin Pond on specific lots. Seasons ● Fixed a few graphical issues with the ice in Seasons. Dine Out ● Fixed an issue where the chef was unable to adjust ingredient quality when playing with older save files. Outdoor Retreat ● Fixed an issue where nosey campers knock on your campsite door. ● Fixed an error where Sims would vanish into the Forest Hideaway lot in Granite Falls. Vampires ● Corrected texture issue on Buttoned Pants.	спідниці; ● Виправлено шаблонний текст на картці настрою “Дім знаменитості”; ● Виправлено помилку, яка не дозволяла сімам затримуватися на зйомках, щоб практикувати свої акторські навички; ● Виправлено текстова помилка настрою від благодійної трансляції; ● Спідниці з високою талією більше не спричиняють зависання сіма в повітрі; ● Виправлено текстову помилку бафу “Виснажливі потоки енергії” від носіння божественної корони з самоцвітами; ● Виправлено помилку, що виникала при знесенні декоративного ставка на певних ділянках. Пори року ● Виправлено кілька графічних багів льоду.
--	---

	Ресторан ● Виправлено проблему, коли шеф-кухар не міг визначити якість інгредієнтів в старих збереженнях гри. На лоні природи ● Виправлено проблему, коли допитливі відпочивальники стукали в “двері” вашого табору; ● Виправлено помилку з автономним переміщенням сімів на ділянку “Лісовий сховок” в Граніт-Фоллз. Вампіри ● Виправлено текстуру штанів з гудзиками.
--	--