

Чорноморський національний університет імені Петра Могили

Факультет філології

Кафедра англійської філології

Дипломна робота

магістра

«Особливості локалізації англомовних відеоігор українською мовою»

Виконав студент VI курсу, групи 641 групи,
035 «Філологія»

Сіденко Олександр Миколайович

Керівник: к.філол.н., доцент

Москвітін Дар'я Анатоліївна

Рецензент: д.філол.н., професор

Пронкевич Олександр Вікторович

Миколаїв – 2023

ЗМІСТ

Вступ	3
Розділ 1. Теоретичні засади дослідження феномену локалізації в сучасному перекладознавстві	9
1.1 Локалізація відеоігор: концептуалізація поняття	9
1.2 Особливості локалізації відеоігор різних жанрів	12
1.3 Перекладацькі труднощі при локалізації відеоігор українською мовою	15
1.4 Алгоритм локалізації відеоігор	22
Розділ 2. Специфіка відтворення ігрової образності в іграх «Deep Rock Galactic» та «Subnautica: Below Zero»	26
2.1 Поверхнісний аналіз ігор, що досліджуються і стратегій локалізації, які в них використовано	26
2.2 Доместикація vs. Форенізація	30
2.3 Особливості трансплантації національного колориту	33
2.4 Переклад авторських неологізмів	36
2.5 Специфіка перекладу власних назв	50
Розділ 3. Мовно-стилістичні особливості локалізації ігор «Deep Rock Galactic» та «Subnautica: Below Zero»	54
3.1 Лексичні особливості	54
3.2 Лінгвостилістичні особливості	56
3.3 Брак контексту, або «сліпий переклад»	64
Висновки	66
Список використаних джерел	69
Додатки	75

Вступ

Індустрія відеоігор характеризується надзвичайно стрімким зростанням та значною прибутковістю – лише в Україні в 2020 р. на різного роду розважальні програми для персональних комп'ютерів, ігрових консолей, та мобільних телефонів було витрачено 200 мільйонів доларів США. Популярність відеоігор з кожним днем зростає, і вони поступово стають все більш поширеним видом дозвілля.

Така популярність і маркетинговий успіх на рівні індустрії були б неможливими без адаптації відеоігор у процесі локалізації – процесі лінгвістичної та культурної модифікації ігор як програмних засобів, із метою зробити їх доступними для більш широкого кола потенційних користувачів. Щоб гравці з інших країн могли повністю насолодитися сюжетом та ігровим процесом майже будь-якої гри, ця гра повинна бути локалізована для гравців-носіїв певної мови. Парадоксально, але явище локалізації зародилося в контексті глобалізації та інтернаціоналізації програмних засобів, а тому має складну природу, особливо коли окремий продукт локалізується одночасно на декілька мов з різних частин світу, і до проекту залучено декілька багатонаціональних команд.

У вітчизняних перекладознавчих студіях дослідження проблемних аспектів локалізації – відносно новий напрям, з досить невизначеним статусом, адже відеоігри сприймаються академічною спільнотою як недостатньо вагомий об'єкт дослідження. Незважаючи на це, наукові розвідки, присвячені процесу локалізації відеоігор, а також стратегій і тактик, які сьогодні активно використовуються в індустрії, можуть допомогти розробникам, видавництвам та перекладацьким організаціям у підготовці якнайбільш якісних культурно-лінгвістичних адаптацій розважальних програм будь-яких видів.

Треба відмітити, що сьогодні українська ігрова спільнота як ніколи раніше потребує якісних українських локалізацій. Дотепер українська мова не була пріоритетною на ринку локалізації відеоігор – багато великих видавництв були

впевнені в тому, що українцям (як і мешканцям інших пост-радянських країн) цілком комфортно грати російською (набагато більш розповсюдженою мовою для локалізацію програмних засобів загалом). Дійсно, протягом тривалого часу мовне питання не ставало руба в індустрії локалізації, адже спрямованість на уніфіковану російськомовну версію одразу для багатьох країн дозволяла значно скоротити видатки на переклад, озвучування, тестування тощо. Російсько-українська війна, що почалася у лютому 2014 року і 24-го лютого 2022 року перейшла у стадію широкомасштабного вторгнення, стала каталізатором відторгнення російськомовного розважального продукту, тож ігри не стали тут виключенням. Також у 2022 році велика кількість зарубіжних компаній згорнули свої представництва в РФ та/або припинили підприємницьку діяльність на території країни-агресора, включаючи такі великі ігрові компанії, як Take-Two, Ubisoft, Microsoft, Epic Games, Nintendo, EA, Activision, та CD Projekt Red. Цікаво, що онлайн-крамниця відеоігор Steam, хоч і продовжує продавати ігри від російських розробників, але не виплачує їм відсоток з продажів, виконуючи приписи міжнародних санкцій проти РФ [36].

Водночас із цією втратою довіри до російського маскультурного продукту, люди звертають увагу на українські аналоги. Відмовляючись від «мови окупанта», українські гравці шукають фанатські переклади комп'ютерних ігор, формують нові перекладацькі спілки, та беруться за локалізацію навіть таких великих проєктів, як серія ігор *The Sims* [63]. Деякі великі студії починають вводити у свої проєкти українську локалізацію, хоча раніше не розглядали таку опцію: наприклад, *Larian Studios* з їх грою *Baldur's Gate 3*, офіційний вихід якої заплановано на серпень 2023 р. [67].

За результатами пошуку ігор, що мають українську локалізацію в онлайн-крамниці комп'ютерних відеоігор Steam, станом на грудень 2022 року, в наявності є 2,697 ігор, на тому чи іншому рівні локалізовані українською мовою [65]. Кількість ігор у тій ж самій онлайн-крамниці за наявністю локалізації іншими

європейськими мовами наступна: німецька – 17,997; іспанська – 17,108; французька – 17,510; італійська – 12,167; грецька – 2,087; чешська – 3,197; датська – 2,404; угорська – 2,645. З цих даних можна зробити висновок, що незважаючи на обсяг ринку відеоігор в Україні та активних рух української ігрової спільноти до українізації, на сьогоднішній день українська локалізація знаходиться ще далеко від рівня основних європейських мов, на які перекладається більшість відеоігор (німецька, іспанська, французька, італійська).

Магістерська робота спрямована на вивчення явища локалізації відеоігор, як з точки зору перекладознавства, так і в розрізі ігрових практик, а також на огляд сучасних прикладів української локалізації, які аналізуються з точки зору того, як вони на практиці подолали деякі окремі труднощі, яких зазнає локалізація відеоігор українською мовою.

Актуальність дослідження зумовлена недостатньою дослідженістю прийомів, тактик та стратегій локалізації відеоігор у вітчизняному перекладознавстві. Фахове дослідження як онтологічних, так і гносеологічних чинників, що впливають на вибір стратегії локалізації, дозволить накреслити панорамну картину стану сучасної вітчизняної індустрії локалізації відеоігор, намітити проблемні точки та запропонувати шляхи подолання труднощів локалізації.

Мета дипломної роботи – розкрити особливості локалізації англomовних відеоігор для української аудиторії, проаналізувавши основні стратегії і труднощі при локалізації на прикладі комп'ютерних ігор «Deep Rock Galactic» та «Subnautica: Below Zero».

Для досягнення поставленої мети були поставлені наступні **завдання**:

- проаналізувати поняття «локалізація», його місце у сучасному перекладознавстві;
- окреслити особливості локалізації відеоігор відповідно до їх жанрової специфіки;

- з'ясувати труднощі, які виникають при локалізації відеоігор українською мовою;
- виявити алгоритм дій у процесі локалізації відеоігри;
- на основі теоретичного положень визначити особливості реалізації української локалізації у відеоіграх «Deep Rock Galactic» та «Subnautica: Below Zero».

Об'єктом дослідження є англomовні відеоігри.

Предметом дослідження роботи є ключові особливості української локалізації відеоігор.

Матеріалом дослідження стали відеоігри «Deep Rock Galactic» та «Subnautica: Below Zero», та їх українізовані версії.

Методи дослідження, що використано у роботі:

- порівняльно-історичний метод – для з'ясування сутності поняття «локалізація» і його особливостей у перекладознавстві;
- метод лінгвістичного опису – для відбору, систематизації та опису матеріалу дослідження;
- порівняльний метод – для виявлення важливих аспектів певних стратегій і тактик локалізації, зіставлення оригінальних текстів гри з їх аналогами в українській локалізації;
- метод контекстуального аналізу – для дослідження зміни форми і змісту, що відбуваються при замінах тексту оригіналу еквівалентним текстом у перекладі;
- метод лексико-семантичного аналізу;
- метод мовностилістичної інтерпретації.

Наукова новизна одержаних досліджень полягає в тому, що в роботі проведено комплексний аналіз стратегій та методів локалізації відеоігор з англійської на українську мову на матеріалі відеоігор «Deep Rock Galactic» та «Subnautica: Below Zero». Вибір ігор умотивовано наступними факторами: обидві

гри вийшли не більше п'яти років тому, все ще активно підтримуються розробниками, та мають суттєву кількість гравців; обидві мали офіційно схвалену розробниками українську локалізацію в день їх виходу на ринок; локалізація обох ігор українськомовними гравцями вважається якісною; «Deep Rock Galactic» та «Subnautica: Below Zero» є іграми різних жанрів, тому аналіз їх локалізації здатний дати більш корисні результати.

Практичне значення полягає в тому, що робота пропонує детальний аналіз сучасних українських локалізацій на конкретних прикладах із висновками щодо того, який практик під час локалізації є сенс дотримуватися, і яких помилок слід уникати. Результати роботи може бути використано у подальших наукових дослідженнях з питання локалізації; при викладанні курсів із перекладознавства; як посібник у роботі над перекладом відеоігор.

Особистий внесок здобувача. Робота виконана самостійно, без співавторів.

Структура та обсяг роботи. Дипломна робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

У **Вступі** висвітлено мету й завдання роботи, обґрунтовано актуальність теми дослідження, описано об'єкт, предмет, методи, вказано матеріали дослідження, означено наукову новизну і практичне значення отриманих результатів.

У першому розділі «**Теоретичні засади дослідження феномену локалізації в сучасному перекладознавстві**» розглядається концепція явища локалізації і набір теоретичних положень, пов'язаних із темою дипломного проекту, з'ясовані особливості локалізації відеоігор за їх жанровою специфікою та труднощі локалізації відеоігор українською.

У другому розділі «**Специфіка відтворення ігрової образності в іграх «Deep Rock Galactic» та «Subnautica: Below Zero»**» проаналізовано стратегії і особливості перекладу окремих лінгвістичних одиниць на прикладі обраного матеріалу.

У третьому розділі «**Мовно-стилістичні особливості локалізації ігор «Deep**

Rock Galactic» та **«Subnautica: Below Zero»»** проаналізовано лексичні та лінгвостилістичні тенденції локалізації вищеназваних відеоігор, а також очевидну проблему браку контексту під час перекладу, з якою зіштовхнулись перекладачі гри **«Deep Rock Galactic»**.

У **Висновках** наведені узагальнені результати дослідження.

РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ФЕНОМЕНУ ЛОКАЛІЗАЦІЇ В СУЧАСНОМУ ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВІ

1.1. Локалізація відеоігор: концептуалізація поняття

З точки зору індустрії перекладу програмних засобів, локалізація – це процес лінгвістичної і культурної адаптації програмного продукту для цільової місцевості (країни/регіону та мови), де він буде використовуватися та продаватися [29].

Відеоігри потрапляють у сферу зацікавленості таких наукових галузей як інформатика/комп'ютерна інженерія, культурологія, психологія та ігрові студії (дисципліна, яка народилася в 2001 році разом із запуском академічного журналу, спеціально присвяченого вивченню ігор [28]). Академічний інтерес до ігор з точки зору перекладознавства деякий час перебував на відносно низькому рівні; декілька академічних внесків у цій галузі з'явилися на початку та в середині 2000-х років [3, 31, 41, 46]. Дослідження у цій галузі почали набувати обертів на початку 2010-х років, коли було опубліковано дві монографії на цю тему англійською мовою [5, 15], і кілька років потому – три монографії іспанською мовою [5, 7, 35].

Хоча на сьогоднішній день існує значна кількість опублікованої літератури про локалізацію ігор, ці дослідження зосереджені в основному на описі її основних функцій та аналізі різних моделей і процесів локалізації. Існує також кілька досліджень, які зосереджуються на різних аспектах, таких як, наприклад, стратегіях перекладу [16, 31]; культурній адаптації [10, 14, 15] і перекладу гумору [26, 30].

Проте відносно мало досліджень було присвячено онтологічному боку проблеми, що дозволило б створити міцну теоретичну основу та методологію для цього жанру перекладу. Те ж саме стосується вивчення ігор, а дебати щодо встановлення того, що таке гра та як її вивчати [6], у свою чергу вплинули на онтологію локалізації ігор. Також триває дискусія щодо термінології для опису цього типу перекладу, який частіше за все називають локалізацією або перекладом

відеоігор. У своїй монографії експерт галузі Chandler (9) використовує назву «локалізація ігор», розглядаючи не лише акт перекладу, але й інші процеси, такі як адаптація графіки, юридичні, та маркетингові процеси. Bernal-Merino [3, 5] вважає «переклад» найбільш адекватним терміном, коли йдеться про мовні трансформації, які відбуваються в рамках ширшого процесу локалізації. Він також стверджує, що термін «локалізація» є доречним у галузі, хоча було б доцільно використовувати терміни «лінгвістична локалізація» або «культурна локалізація», коли йдеться про мовний переклад [3]. O’Hagan та Mangiron [40] обговорюють різні термінологічні варіанти, підкреслюючи поширену академічну дискусію щодо того, чи локалізація охоплює переклад, як стверджує індустрія, чи переклад є ширшою концепцією, яка включає локалізацію, як на абстрактному рівні вважають автори внутрішньоігрових текстів. Вони зупиняються на терміні «локалізація гри», як назві загальної галузевої практики багатосторонньої адаптації програмного продукту для закордонного ринку, використовуючи «переклад гри» як взаємозамінний термін, коли йдеться про текстові операції, які виконуються саме перекладачами [40]. Ренфорд [43] також розмірковує про найбільш відповідний термін, стверджуючи, що «локалізація ігор» передбачає редукаціоністський підхід до цього типу перекладу, оскільки вона представляє відеоігри як продукт, що адаптується до потреб користувачів, а не як форму мистецтва. Він обирає термін «переклад відеоігор», щоб «підтвердити, що відеоігри варті того спектру обговорень і аналізу, які надаються іншим видам медіа в перекладознавстві». Mangiron [28] стверджує, що «локалізація ігор» не є вузьким терміном; він непрямо охоплює діапазон тем, присвячених іншим медіа в перекладознавстві. Вона також підводить підсумок, що “термін «локалізація гри» та його варіанти, починають закріплюватись в академічній літературі у значенні галузевої практики”, але додає, що все ще необхідні подальші дослідження та дискус щодо онтологічної природи цього типу перекладу, його сфери та об’єкта дослідження.

Mangiron [28] також стверджує, що “позиція локалізації ігор в ширшій

картині перекладознавства все ще залишається незрозумілою”. Деякі вчені розглядають її як гібридний тип перекладу [34, 40, 44], оскільки вона поєднує риси інших жанрів перекладу, здебільшого локалізації програмного забезпечення та аудіовізуального перекладу, а також літературного та технічного перекладу.

Однак незважаючи на те, що зараз існує значна кількість літератури локалізації ігор як широкої теми, все ще недостатньо описових прикладів, які б дозволили дослідникам встановити певні закономірності та тенденції щодо таких питань, як стратегії перекладу, переклад культурних посилянь і переклад гумору. Крім того, існує мало досліджень у таких сферах, як термінологія в локалізації ігор (за винятком Zhang, 2014 [55]), вивчення корпусів, а також з теми таких соціологічних та ідеологічних питань, як цензура (за винятком Zhang, 2012 [54] і Mandiberg, 2018 [27]). Ще одним питанням, яке привертає певну увагу науковців, є активна та творча роль, яку надають перекладачам ігор порівняно з перекладачами, що працюють в інших дисциплінах, [4, 17, 23, 31] але на сьогоднішній день воно не було глибоко проаналізовано.

За словами Mangiron [28], дослідження, що аналізують процес локалізації гри з точки зору учасників цього процесу і, зокрема, з точки зору перекладача, можуть краще пояснити роль перекладача гри, творчі процеси, пов’язані з його роботою, процес прийняття рішень та умови праці.

За словами O’Hagan [38], існує замало експериментальних досліджень, зфокусованих на перспективі гравця.

Saldanha і O’Brien [45] полагають, що методологія дослідження локалізації ігор у майбутньому стане більш розвинутим елементом дисципліни, і зможе визначити найбільш ефективні методи аналізу ігор за чотирма основними парадигмами для дослідження явища їх локалізації, які вони пропонують у своїй роботі: дослідження, орієнтоване на продукт, процес, учасників процесу або на контекст локалізації.

Розділяють наступні рівні локалізації комп’ютерних ігор [29, 42]:

1) *Упаковка і документація*: цей рівень включає в себе лише переклад тексту на упаковці, посібника, та печатної документації; використовуються здебільшого для швидкого, дешевого розповсюдження ігри на ринках, від яких не очікується великого прибутку, або в країнах, де цільова аудиторія здебільшого володіє оригінальною мовою гри.

2) *Часткова локалізація*: перекладається внутрішньоігровий текст, але аудіофайли залишаються мовою оригіналу з субтитрами, зазвичай з метою економії фінансів.

3) *Повна локалізація*: перекладаються усі текстові та аудіо файли гри; діалоги переозвучені цільовою мовою. Цей рівень зазвичай використовується лише у проєктах з високим бюджетом для територіях, в яких від гри очікується високий прибуток.

У форматі дипломної роботи частково розглядається термін «локалізація відеоігор» як галузева процедура підготовки програмного продукту до його продажу в певній країні/локалі, але здебільшого на прикладах аналізується саме «переклад відеоігор», тобто лінгвістична трансформація тексту гри. У практичній частині роботи, терміни «локалізація» і «переклад» використовуються взаємозамінно.

1.2. Особливості локалізації відеоігор різних жанрів

Деякі відеоігри, відповідно до їх жанрової специфікації, можуть вимагати від перекладачів-локалізаторів більш детального дослідження і пильного ставлення до специфічної ігрової термінології. Крім того, деякі ігри, зокрема рольові (RPG) і пригодницькі ігри, містять розповіді та літературні уривки, які потрібно перекладати, зберігаючи літературний і поетичний стиль і контекст. Існують навіть ігри, які повністю написані в риму, як-от *Child of Light (2014)* [68] від Ubisoft. Інші ігри вимагають від перекладачів ретельного вивчення функцій і термінології

механічних технологій. Тому перекладачу ігор доводиться мати справу з багатьма різними ігровими жанрами та типами тексту. Нижче приведено деякі з популярних жанрів сучасних відеоігор, і лінгвістичні, технічні, та регіональні особливості локалізації ігор таких жанрів, з якими може зіштовхнутися перекладач-локалізатор [13].

- *Екшн* – основною метою гри є подолання якихось фізичних перешкод та/або противників для переходу на наступний рівень чи для досягнення якоїсь ігрової цілі. Серед прикладів можна назвати Halo Infinite [21], серію ігор Half-Life [20] та ін. Суттєві труднощі можуть виникнути під час локалізації Action-ігор для їх розповсюдження в регіонах, де існує сувора цензура на жорстокість, політику чи інший зміст в мультимедійних товарах (приклад: агресивна цензура відеоігор в Китаї, через яку локалізаторам потрібно вирізати навіть ненав'язливі ідеї з оригінальної версії гри) [22].

- *Пригодницькі ігри* – це ігри для одного гравця з захоплюючим сюжетом. Більш ніж будь-який інший жанр відеоігор, ці ігри значною мірою зпираються на свій сюжет та текстову частину, щоб забезпечити гравцеві захопливий ігровий процес. Вони можуть включати в себе головоломки, розшифровування повідомлень, пошук і використання різноманітних інструментів, відкриття замкнених дверей, а також відкриття та дослідження нових локацій. Гарними представниками цього жанру є такі ігри, як The Wolf Among Us (2013) [49], Stray (2022) [42], та Grounded (2022) [19]. Такі ігри можуть вимагати від перекладача-локалізатора чіткого розуміння внутрішньоігрових описів та інструкцій, пов'язаних з головоломками, атже якісь деталі, що можуть бути потенційно втрачені в процесі перекладу, можуть бути критичними для розв'язання тієї чи іншої ігрової задачі чи проблеми.

- *Рольові ігри* – гравець бере на себе роль персонажа, який зростає в силі та досвіді протягом гри. Від гравця вимагається подолати складні випробування та/або перемогти певних монстрів, отримати очки досвіду (або XP/EXP, від англ.

Experience points), які відображають прогрес персонажа у вибраній професії чи класі та дозволяють гравцеві отримати нові здібності після отримання встановленої кількості [74]. Також сучасні рольові ігри часто мають велику кількість діалогів з неігровими персонажами (персонажами, яких не контролює гравець), і розуміння перекладачем усіх нюансів будь-яких рішень в таких діалогах може стати рішучим фактором у якісній локалізації продукту.

- *Симулятори* – ігри, які максимально нагадують події реального світу. Симуляційна гра намагається імітувати дії в реальному житті у формі гри для різноманітних цілей, зокрема навчання, аналізу, передбачення чи просто розваги. У більшості ігор немає чітко визначених цілей, і користувач може вільно керувати персонажем або середовищем. Бок о бік з розважальною функцією, такі ігри можуть використовуватись у навчанні специфічних дисциплін, та підготовці учнів до реальних ситуацій та/або обставин [32], тому адекватність перекладу спеціальної термінології і чітка локалізація усіх внутрішньоігрових елементів інтерфейсу користувача і інструкції є найбільш важливими у цьому жанрі. Наприклад, перекладач, який працює над серією Microsoft Flight Simulator (1986-2020) [72], потребує подібного рівня розуміння, як і технічний перекладач, який працює над матеріалом про реальні літаки.

- *Стратегії* – ігри, які наголошують на мисленні та плануванні, а не на прямих миттєвих діях для перемоги. Гравець повинен виконати серію дій проти одного або кількох супротивників, щоб зменшити кількість військ супротивника. Перемога досягається шляхом більшого планування, а удача відіграє другорядну роль. У більшості стратегічних відеоігор користувачеві надається перспектива зверху на ігровий всесвіт і можливість опосередковано керувати ігровими одиницями. Як наслідок, більшість стратегічних ігор різною мірою включають тактичні та стратегічні фактори, а також елементи війни. Деякі ігри-стратегії можуть засновуватись на реальних подіях, таких як Друга світова війна у грі Company of Heroes 2 (2013) [69], чи період Сенгоку в Японії у грі Total War:

SHOGUN 2 (2011) [50]. Це потребує перекладача знань та уважності до окремого періоду історії та/або культури, адже гравці зазвичай приділяють багато уваги історичній точності [7, 8, 20].

- *Спортивні ігри* – відеоігри, які імітують заняття спортом. Більшість видів спорту, включаючи командні види спорту, легку атлетику, екстремальні види спорту та єдиноборства, вже були так чи інакше відтворені у відеоіграх. У спортивних іграх присутні фізичні та тактичні випробування, які перевіряють точність, реакцію, чи стратегічне мислення гравця. Ці ігри, як і відповідні види спорту, проходять на стадіоні чи арені з чітко визначеними межами. В спортивних іграх часто використовується записане аудіо, щоб надати грі реалізму та підняти розважальний фактор (приклад: футбольні коментатори в іграх серії FIFA) [71].

Одже, жанрова специфіка є дуже важливим питанням у процесі локалізації відеоігри: від жанру окремого продукту може залежати не тільки основна тематика тексту, але й його обсяг та стиль. Жанр гри також визначає термінологію, якою перекладачеві потрібно буде оперувати під час роботи над ігровими текстами, та рівень «перекладацької свободи», яку він може собі дозволити.

1.3. Перекладацькі труднощі при локалізації відеоігор українською мовою

Окрім специфіки текстів, пов'язаної з окремими жанрами відеоігор, перекладачі, що працюють з відеоіграми зустрічаються і з іншими труднощами. Відеоігри містять мову, повідомлення та інструкції для користувача, подібні до тих, що містяться в програмних засобах. Переклад відеоігор також підлягає тим самим обмеженням, що й локалізація програмного забезпечення, таким як, наприклад, робота з незавершеним і нестабільним текстом, який може бути важко зрозуміти або незручно обробляти. Це вимагає різних навичок, таких як вміння документування та термінологічного пошуку; знання основних особливостей і

обмежень дубляжу та субтитрів, а також креативності, щоб надавати привабливі назви предметам, цільовою мовою, а також перекладати численні гри слів і жарти, якими часто користуються відеоігри [28].

Труднощів можуть завдати граматичні, синтаксичні, лексичні та інші лінгвістичні відмінності англійської мови з українською, а також можливий брак контексту під час перекладу, іноді настільки великий, що його називають «сліпим перекладом» [12] – коли перекладач взагалі немає доступу до тексту або контексту, в якому використовуються слова, фрази, речення або навіть абзаци, які він перекладає. Найкращим методом запобігання такого браку контексту є надання перекладачам можливості пограти в ігру, яку вони локалізують, але, нажаль, це явище все ще досить поширене в індустрії відеоігор. Причин є декілька: 1) розробники та/або видавництва можуть бути занепокоєні потенційним піратством (нелегальним розповсюдженням) гри; 2) незаінтересованість перекладачів, що можуть бути не знайомі з особливостями локалізації, в тому, щоб самім пограти та/або пройти гру, над якою вони працюють; 3) відсутність фінального, завершеного та якісно організованого тексту гри – ця проблема виникає, якщо локалізація гри проводиться на ранніх стадіях розробки самого продукту. Альтернативним рішенням проблеми браку контексту є надання перекладачам якнайбільш повного набору інформації щодо гри: скріншотів, проектної документації, пояснень термінів, якісного набору для локалізації та ін., з подальшим обов'язковим тестуванням локалізованої версії гри носіями цільової мови [11].

Прикладом лінгвістичних відмінностей можна назвати той факт, що в українській мові іменники та прикметники змінюються за сімома відмінками, в англійській – інакше. Українські фрази «чесна людина», «чесної людини», «чесній людині», «чесну людину», «чесною людиною», поза контексту речення, в якому вони використовуються, усі можуть в оригіналі виглядати, як «*honest person*». Англійські терміни та слова також частіше є коротшими за українські аналоги. Перекладачам

доводиться шукати коректні словосполучення, які поміщатимуться у відведене поле і не спотворять смисл фрази [57]. Таким чином, професійний перекладач відеоігор має бути не тільки кваліфікованим носієм мови і талановитим тлумачем, але й на ходу знаходити.

Треба також відмітити різні типи текстів крім внутрішньоігрових письмових описів предметів чи завдань, що можуть потребувати локалізації, різноманітність яких потребує від перекладача знань та досвіду у відповідних жанрах перекладу [58]:

- 1) *Інструкції*. Незважаючи на те, що вона практично завжди написана непересічним стилем, який є частково рекламним і частково літературним, більшість тексту, зазвичай, наповнюється дидактичними матеріалами з інструкціями, яких слід дотримуватися, щоб повністю насолодитися грою. Вона також містить технічні тексти про відповідні програмні особливості для запуску ігрового додатка. Крім того, гравці завжди знайдуть юридичні тексти, які інформують користувачів про права, пов'язані з умовами придбання та/або експлуатації певного розважального програмного продукту.
- 2) *Текст на упаковці*. Як і інструкція, упаковка відеогри являє собою суміш різних текстових типів. Їх відмінність полягає в тому, що наданий простір обмежується невеликими розмірами, зображеннями, логотипами та юридичними вимогами до маркування. Упаковка поєднує в собі привабливі рекламні тексти з короткою технічною інформацією та повідомленнями правового характеру.
- 3) *Файл «Readme»*. Цей короткий файл створюють останнім в процесі розробки. Він використовується для інформування користувачів про всі останні коригування і про те, як забезпечити безперебійну роботу продукту, а також виправити помилки при роботі продукту і помилки в друкованих матеріалах. Загалом, це технічний текст.

- 4) *Офіційний сайт*. Офіційний сайт містить переважно рекламний текст, але також може бути доповнений інформацією про технічні деталі. Веб-сайти, як правило, включають в себе огляд продукту, відгуки, сторінку тех-підтримки клієнтів тощо.
- 5) *Діалоги для дубляжу*. Це письмовий текст, який має звучати як усна мова. Письмові сценарії, зазвичай, подані в таблицях. Для кожної репліки є окремий звуковий файл.
- 6) *Діалоги для субтитрів*. Це усний текст, який повинен бути представлений у письмовій формі. Крім того, перекладачі можуть зіткнутися з тим, що не в усіх мовах однакові вимоги до написання субтитрів. Перекладачам часто доводиться застосовувати прийоми, що використовуються, наприклад, при перекладі коміксів для відтворення певних особливостей мовлення персонажів (таких як фонетичні акценти мовців) [24].
- 7) *Інтерфейс користувача*. Інформація у меню, спливаючі вікна та підказки є надзвичайно важливими, а їх перепроєктування не завжди є оптимальним варіантом, тому перекладачі повинні враховувати кількість символів вихідного тексту. Подібно до локалізації програмного забезпечення, відеоігри можуть містити дуже детальні, параметри меню для управління різними функціями, такими як рівень складності, вибір графічного відображення, чутливість комп'ютерної миші або зворотній зв'язок.
- 8) *Графіка з текстом*. Для відображення тексту в ігровому світі часто використовується багат шаровий графічний формат. Один із шарів може містити графіку з відеоігри, тоді як інші шари створюють для назв, знаків, висловлень тощо.

Також перекладачам (часто – у спіпраці з розробником/видавцем) доводиться обирати правильний підхід між доместикацією та форенізацією певних термінів, а також влучний переклад реалій (слів та фраз, що посилаються на реальних людей, події, місця, культурні явища, традиції тощо) та іреалій (що посилаються на реалії

вигаданого світу, які не існують у реальному житті) [42].

На сьогоднішній існує значна кількість літератури з локалізації ігор, але досі не вистачає описових тематичних досліджень, що дозволяли б науковцям встановлювати закономірності та тенденції щодо таких питань, як стратегії перекладу, переклад культурних реалій, переклад гумору та інші.

У 2020 році, Українське Незалежне Інформаційне Агентство Новин (УНІАН) провело дослідження та декілька інтерв'ю із експертами галузі локалізації відеоігор з метою виявити труднощі, стереотипи і економічні проблеми, що заважають розповсюдженню української локалізації серед популярних сучасних продуктів цієї індустрії [76].

Редактор української спілки локалізаторів “Шлякбитраф” [75] Андрій Пекар, на питання “чому так мало компаній додають в свої ігри українську” говорить [76]: *«Багато хто відмовляється. Вони не зацікавлені в тому, щоб українська була у грі, тому що вона, на їхню думку, недостатньо впливає на обсяги продажів. Тому що на ринку ігрового контенту є така точка зору, що Україна – це країна колишнього Радянського союзу, там всі російську і так знають.»*

Сама студія «Шлякбитраф» здійснює переклад і локалізацію на виключно волонтерських засадах; проєкт фінансується завдяки добровільним грошовим пожертвуванням від гравців, що користуються локалізаціями, які виконала спільнота. Як говорить редакторка “Шлякбитраф” Тетяна Чередничок [76]: *«Kingdom Come: Deliverance ми перекладали два роки. Чому так довго? Тому що основна гра з доповненнями містить 800 тисяч слів. А проєкт волонтерський. Тобто як таких суворих термінів виконання немає. Кожен перекладає у міру своїх можливостей та вільного часу. Скільки часу займе редагування – поки невідомо. Адже перекладають волонтери і якість окремих текстів може відрізнятися.»*

За даними міжнародного агентства дослідження ринку відеоігор Newzoo [37], у 2016 році обсяг українського ринку цього продукту склав \$142 млн. У 2018 році українські користувачі витратили на ігри \$179 млн. У 2020 році – \$200 млн. На той

же час, обсяг ринку кінематографії в Україні за 2019 рік, за інформацією інформаційно-аналітичного видання *Media Business Reports* [60], склав \$113,6 млн, що значно менше за навіть середній прибуток ринку відеоігор у період між 2016 та 2020 роками.

На те, що існує так мало ігор, що продаються в Україні і водночас мають офіційну українську локалізацію, у той час як віртуально усі фільми в кінотеатрах України переозвучені державною мовою, є і правові засади.

У Законі України «Про функціонування української мови як державної», у статті 23 «Державна мова у сфері культури» прописано [66]:

“Мовою поширення та демонстрування фільмів в Україні є державна мова”

З технічної точки зору, відеоігри – це програмне забезпечення, і вони підпадають під окрему Статтю 27 цього ж закону, але у ній йдеться лише про інтерфейс. За законом комп’ютерна програма може мати інтерфейс не тільки державною, але й англійською чи будь-якими іншими мовами ЄС:

“Комп’ютерна програма з користувацьким інтерфейсом, що реалізується в Україні, повинна мати користувацький інтерфейс державною мовою та/або англійською мовою, або іншими офіційними мовами Європейського Союзу.”

Однак у другій частині Статті 27 є певні уточнення, які зобов’язують виробників консолей робити український інтерфейс у своїх пристроях:

“Комп’ютерна програма з користувацьким інтерфейсом, встановлена на товарах, що реалізуються в Україні, повинна мати користувацький інтерфейс державною мовою, який за обсягом та змістом має містити не менше інформації, ніж іншомовні версії такого інтерфейсу.”

Дмитро Кузьменко, у своєму інтерв’ю УНІАН, говорить про проблеми із потенційним зобов’язанням видавництва, що розповсюджують відеоігри в Україні, додати в них українську мову, та пропонує альтернативні рішення [76]:

“На ринку відеоігор в Україні фігурують досить значимі суми. Тому хтось пішов би, а хтось прийшов би на їх місце. Інша справа, що, на мою думку, такі міри не є

правильними. Це ще й дуже важко проконтролювати. З іншої сторони, великі компанії зацікавлені в легальності свого бізнесу. Для Microsoft чи Sony не є проблемою додати переклад, якщо вони забажають офіційно з'явитися на ігровому ринку в Україні.

Що держава могла б зробити, так це ввести пільги для тих, хто додає переклад, а з інших їх знімати. В Європі, наприклад, при купівлі товарів в інтернет-крамницях, податки виплачуються за місцем придбання. Тобто якщо француз купив гру, то він платить податок в бюджет Франції, а не США, де був зроблений проект чи зареєстрований магазин. Відповідно на цьому поприщі теоретично можна робити якісь послаблення та вводити пільги. Заохоченням можна досягти більшого, ніж заборонами.

Я думаю, зараз автори самі зацікавлені додавати локалізацію, тому що вони потрапляють на ринки, де є невеликий вибір ігор з перекладом. За рахунок цього проекти можуть ставати популярними в окремих регіонах, тоді як в інших державах їх творіння не помітять через великий потік релізів з локалізацією."

Як бачимо, українська локалізація стикається із труднощами категорічно різних видів: граматичними, синтаксичними, фонетичними, лінгвістичними, фінансовими, правовими. Більшість цих труднощів вимагають більшого обсягу академічного дослідження української локалізації, її популяризації в українському суспільстві, обговорення у професійних колах, пов'язаних із розробкою програмних засобів, і більшої кількості практичних аналізів і досліджень, на основі яких українська локалізація зможе проводитись швидше, легше та якісніше.

1.4. Алгоритм локалізації відеоігор.

Алгоритм локалізації деяким чином схожий на базовий алгоритм перекладу, але є дещо ширшим і кропітливішим. У 2021 році, перекладацька організація Bayantech опублікувала статтю, яка освітлює пошаговий процес локалізації відеоігор [2]. Алгоритм складається з семи пунктів:

- ознайомлення;
- збір вихідного матеріалу та оцінка коду;
- переклад і розробка локалізованих ресурсів;
- локалізація інтерфейсу;
- збірка;
- лінгвістичне та функціональне тестування;
- остаточна здача.

Розглянемо ці пункти детальніше:

1) *Ознайомлення.* Відеоігри часто мають багато знань про ігровий всесвіт, тонких посилань на попередні ігри компанії чи саги тощо. Щоб зрозуміти ці аспекти гри, а також і простіші елементи, команда постачальника послуг локалізації відеоігор повинна зіграти в гру. Команда також може провести зустріч з авторами та розробниками та/або отримати набір для локалізації (англ. localization kit.) від творців оригінальної версії гри.

Набір для локалізації включає такі елементи [48]:

- Опис цільового гравця – гендер, вік, смак у стилях відеоігор (казуальний, іронічний, хардкорний та ін.), локаль в якій він проживає, приклади інших ігор, які йому можуть подобатися, дохід, та будь яка інша інформація, яка може допомогти побудувати чіткий профіль цільової аудиторії.
- Посібник з форматування – використання великих літер у власних назвах та інших словах, стиль пунктуації, бажані аббревіатури, та будь-

які інші побажання та/або рекомендації з форматування внутрішньоігрового тексту.

- Короткий посібник зі стилю – оскільки відеогра може мати як жартівливий, серйозний, саркастичний, суворий або будь-який інший стиль, перекладачам важливо знати загальний художній стиль текстів гри.
- Описи та біографії ігрових персонажів, що виконують задачу надання перекладачам більш повного контексту і розуміння сюжетно важливих текстів і діалогів, в яких ці персонажі тим чи іншим чином беруть участь.
- Пояснення тегів та будь-яких частин коду, що відповідають за відображення тексту в грі – ця інформація може бути важлива, якщо деякі тексти в грі програмовані таким чином, щоб реагувати на вибір гравця (наприклад, такі як гендер або ім'я ігрового персонажа, якщо гра дозволяє їх обирати, а також якісь сюжетні рішення, які можуть впливати на внутрішньоігровий світ).
- Будь-які деталі про гру, які можуть завдати труднощів під час перекладу, такі як посилання на реалії внутрішньоігрового всесвіту чи авторські неологізми.

Локалізатори, що розуміють усі аспекти гри, будуть краще підготовлені до прийняття рішень, які можуть вплинути на сприйняття гравцем певного персонажа чи ситуації. Це розуміння їм може надати добре організований та інформативний набір для локалізації [48].

- 2) *Збір вихідного матеріалу та оцінка коду.* Наступним кроком зазвичай є збір усіх елементів гри, які потрібно буде локалізувати. Цей крок також може включати аудит оригінального коду гри та розробку стратегії для оптимізації робочого процесу інженерів локалізації та запобігання помилкам, пов'язаним із кодом. На цьому етапі розробники групи локалізації можуть виконати псевдолокалізацію. Псевдолокалізація полягає в перевірці того, чи

готовий існуючий інтерфейс гри до розміщення тексту іншою мовою. Ця оцінка виконується шляхом «введення» в інтерфейс лінгвістично нейтральної серії символів замість його звичайного вмісту та перевірки наявності розривів або невідповідностей в інтерфейсі користувача.

3) *Переклад і розробка ресурсів, що підлягають локалізації.* Наступний крок полягає в перекладі тексту гри та розробці необхідних ресурсів (наприклад, костюмів або об'єктів). Переклад тексту гри та розробка специфічних для цільової аудиторії елементів не є такими простими, як етапи ознайомлення чи збору матеріалу. На цьому етапі команді локалізації важливо мати:

- Сучасні програмні інструменти, які дозволяють зосередитися на найскладніших завданнях і автоматизувати незначні завдання та/або ті, що повторюються (такі як, наприклад, інструментарій CAT).
- Цілеспрямованих менеджерів проектів, які заохочують команду впроваджувати кращі практики для локалізації ігор та координують процес локалізації.
- Надійну лінію зв'язку з оригінальними авторами та розробниками, щоб мати можливість запросити додатковий контекст чи пояснення окремих внутрішньоігрових/технічних термінів або елементів інтерфейсу.

4) *Локалізація інтерфейсу.* Локалізація інтерфейсу має життєво важливе значення для того, щоб переконатися, що користувачі цільової мови можуть легко розуміти інтерфейс і орієнтуватися в ньому. Як один із центральних аспектів локалізації програмного забезпечення (і процесу локалізації відеоігор), локалізація інтерфейсу полягає в зміні будь-яких елементів інтерфейсу, які, можливо, потрібно буде змінити для максимальної зручності використання або кращої відповідності новому тексту на екрані.

5) *Збірка.* Цей етап складається з узяття всіх частин гри, які були адаптовані (нові, специфічні для локалі елементи, текст, озвучка тощо) і їх імплементації у гру. Збірка здійснюється інженерами з локалізації,

незалежно від того, чи вони працюють із постачальником послуг локалізації, чи самостійно. Результатом етапу збірки є вже перекладена і культурно адаптована гра, але їй ще належить пройти етап тестування.

б) *Лінгвістичне та функціональне тестування.* Цей етап спрямований на те, щоб переконатися у правильній роботі локалізованого продукту на усіх рівнях, і поділяється на наступні типи тестування:

- Лінгвістичне тестування, яке зосереджується на якості самого перекладу внутрішньоігрового тексту.
- Функціональне тестування, що зосереджується на більш структурних аспектах ігрового процесу, правильна робота яких могла бути порушена під час внесення змін до коду гри у процесі локалізації.

7) *Остаточна здача.* Тестування часто є нелінійним процесом, який потребує від локалізаторів переоцінювати та повторювати кроки, які вважалися завершеними. На завершальному етапі клієнту надається повнофункціональна версія гри. У більшості випадків ця «фінальна» версія насправді не є остаточною. Натомість розробник проводить власні раунди тестування через фокус-групи або багатомовних членів своєї внутрішньої команди, і якщо в нього є конструктивні зауваження, команда локалізації відповідним чином виправляє продукт.

Можна зробити висновок, що повноцінне виконання алгоритму локалізації відеогри може бути дуже довгим і кропітливим процесом, що потребує старань багатодисциплінарної команди і, на декількох етапах, безпосередньої участі оригінальних розробників. Однак жоден з цих пунктів не є зайвим чи менш важливим, ніж інші, і нехтування будь-яким з них може привести до створення локалізованого продукту суттєво нижчої якості, ніж оригінальна відеогра. У другому і, більш детальноше, третьому розділах цієї роботи розглядається те, як відсутність якісного набору для локалізації

РОЗДІЛ II. СПЕЦИФІКА ВІДТВОРЕННЯ ІГРОВОЇ ОБРАЗНОСТІ В ІГРАХ «SUBNAUTICA: BELOW ZERO» ТА «DEEP ROCK GALACTIC»

2.1 Поверхнісний аналіз ігор, що досліджуються і стратегій локалізації, які в них використано.

Перед аналізом самих локалізацій, декілька слів про самі ігри, які було взято як приклади для цієї роботи і стратегії локалізації, які було використано розробниками підчас їх локалізації українською:

Subnautica: Below Zero (2019) – екшн-пригодницька гра з відкритим світом та елементами виживання від американської студії Unknown Worlds Entertainment. Мета гравця — досліджувати середовище та вижити на іншій планеті, а також виконувати цілі для розвитку сюжету гри. Гравці збирають ресурси, роблять інструменти, будують бази та підводні апарати та можуть взаємодіяти з дикою природою планети. Загалом, гра вимагає від гравця відвідування дедалі глибших розділів гри, щоб знаходити екзотичні матеріали, технології для сканування та виконувати сюжетні завдання. Останнє завдання гри фактично знаходиться в найглибшій точці ігрового світу. Основною проблемою доступу до глибоких ділянок води є киснева ємність: на початку гри гравець може затримувати дихання лише на 45 секунд, і якщо він зануриться нижче 100 м, він почне втрачати кисень швидше. Гравець повинен створювати обладнання, яке дозволить йому довше дихати під водою, наприклад, кисневі балони великої ємності, а також транспортні засоби і будівлі, що здатні забезпечувати гравця безмежним киснем, але транспортні засоби потребують модернізації, щоб витримати тиск води на великих глибинах. [73]

Для україномовної аудиторії гру було локалізовано українською командою UnlocTeam [61]. Стратегія локалізації – часткова (перекладено лише текстову частину гри). Ані Unknown Worlds Publishing, ані команда UnlocTeam не публікували деталей щодо особливостей організації процесу локалізації гри, окрім

короткого звіту від команди UnlocTeam на сторінці портфоліо їхнього веб-сайту; зокрема, там сказано про одне з технічних рішень щодо локалізації інтерфейсу гри, а саме описів предметів та істот в інвентарі та у внутрішньоігровій базі даних: в локалізованій версії гри, ці тексти також містять оригінальну, англійську назву предметів поряд з українською, щоб гравцям було легше шукати та організовувати інформацію або якісь підказки та поради щодо гри в інтернеті.

Команда UnlocTeam прокоментувала це рішення детальніше на сторінці портфоліо Subnautica: Below Zero на своєму веб-сайті [62]:

“Ми вже давно примітили, що в локалізованих версіях багатьох ігор-виживастиків гравці мають певні труднощі. Більшість ігор цього жанру вимагають збору ресурсів, пошуку рецептів, виготовлення предметів та побудови осель. І часто різні мови не мають великих спільнот для створення локалізованої Вікі для цих ігор. Як результат, люди часто не можуть знайти в інтернеті підказки про те, де знайти ресурси, як виготовляти предмети тощо.

У кількох попередніх проєктах ми провели експеримент, який видався настільки вдалим, що наразі використовуємо його в більшості подібних ігор. Ми додаємо англійські назви ресурсів і предметів до описів або під назвою. Гравці можуть легко знайти інформацію про потрібний предмет в інтернеті. Окрім того, такий підхід допомагає гравцям швидше створювати свої вікі, оскільки їм не потрібно узгоджувати й створювати паралелі між адаптованими й оригінальними назвами. Ми все ще експериментуємо з подібним рішенням і пропонуємо розробникам додавати його для всіх мов на етапі розробки.”

Приклади оригінальних назв предметів в локалізованій версії гри *Subnautica: Below Zero* винесено в Додаток А.

Deep Rock Galactic (2018) є кооперативною відеогрою в жанрі шутеру від першої особи, розроблена данською незалежною студією «Ghost Ship Games» і видана компанією «Coffee Stain Publishing». [70] До 4-х гравців мають працювати разом, досліджуючи процедурно згенеровані печери. Гра є повністю сфокусованою на PvE (Player vs. Entity), тобто вбивство інших гравців не надає жодної переваги. Гравці грають роль чотирьох космічних дворфів, призначених на різні місії, що включають різні завдання: видобування різних мінералів, викрадання яєць прибульців, знищення цілей чи повернення загубленого обладнання. Зазвичай це основні завдання, тому їх потрібно виконати для завершення місії. Також є можливість виконати другорядне завдання (зазвичай збираючи інші матеріали чи предмети) для отримання додаткових кредитів, які можна використати для покращення зброї та вмінь, й очок досвіду, що збільшують рівень гравця.

Дія гри розгортається під поверхнею Гоксесу IV (Hoxhes IV), небезпечної планети, наповненої мінералами, різноманітними біомами та жуками. Місії проводяться у величезних печерах і тунелях, що мають різну генерацію, завдання та ворогів у залежності від типу обраної місії чи біому. Гравці б'ються з комахоподібними прибульцями, намагаючись завершити завдання місії та зібрати матеріали для покращення свого обладнання.

У грі можна вибрати один із чотирьох класів: інженера, кулеметника, бурильника або розвідника. Кожен із чотирьох класів має кілька основних і другорядних видів зброї. Спочатку гравець має доступ лише до одного їх виду, а інші можна буде розблокувати після виконання спеціальних завдань по ходу гри. Зі збільшенням рівня дворфа гравець також може обирати різні покращення для зброї.

Deep Rock Galactic також має лише часткову українську локалізацію, але пройшла дещо унікальний процес локалізації – первичний переклад усіх ігрових текстів відбувався самою ігровою спільнотою (тобто гравцями і фанатами гри) на локалізаційній платформі Crowdin [64], що дає можливість зареєстрованим користувачам пропонувати як варіанти перекладу того чи іншого слова/строки, так

і технічні методи впровадження змін у кодї гри, пов'язаних з процесом локалізації. Така організація процесу локалізації називається краудсорсинговим перекладом, і набирає популярність серед незалежних та інді-розробників.

Сама платформа Crowdin була створена українським програмістом Сергієм Дмитришиним, який зараз займає посаду генерального директора компанії Crowdin. Серед клієнтів цієї локалізаційної платформи також числяться такі компанії, як Microsoft, Valve, Mojang Studios та інші.

Менеджер соціальних мереж студії «Ghost Ship Games» Джейкоб Герольд пише детальніше про це рішення, коментуючи похвалу щодо перекладу від одного з гравців на онлайн-платформі Reddit [59]:

”There are a couple of reasons behind that model:

First and foremost, GSG started out small, so there wasn't really any bandwidth to do more languages. Having it crowdsourced lets the fans get their specific languages into the game by pitching in with the translation.

Second point. The way we make DRG (essentially a steady flow of updates within a short break between) makes it hard to have everything ready in due time for translations to be done in time for the update. A lot of flavor text isn't really ready until a few weeks before release, so being able to push it to the community hive mind is a great advantage.

It would be incredibly hard to do the number of languages we have without the help of the community. It might not always be the perfect grammatical symphony some might expect of a game, but I feel that having the game translated by people who actively play it adds a lot to the overall quality of it. If you haven't gone to Hoxxes, it's impossible to know the context and meaning of things that are happening, so it really works out well for us.”

Як бачимо, одну з обраних ігор локалізовано професійною організацією, а іншу – фанатською спільнотою. Очевидно, незважаючи на той факт, що обидва переклади вважаються офіційними, між ними може спостерігатися суттєва різниця у якості, адже фанатські проєкти зазвичай на славляться кропітливими і

довготривалими періодами тестування і контролю якості. У наступних розділах ми почнемо практичний аналіз перекладацьких стратегій і тактик, які було використано локалізаторами ігор «Deep Rock Galactic» та «Subnautica».

2.2 Доместикація vs. Форенізація

За словами L. Venuti – перекладача і перекладознавця, який вперше сформулював ці терміни в сучасному перекладознавстві, вони є стратегіями в перекладі, що визначаються на підставі того, якою мірою перекладач прагне наблизити текст до норм приймаючої культури. Якщо переклад виявляє прагнення максимально адаптуватися до норм приймаючої культури, а перекладач прагне зробити сприйняття тексту зручним і легким для адресата і може йти задля цього на згладжування і навіть усунення мовних чи змістовних особливостей оригіналу, мова йдеться про доместикуючий переклад. Установка на збереження та дбайливе відтворення особливостей оригіналу, всієї повноти інформації, що міститься в ньому, нехай навіть ціною легкості читацького сприйняття та порушення конвенцій приймаючої культури, відповідає стратегії форенізації. [51, 52]

У грі Deep Rock Galactic присутня дуже популярна серед гравців фраза-ірреалія “Rock and Stone!”, яку в грі можна викрикнути за бажанням і яка використовується гравцями в багатьох ситуаціях як універсальна фраза з позитивним сенсом: від святкування якогось знаменного явища до звичайного привітання чи подяки. Розглянемо переклад цієї фрази та декількох її варіацій в українській версії гри [табл. 2.1]:

Табл. 2.1 – Переклад фрази «Rock and stone!» та її варіацій.

“Rock and stone!”	Слава каменюці!
“Rock on!”	Героям слава!
“For rock and stone!”	Слава каменюці! – Породі слава!
Rock solid!	Дворфам слава!

Last one to “Rock and stone!” pays for the first round!	Хто останній крикне «Породі слава!» – платить за випивку!
Rock and stone like there’s no tomorrow!	Дворфському роду нема переводу!
Rock and stone forever!	Каменюка понад усе!
For those about to rock and stone – we salute you.	Хто славить камінь і породу – той славетного дворфського роду.

Як вже було зазначено вище, фраза «*Rock and Stone!*» є іреалією і не має аналогів в реальному житті, тому її можна було б транслітерувати або перекласти дословно, але перекладачі *Deer Rock Galactic* підійшли до цієї фрази більш креативно, доместикувавши її у формат, схожий на українське «Слава Україні!». Така локалізація «заряджає» фразу деякою національною ідентичністю, де раніше ніякого посилення на реальні країни не було, але на мою думку не є проблематичною: українська мова не є міжнародною, тож можна очікувати, що більшість гравців, що гратимуть в українську версію. У той же час цей переклад зберігає дуже важливий зв’язок цього універсального привітання чи подяки із каменем, адже гравці грають роль шахтарів, що працюють у надзвичайно небезпечних середовищах, але дуже поважають більшість кам’яних порід, з якими їм доводиться працювати.

Ще одне колоритне використання стратегії доместикації гри для української аудиторії ми можемо побачити у перекладі прізвища “Steeve”, яке дворфи надають будь-якому жуку, коли його приручають, як “Степан”. Незважаючи на те, що на сьогоднішній день більшість імен у перекладах зазвичай транслітеруються, ця адаптація не є поганою: по-перше, сам жук Степан не має прямої ролі в діалогах або сюжеті гри, і наприкінці кожної місії Степана залишають там же, де знайшли – приручений жук не є важливим персонажем, тому, на мою думку, така креативна свобода у локалізації його імені є допустимою; по-друге обидва імені, «Steeve» та

«Степан», означають «корона» чи «вінок», тож символічне значення імені («обраний» жук) у перекладі теж збережено.

Subnautica: Below Zero також використовує стратегію доместикації в перекладі багатьох термінів та виразів, щоб зробити текст взагалом більш звичним для української аудиторії. Декілька прикладів використання цієї стратегії:

- *Cheese on a cracker!* – *Хліб мені без масла!* Сир з крекерами є поширеною закускою у Великій Британії, тоді як в Україні їх роль (роль дешевого і дуже легкого у приготуванні перекусу) зазвичай відіграють бутерброди або хліб з маслом. В оригіналі, вираз використовується як висловлення здивування і деякого відчуття страху, що, на мою думку, в перекладі «*Сир мені без масла!*» передається зповна; до того ж, зберігається зв'язок висловлення із простою їжею, любовь до якої можна вважати однією з характеристик персонажа, який цю фразу використовує.
- *Power cell* – *Батарея*. Навідміну від *battery* (*батарейки* в українській локалізації), має набагато більшу електроємність і здібна заживити навіть великі підводні транспортні засоби. Словосполучення *power cell* у контексті енергозберігача, зазвичай, використовується лише у творах жанру наукової фантастики, а оскільки достатньо близького дослівного перекладу слову *cell* у цьому контексті в українській мові немає, я вважаю слово *батарея* достатньо адекватним перекладом.

2.3 Особливості трансплантації національного колориту

Національним колоритом є змістові та формальні складники тексту чи твору, наділені яскравими національними ознаками. Такими ознаками можуть бути описи традицій, звичаїв, власні імена та назви, опис національно символічних образів і т.д.

Національний колорит тексту і діалогів в грі *Deep Rock Galactic* проявляється у наступних властивостях:

- 1) У використанні дворфами лексики декількох різновидів англійської та інших мов:
 - “I’m a sucker for the *wee* drawings in the foam!” – тут “wee” з розмовної англійської використовується у сенсі “маленький, крихітний”. Український переклад: “Я фанатію від цих *маленьких* малюнків в піні!”. На мою думку, вибір слова “маленьких” є доволі простим, але функціональним і адекватним.
 - Часте використання слова “*bloody*” у контексті легкої лайки (з розмовної британської англійської) – у більшості випадків влучно перекладається українським словом “клятий”, що несе приблизно таку ж саму смислову вагу, коли використовується, як лайка.
 - “*Skål!*” – норвезька/шведська промова, що передуює розпиванню спиртних напоїв; тост. У грі перекладено як український тост “*Будьмо!*”.
 - “*Bring it, feckers!*” – Слово “*feckers*” в цьому контексті фігурує в ірландській англійській, як сленговий аналог руганню “*fuckers*”. В українській версії гри цю фразу адаптовано у дещо більш літературно прийнятний (принаймні, в Україні) вираз «*Налітай, сволото!*», який тим не менш успішно передає як смислову, так і емоційно-забарвлену частину оригінальної фрази.

2) Посилання на українські реалії в перекладі [табл. 2.2]:

Табл. 2.2 – Bacon vs. шкварки

Оригінал	Українська локалізація
<i>PSA: Negotiations for increased bacon rations remain ongoing.</i>	<i>Оголошення: сніданок скасовано. Шатл зі шкварками затримується.</i>

По-перше, шкварки та бекон є різними стравами/продуктами: шкварки є смаженою стравою або закускою з сала домашньої худоби чи птиці, не обов'язково свинячого, тоді як бекон – це певним чином засолене або копчене м'ясо (зазвичай свинина). Тут шкварки є реалією, адже це досить специфічна закуска, місцями популярна в українських сім'ях. По-друге, загальний сенс перекладеного речення відмінний від оригіналу, і я вважаю саме цей приклад важливим, незважаючи на те, що він не має суттєвого значення для сюжету, адже тут відбувається саме адаптація тексту для української аудиторії: систематичне недостача м'ясного в раціоні персонажів перекладачі вирішили замінити одноразовим скасуванням прийому їжі. На мою думку, перекладачі у процесі локалізації гри уважно підійшли до того факту, що тема постійної або систематичної нестачі їжі у тій кількості, в якій хотілося б, може бути чутливою для українських гравців через національну травму подій Голодомору в Україні 1932–1933 рр., викликаний свідомими і цілеспрямованими заходами вищого керівництва Радянського Союзу.

У оригінальній версії гри *Subnautica: Below Zero* національний колорит виражено в іменах та акцентах персонажів та використанні ними певних слів або виразів, специфічних до їх діалектів англійської. Гарним прикладом є одна з найбільш національно забарвлених персонажів гри, Маргерит Мейда – найманка-ветеран з південно-американським акцентом. Оскільки рівень локалізації лише частковий і звукову частину гри не перекладено, передати акцент у перекладі текстової частини важко.

Мейда неодноразово використовує вираз “you’re on my turf”, де “turf” використовується у сленговому значенні як “територія, над якою хтось стверджує владу”. Цю фразу досить простим чином перекладено за змістом, як “ти на моїй території”.

Вона також використовує слово “bullcrap” (варіацію виразу “bullshit”, більш поширену на півдні Сполучених Штатів Америки), коли думає, що їй хтось бреше, який в українській локалізації гри здебільшого перекладається як “маячня”. Мейда також використовує зневажливу відповідь “whatever”, реагуючи на деякі питання чи пропозиції, яку було перекладено як “начхати”.

Порівнюючи оригінальний текст діалогів з Маргерит Мейдою та їх переклад в українській версії гри, можна також помітити, що деякі її вирази було дещо спростовано або сильніше емоційно забарвлено у перекладі, скоріш за все, з ціллю передати колорит мовлення, дещо схожий на її оригінальну південно-американську англійську, що може здаватися деяким людям більш “простою” варіацією англійської. Увізьмемо за приклад речення з одного з особистих записів Мейди, що описують те, як вона виживала на чужій планеті: “I’d die from exhaustion long before I made it to shore.” – “Я здохла б від виснаження задовго до того, як дісталася б берега.” В оригінальній версії слово “die” не має суттєвої емоційної забарвленості, і могло б у цьому випадку бути перекладено як “померла”, але перекладачами було прийняте рішення замінити його на набагато більш емоційне “здохла”.

Мейда також часто використовує контракцію “ain’t” замість слів “am not”, “is not”, чи “are not”. Цю контракцію, на мою думку, дуже важко передати у перекладі, як можна побачити на ще одному прикладі з гри:

“It ain’t that I like killing folk.” – “Не те що б я любила вбивства.” Переклад повністю передає змістову нагрузку речення, але деякий національний колорит, що передається у слові *ain’t*, втрачається.

Очевидно, що ігри «Subnautica: Below Zero» та «Deep Rock Galactic» мають різні рівні насиченості національним колоритом: «Deep Rock Galactic», будучи

більш гумористично написаною грою, частіше безпосередньо використовує національно-специфічні реалії та національно забарвлені лексичні звороти, в той час як національна забарвленість гри «Subnautica: Below Zero» проявляється здебільшого в іменах та акцентах персонажів. Незважаючи на це, обидві гри в українській локалізації намагаються адаптувати англійські, американські та інші національно-специфічні вирази у семантично найближчі до них українські аналоги.

2.4. Переклад авторських неологізмів.

Одним з найкращих прикладів авторських неологізмів у грі Deep Rock Galactic є вороги – різноманітні інопланетні форми життя, з якими ігровим персонажам потрібно битися на виживання. Детальніше розглянемо їх переклад за наступними видами, на які їх поділяє внутрішньоігрова «енциклопедія шахтаря»:

- Гліфіди [табл. 2.3]
- Мактери
- Техніка конкурентів
- Інші

Табл. 2.3 – Переклад назв гліфідів.

Оригінал	Українська локалізація
Glyphid Swarmer	Гліфід-ройовик
Glyphid Grunt	Гліфід-вояка
Glyphid Grunt Guard	Гліфід-щитовик
Glyphid Grunt Slasher	Гліфід-рубача
Glyphid Praetorian	Гліфід-преторіанець
Glyphid Oppressor	Гліфід-гнобитель
Glyphid Dreadnought	Гліфід-дредноут
Glyphid Acid Spitter	Гліфід-кислоплюй
Glyphid Menace	Гліфід-ненависник
Glyphid Exploder	Гліфід-підривник
Brood Nexus	Розплідник

По-перше, переклад самої назви виду – «glyphid» – є достатньо влучним: це назва ірреалія для біологічного виду істот, аналогів яких в реальному світі не існує – самі «гліфіди» є жукоподібними плотоїдними істотами, а за габаритами представники різних підвидів бувають розміром з домашнього kota або зі слона. В українському перекладу цю назву транслітеровано (з мінімальною фонетичною адаптацією). Так само як із англійською версією, слова «гліфід» або «гліфіди» легко викрикувати, коли потрібно швидко повідомити про небезпеку, що наближається, граючи разом із друзями.

Оригінальні назви підвидів цих істот несуть в собі деяку інформацію про сам підвид, описуючи його здібності або особливості поведінки. Аналізуємо їх детальніше:

- 1) Swarmer – маленькі, але численні гліфіди на ранніх ступінях розвитку, що не становлять суттєвої небезпеки по-одинці, але в більшості випадків атакують групами від п’яти до тридцяти осіб. Слово “ройовик” у перекладі, думається, підбрано влучно, адже коректно описує поведінкові особливості цього підвиду гліфідів.
- 2) Grunt – найпоширеніший підвид гліфідів, який у грі зустрічається на кожній місії. Не має особливої поведінки або здібностей, і може атакувати гравців як по-одинці, так і у складі групи. Іменник “grunt” у розмовній американській англійській може означати “солдат низького звання” або “нетренований працівник”. Оскільки у грі ці жуки зустрічаються виключно у контексті бою з ними, відносно просте, жаргонне слово “вояка” добре в українській версії добре їх описує.
- 3) Grunt Guard – більш специфічна мутація вояки, що має більш міцний хітиновий панцир та щито-подібні нарости на передніх кінцівках, які жуки цього підвиду використовують, щоб захищати себе та більш слабких “побратимів” від вогнепальної зброї. Оригінальна назва описує поведінку, у той час як переклад “щитовик” посилається скоріш на біологічні особливості підвиду.
- 4) Grunt Slasher – ще одна спеціалізована мутація вояки, це жук, що озброєний набагато більш вираженими іклами та шаблеподібними пазурами, які він

використовує широкими, агресивними ударами. Переклад “рубака”, на мою думку, є гарним аналогом, посилаючись як на поведінку цієї істоти, так і на її природну зброю.

- 5) Praetorian – дуже великий і важко броньований, хоч і не дуже розповсюджений підвид гліфідів. Назва підвиду бере натхнення від преторіанської гвардії Римської імперії, і перекладена в українській версії відповідно – “преторіанець”.
- 6) Oppressor – один з найбільш небезпечних підвидів цього сімейства, свого роду “живий танк”, броню якого неможливо пробити звичайною зброєю. Хоча він не є дуже швидким, йому вистачає маси тіла для того, щоб визивати невеликі землетруси і обвали в печерах, а оригінальна назва “oppressor”, скоріш за все, посилається на те, наскільки проблематичним для гравців є присутність такого монстра у печері. На мою думку, слово “гнобитель” досить гарно цей фактор передає.
- 7) Dreadnought – найбільш великі та небезпечні вороги в грі, дредноути також вже є усталеним перекладом як в військовій термінології реального життя (зазвичай у контексті ВМС), так і в фентезі/sci-fi жанрах, де цим терміном описують надзвичайно великих та небезпечних істот.
- 8) Acid Spitter – підвид гліфідів, що надає перевагу дальньому бою, і має здібність плюватися ядовитою кислотою на великі відстані. “Кислоплюй” є достатньо добре описовим перекладом, і не є занадто довгим словом.
- 9) Menace – це жук, що активно ховається від гравців і дуже агресивно атакує кислотою на великій відстані, здатни завдати великої шкоди у короткий проміжок часу. Буквальний переклад слова “menace” як “загроза” був би незручним, адже йдеться про назву для підвиду ворогів. “Ненависник”, хоч можливо й не настільки лаконічний, як оригінал, є, на мою думку, достатньо адекватним перекладом.
- 10) Exploder – нестабільний підвид жуків, що підкрадаються близько до

своїєї жертви і підривають самі себе, обливаючи жертву гарячою кислотою.

“Підричник” є простим і, на мою думку, зрозумілим варіантом перекладу.

- 11) Brood Nexus – це велика маса живих тканин і очів, із якої народжуються ройовики. Хоч переклад “розплідник” і втрачає деякий майже художній стиль оригінальної назви, він більш ніж актуально передає сутність самої істоти.

Далі розглянемо вид мактер [табл. 2.4]. Мактери є більш комахоподібними істотами; вони також єдиний агресивний вид фауни Гоксесу IV, усі представники якого мають здібність літати.

Табл. 2.4. – Переклад назв мактер.

Оригінал	Українська локалізація
Mactera Spawn	Мактера-породжувач
Mactera Brundle	Мактера-брандл
Mactera Tri-Jaw	Мактера-трищелепиха
Mactera Grabber	Мактера-хапайло

- 1) Spawn – «породжувач», нажаль, не є на мою думку дуже влучним перекладом. «Породжувач» натякає на здібність або тенденцію підвиду породжувати з себе додаткових, можливо менших за розмірами істот (як Brood Nexus вище); Взагалі жодний з підвидів мактер не має якихось особливих вмінь, пов’язаних з породженням собі подібних, а саме підвид «Mactera Spawn» просто є найбільш розповсюдженою варіацією цих величезних комах, а слово «spawn» у цьому контексті означає «нащадок/дитина/плід».
- 2) Brundle – у даному випадку використано прийом транслітерації, адже слово “brundle” не має офіційного значення у тлумачних словниках, а слово “брандл” не несе суттєвих фонетичних труднощів.
- 3) Tri-Jaw – “трищелепиха” є більшим за габаритами підвидом мактер, здібним плюватися небезпечною кислотою з трьох різних щелеп одним “залпом”. Хоч

український переклад і є смислово адекватним, “трищелепиха” здається мені забагато довгим словом і, можливо, більш лаконічним і ближчим до оригіналу за об’ємом був би переклад “трищелепа” або навіть “триплюй”.

- 4) Grabber – навпаки від усіх інших представників свого підвиду, ця мактера не здібна атакувати на відстані. Замість цього, цей більший і фізично сильніший підвид хапає свою жертву довгими лапами, після чого намагається скинути з великої висоти. Хоча можна було б перекласти його назви як “хапач”, в українській версії гри фігурує саме “хапайло” – більш емоційно забарвлена та жаргонна назва. У цьому випадку додатковий склад незначно збільшує час, потрібний на вимовлення назви, тому не є проблематичним.

Інші істоти – ті, яких гра не класифікує у окрему категорію, адже ці види зустрічаються у грі поодиноці, і більшість з них біологічно один з одним не пов’язані [табл. 2.5].

Табл. 2.5. – Переклад назв інших істот.

Оригінал	Українська локалізація
Q’ronar Youngling	Кронар-малюк
Q’ronar Shellback	Кронар-панцерник
Korlok Tyrant-Weed	Корлок Тиран-бур’ян
Huuli Hoarder	Гюлі-барахольник
Spitball Infector	Кулеплюй-заразитель
Fester Flea	Гнійна блоха
Lootbug	Жук-збирач

- 1) Korlok Tyrant-Weed – це надзвичайно великий, агресивний, і напівсвідомий представник флори Гоксесу IV, що активно розростається, поглинаючи під собою як камінь, так і живих істот. Переклад хоч і дещо фонетично довший за оригінал, рима у словах “тиран” і “бур’ян” допомагає позбавитися почуття

“громіздки” словосполучення.

- 2) Nuuli Hoarder – оскільки “Nuuli” є вигаданою назвою, вона б, скоріш за все, транслітерувалася як “хуулі” чи “гуулі”. Але очевидно, що фонетична адаптація “гюлі” була обрана з двох причин: по-перше, щоб зпростити вимовлення назви цього виду; по-друге, щоб позбавитися будь-яких випадкових асоціацій з нецензурними словами та висловами.
- 3) Spitball Infector – “кулеплой-заразитель” є, на мою думку, є легким у вимовленні і добре передаючим поведінку істоту перекладом: цей монстр, захищаючись, плюється кулями їдкою яду.
- 4) Fester Flea – тут дослівний переклад є доцільним і адекватним, хоч і втрачається алітерація оригіналу.
- 5) Lootbug – безневинний жук, що повільно повзає по печері і збирає залишки корисних копалин, які залишають за собою дворфи; переклад “жук-збирач” сповна описує цю поведінку.

Далі розглянемо техніку конкурентів – окремий клас ворогів, що являють собою автоматизовані захисні турелі, дронів, летаючих роботів високотехнологічні напівсвідомі конструкторії [табл. 2.6].

Табл. 2.6. – Переклад назв техніки конкурентів.

Оригінал	Українська локалізація
Rival Tech/Техніка конкурентів	
Patrol Bot	Патрульник
Shredder	Нищитель
Caretaker	Опікун
Robotic Appendage	Робомацаки
Repulsion Turret	Відштовхувач
Burst Turret	Залповик
Sniper Turret	Снайперка
Prospector Drone	Дрон-розвідувач
Nemesis	Бабай

- 1) Patrol Bot – цей озброєний робот-патрульник, хоча слово “робот” у перекладі опускається, з чим я не дуже згодний, адже належність до саме цього класу ворогів може надати гравцеві важливу інформацію щодо того, як з ними боротися, адже всі механічні вороги у грі розділяють деякі властивості.
- 2) Shredder – це маленький, агресивний літачий дрон, здібний “кусати” і таким чином завдавати шкоди ігровим персонажам. “Нищитель” є досить лаконічним перекладом, а також надає адекватне почуття швидкості цієї механізованої загрози.
- 3) Caretaker – величезна, високотехнологічна піраміда, що контролює ближайших роботів, здатна визивати різного роду підкріплення, і захищає сховище, в якому знаходиться база даних конкурентів. Чому оригінальна назва цього ворога саме “caretaker” – невідомо, але дослівний переклад у формі слова “опікун”, на мою думку, не є проблематичним, а факт того, що назва не чітко описує поведінкові особливості чи здібності ворога, надає “опікунові” своєрідний тон “невідомої, незрозумілої загрози”.

- 4) *Robotic Appendage* – “Робомацаки” є досить кумедним, але, на мою думку, не дуже доречним перекладом. Це автономні роботизовані руки-щупальця опікуна, якими він себе захищає; до того ж, “мацання” не входить до списку їх атак чи поведінок, тож можливо більш влучним, хоч і громіздким перекладом було б словосполучення “роботизовані руки/кінцівки/щупальця”.
- 5) *Repulsion Turret, Burst Turret, Sniper Turret* – в перекладі назв усіх цих ворогів використовується опускання. Я не вважаю цей прийом дуже влучним в даному випадку, адже втрачається інформація про те, що усі три є автоматичними турелями, а відповідно і інформація щодо їх приналежності до окремої групи ворогів, а саме до “техніки конкурентів”. Почувши назви «відштовхувач» та «залповик», неосвідчений гравець може подумати, що йдеться про специфічний підвид інопланетних жуків (гліфідів), з якими він вже був би знакомий після першої, навчальної місії. «Снайперка» ж майже для будь-якого гравця буде асоціюватися з певним типом вогнепальної зброї, а не з окремим типом ворогів, оскільки це слово є поширеною сленговою назвою “снайперської гвинтівки”.
- 6) *Prospector Drone* – “prospector” це хтось, хто займається пошуком корисних копалин та, можливо, їх подальшим видобуванням. Найбільш поширеним перекладом назви цього роду діяльності є “старательство” – ручні роботи з добування золота, платини, олова, бісмуту та інших копалин на ділянках, де механізований видобуток вважається недоцільним. Дрон, якого можна зустріти в грі, видобуванням не займається: він лише сканує навколишню середу на предмет якихось корисних копалин і передає інформацію кудись далі у, можливо, якогось роду центр прийняття рішень; старателями можна було б назвати дворфів, що є головними героями гри, адже більшість корисних копалин вони знаходять і добувають своїми очима та руками. Таким чином, переклад “розвідник” є актуальним, незважаючи на те, що це слово може нести деякого роду мілітарний відтінок.

7) Nemesis – переклад “бабай” є цікавим перекладацьким рішенням, вважаючи, що в українській мові існує відносно простий усталений переклад слову “nemesis” – “немезида”. Незважаючи на цей факт, “бабай” надає назві дещо простіший тон і, що більш важливо, є гарним аналогом з точки зору трансплантації устрашаючого образу цього ворога та передає природу його здібностей: бабай прикидається двофром, ховається глибоко в печерах і підманює гравців у пастку, програваючи аудіо-записи інших дворфів, а саме – крики по допомогу; в бою бабай не менш устрашаючий – це левітуючий робот із чотирма металевими щупальцями, якими він хапає і намагається задушити будь-кого, хто потрапляє в його пастку, при цьому продовжуючи програвання вищеназваних аудіо-файлів.

Прикладами авторських неологізмів у *Subnautica: Below Zero* є великий перелік різноманітних видів флори та фауни, від таких, що схожі на деякі рослини або тварин, існуючих в реальному житті, до організмів, не маючих жодних аналогів в реальному житті. Розглянемо детальніше локалізацію назв деяких представників флори (табл. 2.7) і фауни світу, в якому відбуваються події гри.

Табл. 2.7. – Переклад назв флори.

Оригінал	Українська локалізація
Antennae Plant	Антенула
Eclipse Plant	Кермовик
Blooming Raindrops	Осяйні крапельники
Redwort	Рудявка
Luna Plant	Серповик
Radiant Sieve Coral	Сонячник
Reaper's Wineglass	Келишник
Blue Scrub Bush	Блакитний гребінчик
Frosted Sinew Tree	Скрижанілий сухожил
Pouch Bulb	Сумковина

1) *Antennae Plant* – водна рослина, квіти якої своєю формою схожі на антени. У перекладі опускається слово *plant*, а над словом *Antennae* відбуваються граматичні трансформації, що змінюють форму слова на таку, яка все ще описує основну ознаку рослини, але яку можна було б побачити в українському підручнику з природознавства, якщо б ця рослина існувала в реальному світі. Як стане очевидно далі, у грі *Subnautica: Below Zero* це є дуже поширеною тактикою перекладу назв рослин.

2) *Eclipse Plant* – у перекладі назви цієї рослини як *кермовик* можна спостерігати як вищеназвані тенденції, так і лексичну трансформацію, яка замінює слово *eclipse* (затміння) на таке, яке походить від слова *кермо*. У грі, ця рослина має круглу форму, дещо нагадуючу як сонячне затміння, так і кермо того чи іншого транспортного засобу.

3) *Blooming Raindrops* – слово *blooming* (що означає «квітучі») замінюється на *осяйні* (оскільки квіти цієї рослини сяють в темряві), а *крапельник* влучно передає асоціацію з краплями дощу.

4) Redwort – *wort* в англійській мові іноді використовується як частина назви деяких рослин, особливо тих, що раніше використовувались в їжу чи в медицині, і є. *Рудявка* передає колір рослини, завдяки корінню «руд», і також має своєрідний додаток «явка», що робить переклад лексично схожим на оригінальну назву.

5) Luna Plant – рослина, що має один великий лист у формі півмісяця. У перекладі знов опускається слово «plant», а корінь «серп» у слові *серповик* посилається на схожу форму рослини.

6) Radiant Sieve Coral – у перекладі «сонячник» опускається як класифікація цього організму, як коралу, так і повністю змінюється значення самої назви, яка в дослівному перекладі означала б «сяюче решето». Замість неї використовується назва існуючої рослини – соняшника. Таке рішення могло бути прийнято завдяки тому, що *Subnautica: Below Zero* майже не посилається на тварин та рослин, існуючих в реальному житті, а форма квітки цієї, вигаданої рослини дещо нагадує на велику квітку звичного нам соняшника.

7) Reaper's Wineglass – у перекладі опускається слово «reaper's», що в оригіналі вказує на великий розмір рослини (дослівний переклад назви «келих жнеця», жнеці – надзвичайно великі водні хижаки). Слово *wineglass* у перекладі граматично трансформується у *келишник*, означаючи «рослина/істота, що має ознаки келиху», але посилення на розмір цього організму все ж втрачається.

8) Blue Scrub Bush – у перекладі передається колір рослини (*blue* – *блакитний*), а *scrub bush* перекладено на *гребінчик* – класифікація рослини, як куща також опускається, що може надати гравцеві невірне уявлення щодо зовнішнього вигляду рослини, якщо раніше він з нею в грі не зустрічався.

9) Frosted Sinew Tree – переклад *Скрижанілий сухожил* влучно передає зовнішній вид рослини – вона більшу частину часу покрита кригою, але самі гілки схожі на кольором і формою на сухожилля. Нажаль, класифікація цієї рослини, як дерево в оригінальній назві, в перекладі також втрачено.

Далі перейдемо до аналізу перекладів назв деяких представників фауни ігрового світу *Subnautica: Below Zero* [табл. 2.8].

Табл. 2.8. – Переклад назв фауни.

Оригінал	Українська локалізація
Titan Holefish	Дірявець-велетень
Lily Paddler	Лілійовий вихвастун
Hivemind	Hivemind
Pengwing	Пінгвокрил
Rock Puncher	Скелетрощій
Arctic Peeper	Арктичний витріщак
Bladderfish	Міхур
Triops	Триочень
Spinefish	Хребетниця
Rockgrub	Скельний хробак

1) *Titan Holefish* – велика травоїдна риба з цікавою анатомією: вона має діру в середині тіла, достатньо велику, що через неї може пропливти доросла людина. Переклад *Дірявець-велетень* гарно описує як габарити, так і цю дивну анатомічну ознаку цієї риби.

2) *Lily Paddler* – *Лілійовий вихвастун* в українській версії, є відносно великою, повільною рибою із яскравими пір'яподібними плавниками, які світяться в темряві. Незважаючи на слово *paddler* в оригінальній назві, не використовує жодні зі своїх плавників, як весла. На мою думку, в цьому випадку українська локалізація є навіть кращою за оригінал, адже слово *вихвастун* дещо описує яскраве забарвлення і зовняшний вигляд цієї риби.

3) *Hivemind* – вид рослин, що фізично поєднані між собою однією кореневою системою, яка надсилає іншим сигнали в разі появи загрози. Оригінальна назва *hive*

mind тут посилається на ройовий інтелект, який показують такі соціальні тварини, як мурахи та бджоли. Український переклад *мозковиця*, хоч і дещо втрачає детальний опис типу зв'язку цих рослин одна з одною, на мою думку, не є поганим – форма локалізованої назви непрямо класифікує описуємий об'єкт як живий організм, тоді як оригінальна назва *Hivemind* поза контексту описує лише певну специфічну соціальну структуру.

4) *Pengwing* – в оригіналі сама назва є дещо кумедним неправильним написаним словом *penguin*, і ігрові істоти дещо схожі на реальних пінгвінів як зовнішнім видом, так і поведінкою, але все ж є окремим біологічним видом з іншою структурою скелета та клюва. Дослівний переклад *пінгвокрил* гарно передає як їх схожість не реальну птицю зі схожим ім'ям, так і своєрідну «несерйозність» назви виду.

5) *Rock Puncher* – гігантська ракоподібна істота, замість кліщів маюча важкі руки-молоти, яким вона здібна розбивати кам'яні породи в пошуках дрібних личинок, яким вона годується. Український переклад *скелетроцій* несе в собі дещо більш сувору оцінку цієї істоти адже безпосередньо натякає на те, що цей ракоподібний здатен ломати кістки, але така оцінка не є неправильно.

6) *Arctic Peeper* – арктичний кузен виду *peeper*, що може бути знайомий гравцям з оригінальної *Subnautica*, до якої ця гра є продовженням. У цьому контексті слово *peep* означає «підглядати, заглядати», і цю рибу було так названо через те, що сімдесят відсотків маси її тіла складають її два ока. Переклад *арктичний витріщак*, на мою думку, звучить органічно і схожим оригінальну назву чином посилається на біологію цієї істоти.

7) *Bladderfish* – риба, тіло якої майже повністю складається з води, повітря і хрящової тканини. У грі може бути використана як джерело невеликої кількості питної води. Переклад *міхур* втрачає кваліфікацію цієї істоти, як риби, хоча очевидно, що довжина оригінальної назви дозволила б використати назву *риба-міхур*.

8) *Triops* – *триочень*, маленька риба із трьома великими очіма, спрямованими вперед, що харчується молюсками. *Triops* також має однойменний аналог у реальному житті, що українською називається *щитень* начесть свого міцного щитка-панцира (у реальному житті щитень є родом маленьких ракоподібних), якого його кузен у грі *Subnautica: Below Zero* не має. Завдяки цим відмінностям, переклад *триочень*, що приділяє увагу трьом окам цієї істоти так само, як і оригінал, є адекватним.

9) *Spinefish* – дріба травоїдна риба, що збирається в косяки. Має білі позначки на тілі, що нагадують ребра, і майже повністю прозору шкіру, крізь яку видно її хребет. Переклад *хребетниця* вказує на цю комбінацію біологічних ознак таким самим чином, як і оригінал.

10) *Rockgrub* – *скельний хробак*, маленького розміру істота, що годується шматками коралів і рослин, які застрягли посеред скель. Переклад хоч і дещо громіздкий у порівнянні з оригіналом, добре описує природу цієї істоти.

Підводячи підсумки, можна зазначити, що авторські неологізми на прикладі назв істот у іграх «Deer Rock Galactic» та «Subnautica: Below Zero», було перекладено здебільшого адекватно, за винятком деяких назв у грі «Deer Rock Galactic», які через можливий брак перекладацького контексту локалізовано некоректно, а також деяких інших назв, в яких через вилучення слів втрачено потенційно важливу інформацію.

2.5 Специфіка перекладу власних назв.

Розглянемо локалізацію власних назв у грі «Subnautica: Below Zero»

Табл. 2.9. – Переклад власних назв у грі Subnautica: Below Zero:

Оригінал	Примітка (контекст)	Українська локалізація
Robin Ayou	Головна героїня (ГГ)	Робін Аю
Xenoworks	Компанія, на яку працювала ГГ	«Ксеноворкс»
Alterra	Транс-системна держава, контролююча планету 4546B	«Альтерра»
Samantha “Sam” Ayou	Сестра ГГ	Саманта “Сем” Аю
Lillian Bench	Ксенобіолог	Ліліан Бенч
Emmanuel Desjardins	Зв’язковий на планеті 4546B	Емануель Дежарден
Fred Lachance	Пілот підводного транспорту	Фред Лашанс
Zeta Landon	Керівник відділу робототехніки	Зета Лендон
Degasi	Назва одного з кораблів, що розбилися на планеті 4546B	Дегасі
Marguerit Maida	Найманка, що пережила катастрофу Дегасі	Маргерит Мейда
The Architects	Назва іноземного виду та їх цивілізації	Архітектори
Al-An	Архітектор, якого зустрічає Робін	Ал-Ан
Preston	Домашня тварина Маргерит	Престон
Kharaa virus	Вірус, що 10 років до подій гри ледве не знищив усе життя на планеті 4546B	Вірус “Хараа”
PDA (Personal Digital Assistant)	Переносний комп’ютер та штучний інтелект	ОЕП (Особистий електронний помічник)
Old Timey Space Explorer	Гра, в яку в дитинстві грали Робін і Сем	Old Timey Space Explorer

З таблиці вище можна зробити висновок, що переважну більшість власних

назв перекладено шляхом транслітерації. Назва біологічного виду цивілізації “*The Architects*” перекладено дослівно, назву гри “Old Timey Space Explorer” не перекладено, що є стандартною практикою у роботі з назвами програмних продуктів (припускаємо, що “Old Timey Space Explorer” є саме комп’ютерною грою, адже ніяких деталей про неї внутрішньоігрові діалоги та записи не надають, а її назва не схожа на, зазвичай, більш “прості” назви звичайних дитячих ігор). Аббревіатуру PDA перекладено як ОЕП – переклад було здійснено зважаючи на саме розшифровку скорочення. Цікаво, що в більшості випадків, аббревіатуру PDA та її розшифровку “Personal Digital Assistant” було б перекладаєно як КПК – кишеньковий персональний комп’ютер; але в цьому випадку більш дослівний переклад (особистий електронний помічник) є, на мою думку, більш влучним – пристрій, що несе цю назву, є не тільки переносним комп’ютером, але носієм штучного інтелекту, що здатний надавати Робін корисні підказки, аналітичні дані та контекст щодо оточення головної героїні, коли вона потрапляє в нову середу. Таким чином, дослівний переклад є більш точним і краще передає характеристики конкретного пристрою, що фігурує в самій грі, ніж усталений переклад назви аналогічного пристрою в реальному житті.

Далі перейдемо до аналізу перекладу власних назв, що фігурують у грі «Deer Rock Galactic» [табл. 2.10]

Табл. 2.10 – Власні назви у грі *Deep Rock Galactic*.

Оригінал	Примітка	Українська локалізація
Deep Rock Galactic	Компанія, на яку працюють ігрові персонажи	Deep Rock Galactic
Noxhes IV	Планета, на якій відбуваються події гри	Гоксес IV
Karl	Майже міфологічний дворф, якого добрим словом згадують ігрові персонажі	Карл
Steeve	Прізвисько, яке дворфи дають прирученим жукам	Степан
Drilldozer “Doretta”	Самоходний роботизований бур	Бурдозер «Доретта»
”Bosco” APD-B317	Універсальний дрон-помічник	«Боско» - УД-Б317
M.U.L.E. (Molly)	Робот, що виконує роль шахтарського візку	М.У.Л. (Моллі)
HACK-C (Hacksy)	Робот-хакер	«ЗЛАМ-К» Зламкó
BET-C	Автономна озброєна платформа	БЕТ-СІ
Lloyd	Робот-бармен	Ллойд

Можна побачити, що більшість імен у локалізації гри *Deep Rock Galactic* транслітеровано, як і космонім “*Noxhes IV*”, але є й виключення: ім’я “Steeve” було доместиковано у “Степан”; прізвисько “*Hacksy*”, яким дворфи кличуть робота-хакера також адаптовано на український лад у нову форму “Зламкó” (а у перекладеній аббревіатурі використовується скорочення слова “зламувач” замість “хакер”). Назву компанії *Deep Rock Galactic* не перекладено, можливо з тієї причини, що вона також є назвою самої гри, а назви програмних продуктів, зазвичай, не перекладаються.

Підводячи підсумки другого розділу роботи зазначимо, що обидві гри, які було обрано для аналізу, мають частковий рівень локалізації (перекладена лише

письмова частина внутрішньоігрових текстів) і категорічно відмінні способи організації процесу локалізації. Обидві гри у своїх локалізаціях використовують здебільшого стратегію доместикації, роблячи кінцевий текст більш легким для сприйняття українськомовними гравцями. Нажаль, це відбувається ціною деяких семантичних втрат, особливо у випадках, коли використовується вилучення слів (таких як *plant* у назвах рослин *Subnautica: Below Zero*). Більшість імен транслітеровано, за винятком «кличок», які не несуть суттєвого сюжетного значення і надаються неважливим персонажам – в цих випадках використовується український аналог імені. Авторські неологізми в обох іграх також здебільшого доместиковано, активно використовується підхід вилучення слів з метою скоротити певні терміни і зробити їх більш милозвучними.

3. МОВНО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ІГОР DEEP ROCK GALACTIC TA SUBNAUTICA: BELOW ZERO.

3.1 Лексичні особливості

Тексти гри Deep Rock Galactic багаті на емоційно забарвлену лексику як у звичайних розмовах чи висловленнях персонажів, так і у більш “офіційно” форматованих описах видів зброї, завдань, та певних територій.

“Among the deepest of our mining sites, the Magma Caves are a mellow 250-400 degrees and helpfully lit by the churning, molten innards of the planet. We advise that you do not touch anything not mandated by the mission objectives, as your employee insurance does not cover burns.” – *“Одна з найглибших гірничих ділянок – це Магмові печери, з досить приємною температурою в 250-400 градусів, дбайливо заповнені булькаючими нутрощами планети. Ми рекомендуємо вам нічого не чіпати, окрім цілей місії, через те що ваша страховка не покриває випадків з опіками.”*

Арсенал, доступний гравцям, також містить багато назв, що несуть в собі гумористичний, ласкавий, або дещо принизливий тон. Декілька прикладів:

- *CRSPR Flamethrower* – *Вогнемет «Сухарик»*. В оригіналі аббревіатура CRSPR (до якої не надається розшифровка) використано як гру слів у комбінації з назвою типу зброї, досягаючи функціонального смислу “flamethrower that makes things crispy”. Один з перекладів слова *crisp* є *хрусткий*, і це передано в українській локалізації словом *сухарик* у більш простій адаптації назви, але все ще пов’язані за смислом із оригінальною ідеєю.
- *“Stubby” Voltaic SMG* – *Гальванічний ПК «Штрикач»*. Тут відбувається трансформація смислу назви цього пістолета-кулемета: оригінальна назва *Stubby* посилається на невеликі габарити і дуже короткий ствол цієї зброї, на той час як *Штрикач* пов’язана, очевидно, саме з гострим больовим почуттям, яке викликають в цілях малокаліберні наелектризовані кулі, якими він стріляє; при тому адаптована назва все ще несе деякий комічний, “несерйозний” тон.

Гра багата також і на існуючу термінологію військової тематики, адже гравці мають багато варіантів у виборі та налаштуванні зброї: найменування калібрів (20мм, 40мм, і т.д.); специфічних типів набоїв, таких як *elephant rounds* (слонові набої), *micro flechettes* (мікрофлешети), *armor-piercing rounds* (бронебійні набої); та найменувань різновидів самої зброї, що доступна гравцям, таких як *submachine gun* (пістолет-кулемет), *autocannon* (автоматична гармата), *minigun* (мініган), *high-explosive grenade* (фугасна граната). Для перекладу більшості відносно широких військових термінів використовуються лексичні відповідники, адже більшість існуючих термінів, що можна знайти в грі, мають аналоги в українській мові.

Місцями, розмовні слова в українській локалізації *Deer Rock Galactic* додаються у короткі фрази, де в оригіналі використовувалися нейтральні, як от переклад “*Now that’s real music!*” як “*Ось це справжнє музло!*”, де слово “music” було вирішено замінити на більш стилістично забарвлений і “простий” аналог. У цьому конкретному випадку я не бачу в цьому необхідності; до того ж, слово “музло” може показатися гравцеві зневажливим, тоді як тон та контекст використання оригінальної фрази на це ніяким чином не спрямовані. Така сама ситуація з перекладом *Armskore Coil Gun – Котушкова гармата «Криворучко»*. Очевидно, що *Armskore* в оригіналі є чимось на кшталт назви компанії-виробника гармати, тоді як українське *Криворучко* не тільки здається назвою самої зброї, але й несе в собі сильний зневажливий тон, якого не було в оригінальній назві.

Лексика гри *Subnautica: Below Zero*, окрім великої кількості авторських неологізмів у вигляді найменувань інопланетної флори та фауни, також багата на наукові та технічні терміни, що існують в реальному житті: це назви матеріалів, що використовуються для створення необхідних у дослідженні планети пристроїв (*silicone rubber* – силіконова гума; *synthetic fibers* – синтетичне волокно; *copper wire* – мідний дрот); назви хімічних елементів, з яких состоїть той чи інший об’єкт у внутрішньоігровій енциклопедії (*hydrochloric acid* – хлоридна кислота; *benzene* – бензол; *polyaniline* – поліанілін;). В оригіналі також використовуються специфічні

безеквівалентні терміни, що описують певне обладнання, наприклад – *cold suit*, спеціалізований костюм для захисту від екстремального холоду. Його переклад як «зимовий костюм» був би недостатньо описуючим, адже міг би означати майже будь-який набір зимового одягу. Перекладачі гри вирішили перекласти назву цього предмету обладнання як *костюм «Морозко»*, посилаючись на персонажа фольклору та надаючи костюмові більш специфічну, дещо національно забарвлену власну назву.

3.2 Лінгвостилістичні особливості

Deep Rock Galactic написано, здебільшого, у розмовному стилі: як у діалогах, так і в письмових внутрішньоігрових текстах, гра використовує здебільшого загальнозживані слова, не зпираючись на велику кількість наукових чи ділових термінів; у тексті широко вживається експресивна та емоційно забарвлена мова; в українському перекладі часто використовуються слова із суфіксами, що означають пестливість чи зневагу до когось/чогось. Розглянемо декілька прикладів описів локацій/об'єктів на космічній станції, де гравці проводять більшість часу між місіями, а саме зал пошани, бар «Безодня», та музичний автомат [табл. 3.1].

Табл. 3.1 – Розмовний стиль у описах локацій у «Deep Rock Galactic».

Оригінал	Українська локалізація
<p><i>Here we honor the fallen, those really committed to Deep Rock Galactic's profit. This respectable place is also where Promotions take place.</i></p>	<p><i>Тут ми шануємо полеглих, тих хто дійсно боровся задля набутків «Deep Rock Galactic». В цьому поважному місці ми також видаємо підвищення працівниками.</i></p>
<p><i>A refreshment between missions is an activity that Management tolerates. Some of the beers have effects that can help you during a mission. Others you'll have to figure out for yourself.</i></p>	<p><i>Відпочинок між завданнями це діло, яке управління може стерпіти. Деякі сорти пива мають ефекти, які можуть допомогти вам під час місії. Про решту доведеться дізнатися самім.</i></p>
<p><i>For a small price, you can enjoy some old and new tunes. We know how much you enjoy showing off your moves, but remember... you are here to mine!</i></p>	<p><i>За невелику ціну можна насолодитися деякими старими та новими мелодіями. Ми знаємо, як вам подобається демонструвати свої танцювальні рухи, але пам'ятайте... ви тут, щоби працювати!</i></p>

У текстах вище можна спостерігати наступні ознаку розмовного стилю мовлення:

- використання загальноновживаних слів;
- експресивність та емоційне забарвлення мовлення (*those really committed – тих хто дійсно боровся; ...you are here to mine! – ви тут, щоби працювати!*);
- хоча ці тексти є повідомленнями-інструкціями, а не діалогами, мова все ж направлена безпосередньо на читача, в цьому випадку як на гравця, так і на персонажа, якого він контролює.

Окремо необхідно відзначити, що описи різних видів зброї у *Deer Rock Galactic* написано у стилі, схожому на публіцистичний – ці тексти задають риторичні питання, емоційно забарвлюють деякі слова і наче намагаються переконати читача купити ту чи іншу зброю (а деяку зброю гравцям і справді треба буде купити за внутрішньоігрові “кредити”). Розглянемо приклад [табл. 3.2]:

Табл. 3.2 – Публіцистичний стиль у описі зброї у «Deer Rock Galactic».

Оригінал	Українська локалізація
<p><i>”To keep it from detonating like a thousand pounds of TNT, the Shard Diffractor is limited to short, controlled bursts, but don’t let that depress you – it’s powered by a 12-pound chunk of Ommoran Heartstone, and is able to vomit forth thick beams of raw energy, reducing anything in its path to a mound of cinders.”</i></p>	<p><i>”Щоби вберегти кришталевий дифрактор від мегатонного вибуху вогонь ведеться короткими контрольованими чергами, але хай це вас не засмучує – усередині цієї крихітки 12 кілограмова серцевина з омморану, а ще він здатен випускати товсті промені сирієї енергії, обертаючи все на своєму шляху на купку золи.”</i></p>

За основними ознаками публіцистичного стилю, як оригінал, так і український переклад написані доступною мовою, мають яскраві мовні засоби та емоційну виразність характерну до реклами у газетному жанрі (*reducing anything in its path to a mound of cinders – обертаючи все на своєму шляху на купку золи*); обидва текст також несуть відчуття ентузіазму, та деяким чином, хоч і не відкрито, “спонукають” читача придбати чи заслужити цю зброю (на це також зазначає контекст, в якому цей текст з’являється на екрані). Необхідно примітити, що не всі емоційні та/або художні засоби з оригіналу еквівалентно передаються у перекладі: «*able to vomit forth*» у цьому прикладі перекладено як «здатен випускати» – художнє

забарвлення опису того, як ця зброя веде вогонь, втрачається. При тому наявні також ситуації, де термін чи слово, яке в оригінальному тексті є здебільшого нейтральним, у перекладі було адаптовано у емоційно забарвлене слово чи словосполучення: «*it's powered by a...*» – «у середині цієї крихітки», де нейтральний займенник *it* замінюється в перекладі на пестливе слово *крихітка*.

Subnautica: Below Zero багата на стилі текстів взагалом: у грі фігурують розмовний стиль (діалоги ГГ зі іншими персонажами, записи розмов між членами команд, які були на планеті до подій гри, і т.д.), науковий (у внутрішньоігровій енциклопедії та робочих звітах інших персонажів), діловий і художній стилі (у деяких окремих записах). Детальніше розглянемо приклади використання розмовного стилю і його перекладу [табл. 3.3].

Табл. 3.3 – Розмовний стиль у «*Subnautica: Below Zero*»

Оригінал	Українська локалізація
<i>Fred: I'm telling you Sammy, you see some WEIRD things when you spend half your day in a Seatruck.</i>	Фред: Семі, кажу ж тобі, коли проводиш пів дня в «Мореході», то починаєш бачити дивні речі.
<i>Sam: More vandalism? Was it the sea monkeys again?</i>	Сем: Знову вандалізм? Це знову морські мавпи?
<i>Fred: I don't think so. I can't shake the feeling this planet is cursed.</i>	Фред: Не думаю. Відчуття, що ця планета проклята, не полишає мене.
<i>Sam: There's no such thing as a curse.</i>	Сем: Проклять не існує.
<i>Fred: Yeah, you're probably right. It's nothing. You wouldn't want to hear about it anyway. Just a huge creature, frozen in ice.</i>	Фред: Та, ти, певно, маєш рацію. Пусте. Усе одно б ти не стала про таке слухати. Просто величезна заморожена в кризі істота, нічого такого.
<i>Sam: What!? Where?</i>	Сем: Що?! Де?

Як в оригінальному тексті, так і в його українському перекладі, присутні наступні ознаки та мовні засоби розмовного стилю:

- неофіційність стосунків (Фред кличе співрозмовницю пестливим іменем: *Sammy* – *Семі*);

- емоційні реакції (шокована реакція від Сем: *What!? Where? – Що?! Де?*);
- емоційно-експресивно забарвлені слова (*huge – величезна*);
- прості, короткі речення (*More vandalism? – Знову вандалізм?; It's nothing. – Пусте.*)

У цьому прикладі також потрібно відмітити додавання «нічого такого» наприкінці останньої репліки Фреда, що допомагає у письмовій формі передати його саркастичний тон. Це корисний прийом, адже *Subnautica: Below Zero* локалізовано лише частково, одже можливості передати цей тон у тому ж вигляді, як в оригіналі – через інтонацію актора озвучки – неможливо.

Далі перейдемо до аналізу наукового стилю, що в грі використовується здебільшого у дослідницьких запис, які генеруються після сканування того чи іншого об'єкта, у цьому випадку – опис взірця тканини прибульця [табл. 3.4].

Табл. 3.4 – Науковий стиль у «Subnautica: Below Zero».

Оригінал	Українська локалізація
<p><i>A leather-like tissue sample of alien origin. DNA markers indicate a complex mixture, synthesized from over twenty different sources.</i></p> <p><i>The tissue sample incorporates advanced biocomposites, resulting in unique mechanical properties:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Compression: Extremely high compressive strength protects against external forces, and may indicate adaptation to extreme environments;</i> - <i>Impact: High resistance to damage from high energy impacts;</i> - <i>Elasticity: Low modulus of elasticity allows tissue to conform and stretch in response to body locomotion.</i> 	<p><i>Взірець шкіроподібної тканини чужорідного походження. Маркери ДНК вказують на складну, синтезовану з понад 20 різних джерел суміш.</i></p> <p><i>Удосконалені, сполучні з тканиною біокомпозити надають їй особливих механічних властивостей:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>стиснення – надвисока міцність на стиснення захищає від дії зовнішніх факторів, що ймовірно говорить про пристосування до екстремальних умов;</i> - <i>міцність – висока стійкість до шкоди від високоенергійних ударів;</i> - <i>еластичність – дозволяє тканині розтягуватися та пристосовуватися відповідно до рухів тіла.</i>

Цей та інші тексти у внутрішньоігрових записах досліджень та електронній енциклопедії, написані у науковому стилі, мають наступні мовні ознаки, які також передаються і в українській локалізації:

- значна кількість наукової термінології (*tissue sample* – *взірець тканини*; *DNA markers* – *маркери ДНК*; *biocomposites* – *біокомпозити*);
- відсутність авторської індивідуальної манери й емоційно-експресивної лексики;
- специфічна монологічність тексту;
- відсутність емоційно-експресивно забарвленої лексики;

Текстів ділового стилю в грі «Subnautica: Below Zero» небагато, але вони все ж присутні. Один з них – повідомлення про смерть Сем, сестри головної героїні, яке тісно пов'язане із мотивацією головної героїні висадитися на планеті, на якій

відбуваються події гри [табл. 3.5].

Табл. 3.5. – Діловий стиль у «Subnautica: Below Zero»

Оригінал	Українська локалізація
<p><i>Dear Ms. Ayou,</i></p> <p><i>On behalf of Zeta Landon, 4546B Robotics Section Leader, and Indra Cormac, President of Alterra TransGov, I regret to inform you of the death of Samantha Ayou. She died on Planet 4546B, regrettably as the result of injuries sustained in an accident arising from her own negligence. Please allow me to communicate the most profound condolences for the loss of your sister.</i></p> <p><i>While further details are unavailable at this time, you will receive contact from the Department of Insurance concerning your responsibilities as next of kin, with regards to repayment of damages and legal fees.</i></p> <p><i>Sincerely,</i> <i>Emmanuel Desjardins,</i> <i>4546B Communications Liason,</i> <i>Alterra TransGov</i></p>	<p><i>Шановна пані Аю.</i></p> <p><i>Від імені Зети Лендон, керівниці відділу робототехніки на 4546B та Індри Корсака, президента трансдержави «Альтерра», із сумом повідомляю вам про смерть Саманти Аю. Вона загинула на планеті 4546B від поранень внаслідок нещасного випадку, спричиненого її недбалістю. Прошу прийняти мої найщиріші і найглибші співчуття з приводу втрати сестри.</i></p> <p><i>Наразі подробиці невідомі, але, зважаючи на ваші родинні стосунки, із вами зв'яжуться представники Департаменту страхування щодо відшкодування завданих збитків і судових зборів.</i></p> <p><i>Щиро ваш,</i> <i>Емануель Дежарден</i> <i>Спеціаліст із комунікацій,</i> <i>трансдержава «Альтерра».</i></p>

У тексті вище та його перекладі в українській версії *Subnautica: Below Zero* очевидні наступні ознаки офіційно-ділового стилю мовлення:

- стандартне розташування матеріалу у тексті;
- вживання віддієслівних іменників, відмінних прийменників, стійких словосполучень (*on behalf of – від імені; I regret to inform you – із сумом повідомляю вам;*)
- оповідальний характер викладу змісту;
- вживання складних речень, відображаючих логічний порядок одних фактів

за іншим;

- майже повна відсутність емоційно-експресивних засобів;

У текстах художнього стилю у грі *Subnautica: Below Zero*, на прикладі одного з записів у аудіощоденику Маргеріт Мейди [Додаток Б], можна відокремити наступні наявні ознаки художнього стилю мовлення в оригінальному тексті і в його перекладі:

- наявність багатой кількості різноманітної лексики (назви речей, дій, ознак і т.д.);
- індивідуальний стиль митця (у цьому випадку митець – вигаданий персонаж, але від її імені ці записи все ж написані у специфічному стилі);
- загальна естетика мовлення, призначення якої – передати почуття та емоційний досвід Маргеріт;
- уживання емоційно-експресивної лексики (*I'd die* – я б здохла; *vast jaws* – величезні щелепи; *I figured* – покумекала; *clambered up* – видерлася на).

3.3 Брак контексту, або «сліпий переклад».

У локалізації гри *Deer Rock Galactic* треба відмітити невідповідності перекладу одних і тих самих термінів або назв у різних ділянках ігрового тексту, такі як наприклад переклад назви типу прибульців “*Glyphid Swarmer*” як водночас “гліфід рійовик” та “гліфід-ройовик” [Додаток В]. Таких взаємно суперечливих перекладів не мало, і скоріш за все, вони виникають через відсутність правильно організованого файлу текстів гри. Замість чіткої категоризації і сортування рядків тексту за елементами інтерфейсу/ігровими подіями, в яких вони присутні, ці рядки представлено у хаотичному порядку, без додаткового контексту щодо того, де певне слово або фраза знаходиться. Це також могло статися через відсутність якісної координації між перекладачами – пам’ятаємо, що *Deer Rock Galactic*, хоч і офіційно, але перекладена саме фанатами, а не професійною перекладацькою організацією.

Цей самий брак контексту також призводить до банально неправильних перекладів, під час читання яких гострота цієї проблеми стає очевидною. Одним з прикладів є переклад речення “*Here’s a tip.*”, як “*Тут порада.*”, хоча контекст, в якому це речення використовується – це надання чайових грошей (*tip*) барменові. Адекватним перекладом було б “Ось чайові” або інша подібна форма, яка б коректно передавала смисловий зміст оригіналу.

Ще одним прикладом браку контексту є вираз «*Hidden gems, my ass!*», перекладене як «*Самоцвіти мені в гузно!*». Цей вираз є реакцією дворфів на одну з пісень, яку можна включити за допомогою музичного автомата. *My ass* у цьому випадку є вульгарним північноамериканським сленговим виразом, що використовується для того, щоб виразити сильну незгоду чи з якоюсь інформацією чи повідомленням. Оригінальне речення також безпосередньо пов’язано із надписом на музичному автоматі, «*Discover hidden gems!*», в українській версії –

«Відкрийте музичні перли!». Переклад «Самоцвіти мені в гузно!» несе семантичні ознаки неспецифічної лайки, ніяк не пов'язаної зі специфічним незадоволенням від обіцяної гарної музики, і у цій формі міг би використовуватись де завгодно. Більш чутливим до контексту і зберігаючим вульгарний тон оригіналу був би переклад по типу «Лайно ці ваші перли!».

У локалізації гри «*Subnautica: Below Zero*» під час дослідження такої проблеми помічено не було: між внутрішньоігровими текстами коректно зберігаються усі встановлені деталі контексту; окремі вислови головної героїні є чутливими до подій, під час яких вона їх вимовляє як в оригінальній, так і в українській версії гри.

Висновки

Локалізація відеоігор відіграє важливу роль у сьогодняшньому світі глобалізації та інтернаціоналізації, і важливість цієї ролі в майбутньому буде тільки зростати, коли на ринку індустрії локалізації буде з'являтися все більше розробників і перекладачів-локалізаторів з таких країн, як Чехія, Греція, Данія і, насамперед, Україна. Локалізація є ключем до розширення можливостей розповсюдження окремого програмного продукту за кордоном, що збільшує обсяг продажу, що у свою чергу є метою майже будь-якої компанії, включаючи ігрові. Сьогоднішня геополітична ситуація у світі говорить про те, що кількість відеоігор, що перекладатимуться українською, буде поступово зростати. Незважаючи на важку ситуацію в Україні сьогодні, нові інвестиції, технології, дослідження і споживачі безсумнівно позитивно вплинуть як на стан української локалізації, так і на загальну роль індустрії відеоігор в Україні.

У порівнянні з іншими жанрами перекладу, лінгвістична локалізація відеоігор є дуже новим явищем у перекладознавстві, особливо в українському. Майже не існує наукових робіт з теми тестування відеоігор, зокрема тестування їх локалізації. Академічні дослідження, будь вони аналізами практичних процесів чи розробленнями теоретичних засад, що освітлили б ці процеси, могли б ефективно допомогти у загальному розвитку і підвищенню якості українських локалізацій, адже існує суттєва спільнота непрофесіональних фанатських локалізацій, якість тестування яких на сьогодняшній день не є оптимальною. Навіть теоретичні дослідження на цю тему могли б дати таким локалізаторам твердий академічний фундамент, до якого б вони у майбутньому могли б додавати свій практичний досвід.

Розглянуті в практичній частині цієї роботи локалізації є, на мою думку, корисним внеском в сучасне перекладознавство. З точки зору їх технічної функціональності, «Subnautica: Below Zero» та «Deep Rock Galactic» обидві мають цілком адекватну українську локалізацію: вони надають українськомовному

гравцеві, що не володіє англійською, можливість комфортно орієнтуватися в ігровому просторі і взаємодіяти з ігровим світом без суттєвих мовних перешкод. Українські версії цих ігор також не вводять ніяких програмних помилок, які заважали б ігровому процесу чи прогресу гравця. Обидві гри також дозволяють перемкнути мову у головному меню та на екрані привітання, що також є важливим фактором в оцінці доступності гри для людей, що не володіють англійською.

З лінгвістичної точки зору, «Subnautica: Below Zero» є гарним прикладом якісної української локалізації відеогри: перекладені тексти виглядають природно, повністю передають семантичну складову оригіналу; додання оригінальної назви під локалізованою в описах предметів в інвентарі та у внутрішньоігровій енциклопедії суттєво полегшує пошук гравцем будь якого роду порад чи підказок в мережі Інтернет. Національний колорит, який в оригіналі здебільшого представлено специфічним чином, який робить його важким для письмового перекладу, передається за допомогою обережних заміन деяких експресивно-нейтральних слів та висловів на більш забарвлені у спробі наблизитися до загальної ідеї оригінального образу персонажа, на яку можуть вказувати певні національно-колеритні ознаки в оригінальній версії гри; при тому, ці заміни не змінюють загального ставлення персонажів про тих, з ким вони говорять чи про явища, які вони спостерігають, у порівнянні з оригіналом. Протягом гри зберігається лексична та лінгвостилістична відповідність вихідному матеріалу.

«Офіційно-фанатська» локалізація гри «Deer Rock Galactic» далека від ідеальної. Причиною тому є відсутність якісно організованого файлу з текстами гри, що призводить до труднощів у пошуку контексту, в якому фігурує та чи іншу фраза, та у забезпеченні легкого контролю над якістю лінгвістичної локалізації. Через це, переклад деяких фраз не є чуттєвим до контексту, в якому вони використовуються, і некоректний переклад негативно впливає на ефект «занурення» гравця у ігровий світ. Стратегія доместикації, що використовується у «Deer Rock Galactic» є, на мою думку, доречною, але дещо агресивною: великій

кількості термінів та висловів, що не посиляються на жодну реальну чи вигадану культуру, надається сильний український колорит, а разом з ним в деяких випадках і недоречне експресивно-емоційне забарвлення. При тому специфічна термінологія та текст в елементах інтерфейсу, на мою думку, перекладені коректно; локалізація також дотримується стилістичних ознак оригінального продукту.

Список використаних джерел

1. Aarseth, E. Computer game studies, year one. *Game Studies*. 2001. URL: www.gamestudies.org/0101/editorial.html (дата звернення: 25.01.2023)
2. Bayantech Team. The Video Game Localization Process: A Comprehensive Introduction. URL: bayan-tech.com/blog/video-game-localization-process/ (дата звернення: 21.01.23)
3. Bernal-Merino, M. A. On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. № 6, p. 22-36. URL: www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php (дата звернення: 27.01.2023).
4. Bernal-Merino, M. Creativity in the translation of video games. *Quaderns de Filologia*. Estudis literaris XIII. 2018. pp. 71-84. URL: roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/31595/57.pdf?sequence=1 (дата звернення: 02.02.2023).
5. Bernal-Merino, M. Translation and localisation in video games. Making entertainment software global. New York: Routledge, 2014. 322 p.
6. Bogost, I. Videogames are a mess: My DiGRA 2009 keynote, on videogames and ontology. 2009. URL: bogost.com/writing/videogames_are_a_mess (дата звернення: 09.02.2023).
7. Burgess, J. Even in the colourful world of video games, most players demand historical accuracy. “*The Conversation*”. 2021. URL: theconversation.com/even-in-the-colourful-world-of-video-games-most-players-demand-historical-accuracy-172307 (дата звернення: 27.01.2023)
8. Burgess, J., Jones, C. Exploring Player Understandings of Historical Accuracy and Historical Authenticity in Video Games. *Games and Culture*. 2021. Vol. 17, № 5. URL: journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/15554120211061853 (дата звернення: 27.01.2023)
9. Chandler, H. The Game localization handbook. Hingham : Charles River Media, 2005. 376 p.
10. Di Marco, F.. Cultural localization: Orientation and disorientation in Japanese video games. *Revista Tradumàtica*. 2007. № 5, p. 1-8. URL: www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06.pdf (дата звернення: 06.02.2023)
11. Dietz, F. How Difficult Can That Be? – The Work of Computer and Video Game Localization. 2007. *Tradumàtica*. № 5. URL: raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75763/96193 (дата звернення: 28.01.2023)
12. Dietz, F. Issues in localizing computer games. Perspectives in localization / Ed.: K. J. Dunne. Amsterdam & Philadelphia : John Benjamins. 2016. pp. 121-134.
13. Dodge, D. The Definitive Guide to Video Game Genres and Game Types. URL: codakid.com/video-game-genres (дата звернення: 01.02.2023)
14. Edwards, K. Beyond localization: An overview of game culturalization. *Fun for all:*

- Translation and accessibility practices in video games* / Eds.: Mangiron, C., Orero, P., O'Hagan, M. Bern : Peter Lang. 2014 pp. 287-303.
15. Edwards, K. Culturalization: The geopolitical and cultural dimension of game content. *Revista de Traductología*. 2011. № 15. p. 19-28. URL: www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/19-28.pdf (дата звернення: 06.02.2023).
 16. Fernández-Costales, A. Exploring translation strategies in video game localization. *MonTI: monografías de traducción e interpretación*. 2012. № 4, p. 385-408. URL: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/26956/1/MonTI_04_17.pdf (дата звернення: 07.02.2023)
 17. Gaballo, V. Exploring the boundaries of transcreation in specialized translation. *ESP Across Cultures*. 2012. № 9, pp. 95-113. URL: edipuglia.it/wp-content/uploads/ESP%202012/Gaballo.pdf (дата звернення: 07.02.2023).
 18. Granell, X., Mangiron, C., Vidal, N. La traducción de videojuegos [Translation of video games]. Sevilla : Bienza, 2016.
 19. Grounded (2020) в онлайн-крамниці Steam. URL: <https://store.steampowered.com/app/962130/Grounded> (дата звернення: 12.02.2023)
 20. Half-life: Alyx (2020) в онлайн-крамниці Steam. URL: store.steampowered.com/app/546560/HalfLife_Alyx/ (дата звернення: 12.02.2023)
 21. Halo Infinite (2021) в онлайн-крамниці Steam. URL: store.steampowered.com/app/1240440/Halo_Infinite/ (дата звернення: 12.02.2023)
 22. Holmes, O. No cults, no politics, no ghouls: how China censors the video game world. URL: [theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard](https://www.theguardian.com/news/2021/jul/15/china-video-game-censorship-tencent-netease-blizzard) (дата звернення: 27.01.2023)
 23. Iaia, P. Creativity and readability in game localisation. A case study on "Ni No Kuni". *Lingue e Linguaggi*. 2016. 17, pp. 121-132. URL: siba-ese.unisalento.it/index.php/linguelinguaggi/article/view/15641/13976 (дата звернення: 08.02.2023).
 24. Interpreters Unlimited. A Brief History of Foreign Language in Comics. URL: slator.com/a-brief-history-of-foreign-language-in-comics (дата звернення: 02.02.2023)
 25. Kelly, N., Ray, R., DePalma, D. From crawling to sprinting: Community translation goes mainstream, 2014. URL: web.archive.org/web/20141006114937/https://lans.ua.ac.be/index.php/LANS-TTS/article/viewFile/278/176 (дата звернення: 23.01.2023)
 26. Lepre, O. Divided by language, united by gameplay: An example of ludological game localization. Fun for all: Translation and accessibility practices in video games / Eds.: Mangiron, C., Orero, P., O'Hagan, M. Bern : Peter Lang. 2014 pp. 111-128.
 27. Mandiberg, S. Fallacies of game localization: Censorship and #TorrentialDownpour. *The Journal of Internationalization and Localization*. 2018. № 4, pp. 162-182.

28. Mangiron, C. Game on! Burning issues in game localisation. *Journal of Audiovisual Translation*. 2018. № 1(1), pp. 122-138.
29. Mangiron, C. Games Without Borders: The Cultural Dimension of Game Localisation. *Hermēneus*, TI, 18, pp. 187-208
30. Mangiron, C. The importance of not being earnest: Translating humour in video games. *Translation, humour and the media* / Ed.: D. Chiaro. London : Continuum. 2010. pp. 89-107.
31. Mangiron, C., O'Hagan, M. Video Games Localisation: Unleashing Imagination with Restricted Translation. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. № 6, p. 10-21. URL: www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf (дата звернення: 27.01.2023)
32. Mawhirter, D., Garofalo, P. Expect the Unexpected: Simulation Games as a Teaching Strategy. *Clinical Simulation in Nursing*. 2016. Том 12, № 4. С. 132-136
33. Méndez, R., Calvo-Ferrer, J. Videojuegos y [para]traducción: aproximación a la práctica localizadora. [Video games and [para]translation: approximation to translation practice]. Granada: Comares, 2018. 232 p.
34. Munday, J. *Introducing translation studies: Theories and applications*. London & New York, NY: Routledge, 2008. 324 p.
35. Muñoz-Sánchez, P. Localización de videojuegos [Localization of videogames]. Madrid : Síntesis, 2017. 206p.
36. Murray, S. Publishers Are Losing Billions By Pulling Their Games Out Of Russia. *TheGamer*. URL: thegamer.com/publishers-pulling-out-russia/
37. Newzoo. Міжнародне агенство дослідження ринку відеоігор. URL: <https://newzoo.com/> (дата звернення: 10.02.2023).
38. O'Hagan, M. Towards a cross-cultural game design: An explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game. *The Journal of Specialised Translation*. 2009. № 11. pp. 211-233. URL: www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.pdf (дата звернення: 07.02.2023).
39. O'Hagan, M. Game localisation as emotion engineering: Methodological exploration. *Conflict and Communication: A changing Asia in a globalising world* / Eds.: O'Hagan, M., Zhang, Q. New York, NY : Nova. 2016. pp. 81-102.
40. O'Hagan, M., Mangiron, C. *Game localisation: Translating for the global digital age*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins, 2013.
41. Ortinau, E. Zur lokalisierung von computerspielen: Patrizier II und command & conquer 1-3 als exemplarische fälle [Localization of computer games: Patrizier II and Command & conquer 1-3 as exemplary cases]. 2004. Trier: WVT Wissenschaftlicher Verlag.
42. Pettini, S. *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization. Culture-Specificity Between Realism and Functionality*. London & New York : Routledge, 2022. 245 p.
43. Ranford, A. Targeted translation. How game translations are used to meet market expectations. *The Journal of Internationalization of Localization*. 2017. № 4(2). p. 141-161.

44. Remael, A. Audiovisual translation. Handbook of translation studies / Eds.: In Gambier, Y., van Doorslaer, L. 2010. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins. № 1 (pp. 12-17).
45. Saldanha, G. & O'Brien, S. Research methodologies in translation studies. London: Routledge, 2013. 292 p.
46. Scholand, M. Localización de videojuegos [Game Localisation]. Revista Tradumàtica. 2002. № 1. p. 1-9.
fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF
(дата звернення: 25.01.2023)
47. Stray (2021) в онлайн-крамниці Steam. URL:
store.steampowered.com/app/1332010/Stray (дата звернення: 12.02.2023)
48. The Localization Kit: A How-To Guide to Game Localization. URL:
sandvox.io/create-best-localization-kit/ (дата звернення: 24.01.2023)
49. The Wolf Among Us (2013) в онлайн-крамниці Steam. URL:
store.steampowered.com/app/250320/The_Wolf_Among_Us
(дата звернення: 12.02.2023)
50. Total War: SHOGUN 2 (2011) в онлайн-крамниці Steam. URL:
store.steampowered.com/app/201270/Total_War_SHOGUN_2/ (дата звернення: 10.02.2023)
51. Venuti L. The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference. Routledge, 1998. 220 p.
52. Venuti L. The Translator's Invisibility: A History of Translation. Routledge, 2017. 344 p.
53. Voorn, K. Historical Accuracy Matters in Video Games. Here's Why. VICE Media Group. 2022 URL: www.vice.com/en/article/3ab585/historical-accuracy-in-video-games (дата звернення: 27.01.2023)
54. Zhang, X. Censorship and digital games localization in China. *Meta: Journal des Traducteurs*. 2012. № 57. pp. 338-350. URL:
erudit.org/revue/meta/2012/v57/n2/1013949ar.pdf (дата звернення: 10.02.2023).
55. Zhang, X. Terminology management in video games localisation. Fun for all: Translation and accessibility practices in video games / Eds.: Mangiron, C., Orero, P., O'Hagan, M. Bern : Peter Lang. 2014 pp. 197-215.
56. Відгуки клієнтів онлайн-платформи Crowdin. URL:
uk.crowdin.com/page/customer-testimonials (дата звернення: 23.01.2023)
57. Гнатенко, Д.; Венгер, Ю.; Дружина, Т. Особливості перекладу англomовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор. *Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*. 2020. № 31.
58. Головацька Ю., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема. *Наукові записки*. 2019. № 175. С. 743-747.
59. Джейкоб Герольд зі студії «Ghost Ship Games», про локалізацію їх гри Deep Rock Galactic. URL:
reddit.com/r/DeepRockGalactic/comments/u1ts8m/comment/i4eikrq/?utm_source=sh

- are&utm_medium=web2x&context=3 (дата звернення: 25.01.2023)
60. Інформаційно-аналітичне видання про медіабізнес та аудіовізуальну індустрію. Media Business Report. URL: mbr.com.ua/uk/news/analytics/1409-boks-ofis-ukrayini-u-2019-roci-novii-rekord-kasovih-zboriv (дата звернення: 10.02.2023)
 61. Команда ігрової локалізації UnlocTeam. Офіційний сайт. URL: unlocteam.com/uk (дата звернення: 23.01.2023)
 62. Команда ігрової локалізації UnlocTeam. Портфоліо роботи над грою Subnautica: Below Zero URL: unlocteam.com/uk/portfolio/subnautica-below-zero (дата звернення: 23.01.2023)
 63. Оголошення про початок роботи над фанатською локалізацією The Sims 4. URL: <https://twitter.com/morketwhy/status/1510410196841115653>
 64. Онлайн-платформа управління локалізацією Crowdin URL: crowdin.com (дата звернення: 23.01.23)
 65. Повний перелік ігор за пошуком «із українською локалізацією» у крамниці Steam URL: store.steampowered.com/search/?category1=998&supportedlang=ukrainian (дата звернення: 30.12.2022)
 66. Про забезпечення функціонування української мови як державної : Закон України від 25.04.2019 р. № 2704-VIII
 67. Русанов А. Українська локалізація Baldur's Gate 3 знаходиться у розробці – засновник та глава Larian Свен Вінке. 2022. URL: itc.ua/ua/novini/ukrayinska-lokalizatsiya-baldurs-gate-3-znahodytsya-u-rozrobtsi-zasnovnyk-ta-golova-larian-sven-vinke/ (дата звернення: 10.02.2023)
 68. Сторінка гри Child of Light (2014) в онлайн-крамниці Steam. URL: store.steampowered.com/app/256290/Child_of_Light/ (дата звернення: 04.02.2023)
 69. Сторінка гри Company of Heroes 2 (2013) в онлайн-крамниці Steam. URL: <https://store.steampowered.com/agecheck/app/231430/> (дата звернення: 10.02.2023)
 70. Сторінка гри Deep Rock Galactic (2018) в онлайн-крамниці Steam. URL: store.steampowered.com/app/548430/Deep_Rock_Galactic (дата звернення: 24.01.2023)
 71. Сторінка гри FIFA (2022) на веб-сайті компанії Electronic Arts. URL: <https://www.ea.com/games/fifa/fifa-22> (дата звернення: 12.02.2023).
 72. Сторінка гри Microsoft Flight Simulator (2020) в онлайн крамниці Steam. URL: store.steampowered.com/app/1250410/Microsoft_Flight_Simulator_40th_Anniversar_u_Edition (дата звернення: 10.02.2023)
 73. Сторінка гри Subnautica: Below Zero (2019) в онлайн-крамниці Steam. URL: store.steampowered.com/app/848450/Subnautica_Below_Zero (дата звернення: 23.01.23)
 74. Тлумачення аббревіатури «EXP» в ігровій індустрії. Онлайн-словник Cyber Definitions. URL: cyberdefinitions.com/definitions/EXP.html

(дата звернення: 24.01.2023)

75. Українська локалізаційна спілка “Шлякбитраф”. URL: sbt.localization.com.ua

(дата звернення: 18.01.2023)


76. Чому в іграх немає української локалізації та як це виправити. УНІАН. URL: unian.ua/games/half-life-ta-cs-go-chomu-tak-malo-igor-z-ukrajinskim-perekladom-igri-11154386.html (дата звернення: 17.01.2023)

Додаток А.

Приклади введення оригінальних назв предметів у локалізованій версії
«Subnautica: Below Zero»

Зміцнені рукавиці
Reinforced gloves


Тривкі рукавиці із синтетичної тканини, захищають від ушкоджень і підвищують імовірність виживання за надзвичайних температур.


 - зняти

Медичний набір
ЗДОРОВ'Я: +50
First aid kit

Оброблені бинти. Зупиняють кровотечу та знезаражують рани.

1-5 - назначити швидку комірку


 - скористатися

 - викинути

Гвинтоплав
Енергія: 100% (100/100)
Seaglide

Перетворює обертовий рух гвинта на тягову силу для плавання.

1-5 - назначити швидку комірку

 - викинути


Додаток Б.


Локалізація тексту аудіощоденника Маргеріт Мейди, «Subnautica: Below Zero»

Оригінал	Українська локалізація
<p><i>That far out to sea, swimming back for land wasn't an option. I'd die from exhaustion long before I made it to shore. All I could do was survive long enough to wash up somewhere. I felt a suction and suddenly there were vast jaws rising out of the water towards me. It had taken hours for the reaper's corpse to float to the surface.</i></p> <p><i>Using the knife, I clambered up her flank and got a perch on top. I figured she'd float for a few days at least. Enough for me to catch my breath. But would she sink before or after I died of thirst? I had a knife, a repair tool, and 3 liters of water. At least I wasn't going to die of exhaustion.</i></p> <p><i>Now those reapers, they're practically all muscle, but there's some fat in there. I was able to keep warm and drink the water.</i></p> <p><i>And I didn't have much, but I had that repair tool, so I had a spark. It took a week to light that first fire. And I know more about the burning properties of reaper fat than I ever cared to. I had to ration fires but as they burned I could smoke meat that I carved out of the beast's ribcage.</i></p>	<p><i>Так далеко в морі, що вплав діставатися суші було не варіант. Я здохла б від виснаження задовго до того, як дісталася берега. Усе, що я могла – виживати достатньо довго, щоби кудись приплисти. Я відчула якийсь рух, і раптово переді мною з води виринули величезні щелепи. Тіло женця декілька годин спливало на поверхню.</i></p> <p><i>За допомогою ножа я видерлася на його бік, а потім на самісіньку верхівку. Покумекала, що воно протримається на плаву декілька днів. Достатньо, щоб перевести дух. Але потоне до чи після того, як я помру від спраги? У мене був ніж, лагоджувач і 3 літри води. Принаймні від виснаження я помирати не збиралася.</i></p> <p><i>Женці – майже 100% м'язів, але й жирку трохи є. Тож у мене була можливість зберігати тепло й пити воду.</i></p> <p><i>Хоч би як мало в мене не було речей, але був лагоджувач, а, отже, іскра. Майже тиждень я намагалася добути вогонь і тепер знаю про горючість жиру женців значно більше, ніж колись хотіла. Потрібно було обмежувати вогнища, але на них я коптила вирізане з грудини звіра м'ясо.</i></p>

Додаток В.

Переклад однієї назви декількома різними формами.


Гліфід Рійовик
 18 825




АТАКА

ЗАХИСТ

ШВИДКІСТЬ

РОДИНА:  Гліфід

ТИП:  Наземна

Атака: Хвиський удар Ближній бій Стрибок Рух

СПЕЦІАЛЬНЕ: Немає

БРОНЯ: Немає

ВРАЗЛИВЕ МІСЦЕ: Немає

Гліфід-ройовик – найменший представник гліфідів, що практично вийшов зі стадії личинки й не розвинувся до стадії утворення броні. Вони настільки малі, що легко можуть бути розчавлені хорошим ударом чобота, чи єдиною кулею, але не давайте цьому вас обманути, оскільки їх зуби й пазурі доволі добре загострені, щоби бути спроможними щоби пройти як крізь шкіру, так і обладунки. Також вони люблять стрибати. Керівництво рекомендує використовувати шоломи з окулярами, коли будете мати справу із ройовиками.