

ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР В УКРАЇНОМОВНОМУ ПРОСТОРИ

З огляду на розвиток останніх подій, популярність української локалізації в комп'ютерних іграх значно зросла. Запит гравців почав стрімко рости з 2014 року, що було вмотивовано політичними подіями. Але досі існує невелика кількість проєктів, де є офіційна локалізація. Незважаючи на те, що кількість мовців за рейтингом WorldTips оцінюється в 33 мільйони, а це 44 сходинок зі 100 найбільш вживаних мов [1]. Беручи офіційну статистику цифрової крамниці Steam (яка є найпопулярнішою серед українців), в наявності 255 ігор [2].

Для аналізу проблеми привести в приклад гру Elex від німецьких розробників Piranha Bytes, де є 10 мов на вибір для інтерфейсу. Серед них англійська, німецька, французька, іспанська, італійська, польська, грецька, російська, китайська та корейська [3]. Якщо знову звернутися до рейтингу WorldTips, то можна порівняти кількість мовців. Українська знаходиться трішки нижче польської, яка розташувалася на 38 місці з 40 мільйонами мовців, але значно вище грецької, яка на 87 місці з 13 мільйонами мовців. Маючи таку базу, розробники можуть бути впевнені в тому, що гра знайде свого покупця.

Лише наявність української мови може створити певне цікавство в інформаційному полі для подальшої реалізації продукту. В такому випадку незацікавленість в локалізації можна пояснити небажанням студій ризикувати. Офіційна локалізація — це інвестиція, тому розробники очікують додаткові прибутки від продажу продукту. Для перекладу треба наймати цілий штаб із фахівців, які будуть підтримувати проєкт.

За словами А. Ніколаєвої (менеджер відділу перекладу в G5 Games), лише для мобільної гри потрібно від 6 до 12 місяців роботи для повної локалізації [4]. Кількість слів в комп'ютерних іграх іноді може перевищувати 50-100 тисяч слів, а це об'єм середньостатистичного роману. Сама локалізація ігор нагадує більш за все саме літературний переклад. За дослідженнями Г. Хруста локалізація поділяється на 7 рівнів: культурний, соціальний та комунікаційний, діловий та практичний, графічно-представлений, семантичний, граматичний, технологічний [5]. Локалізатору часто приходить мати справу з неологізмами, тому треба передати гравцю реальне значення слова. При цьому перекладач загнаний в технічні рамки. Текст перекладу повинен відповідати довжині тексту оригіналу, щоб не було подальших

конфліктів із інтерфейсом (коли текст виходить за задані програмою поля).

Головною проблемою для таких команд є технічний аспект. Щоб зайнятися перекладом, навіть фанатським, потрібен доступ до внутрішніх файлів гри, який частіше за все зашифрований розробниками. Для цього потрібно писати в підтримку та чекати офіційної відповіді.

Література

1. The 100 Most-Spoken Languages in the World. URL: <https://word.tips/100-most-spoken-languages/> (дата звернення: 30.10.2022).

2. Ukrainian Translations. URL: <https://store.steampowered.com/curator/2498681-Ukrainian-Translations/> (дата звернення: 30.10.2022).

3. Elex. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/ELEX> (дата звернення: 30.10.2022).

4. Як збільшити кількість ігор з українською локалізацією. Поради від Lead Localization Manager в G5 Games. URL: <https://gamedev.dou.ua/blogs/increasing-the-number-of-games-with-ukrainian-localization/> (дата звернення: 30.10.2022).

5. Video Game Localization: The Analysis of In-Game Texts. URL: https://www.researchgate.net/figure/Layers-of-Localisation-Chroust-2007-p3_fig1_276048340 (дата звернення: 30.10.2022).