

УДК 81'25:794

Лещенко Г. А.¹, Литвинова В. М.²

¹ канд. філол. наук, доц. НУ «Запорізька політехніка»

² студ. гр. ГФ-314м НУ «Запорізька політехніка»

ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР ЯК КЛЮЧОВИЙ ЕЛЕМЕНТ ЇХНЬОЇ ГЛОБАЛЬНОЇ ПОПУЛЯРНОСТІ

У сучасну епоху стрімкої глобалізації міжкультурні зв'язки між країнами стають дедалі міцнішими. Щоб прискорити процес перекладу, перекладачі часто використовують машинний переклад. Однак, варто підкреслити, що машинний переклад виявляється безсилим перед якісною локалізацією, оскільки ігрові тексти часто прирівнюються до художнього стилю мовлення – одного з найскладніших для адаптації і [1, с. 41]. У будь-якій відеогрі саме текст відіграє ключову роль у забезпеченні комунікації між гравцем та ігровим світом.

Локалізація передбачає пристосування продукту до мовних і культурних особливостей певної країни чи регіону, де гра буде розповсюджуватися. Якісна локалізація охоплює всі складові гри. Це можуть бути інструкції, діалоги чи описи – елементи, що належать до різних жанрів і стилів [2, с. 23].

Інструкція характеризується набором власних назв (об'єктів, подій, локацій, імена персонажів тощо). Існує кілька варіантів перекладу цих слів: зберегти оригінальні іменники неперекладеними, перекласти їх буквально або частково, створити нові іменники, які матимуть такий же вплив, чи бажаний ефект. Для прикладу, ім'я персонажа *Bassilus* передають, як Василевс. Цей варіант перекладу вважаємо доцільним, оскільки, це жанр фентезі без прив'язки до сучасної географії чи національностей, тому можна вдатися до адаптації. Також можна було б вдатись до прийому доместикації у вигляді «Василь». Однак цей персонаж є негативним (могутній маг, який оживляє мерців), а тому краще, щоб його ім'я звучало грізно.

Відеоігрові діалоги зазвичай відзначаються високою складністю, тому перекладачі мають ретельно аналізувати весь текст гри та ознайомитися з усіма персонажами. Розглянемо труднощі та особливості перекладу діалогів на наступному прикладі. Репліка як *«It is the final straw in a long list of atrocities I have been witness to»*. Цю репліку переклали так чином : *«Це найгірше з усіх тих злодіянь, які мені довелося пережити»*. Однак, на нашу думку, доцільно було б перекласти *«Це було останньою краплею, після всього, що мені довелося пережити»*. Тобто, *«final straw»* перекладено як *«остання крапля»*, передаючи терплячість персонажа.

Описам у відеоіграх притаманна насиченість художніми засобами. Такі тексти часто включають складні синтаксичні конструкції, звертання та інші стилістичні елементи. Розглянемо такий приклад: *A warm glow from the ring provides you with some reassurance as you brave the woods once more. The forest is eerily still. Unseen watchers scrutinize you from the shadows. Тепле світло перся дає вам нову впевненість, коли ви знову хоробро постаєте перед лісом. У лісі по-лячному тихо. Невидимі спостерігачі уважно розглядають вас із тіней*. Це речення є емоційно навантаженим, тому важливо зберегти той прагматичний ефект у цільовому тексті. На нашу думку, такий варіант перекладу, є доцільним, оскільки, перекладачу вдалось передати мету зазначеного опису.

Отже, локалізація відеоігор є важливим процесом, що дозволяє адаптувати ігри до різних мовних, культурних та технічних вимог, що зумовлює їх успіх на міжнародному ринку. Завдяки локалізації, ігри отримують можливість бути зрозумілими та доступними для ширшої аудиторії, враховуючи мовні бар'єри, культурні різниці та місцеві особливості. Цей процес не лише включає переклад тексту, а й адаптацію графіки, звуків, а також зміну елементів, які можуть не відповідати специфіці певних регіонів. Зростаюча популярність відеоігор актуалізує дослідження їх перекладу та локалізації. У ігровій індустрії локалізацію розглядають як покращений, поглиблений варіант багатоступеневого перекладу з орієнтацією на мовнокультурні особливості цільової аудиторії. Локалізацію можна вважати перекладом у поєднанні з його адаптаціями до мови користувачів через використання різних стратегій та засобів перекладу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Інструкції [Електронний ресурс] / Т. Череднюк. – Режим доступу : <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/> (дата звернення: 26.03.2025).
2. Bernal-Merino M. A. The Localisation of Video Games [Text] / M. A. Bernal-Merino. – London : Imperial College, 2013. – 433 p.