

Павленко М. В., студентка
Лут К. А., к. філол. н., доцент
Національний університет «Запорізька політехніка»

ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР ЯК ПЕРЕКЛАДАЦЬКА ПРОБЛЕМА

Локалізація відеоігор – це не лише відносно нова і захоплююча професійна галузь, але і надзвичайно складний і кропіткий процес, адже він включає в себе як пошук правильного словникового еквівалента або застосування відповідного способу перекладу, так і креативне нестандартне мислення, що є викликом навіть для досвідчених перекладачів. Відеоігри можуть включати в себе велику кількість лінгвістичних елементів залежно від жанру і складності гри. Наприклад, деякі відеоігри майже не мають їх, у той час, як іншим притаманна наявність сотень або тисяч слів для розкриття сутності сюжету та механік гри, ознайомлення гравця з персонажами та віртуальним світом.

Існує безліч видів локалізації відеоігор, серед основних типів виокремлюють наступні:

1. **Пакувальна локалізація** передбачає переклад тексту на коробці з фізичним носієм гри (диску) або переклад анотації без безпосередньої локалізації наповнення гри.

2. **Інтерфейсна локалізація** є більш досконалою версією попереднього типу, оскільки перекладу піддаються і основні кнопки-

складові інтерфейсу гри, але сюжетне наповнення залишається в оригіналі.

3. **Текстова локалізація** охоплює, окрім аспектів зазначених вище, і переклад субтитрів. Доречними прикладами цього типу є локалізації ігор *Call of Duty*, *The Painkiller* та інші.

4. Для створення **локалізації з озвучуванням** запрошують професійних акторів, що спеціалізуються на цій підгалузі у *GameDev*, які повністю переозвучують персонажів гри.

5. Найбільш досконалим типом, беззаперечно, є **повна локалізація**. Це найбільш складний і кропіткий процес, адже така локалізація адаптується під запити певної групи споживачів, під певний ринок. Перекладаються усі найменші деталі, елементи сюжету, інтерфейсу, створюється професійне озвучування. Яскравими прикладами цього типу є відеоігри, які займають перші позиції у світових рейтингах серед шанувальників гейм-індустрії: *Detroit: Become Human*, *Days Gone*, *The Last of Us* та інші.

Під час обробки великого обсягу матеріалу, виникають певні труднощі як в перекладацьких, так і соціальних аспектах. Навіть найбільш якісну гру може нівелювати локалізація. Є декілька основних труднощів, які виникають під час локалізації відеоігор. Найбільш розповсюджена проблема – розподіл роботи між декількома перекладачами, адже великий обсяг інформації, який один локалізатор фізично не здатен обробити, часто розподіляють між декількома перекладачами та редакторами. Проблема полягає у тому, що кожен виконує частину роботи у певній стилістиці, яка може відрізнитись у фінальній версії локалізації. Наприклад, у грі *Uncharted 4: A Thief's End* угруповання найманих військових має назву *Shoreline* (Берегова лінія). У локалізованій версії гри її спочатку переклали, як «*Бойовий патруль*», не дивлячись на те, що за нормами перекладу, назви не можуть бути локалізовані. У фінальній ж частині локалізованої гри з'являється оригінальна назва – «*Шорлайн*».