

Підгрушна О. Г.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Качанова А. О.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

ЛОКАЛІЗАЦІЯ РОЛЬОВИХ ВІДЕОІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ (НА МАТЕРІАЛІ АНГЛОМОВНИХ ІНДІ-ІГОР Т. ФОКСА “UNDERTALE” ТА “DELTARUNE”)

Стаття досліджує процес локалізації відеоігор українською мовою, зокрема рольового жанру, оскільки саме тут вербальна складова, що підлягає перекладу є основою сюжету, а її адекватна локалізація – запорукою ігрової спроможності в иншомовному середовищі. Визначено, що безпосередні перекладацькі виклики цього медіаформату можна згрупувати у суто лінгвістичні й культурні, що ріднять проблеми перекладу відеоігри із труднощами роботи із літературними текстами та технічні, що є типовими викликами при локалізації аудіовізуальних матеріалів. Потреба Поєднання різнопланових викликів зумовили появу нестандартних, порівняно з традиційним перекладом, стратегій і тактик подолання перешкод, Текст відеоігри визначено як складану багаторівневу мультимодальну структуру, що транслює вербальні та невербальні коди крізь візуальний, аудіальний канали та канал «втілення», що наділяє відеоігру елементом інтерактивності та забезпечує активну взаємодію гравця із текстом. Саме врахування цієї унікальної характеристика лежить в основі якісної локалізації відеоігри. У статті виокремлено три плани вираження, що містять вербальні елементи з якими безпосередньо працює перекладач – текстовий, аудіовізуальний та лінгвістичний. Визначено, що у процесі добору прагматично та естетично еквівалентних відповідників на зазначених планах вираження локалізатори застосовують креативні підходи, зокрема пересотворення, компенсації та адаптації. Мультимедійний та нелінійний характер відеоігор підтверджує необхідність певного рівня технічної компетентності перекладачів з метою модифікування та інтегрування відповідних аудіовізуальних ресурсів та елементів коду задля забезпечення імерсивності та відповідно збереження оригінальної інтенції розробника. Врешті, проведений аналіз дозволив оцінити мовне та культурне перетворення ігрового контенту, зокрема діалогів, текстів, графіки та аудіоелементів, та визначити, що якість відеоігрової локалізації є важливим фактором, що визначається ступенем відповідності адаптації різних рівнів смислового вираження до очікувань споживачів щодо ігрової досвіду.

Ключові слова: локалізація відеоігор, мультимодальність, перекладацькі виклики, стратегії перекладу, аудіовізуальний переклад, ігрова спроможність, якість перекладу.

Постановка проблеми. Відеоігри, з'явившись у світі, швидко стали невід'ємною складовою популярної культури, одним із найприбутковіших секторів на міжнародному ринку та широко розповсюдженим засобом розваг для мільйонів людей по всьому світу, зокрема й в Україні. На відміну від традиційних медіаформатів, таких як книги чи кіно, де глядачі виконують пасивну роль та приділяються спостереженню за сюжетом, взаємодіяльно-розважальна природа відеоігор надала споживачу можливість стати безпосереднім учасником подій на екрані та зануритись у різноманітні фантастичні світи. Потік нових релізів відеоігрової продукції зростає по експоненті, а разом із ним і попит на якісні локалізації для споживачів

у різних куточках світу. У вітчизняному просторі, фактично аж до початку 2010-х років, доступ до розмаїття комп'ютерних розваг для української аудиторії був гранично малим, а ринок перекладних відеоігор в Україні перебував в умовному небутті. Така ситуація склалась через низку взаємопов'язаних чинників: від стереотипного сприйняття відеоігри як суто «дитячої» розваги до толерування українським суспільством російськомовних локалізацій, що протягом багатьох років зумовлювало низький попит на україномовний продукт та, відповідно, відсутність комерційної зацікавленості у локалізації відеоігор для українського ринку. Наразі ж, галузь української ігрової локалізації стрімкий зростає, проте частка

офіційних адаптацій, а надто високо бюджетних ігор, залишається обмеженою, а українські переклади є переважно неофіційними та напівофіційними [4]. Відтак, вітчизняній галузі локалізації відчутно бракує чітких теоретичних і практичних засад через недостатню вивченість феномена ігрової локалізації в англо-українському аспекті.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Огляд здобутків іноземних дослідників надає змогу закласти теоретичне підґрунтя для подальшого вивчення питання. Зокрема, спираючись на праці Б. Есселінка [10, с. 4], П. Сандріні [20, с. 168] та Р. Шеллера [21, с. 157] можна висувати, що у сучасному глобалізованому світі локалізація утвердилася як важливий інструмент адаптування мультимедійних цифрових товарів та послуг до іноземних ринків. Спираючись на багатомісячні здобутки та новітні досягнення перекладознавства, локалізація поєднала в собі практики різноманітних галузей задля забезпечення ефективної адаптації мультимедійних продуктів до запитів, звичок і потреб цільової культури й досягнення аналогічного комунікативного, прагматичного, естетичного ефекту. Переклад, що лежить в основі процесу локалізації, передусім орієнтується на текст, тоді як локалізація фокусується на потребах цільового споживача, що є беззаперечним аргументом на користь домінування функціонального підходу для розв'язання перекладацьких завдань та викликів у процесі локалізації. К. Манжирон визначає ігрову локалізацію як комплексний процес, що включає інтерактивну мультимедійну та мультисеміотичну трансформацію цифрового контенту з метою його комерційного поширення на інших територіях [16, с. 190], а отже процес перекладацької адаптації відеогри вимагає вирішення низки складних завдань технічного, лінгвістичного, культурного, юридичного та маркетингового характеру.

При дослідженні процесу локалізації відеоігор, наріжним питанням є визначення самого об'єкту перекладу, тієї площини з якою безпосередньо працює перекладач. За визначенням Г. Фраска, відеогра – це розважальне комп'ютерне програмне забезпечення, яке залучає гравців до ігрового середовища через електронні платформи [13, с. 4]. Проте, як об'єкт локалізації, відеогра – це не лише специфічний вид розваг, а й культурний артефакт й складний інтерактивний аудіовізуальний продукт. Зокрема, Х. Максвелл-Чендлер [17, с. 49] наголошує, що сучасні відеоігри містять ціле різноманіття ресурсів: внутрішньоігровий або екранний текст, аудіо- та

відеофайли, графіку, а також інструкції та пакування. А М. Бернал-Меріно наголошує на мультимедійності відеоігор [9, с. 24–26], вказуючи на їхню спорідненість з аудіовізуальними текстами – семіотичними конструктами, значення яких продукуються через одночасну взаємодію декількох знакових кодів, а саме: візуальних, авдіальних, вербальних та невербальних [22, с. 29].

Важливо зазначити, що текст відеогри, на відміну від інших аудіовізуальних матеріалів, реалізується не лише через власне авдіальний та візуальний канал, а й, канал «втілення» [19, с. 142], що передбачає можливості інтеракції споживача з віртуальним середовищем як у внутрішньо-, так і в позаігровому вимірі. Відтак, перекладач відеогри має справу із низкою текстових, інтерсеміотичних та аудіовізуальних ресурсів, до яких зокрема належить внутрішньо ігровий текст (користувацький інтерфейс, наратив, діалоги без озвучення), текстова графіка (зображення, мапи тощо), аудіо і візуальні ресурси (діалоги з озвученням, пісні, виконувані персонажами, фонові звуки, кат-сцени тощо) [18, с. 155–158]. Відтак, зважаючи на інтерактивний та мультисеміотичний характер відеоігор¹, вважаємо за необхідне визначити об'єкт ігрової локалізації на основі прагматичного підходу, де саме поняття текст трактується як «складна функціональна одиниця письмового або усного мовлення, що містить зміст та комунікативну інтенцію, спрямовану на виконання певної комунікативної функції за визначеної ситуації» [14, с. 56]. Це тлумачення обґрунтовує не тільки потребу адекватного відтворення змісту та смислів текстового плану вихідної відеогри, але й забезпечення рівності емоційно-естетичного впливу на користувача та автентичності ігрового досвіду.

У вітчизняному просторі, незважаючи на беззаперечну популярність та практичну потребу в якісних локалізаціях відеоігрової продукції, з перспективи перекладознавства проблематика лишається відносно малодослідженою: знаходимо лише окремі наукові розвідки із загальних проблем перекладу відеоігор (Ю. Головацька, й Т. Процишин [2]; Д. Гнатенко, Ю. Венгер й Т. Дружина [1]), окремі кейс-стаді (Л. Головащенко й С. Лимар [3]) та здобутки представників галузі, зокрема локалізаційної спільки «Шлякби-

¹ Детальніше про структуру тексту відеогри також див. Качанова, А., & Підгрушна, О. (2023). ВІДЕОГРА ЯК ОБ'ЄКТ ЛОКАЛІЗАЦІЇ. *Collection of Scientific Papers "SCIENTIA"*, (May 5, 2023; Sydney, Australia), 132–134. Retrieved from <https://previous.scientia.report/index.php/archive/article/view/939>

траф» [7], представленої іменами Т. Чередничок, С. Шуль та ін.

Формулювання цілей. Відтак, ця розвідка спрямована на розширення часткової теорії англо-українського аудіовізуального перекладу та вивчення й виокремлення домінуючих стратегій і характерних особливостей локалізації англійських рольових відеоігор українською мовою та ставить за мету оцінити продуктивність таких підходів у рольових відеоіграх “Undertale” і “Deltarune”. Окреслений *матеріал* дослідження належить до доробку американського інди-розробника Тобі Фокса та був локалізований українською мовою перекладачем-ентузіастом під псевдонімом IT_IS_ME1987 та командою “Pereclaw Team” відповідно. Для досягнення цілі було досліджено поняття рольових відеоігор та визначено жанрово-специфічні труднощі їхньої локалізації, окреслено критерії якості локалізацій відеоігор, а також закономірності досягнення їхньої максимальної адекватності; та проведено компаративний аналіз перекладацьких стратегій, застосованих для перекладу текстів різних планів вираження: у рамках дослідження було зокрема розглянуто корпус текстів користувацького інтерфейсу, нарративного тексту, діалогів, тексту з елементами програмного кодування, а також аудіовізуальних ресурсів.

Виклад основного матеріалу. Відеоігри, як зазначено вище, принципово відрізняються від традиційних текстів і являють собою тісний симбіоз різноманітних каналів комунікації. Їхня локалізація, утім, має спільну кінцеву мету з будь-яким іншим видом перекладацької діяльності – створити смисловий, функціональний та комунікативний відповідник оригінального твору. Будь-яка відеогра залежно від жанру, структури та ступеня інтерактивності створює унікальний ігровий досвід, відтворення якого ставить на шляху локалізаторів низку різноманітних викликів та проблем, успішність розв’язання яких має вирішальне значення для загальної якості перекладу.

Значний практичний інтерес для перекладознавства становить жанр рольових відеоігор, оскільки містить вагомий частку текстових елементів, представлених як художнім, так і технічним дискурсом. Варто зазначити, що рольові відеоігри є витком еволюції традиційних настільних рольових ігор, адаптованих до цифрового формату [8, с. 20] та, як правило, володіють ключовими рисами своїх попередників, як от фентезійний або фантастичний сетинг; сюжетна оповідь, взаємодія з якою визначається правилами й обме-

женнями; система бойових механік та механіка дослідження середовища та виконання сюжетних завдань; наявність інвентарю, спорядження та різноманітних предметів, покликаних сприяти просуванню гравця за сюжетом; присутність Майстра гри; тощо. Зміна форми призвела до змін ігрового процесу, зокрема через технічні обмеження цифрового формату: принципова різниця полягає у тому, що настільні рольові ігри ґрунтуються на створенні оповіді гравцями, а для цифрових – саме оповідь слугує основою ігрового процесу [15, с. 4]. У цьому жанрі розгортання сюжету здійснюється через взаємодію гравця з віртуальним світом шляхом виконання певної ролі, втіленої в ігровому персонажеві.

Оскільки головне завдання рольових відеоігор полягає в тому, щоби якомога глибше занурити аудиторію в події твору, їхня локалізація прагне досягти аналогічного ефекту. Відносно пропорційне поєднанням нарративу, художнього та комп’ютерного дискурсу створює низку різноманітних перешкод, стратегії подолання яких, значною мірою залежать не лише від перекладацької компетенції, а й численних екстралінгвальних факторів. Як наслідок, під час роботи з рольовими іграми перекладачі мусять розв’язати різноманітні проблеми, пов’язані з відтворенням стильової своєрідності, збереженням комунікативно-смислового наповнення повідомлень за умови браку контексту, забезпеченням єдності текстових елементів з аудіовізуальним змістом, відтворенням культурно специфічних одиниць, а також подбати про загальну природність та ігрову спроможність адаптації. Зважаючи на багатогранність викликів, що виникають в процесі локалізації відеоігри, досить складним завданням є формування певної методології для оцінювання якості перекладу відеоігор, оскільки воно передбачає врахування не лише сюжетних рамок, індивідуальних рис та функціональних особливостей, а й низки позаперекладацьких чинників: виду, виконавців, ресурсів локалізації тощо. Проте, якщо за основний критерій взяти явище імерсивності, то можна виокремити три основні плани вираження відеоігри, від вдалості відтворення яких залежить сприйняття продукту аудиторією, а саме: 1) текстовий план вираження, що включає адекватність й еквівалентність перекладу текстових ігрових ресурсів, його оформлення та форматування; 2) аудіовізуальний план вираження, що охоплює якість озвучення (синхронізації), адаптування ігрових ресурсів до цільових запитів; та 3) людологічний план вираження, що передбачає

забезпечення функціональності ігрових механік в перекладі. Проте важливо пам'ятати, що таке розмежування не є ізольованим, а ігровий досвід є безпосереднім результатом взаємодії різних планів між собою та з гравцем.

Переклад елементів текстового плану вираження, як правило, передбачає застосування перекладацьких трансформації, культурних та контекстуальних адаптацій, адже подібно традиційним медіа, наративний текст та діалоги у відеогрі є основою та рушієм сюжету. Авторський стиль Т. Фокса характеризується значною увагою до як світу відеогри, так і її героїв, що забезпечує правдоподібність сюжету, але й створює низку перекладацьких проблем. Провідними світобудівними інструментами виступають квазіреалії, а також ігрові персонажі, що носять промовисті імена й мають виражені ідіолекти, а натхненний поп-культурою наратив та діалоги характеризуються високою концентрацією транстекстуальних елементів, насичених грою слів та гумором на грані абсурду. При відтворенні квазіреалій, продуктивним шляхом видається стратегія збереження авторських інтенцій й застосування аналогічних словотворчих прийомів: *Snowdrake* (snow + drake) // *Снігозень* (сніг + селезень), *Shyren* (shy + syren) // *Соромрена* (сором + сирена), що дає змогу точно відтворити як форму, так і закладені в неї смисли. Проте така нагода, через об'єктивні розбіжності мов випадає нечасто, відтак у перекладі спрацьовують методи компенсації шляхом творчого переосмислення (*Nice Cream* // *Доброзиво*) та елементів одомашнення (*Instant Noodles* // *Мівіна*). Проте, не поодинокі й випадки повних втрат, зумовлені браком співзвучності (*Spider Cider* // *Павучий Сидр*) та каламбурів (*Tough Glove* // *Груба Рукавиця*) у перекладі. Власне, втрати, як повні, так і часткові, спостерігаються і при відтворенні промовистих імен, що, зокрема пов'язано із їхньою смисловою насиченістю: *Undyne* (від англ. *undying*) // *Андайн* або *Dr. Alphys* (анаграма *shy pal*) // *Др. Альфіс*. Використаний прийом транскодування лише нашкодить, адже українські гравці, котрі не володіють англійською мовою, не матимуть змоги навіть ідентифікувати персонажів, а отже – отримати ігровий досвід. Варто зазначити, що почасти пошуку вдалого відповідника сприяє зв'язок текстового каналу із візуальним. Як-от відтворення імені персонажа: *Top Chef* // *Круть Шеф*, що не тільки відтворює слово “top” у значенні «найкращий» та обіграє той факт, що персонаж повсякчас обертається мов дзига, але й гармонійно поєднується з перекладом ігро-

вих предметів, які той дарує гравцеві – *Top Cake* // *Круть-Торт* та *Spin Cake* // *Верть-Торт*. Відтак, творчий підхід – це єдиний шлях, що може зберегти рівноцінний ефект у перекладі, наприклад ім'я *Rouxls Kaard*, яке відповідно до французької вимови читається як *Rules Card*, було перекладено українською мовою за допомогою стилізованої архаїзації – *Прав'ль-Карт'ка*, яка вмотивована особливостями ідіолекту цього персонажа, якому притаманне змішування декількох мов та використання староанглійських словоформ: *Trulyeth, History shall not forget...* [11] // *Воістину, Історія николи не забуде...* [5]. Зазначмо, що особливості вимови усіх персонажів, загалом, перейшли у текст перекладеної відеогри із незначними змінами, зокрема завдяки використанню еквівалентних прийомів на фонографічному рівні: *Clever. Verrrrruu clever* [12] // *Розумно. Дужжжжжееее розумно* [6], та збереженні стилістичної забарвленості на лексичному, завдяки використанню просторіч: *... whatever* [12] // *... ок, пофіг* [6], перевираженню інвективів: *C'mon, freak* [12] // *Давай, знайдидида* [5], адаптації мовних девіацій: *tem study hard and go to COLLEGE!!!* [11] // *тем розУМНА!!! тем сильно читься і ниде в КОЛЛЕЖ!!!* [5]. Проте, буквальный підхід до відтворення більш природних для англійської мови словозв'язків видається дещо штучними: *howzabout it?* [12] // *якнарахунок цього?* [6]. Орієнтиром під час відтворення таких одиниць мають служити характери самих персонажів – оскільки репліка належить легковажному й жартівливому персонажу, її можна було б відтворити за допомогою просторіч з легким гумористичним відтінком, наприклад: «то шо?».

Власне, гумористичні елементи відеоігор знаходять своє адекватне перевираження у перекладі тоді, коли зміст або форма жарту має універсальний характер: *i've gotten a ton of work done today. a skele-ton* [12] // *я виконав цілу тонну роботи сьогодні. скеле-тонну* [6]. Проте, очевидно, що через об'єктивні причини, відтворення жартів вимагає використання прийомів адаптації: *Partn'er? I hardly know 'er!!* [11] // *Яка це ПАРА? Та між нами це й ЛІД не розтанув!!* [5]. Мультимедійна природа відеогри подекуди ще більше ускладнює відтворення гумору, адже вимагає збереження безпосереднього зв'язку текстового плану з візуальною складовою. Тільки повне перетворення жарту може бути єдиним виходом із проблемної ситуації. А нехтування пошуком вдалих адаптацій може призвести до втрати гумористичного ефекту. Наприклад, дослівний переклад діалогу

в якому персонаж ставить гот-доги на голову головного героя: *it's on the house. well, no. it's on you. // він на даху. чорт, ні. він на тобі* позбавляє жарт й повідомлення загалом будь-якого сенсу. Пошук вдалих функціональних відповідників вимагає й адаптація алюзій на явища реального світу, як-от відтворення назви вигаданого серіалу за допомогою поширеного в Україні аніме-жаргону створює чіткі асоціації з цим різновидом медіа: *"Mew Mew Kissy Cutie" // «М'яв М'яв Цілуєча Няшка»*. Проте, що багатшаровішими та насиченішими є такі алюзивні одиниці, то менше можливостей відтворити всі їхні аспекти мовою перекладу, так приміром: *Sadie Hawkman's dance // танець Сейді Соколюк*, де переклад видозміненого імені *Sadie Hawkins*, що відсилає до американської традиції, коли жінки запрошують чоловіків на танець, ґрунтувався не на прямому відповіднику (*білий танець*), а на частковому одомашненні імені. Причиною цього стала жартилива модифікація традиції в ігровому світі: *At this dance, all the chaperones wear giant hawk heads [11] // На цьому балу, всі супроводжувачі носять велетенські маски соколів [5]*. Оскільки, неможливо відкинути вірогідність того, що гравці зможуть взяти участь в цій події у наступних розділах гри, адаптація жарту через український відповідник могла б зумовити значні смислові розбіжності у майбутньому. Отже, хоч цей варіант і відтворює загальний сенс повідомлення, він, однак, зумовлює асоціативні втрати, адже ім'я Сейді Гоукінз не має для українських гравців жодного культурно-смислового забарвлення. Попри бажання та активні спроби локалізаторів адекватно відтворити ономастичні, гумористичні, жаргонні та культурно марковані елементи на текстовому плані вираження, деякі втрати є неминучими й не залежать від перекладацького хисту.

Переклад елементів аудіовізуального плану вираження відеоігор передбачає ґрунтовну роботу зі звуковими та графічними елементами, спрямовану не лише на їхню адаптацію до запитів цільової мови та культури, а й забезпечення їхнього функціонування під час гри. Графічний текст, який у відеоіграх, як правило, представлено написами, знаками та мапами, не лише сприяє зануренню в ігровий світ, а й часто містить важливу інформацію, необхідну для подальшого просування по сюжету. Збереження когерентності цього текстового виміру, утім, є досить непростим завданням через необхідність здійснення маніпуляцій з ігровими файлами та кодуванням, що потребує високої компетентності та

галузевих знань. Для забезпечення максимального занурення, певні культурно марковані елементи графічного тексту були одомашнені, що через залучення питомих українських аналогів лише посприяло розумінню контексту. Приміром, напис *A+* на рухомих деталях графіки було замінено на *I2*, позаяк така система оцінювання є більш зрозумілою для українських гравців. Та окрім забезпечення насолоди від ігрового процесу, відтворення візуального каналу в досліджуваних іграх відіграє також важливе значення для проходження, оскільки нехтування ним могло б призвести не тільки до нерозуміння гравцями різноманітних головоломок та загадок, а й суттєвих сюжетних втрат, пов'язаних з ними. Для прикладу, після розв'язання головоломки, де гравець мусить ввести напис, натискаючи на кнопки, антагоністка повідомляє героїв, що ті щойно погодилися стати її рабами, оскільки саме це було зашифровано в тексті: *AGREE2ALL // ЗГОД4Н4ВС3*. За неповної локалізації зв'язок з візуальним каналом та діалогами було б втрачено, що неодмінно б позначилося на якості ігрового досвіду. Примітним є також те, що окрім забезпечення суто графічної еквівалентності, локалізатори мусили подбати про ігрову можливість свого перекладу через модифікування ігрового коду. Цікавим випадком є повне перестворення оригінальної головоломки, задля забезпечення схожого ефекту від проходження головоломки: локалізатори замінили оригінальне «apple» на «шоколад» (рис. 1.) – улюблену їжу головного героя, а також перефразували деякі з рядків діалогів для уникнення смислових розбіжностей: *Always been annoying how much your hair smells like apples [11] // Весь час бісуть – то ти шоколадом тхнеш, то волосся яблуками пахне [5]*.

Окрім того, було видозмінено анімацію із зображеннями відповідних «розгадок», а також додано жарт – щойно гравець вводить частинку «ШОК», його персонажа б'є струмом. Така, здавалось би, незначна зміна вимагала, утім, ґрунтовної роботи з мовою програмування гри, оскільки в процесі створення цієї модифікації перекладачі стикалися з проблемами нашарування текстур та нефункціональності кнопок, які могли б призвести до неможливості повноцінного проходження. Однак увага до деталей дала змогу забезпечити аналогічний, а подекуди навіть яскравіший ігровий досвід.

Попри суттєву насиченість аудіоканалу в іграх Т. Фокса, представленого різноманітними музичними композиціями, звуковими ефектами та фоновими звуками, лише дрібка таких ресурсів є вербальними, а отже – підлягають перекладу.

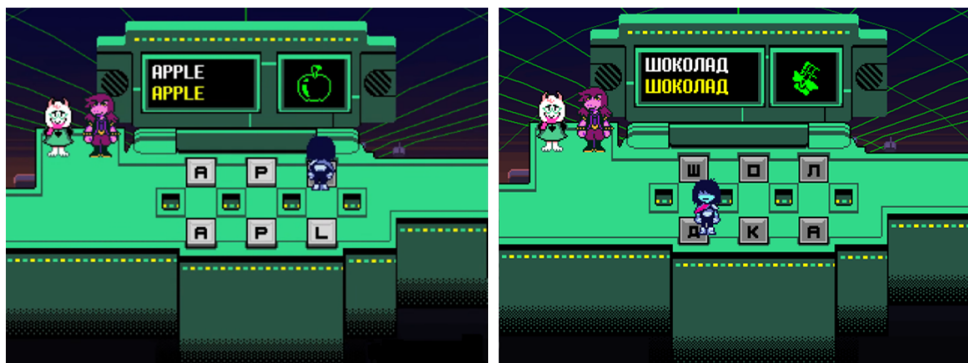


Рис. 1. Приклад зміни елементів оригінального ігровладу

В локалізації “Undertale” такі елементи не були відтворені, проте в українській версії “Deltarune” зустрічаємо декілька перекладених елементів. Зокрема, це фінальна пісня першого розділу, де перекладачам вдалося точно відтворити її зміст, використовуючи низку лексичних трансформацій, зокрема конкретизації (*palces that you know // підний дим, light // вогник*) та аналогів (*fantasy // сон, cold // мерзлота, promise // заповім*), а також зберегти, наскільки це можливо, її ритм та розмір. Це дало змогу перезаписати пісню так, щоб українська версія за звучанням максимально відповідала англійській, сприяючи досягненню ефекту еквівалентного оригіналові. Окрім цього, також було переозвучено репліки Джиявола – ледь не єдиного персонажа, який «говорить» у грі: *I CAN DO ANYTHING!* [11] // *Я МОЖУ БУДЬ-ЩО!* [5]. Попри те, що відтворення таких рядків є порівняно простішим, адже не передбачає роботи з римами та віршовими розмірами, інтегрування їх в гру вимагало обробки звуку та додавання низки спеціальних ефектів, які б нагадували оригінальне звучання, що, однак, подекуди ускладнює розуміння деяких висловів.

Переклад елементів людологічного плану вираження. Адаптування ігрових механік та інтерактивних елементів відповідно до правил цільової мови та запитів аудиторії з метою забезпечення безперешкодного ігрового досвіду в контексті ігрової локалізації є одним з наріжних критеріїв адекватності. Виконання цього завдання вимагає як глибокого розуміння особливостей ігровладу, так і загальної технічної компетенції. Попри свою мінімалістичність, яка зміцнює ілюзію простоти та наївності, інтерфейси “Undertale” та “Deltarune” передбачають виконання низки лінгвістичних та суто технічних завдань, від яких залежить не лише адекватність перекладу, а й ігрова спроможність локалізації. Оскільки ці елементи, на відміну від сюжетних текстів часто

є сумішшю текстових та графічних елементів, їхнє відтворення має не лише бути змістовним, а й функціональним. Яскравим прикладом цього слугує інтерфейс битви, де окрім пошуку відповідників для різноманітних варіантів дій, перекладачі мусили перемалювати кнопки вибору та інтегрувати їх до ігрових файлів, забезпечивши при цьому правильність їхнього відображення. Переклад ігрових скорочень загалом є досить проблемним завданням з огляду на брак визначеності в традиції перекладу. Т. Фокс робить його дедалі складнішим. Закладаючи в типові скорочення нові значення, розробник переосмислює поширені тропи рольових відеоігор, тим самим руйнуючи очікування аудиторії. Дотримуючись традиційного вектора проходження подібних ігор, гравці прагнуть отримати якомога більше досвіду (*EXP – Experience Points // ДСД – ДоСвід*) та здобути найвищий рівень (*LV – Level // РВ – Рівень*), а натомість збиратимуть *EXecution Points // ДоСвід Добивання*, підвищуючи або *LV – Love // РВ – Рівень Веселоців* або *LV – Level of Violence // РВ – Рівень Бузувірства*. Як бачимо, попри загальну успішність застосованої стратегії, деяких втрат уникнути не вдалося. Попри переважно технічний характер тексту користувацького інтерфейсу адекватність його відтворення за своєю важливістю близька до перекладу діалогів та наративних повідомлень, адже від нього залежить ігровий досвід. Так, наприклад, нехтування лімітом символів у рядку призводять до значних зсувів, які можуть ускладнити, ба навіть унеможливити користування інтерактивним полем користувацького інтерфейсу.

Однією з головних відмінностей ігрових локалізацій від інших видів перекладу є робота зі змінними, де крім основного тексту, необхідно також перекласти закладений у нього код. В іграх Т. Фокса такі елементи мають переважно технічний характер, й найчастіше трапляються

в інформаційних повідомленнях, які стосуються наслідків виконання певної дії, що загалом дає змогу точно передбачити можливі значення змінних й застосувати оптимальні перекладацькі рішення. Так найбільш частотною стратегією відтворення таких одиниць стало застосування граматичної трансформації через заміну минулого часу, який в українській мові набуває категорії роду, на теперішній: *You opened the treasure chest. Inside was <ІТЕМ>* [11] // *Ти відкриваєш скриню. В середині лежить <ПРЕДМЕТ>* [5]. Таке універсальне формулювання дає змогу уникнути будь-яких невідповідностей не лише в контексті наявного тексту, а й майбутніх розділів, що ймовірно використовуватимуть ідентичні стандартні повідомлення, підставляючи нові змінні. Утім застосування цієї стратегії не завжди є можливим через структурні відмінності мов. Продуктивною тактикою стало залучення уточнювальних слів, що тим самим дозволило уникнути неприродності вимушеного використання називного відмінка: *<NAME> spared <MONSTER>!* [11] // *<ІМ'Я> милує ворога <МОНСТР>!* [5]. В інших випадках, за наявності відповідних програмних ресурсів та технічної компетенції переклад може досягти максимальної природності шляхом модифікації ігрового тексту так, щоби певні значення підставлялися у формі необхідного відмінку. Так, приміром, у реченні *You put <ІТЕМ> in your <ІТЕМВОХ>* [11] // *Знахідку <ПРЕДМЕТ> покладено до <СПОРЯДЖЕННЯ>* [5]. Варто зазначити, що адекватність відтворення змінних безпосередньо впливає на імерсивність та ігровий досвід, адже систематичне порушення граматичних правил, зумовлене перенесенням аналітичних конструкцій до синтетичної мови, порушує невимушеність сприйняття інформації, зайвий раз нагадуючи гравцеві про те, що ігровий світ є лише програмою. Прикладом цього може бути неврахування усіх можливих значень змінних, що призводить до часткового порушення зв'язності при відмінюванні слів: *The <ІТЕМ> was thrown away* [12] // *<ПРЕДМЕТ> було викинуто* [6]. Тим часом як такі варіанти перекладу є цілком адекватними для одних назв (зокрема певних іменників чоловічого та середнього роду), введення ж інших зумовлюють суттєві граматичні невідповідності, наприклад, *Соромрена намалювався поблизу!* або *Стара пачка було викинуто*. З цієї причини відтворення стандартних повідомлень та інтеграція змінних часто є не менш важливим та складним завданням аніж переклад сюжетного тексту.

Проведений порівняльний аналіз локалізацій ігор Т. Фокса “Undertale” та “Deltarune” дав змогу оцінити успішність перекладацьких підходів, застосованих для відтворення текстових й аудіовізуальних елементів та ігрових механік, виражені описовими текстами, діалогами, квазіреаліями, культурними відсиланнями, ідіолектами, гумором, інтерфейсом, програмним кодом, екранною графікою, музичним супроводом тощо. Попри загальну стильову та сюжетну подібність оригінальних ігор, їхні локалізації принципово відрізняються як використаними стратегіями, так і загальною адекватністю та якістю. Так адаптація намагається відтворити усі жанрові та індивідуальні аспекти гри через пошук функціональних відповідників, адаптування неперекладних елементів, програмних модифікацій та аудіовізуальної гомогенності переклад, тим самим максимально зберігаючи оригінальний ефект та інтенцію. Тим часом через подекуди буквалістський підхід і зловживання трансформаціями дещо спотворює оригінальний замисел, позбавляючи аудиторію автентичного ігрового досвіду.

Висновки і перспективи. Отже, відтворення відеоігри, як унікального мультимодального інтерактивного продукту передбачає вирішення низки як суто перекладацьких (лінгвістичних та культурних), так і технічних викликів та вимагають комплексної роботи з декількома комунікативними каналами, яка своєю чергою реалізується через застосування лексичних, граматичних та синтаксичних перекладацьких трансформацій, покликаних відтворити оригінальні смисли та забезпечити еквівалентний ігровий досвід. На відміну від традиційного перекладу, часто обмеженого лише роботою з текстом, природа відеоігор вимагає від перекладачів виконання додаткових художніх та технічних завдань, передбачає безпосереднє маніпулювання програмними файлами, а також пошуку креативних шляхів адаптації графічних елементів для подолання їхньої неперекладності. Задля подолання цих викликів перекладачі-локалізатори застосовують стандартні та креативні підходи перекладу відповідно до специфіки, функцій та інтецій вихідного тексту і залучають різноманітні тактики, трансформації, а подекуди й повне пересотворення оригінальних елементів, з метою задоволення запитів та очікувань споживачів. Нерідко це викликає потребу в ґрунтовному переосмисленні та перетворенні оригінального тексту, зумовлену структурними відмінностями двох мов, культурною неперекладністю, а також локальними ігровими традиціями та звичками.

Поняття якісної локалізації, хоч і є досить спірним за своєю природою питанням, визначається не лише влучністю застосованих перекладачем трансформацій та відтворенням текстового та візуального пласта відеоігор, а й значною мірою покладається на суб'єктивність споживацького сприйняття. Оскільки відеоігри представлені тривимірною системою інтерсеміотичних каналів, вони виконують свою комунікативну функцію через безпосередню інтеракцію з аудиторією. Ця взаємодія зокрема відбувається за допомогою системи взаємопов'язаних текстових, аудіовізуальних та людологічних елементів, до яких належать усі ігрові ресурси: від користувацького інтерфейсу й діалогових текстів до синематики й ігрових механік. Відтак, якість відеоігрової локалізації визначається ступенем відповідності адаптації різноманітних рівнів смисловираження до очікувань споживачів щодо ігрового досвіду. Її можна представити співвідношенням вдалости перекладацьких рішень до очікувань аудиторії: $Q = (T - I) / C = ((S + E) - I) / C$, де Q – якість локалізації; T – переклад; S – значення; E – ігровий досвід; C – споживацькі очікування; I – локалізаційні втрати. Відтак, досягнення адекватного адаптування, окрім загальної мовної, перекладацької, культур-

ної й технічної компетенції, вимагає здійснення ґрунтового аналізу сюжету, тематики й особливостей твору та його цільової аудиторії, що дає змогу окреслити оптимальну стратегію локалізації, необхідну для ефективного відтворення ресурсів на усіх рівнях вираження. Адекватна відтворення рольової відеоігри вимагає дбайливого та уважного ставлення перекладача, оскільки помилкове тлумачення може не просто призвести до хибного трактування тексту, а й унеможливити проходження гри як такої. Отже, в контексті ігрової локалізації важливо обирати стратегії, які не лише забезпечують природність та легкість сприйняття перекладу, а й виконують аналогічні функції, що й оригінальні жанрові особливості відеоігор, реалізуючи у такий спосіб авторський задум.

Перспективи подальших досліджень вбачаються у детальнішому вивченні ролі позамовних, мовних та технологічних чинників у процесі локалізації із залученням інших видів та жанрів відеоігор, зокрема у виявленні та систематизації функціонально та прагматично зумовлених перекладацьких стратегій зорієнтованих на адаптацію відеоігрового тексту для різних цільових аудиторій.

Список літератури:

1. Гнатенко Д., Венгер Ю., Дружина Т., Особливості перекладу англomовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор. Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського. 2020. № 31 С. 66–83
2. Головацька Ю., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема. Наукові записки. Серія : Філологічні науки. Кропивницький : КОД, 2019. Вип. 175. С. 743–747.
3. Головащенко Л. С. Лимар М. Ю. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеоігри «S.T.A.L.K.E.R.: тінь Чорнобиля». Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. 2022. Том 33 (72). № 5. Ч. 2. С. 19–23.
4. Список відеоігор з українською локалізацією. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Список_відеоігор_з_українською_локалізацією
5. Фокс Т. Deltarune. / пер з англ. Pereclaw Team. 2022. URL: <https://github.com/yanchukcha/deltarune-ua>.
6. Фокс Т. Undertale. / пер з англ. IT_IS_ME1987. 2018. URL: <https://toloka.to/t97348>.
7. Шлякбित्रаф: Локалізаційна спілка. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/>
8. Barton M., Stacks S. Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games. CRC Press, 2019. 648 p.
9. Bernal-Merino M. A. The localisation of video games. A dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy. London, Imperial College, 2013. 447 p.
10. Esselink B. A Practical guide to localization. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.
11. Fox T. Deltarune. 2018. URL: <https://deltarune.com>.
12. Fox T. Undertale. 2015. URL: <https://undertale.com>.
13. Frasca G. Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. MS thesis. School of Literature, communication, and culture. Georgia Institute of Technology. 2001. 118 p.
14. Göpferich S. Textproduktion im Zeitalter der Globalisierung. Entwicklung einer Didaktik des Wissenstransfers. Studien zur Translation. Band 15. Tübingen: Stauffenburg. 2002. 499 S.
15. MacKay D. The Fantasy Role-Playing Game. Jefferson, NC: McFarland & Co. 2001. 215 p.
16. Mangiron C. Games without borders: The cultural dimension of game localization. Hermeneus: Revista de Traducción e Interpretación. No. 18. 2016. P. 187–208.

17. Maxwell-Chandler H. The game localization handbook. NY: Charles River Media, 2005. 348 p.
18. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization. Benjamins Translation Library. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company. 2013. 386 p.
19. Pujol Tubau M. La representació de personatges a través del doblatge en narratives transmèdia. Estudi descriptiu de pel·lícules i videojocs basats en El senyor dels anells. PhD Dissertation. Universitat de Vic. Universitat Central de Catalunya. 2015. 643 p.
20. Sandrini P. Localization and translation. MuTra Journal. 2008. Vol. 2. P. 167–191.
21. Schäler R. Localization. In: Routledge Encyclopedia of Translation Studies, Baker M. and Saldanha G. (Eds.), second edition. 2007. P. 157–161.
22. Zabalbeascoa P. The nature of the audiovisual text and its parameters. In The Didactics of Audiovisual Translation, J. Díaz Cintas (ed.) Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins. 2008. P. 21–38.

Pidhrushna O. H., Kachanova A. O. UKRAINIAN LOCALISATION OF ROLE-PLAYING GAMES (BASED ON TOBY FOX'S ENGLISH INDIE GAMES "UNDERTALE" AND "DELTARUNE")

The article examines the video games localisation in the Ukrainian language, specifically focusing on the role-playing genre where the verbal component, which requires translation, forms the basis of the narrative, and its adequate localisation is crucial for the game's playability in a foreign environment. It is determined that the translation challenges of this media format can be grouped into linguistic and cultural, which give rise to translation issues related to literary texts recreation and technical challenges typical for the audiovisual content localisation. The need to address these diverse challenges has led to the emergence of non-traditional translation and localisation strategies and techniques in comparison to conventional translation practices. The video game text is defined as a complex, multilevel, multimodal structure that conveys verbal and non-verbal codes through visual, auditory, and tactile channels. The latter endows the video game with interactivity and allows for the dynamic interaction between the player and the text. It is the consideration of this unique characteristic that underlies the quality of video game localisation. The article identifies three levels of expression containing verbal elements directly manipulated by the localisator: textual, audiovisual, and ludological. In the process of selecting pragmatically and aesthetically equivalent correspondences, localisers employ creative approaches such as recreation, compensation, and adaptation. The multimedia and nonlinear nature of video games confirms the necessity of technical competence to modify and integrate relevant audiovisual resources and code elements to ensure immersion and preserve the original developer's intention. Finally, the conducted analysis allows for the evaluation of linguistic and cultural transformations of the game content, which confirmed that the quality of video game localization is an important factor determined by the degree of correlation between the levels of expression adaptation and consumers' expectations regarding the gaming experience.

Key words: video game localization, multimodality, translation challenges, translation strategies, AVT, playability, translation quality.