

Мовчан Б. В.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

ПЕРЕКЛАД ОНІМІВ АНГЛОМОВНИХ ВІДЕОІГР (НА МАТЕРІАЛІ УКРАЇНСЬКОЇ ЛОКАЛІЗАЦІЇ “SLAY THE SPIRE”)

У статті розглянуто українську локалізацію відеогри «Slay the Spire» як приклад ефективного відтворення онімів, які включають назви персонажів, предметів, карток, дій тощо, і є одним із серйозних викликів у процесі ігрової локалізації. Локалізація відеоігор є новим напрямком українського перекладознавства, інтерес до якого зростає разом із розвитком ринку таких перекладів. Мета дослідження – визначити оптимальні стратегії, тактики та прийоми відтворення ігрових онімів українською. Характерні структурні та жанрово-стилістичні риси обраного матеріалу дослідження уможливають ефективний аналіз відтворення онімів. У ігрових текстах присутня велика кількість окремих коротких описів ігрових об'єктів, кожен з яких має свою унікальну назву, понад 500 із цих назв і стали предметом аналізу. Встановлено, що домінуючим методом перекладу є комунікативний переклад (у розумінні П. Ньюмарка). Втілюється він завдяки застосуванню стратегії одомашнення, що включає як пряме використання українських культурно-маркованих одиниць, так і залучення діалектизмів, просторіч, архаїзмів, які теж можна вважати прикладом доместикації. Зумовлена технічними вимогами необхідність уникнення компресії і особливо декомпресії забезпечується, зокрема, завдяки створенню в перекладі авторських неологізмів шляхом складання коренів, загальною лаконічністю та використанням еліпсису. Такий підхід застосовується як до вільних словосполучень, так і до онімів на основі фразеології чи алюзії та дозволяє майже не відхилитись від кількості символів оригіналу, забезпечити коректне відображення текстів у визначених місцях інтерфейсу. До інших ефективних прийомів можна віднести номіналізацію дієслівних форм, калькування характерних для ідіостилю оригіналу відхилень від норм правопису, смисловий розвиток, адаптацію. Ці стратегії та прийоми, а особливо послідовність, методичність їхнього застосування разом із уникненням зайвого буквалізму і першочерговою увагою до відтворення конотацій, стилю чи прагматики, дозволяють створити високоякісну локалізацію, що відповідає культурним очікуванням цільової аудиторії.

Ключові слова: переклад онімів, ігрова лексика, локалізація відеоігор, одомашнення, стратегії перекладу, відтворення власних назв, адаптація.

Постановка проблеми. Локалізація відеоігор є відносно молодого галуззю українського перекладознавства, що привертає дедалі більшу увагу наукової спільноти. Зумовлено це, крім іншого, розвитком і самої локалізації. Зростання інтересу україномовних користувачів до програмного забезпечення та ігор рідною мовою стимулює розвиток ринку. Якщо раніше програмні продукти здебільшого були доступні лише англійською або іншими широко вживаними мовами, то за останнє десятиліття ситуація почала змінюватися, з'являються як волонтерські, так і офіційні переклади, багаті на дуже різносторонні текстові матеріали.

Одним із найбільших викликів для фахівців, які займаються локалізацією, є переклад різноманітних термінів та безеквівалентної лексики. У контексті ігор це стосується базових ігрових понять, позначень ігрових дій та механік, які часто не мають прямих аналогів українською мовою. Крім

того, залежно від жанру, сюжету гри або світу, в якому відбувається її дія, часто у ігрових текстах використовуються численні псевдонеологізми, що описують ігрові квазіреалії, аналогічно до фантастичного або фентезійного художнього твору. Зазвичай це власні назви чи оніми, пов'язані з персонажами, предметами, локаціями тощо. Збереження їхньої унікальності та водночас адаптація до лінгвокультурного контексту української аудиторії стає справжнім випробуванням для перекладачів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Хоча локалізація програмного забезпечення бере свій початок ще у 1980-х роках [8, с. 47], саме ігрова локалізація – відносно молода галузь перекладознавства. В англійськомовному середовищі публікаційна активність за темою поживалась у 2000–2010 роках, тоді ж з'являються і присвячені їй монографії. Прикладом однієї з таких ґрунтовних праць є «Game Localization: Translating for the

Global Digital Entertainment Industry» [7], у якій автори роблять спробу дати відповіді на практичні потреби цієї нової галузі, концептуалізувати локалізацію ігор, надати всеосяжне введення в тему локалізації ігор.

В українському перекладознавстві ця тема лише починає розвиватись. У сучасних публікаціях характеризується саме поняття української ігрової локалізації, спостерігаємо його цілісний розгляд. Підгрушна О. Г. та Качанова А. О. виокремлюють лінгвістичні, культурні та технічні виклики, розглядають текст відеогри як мультимодальну структуру, що вимагає від перекладачів креативних підходів, зокрема через пересотворення, компенсації та адаптації [3, с. 208–209].

Іваницький Є. С. та Статкевич Л. П. у своїй статті також аналізують концепт локалізації у широкому контексті перекладацької діяльності, підкреслюють необхідність урахування національно-культурної специфіки для адекватної адаптації контенту, розглядають різні стратегії локалізації, як прагматична адаптація, доместикація та ін., обговорюючи їхню ефективність та придатність у різних ситуаціях [2].

Водночас зарубіжні дослідники часто ґрунтовніше розглядають вузьчі теми. Так, А. Ф. Косталес, вивчаючи локалізацію відеоігор, акцентує на різних стратегіях перекладу, розглядає можливу зумовленість зв'язку між підходами до перекладу та різними жанрами або текстовими типологіями відеоігор [4].

К. Манжирон, вивчаючи в одній зі своїх наукових розвідок японсько-англійський напрям локалізації, вибудовує вже історичне, діахронічне дослідження. Вона розглядає розвиток практик локалізації, приходять до висновку, що стратегії локалізації еволюціонували від вищого до нижчого ступеня культурної адаптації [5].

Постановка завдання. З огляду на малу дослідженість теми в межах англійсько-української мовної пари, ефективним видається підхід, спрямований на аналіз окремих аспектів перекладу ігор. Оними відіграють значну роль у створенні унікального ігрового світу та культурного контексту, особливо у певних жанрах, де вони численніші і важливіші для ігрового процесу. «Slay the Spire» – карткова гра, що належить до жанру «однокористувацький складальник колоди» [9]. Випущена у 2019 році, вона має понад 120 000 лише схвальних відгуків (а значить, аудиторія орієнтовно в декілька разів більша, адже не кожен користувач залишає рецензію) та офіційну українську локалізацію. Ігровий процес обертається

навколо маніпуляцій із наборами карток, предметів, амулетів тощо. Всі ці фактори разом вказують на актуальність матеріалу та широкі можливості для досліджень на ньому стратегій, тактик і прийомів перекладу ігрових онімів, які допомагають створити унікальну атмосферу та сприяють зануренню гравців у світ гри.

Відтак мета дослідження – спираючись на вдалі практики, застосовані під час локалізації «Slay the Spire», визначити оптимальні стратегії, тактики та прийоми відтворення онімів українською, віднайти практичні рекомендації для перекладачів та локалізаторів, спрямовані на підвищення якості українських версій відеоігор.

Виклад основного матеріалу. Тексти гри розміщено у 16 окремих файлах загальним обсягом 32711 слів або 233375 символів (англійська мова). Обсяг української локалізації на 11% менший за оригінал за кількістю слів, але лише на 1% більший за оригінал за кількістю символів. Це свідчить про прагнення перекладачів уникати як компресії, так і декомпресії, зберегти майже ідентичний обсяг тексту.

Менша кількість слів може пояснюватись вилученням службових частин мови. Однак для правильного візуального відображення у грі важливіша саме кількість символів. Так тексти локалізованої гри візуально матимуть подібне до оригіналу розміщення на екрані в діалогових вікнах, різних елементах інтерфейсу тощо. Авторам перекладу вдалося досягнути певного виду еквілітарності, хоча повна ізограмність, звичайно, неможлива.

Для аналізу обрано файли «cards», «characters», «monsters», «relics», в яких і зосереджена більшість власних назв.

Вони містять короткі тексти у наступному форматі:

«"A Thousand Cuts": { "NAME": "A Thousand Cuts", "DESCRIPTION": "Whenever you play a card, deal !M! damage to ALL enemies." }» // «"A Thousand Cuts": {"NAME": "Тисяча порізів", "DESCRIPTION": "Щоразу граючи карту, наносить !M! шкоди ВСІМ ворогам."}».

«"Defect": {"NAMES": ["The Defect"], "TEXT": ["A combat automaton which became self-aware. NL Ancient technology allows the manipulation of Orbs."]} // «"Defect": {"NAMES": ["Гандж"], "TEXT": ["Бойовий робіт, який став свідомим через хибу у коді. NL Старовинна технологія дозволяє маніпуляцію «Сферами."]}» [9 (тут і далі всі приклади взято безпосередньо з гри)].

Кожній картці, монстру чи реліквії відповідає його назва та короткий опис. Часто вони мають додат-

кові варіанти, характеристики, описи дій персонажів чи їхні репліки. Загалом відібрано 537 онімів.

Значна кількість онімів адекватно перекладається прямими словниковими відповідниками без застосування трансформацій: «Assurasy» // «Точність», «A Thousand Cuts» // «Тисяча порізів», «Centurion» // «Центуріон» тощо. Інші найчастотніші прийоми перекладу можна досить чітко згрупувати за декількома категоріями.

Підбір відповідників з урахування конотацій.

У перекладі потрібно враховувати усі можливі конотації, адже значення слова чи фрази є комплексним, містить, крім базового предметно-логічного значення, також емоційний, експресивний, оцінний, стилістичний елементи. Ще Р. Зорівчак писала, що у перекладознавчих дослідженнях потрібно зіставляти всі компоненти значення: предметно-логічне значення, образність, функціонально-стилістичну та експресивно-емоційну конотації, структурно-граматичні особливості [64, с. 49].

Локалізатори «Slay the Spire» вдаються не до очевидних словникових відповідників, а вдало підбирають близькі та далекі синоніми, які краще би підходили під широкий контекст та атмосферу гри, відтворювали їх, передаючи всі конотації та особливості. Далекі синоніми мають широке поле семантичних відмінностей і хоча загалом вказують на подібні поняття чи ідеї, вони вносять у контекст різні відтінки значень або асоціацій:

«Pain» // «Ломота» (не біль), «Parasite», // «Дармоїд» (не паразит), «Endless Agony» // «Нескінченні муки» (не агонія), «Chaos» // «Безлад» (не хаос), «Expertise» // «Мудрість» (не досвід, експертиза чи знання), «Infernal Blade» // «Прокляте лезо» (не інфернальне чи пекельне), «Pride» // «Гординя» (не гордість), «Regret» // «Журба» «Dark Shackles» // «Таємничі кайдани» (не темні).

Це не просте завдання, адже в текстових файлах ці слова наводяться без широкого контексту, на відміну від художнього твору, і без супровідних візуальних матеріалів. Для підготовки якісного перекладу слід глибоко зануритись у гру загалом, враховувати аудіовізуальні елементи.

Зміна частини мови. Наступним прийомом, який одразу привертає увагу, є зміна частин мови та іноді відмінювання. Переважно дієслівні форми англійського оригіналу відтворюються іменниками в українській локалізації. Можна припустити, що мотивацією для цього є природа ігрових елементів, а саме те, що вони є назвами карток. У такому випадку органічніше може виглядати іменник. Ця трансформація системно застосовується майже до всіх назв карток, виражених

дієсловами, що свідчить про свідомий вибір цієї стратегії. Декілька прикладів:

«Concentrate» // «Збагачування», «Entrench» // «Окоп», «Envenom» // «Отруєння», «Eviscerate» // «Спустошення», «Evolve» // «Еволюція», «Immolate» // «Знесилення», «Inflame» // «Спалах», «Intimidate» // «Залякування», «Metallicize» // «Металізація», «Scrape» // «Дряпання», «Seek» // «Пошук», «Sever Soul» // «Розрив душі».

Менш частотними є інші граматичні заміни, як іменника на прикметник: «Finisher» // «Завершальний».

У контексті відеоігор «Finisher» може означати спеціальний прийом або здібність, призначену для завершення бою або вирішального моменту гри, тому іменниковий відповідник, що передавав би цю функцію, може виглядати як «Завершувач». Очевидно, він є не дуже прийнятним стилістично, що і зумовило його заміну на прикметник.

Трапляються й інші заміни, наприклад, відтворення імперативу з використанням прийменника та іменника, що ефективно передає первісне значення без прямого копіювання структури англійської фрази: «Feel No Pain» // «Без болю».

Складання коренів. Цікавим підходом до відтворення складних онімів із двох і більше слів є творення авторських неологізмів шляхом складання коренів: «After Image» // «Післясвітіння», «Body Slam» // «Тілогрюк», «Dagger Throw» // «Лезокид», «Bull Rush» // «Биконесіння», // «Orb Walker» // «Сферохід», «Fiend Fire» // «Зложар», «Snake Plant» // «Змієквіт», «Time Eater» // «Часоїд», «Torch Head» // «Факелоголовець».

Трапляється і використання вже існуючих слів, утворених подібним способом або переклад однокореневих слів двокореневими: «Self Repair» // «Саморемонт»; «Flex» // «Тіложмака», «Transient» // «Скороминучник».

Цікаво, що застосування словотворчих прийомів, хоч і трохи в іншому аспекті, відмічено й у дослідженні локалізації «Undertale» та «Deltarune» [3, с. 205].

Компресія. Наведені вище приклади демонструють прагнення до лаконічності. Ця тенденція загалом прослідковується в українському перекладі «Slay the Spire», про що свідчать наведені вище дані про обсяг тексту перекладу. Аналогічний підхід застосований і в наступних прикладах.

«Echo Form» // «Відлуння». Переклад демонструє ефективне спрощення концепції, зберігаючи її основну ідею. Він передає нюанс повторення або послідовного ефекту (імпліцитно – «у формі відлуння»), але робить це більш лаконічно та влучно.

«Biased Cognition» // «Упередженість». Складне поняття «упередженої когніції» зведено до ядра проблеми – наявності упередження, що може бути застосовано у широкому спектрі ігрових ситуацій. Такий переклад вдало капсулює багатовимірний термін у одне слово.

Декомпресія. Адаптувати специфічні ігрові концепти для українськомовної аудиторії і водночас не збільшити кількість символів вдається не завжди. Тож у деяких значно менш численних ситуаціях спостерігається явище декомпресії: «Dualcast» // «Подвійні чари», «Hexaghost» // «Шестикутна потороча».

Таке рішення не можна критикувати, адже декомпресія загалом досить часто відбувається у перекладах англійсько-українського напрямку. Тим паче, на рівні декількох назв вона, скоріше за все не призводить до негативних наслідків під час імплементації тексту перекладу у грі. Натомість досить яскраво відтворено образність із застосуванням елементів одомашнення.

Одомашнення. Місце дії гри не має прив'язки до певної реальної історичної епохи, впізнаваного регіону чи відомого фентезійного всесвіту. Нарівні з іншими факторами це дозволяє використовувати в перекладі гри «Slay the Spire» стратегію одомашнення. Успішно застосовується вона і в перекладі онімів.

«Blaster» // «Пістоль». Термін «blaster» часто вживаний у науково-фантастичних іграх. Це слово надає зброї футуристичний або високотехнологічний контекст. Для точного відтворення оригінального значення та збереження науково-фантастичної атмосфери ігор у такому випадку, можливо, варто було б використовувати варіанти перекладу, які краще відображають характер зброї, наприклад, «енергетичний пістолет» або просто «бласс-тер», зберігаючи оригінальний термін із додаванням мінімальних адаптацій. Однак «Slay the Spire» не належить до жанру наукової фантастики. Елементи наборів ігрових предметів та карток містять алюзії та запозичення з різних жанрів та тематик. Це привносить елементи гумору, що нерідко будується на легкій абсурдності. Тому в цьому випадку переклад із використанням одомашнення є цілком виправданим та вдалим.

Варто уточнити поняття одомашнення. Під ним маємо на увазі не лише натуралізацію культурно маркованих компонентів, а в ширшому розумінні – переважання вільного перекладу [6], допустимість низки відхилень у відтворенні оригіналу. До них можуть належати зміна системи засобів вираження, мовних шаблонів, руйнування системи просторіччя, сталих виразів та ідіом.

Тому до прикладів одомашнення відносимо використання наступних мовних одиниць в перекладі.

Діалектизмів: «Magnetism» // «Ваба», «Terror» // «Обава», «Writhe» // «Корчизна», «The Defect» // «Гандж», «Face Slap» // «Ляпанець», «Flame Bruiser» // «Вогняний гостець», «The Maw» «Гавра».

Просторіч: «Bash» // «Чухрання», «Caltrops» // «Спичак», «Dropkick» // «Копняк», «Corruption» // «Порча», «Axe Kick» // «З ноги», «Clash» // «Колотнеча», «Pommel Strike» // «Удар в рило», «Pummel» // «Лупцювання», «Searing Blow» // «Палаючий гепак», «Giant Head» // «Белтенська макітра», «Skull Bash» // «Вилом макітри», «Fat Gremlin» // «Кабанкуватий Гремлін».

Архаїзації: «The Boot» // «Сап'янець», «Repulsor» // «Попихач», «Slime Boss» // «Князь Слинько».

Окремо варто згадати одиниці, що мали іноземний колорит в англійському оригіналі, але були нейтралізовані в українському перекладі:

«Berserk» // «Шаленість», «"NAME": "Girya", "FLAVOR": "This Girya is unfathomably heavy. You could train with this to get significantly stronger."» // «"NAME": "Тягарець", "FLAVOR": "Цей тягарець незбагненно важкий. Ви могли б тренуватися з ним, щоб зміцнитись"; «Matryoshka» // «Матрійка». Цікаво, що російські реалії, які легко було б відтворити українською, нейтралізуються («тягарець») або комічно українізуються («матрійка»).

Смисловий розвиток. Адаптація. У випадку, коли перераховані прийоми застосувати важко, перекладачі вдаються до смислового розвитку або адаптації.

«Bandage Up» // «Перша допомога». Переклад розширює значення оригіналу, включаючи не лише перев'язування, але й інші можливі дії, що входять до концепції відновлення здоров'я персонажа. Цей переклад виправданий у контексті відеогри, де важливо передати не так конкретну дію, як загальну ідею.

«Masterful Stab» // «Вправний штик», «Poisoned Stab» // «Отруєний штик». Тут спостерігаємо випадок відсутності прямого еквівалента в українській мові, адже «stab» за словником тлумачиться описово як «удар гострою зброєю, ножом тощо». Такий відповідник занадто довгий. Вийти з ситуації дозволяє смисловий розвиток та заміна дії на предмет, яким ця дія зазвичай виконується.

Відхилення від норм правопису. В оригіналі присутня низка випадків свідомого порушення норм правопису, які створюють певний комічний ефект. Відтворенні вони аналогічними відхиленнями у перекладі: «Byrd» // «Птих», «Donu» // «Понч», «Snesko» // «Зміяко».

Перекладачі скористались такою особливістю ідіостилю авторів гри і переклали низку онімів аналогічним способом, навіть коли в оригіналі відхилень немає: «Hide» // «Забгати», «Injury» // «Вдар», «Bronze Automaton» // «Бронзовий Робіт». Український текст сприймається органічно саме з огляду на наявність такої особливості в інших фрагментах гри.

Фразеологічні одиниці. Низка назв карток представлені фразеологічними одиницями. Прийоми їхнього відтворення стандартні для перекладу фразеології, однак часто мають свої особливості, типові саме для локалізації «Slay the Spire».

«Jack of All Trades» // «Майстер на всі руки», «Second Wind» // «Другий подих» – переклад повним еквівалентом.

«Sucker Punch» // «Без попередження» – переклад фокусується на основній характеристиці дії – відсутності попередження. Точніше відображає значення фразеологізму оригіналу описовий варіант «удар без попередження». Однак, виходячи з загальної стилістики гри та прагнення уникнути небажаної декомпресії, застосовано еліпсис, що робить мовлення економнішим та природнішим.

«Shrug It Off» // «Знехтування», «Seeing Red» // «Шаління» – тут аналогічний попередньому прикладу підхід доповнено типовою для локалізації цієї гри номіналізацією дієслівних конструкцій.

«Pandora's Box» // «Коробка Пандори» – узуальна форма цього фразеологізму українською мовою звучить як «скринька Пандори», хоча в деяких словниках трапляється і «ящик Пандори». Оказіональний варіант створює ефект невинного очікування, отже, є експресивнішим. Рішення є власне лінгвістичним і стосується лише перекладу тексту, оскільки візуальна частина гри не вимагає заміни скриньки на коробку, а, крім того, в мові оригіналу «box» у такому контексті й позначає саме скриньку.

Алюзії. В наборі матеріалів для локалізації, крім файлів з текстами та технічних інструкцій, є також окремий перелік із 42 алюзій, використаних у грі. Труднощів для перекладу вони переважно не становлять: «Art of War» // «Мистецтво війни», «Necronomicon» // «Некрономікон». Але є й цікаві виключення.

«Lee's Waffle» // «Василя вафля». Здавалось би, у перекладі використовується українізація імені «Lee» як «Василь», що вносить у текст локальний культурний контекст, замінюючи оригінальне ім'я на більш звичне для українського середовища. Однак справжню причину знаходимо в переліку алюзій: «Lee's Waffle: References Lee, friend

of the developer- he had a waffle machine at work» і в переліку авторів локалізації: «"Vasyl "RDSk" Mykhaliuk"». Тобто Лі, друг розробника гри, замінений на Василя, перекладача.

«Necronomicurse» // «Знешкоджування» – згадана вище і перекладена простим повним транскладованим відповідником алюзія («Necronomicon» // «Некрономікон») у випадку її оказіональної модифікації, на жаль, повністю втрачається.

Дотримання однорідності. При використанні великої кількості термінів у будь-якому тексті може виникнути проблема неоднорідного їхнього перекладу. Зазвичай вона легко вирішується використанням термінологічної бази у CAT системах. Однак, коли йдеться про квазітерміни, квазіреалії та понад 500 онімів, створених спеціально для ігрового тексту гри, виникають додаткові нюанси.

«Ascender's Bane» // «Отрута мандрівників» – враховуючи словникові значення слів, дослівно переклад мав би звучати як «прокляття того, хто піднімається». Продемонстровано ж більш творчий підхід до адаптації терміну.

Однак елемент «bane» трапляється і в інших онімах, де він перекладений вже по-іншому. Ще більш ускладнена ситуація тим, що окремо використовується і лексема «poison»:

«"NAME": "Bane", "DESCRIPTION": "Deal !D! damage. NL If the enemy has Poison, deal !D! damage again."» // «"NAME": "Загибель", "DESCRIPTION": "Наносить !D! шкоди. NL Якщо ворог вже отруєний, наносить !D! додаткової шкоди."».

Видається, що в тексті гри ця невідповідність є лише формальною проблемою, а з точки зору естетики та прагматики такий підхід спрацьовує добре. Тенденція підтверджується й іншими подібними прикладами: «Dagger Spray» // «Шквал кортиків», «Dagger Throw» // «Лезокид», «Dagger» // «Колодач», «Ritual Dagger» // «Обрядовий кортик».

З огляду на величезну кількість онімів, для їхнього створення в оригіналі використано ряди далеких синонімів чи цілі семантичні поля. В перекладі кожен із них відтворюється досить вільно, що призводить до відходу від стандартних словникових відповідників та іноді порушення однорідності: «Storm» // «Буревій», «Storm of Steel» // «Сталева буря», «Tempest» // «Гроза», «Thunder Strike» // «Удар блискавкою», «Thunderclap» // «Удар грому», «Lightning» // «Громовиця», «Ball Lightning» // «Блискуча Сфера».

Висновки і перспективи. Отже, текстова складова картокових відеоігор має унікальні структурні та жанрово-стилістичні риси, що відрізняють її від матеріалів ігор інших жанрів. Проявляються ці

риси у великій кількості окремих коротких текстових фрагментів, що описують ігрові картки, предмети, дії тощо. Кожен із цих елементів має заголовки чи назву, які є ключовими для створення унікального ігрового світу, оскільки механіка гри побудована навколо них. Адекватне та системне відтворення цих онімів можливе низкою способів.

Можна стверджувати, що як текстовий матеріал, так і гра загалом із усіма своїми візуальними компонентами дозволяють перекладачам обрати головною стратегією перекладу ту, у якій більшу вагу має цільова мова, тобто скористатись підходами комунікативного перекладу в розумінні П. Ньюмарка [233, с. 45].

Реалізована вона через низку підстратегій та прийомів.

1) Насамперед під час відтворення окремих лексичних одиниць допускається вибір часткових відповідників із числа близьких та далеких синонімів, адже емоційний, експресивний, стилістичний та асоціативний компоненти не менш важливі за предметно-логічне значення.

2) З огляду на функцію онімів у грі (заголовки карток), для більш органічного їхнього сприйняття україномовною аудиторією широко і систематично застосовується прийом номіналізації, коли дієслівні форми відтворюються іменниками. Рідше трансформація транспозиції представлена заміною іменника на прикметник.

3) Дієвим та частовживаним прийомом перекладу складних онімів із двох і більше слів є творення авторських неологізмів шляхом складання коренів.

4) Такий підхід також допомагає за потреби зменшити кількість символів, що разом із загальною схильністю до лаконічності дозволило лише на 1% відхилитись від оригіналу за кількістю символів усіх текстів гри. Це важливо, адже тексти відображаються у визначених місцях інтерфейсу в обмеженому просторі. Загалом у відтворенні онімів більш частотною є компресія. Декомпресія ж спостерігається у вкрай поодиноких випадках,

де вона з'являється внаслідок перекладацьких рішень, спрямованих на збереження образності та художнього ефекту.

5) Яскраво виражена стратегія одомашнення як у формі натуралізації культурно маркованих компонентів, так і в ширшому розумінні, через привнесення діалектизмів, просторіч, архаїзмів, які роблять форму тексту більш типовою для цільової культури.

6) Прийом свідомого відхилення від норм правопису, вжитий у деяких елементах оригіналу, вдало відтворюється українською шляхом калькування і надалі застосовується для перекладу деяких інших онімів, адже є частиною ідіостилю авторів гри.

7) Відтворення фразеологічних одиниць та алюзій підпорядковується керівним стратегіям локалізації цієї гри – стратегії одомашнення та прагненню до лаконічності. Часто замість використання словникових повних еквівалентів, фразеологізми модифікуються із застосуванням еліпсису або перекладаються лексично з номіналізацією.

8) У складних випадках може застосовуватись смисловий розвиток або адаптація.

9) Ключове для перекладу будь-якого матеріалу питання однорідності термінів та онімів вирішується подвійно. З одного боку, обрані стратегії, прийоми та стиль перекладу витримані наскрізно у всіх текстах. З іншого боку, формальною однорідністю перекладу окремих слів часто нехтують на користь більш адекватного відтворення стилю, естетики та прагматичної складової.

Перспективи подальших досліджень полягають в перевірці виявлених тенденцій на ширшому матеріалі шляхом компаративного аналізу перекладів різних ігор та ігрових жанрів. Також варто дослідити відтворення інших мовних компонентів ігор, їхній переклад з урахуванням позамовних, технічних та організаційних чинників. Подальша консолідація подібних досліджень української ігрової локалізації дозволить розширити її теоретичну та методичну бази.

Список літератури:

1. Зорівчак Р. П. Фразеологічна одиниця як перекладознавча категорія (на матеріалі перекладів творів української літератури англійською мовою). Львів : Вид-во при Львівському ун-ті, 1985. 175 с.
2. Іваницький Є. С., Статкевич Л. П. Поняття «Локалізація» в ігровій індустрії та перекладацькій діяльності. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2023. Том 33(72), № 6, Ч. 1. С. 230–234.
3. Підгрушна О. Г., Качанова А. О. Локалізація рольових відеоігор українською мовою (на матеріалі англійськомовних інді-ігор Т. Фокса “Undertale” та “Deltarune”). *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2023. Том 34(73), № 2. С. 202–210.
4. Costales, A. F. Exploring translation strategies in video game localization. *MonTi Monografías de Traducción e Interpretación*. 2012. num. 4, P 385–408.

5. Mangiron .C. Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games. *Arts* 2021. 10(1): 9. 18 p.
6. Newmark P. A Textbook of Translation. New York : Prentice Hall International, 1988. 292 p.
7. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company, 2013. 386 p.
8. Šiaučiūnė, Vaida, Liubinienė, Vilmantė. Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts. *Studies about languages*. 2011. No.19. P. 46–55.
9. Slay the Spire. URL: <https://store.steampowered.com/app/646570/>

**Movchan B. V. TRANSLATING ONYMS IN ENGLISH VIDEO GAMES:
A CASE STUDY BASED ON UKRAINIAN LOCALIZATION OF ‘SLAY THE SPIRE’**

The article examines the Ukrainian localization of the video game Slay the Spire as an example of effective rendering of onyms, which include names of characters, objects, cards, actions, etc. and are one of the major challenges in the process of game localization. Video game localization is a new area of Ukrainian translation studies, and interest in it is growing as the market for such translations develops. The purpose of the study is to identify the optimal strategies, tactics and techniques for reproducing game titles in Ukrainian. The characteristic structural, genre and stylistic features of the selected research material make it possible to analyse the rendering of onyms effectively. The game texts contain a large number of separate short descriptions of game objects, each of which has its own unique name, more than 500 of which were the subject of the analysis. It is established that the dominant method of translation is communicative translation (as understood by P. Newmark). It is implemented through the use of a domestication strategy that includes both the direct use of Ukrainian culturally marked units and the use of dialectisms, colloquialisms, and archaisms, which can also be considered an example of domestication. The need to avoid compression and especially decompression due to technical requirements is ensured, in particular, by creating new neologisms in the translation by compounding roots, general conciseness and the use of the ellipsis. This approach is applied to both free word combinations and onyms based on phraseology or allusion, and allows for almost no deviation from the number of characters in the original, ensuring that texts are displayed correctly in certain places in the interface. Other effective techniques include the nominalisation of verb forms, copying deviations from spelling norms typical of the original text's ideostyle, semantic development, and adaptation. These strategies and techniques, especially the consistency of their use, along with the avoidance of excessive literalism and the primary focus on the reproduction of connotations, style or pragmatics, allow for the creation of high-quality localization that meets the cultural expectations of the target audience.

Key words: translation of onyms, game vocabulary, video game localization, domestication, translation strategies, rendering proper names, adaptation.