

УДК 81'255:004.9

DOI <https://doi.org/10.32782/2307-1222.2026-61-28>

ВИКЛИКИ УКРАЇНОМОВНОЇ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР (НА ПРИКЛАДІ «BALDUR'S GATE 3» ТА «PARTY HARD»)

Олександра БОГДАН

здобувачка вищої освіти

Херсонського національного технічного університету

вул. Інститутська, 11, м. Хмельницький

ORCID: 0009-0000-3109-9275

bogdan.alex05@gmail.com

Юлія БОГДАН

старший викладач кафедри галузевого перекладу та іноземних мов

Херсонського національного технічного університету

вул. Інститутська, 11, м. Хмельницький

ORCID: 0000-0001-8534-5072

yuliabogdantpp@gmail.com

У статті проаналізовано сучасний стан проблеми локалізації англomовних відеоігор в українomовному просторі. Питання якісного перекладу та адаптації іншomовної ігрової відеопродукції набуває для локалізаторів особливого значення. Визначається дефініція поняття «локалізація», зокрема локалізація відеоігор та її особливості, рівні локалізації та її відмінність від перекладу. Це має бути не просто перекладений текстовий продукт, а повністю адаптована мовна версія, яка виглядає максимально природньо для іноземного користувача з урахуванням культурного коду мови перекладу. Для локалізаторів відеоігор головною умовою постає баланс між лінгвістичним, технічним, культурним та правовим складниками кінцевого продукту. Основним матеріалом дослідження виступили подовження популярної рольової гри Baldur's Gate 3 та інді-відеогра Party Hard. Як інді-гри зазначаються малобюджетні ігри, котрі створюються одноосібно чи невеличкою командою, що відповідає за весь процес – від початку створення до маркетингової стратегії реалізації продукту. Головним завданням локалізації постає правильне відтворення прагматичного посилу оригінального твору для носія іншої мови. Особливу увагу в статі приділено перекладацьким труднощам, котрі виникають під час локалізації іншomовної ігрової продукції та зазначаються також основні перекладацькі стратегії, за допомогою котрих локалізатори

адаптують відеогру для цільової аудиторії. Серед головних проблем названо труднощі, пов'язані з відтворенням іншомовних квазіреалій, тобто об'єктів та реалій вигаданого світу, власних назв, гумору, зокрема грі слів та каламбурів, на прикладі двох відеоігор. Проаналізовано та зазначено типові помилки під час локалізації як від корпорацій, що займаються комплексним випуском локалізованого ігрового продукту, так і від малобюджетних проєктів. У перспективі вважається доцільним дослідження використання ШІ для мовної перекладацької локалізації відеоігор.

Ключові слова: *Baldur's Gate 3, інді-гра Party Hard, квазіреалії, локалізація відеоігор, перекладацькі труднощі.*

CHALLENGES IN UKRAINIAN VIDEOGAME LOCALISATION (IN THE CASE OF “BALDUR’S GATE 3” AND “PARTY HARD”)

Oleksandra BOGDAN

Higher Education Student

Kherson National Technical University

11 Instytutska str., Khmelnytskyi

ORCID: 0009-0000-3109-9275

bogdan.alex05@gmail.com

Yuliia BOGDAN

Senior Lecturer at the Department of Branch Translation and Foreign Languages

Instytutska str., 11, Khmelnytskyi

ORCID: 0000-0001-8534-5072

yuliabogdantpp@gmail.com

In the research paper the modern state of localization problems of English-speaking games in Ukrainian speaking field was examined. The problem of quality translation and adaptation of foreign gaming video-products gains a special meaning for localizers. The definition of term localization, specifically videogame localization and its separation from translation is defined. It must not only be a translated text output, but completely adapted to the language version of a product that appears as organically as possible for a foreign user, including the cultural code of the target language. Main source for the research were a continuation of a popular RPG Baldur's Gate 3 and an indie-game Party Hard. Games defined as indie-games are low-budget, created single-handedly or by a small team handling the whole process from the start of the development to the marketing strategy for the realization of the product. The main objective of localization is accurate pragmatic message of the source material for a non-native speaker. Particular attention in the research is paid to translation difficulties that occur during localization of foreign game products and basic translation strategies which are used by localizers to adapt the videogame for the target audience. Among main

problems specified difficulties concerning recreation of foreign quasirealias, meaning objects and realias of the fictional world, proper nouns, humor: wordplay and puns precisely, with examples from two videogames. Typical mistakes during localization were analyzed and noted, made by both corporations that conduct a complex release of the game product and low-budget projects. Perspective considered to be a research of use of AI in translating parts from localization.

Key words: *Baldur's Gate 3, indie-game Party Hard, quazirealias, translation difficulties, videogame localization.*

Постановка проблеми. Відеоігри як один із найпопулярніших елементів ігрової індустрії не обмежуються однією країною та є продуктом диджиталізації та глобалізації цієї галузі по всьому світу. Їх адаптація до різних мов та культур стала викликом для виробників, маркетологів та перекладачів. Термін «локалізація» почали активно використовувати наприкінці ХХ ст., спочатку у зв'язку з потребою поширювати за кордоном нові рекламні матеріали, сайти або технічну документацію до цифрових продуктів.

Основоположниками досліджень із локалізації відеоігор у світі вважаються К. Мангірон, М. О'Гаган, Дж. Рін, Х.М. Чендлер, М. Бернал-Меріно. Із розвитком індустрії відеоігор змінилося ставлення як користувачів, так і виробників до цього продукту. Останні зрозуміли переваги комплексного підходу під час упровадження продукції на нових ринках, замінивши переклад локалізацією. Залежно від різновиду (браузерні, мобільні, консольні, комп'ютерні) та жанру відеоігри (шутери, стратегії, аркади, спортивні, перегони, рольові) відрізняється й складність або ступінь локалізації. Логічно, що найскладнішими будуть рольові ігри через великі обсяги тексту та складність діалогів. Середня кількість слів на таку гру становить близько мільйона, а зокрема запропонована для дослідження третя частина «Baldur's Gate 3» має 2 млн слів. Тому відповідно до кожного з указаних жанрів відеоігри має бути розроблена термінологія й стратегія перекладацьких трансформацій. У 2021 р. за підтримки Національної комісії зі стандартів державної мови у співпраці з представниками українських локалізаційних компаній та спілок розпочалася робота над єдиним термінологічним словником для відеоігор та коловідеоігрової термінології, й ця робота все ще триває. Поштовхом для того стали недостатній розвиток галузі україномовних відеоігор, відсутність достатнього теоретичного знання у початків-локалізаторів, прагнення популяризації української мови у відеоіграх і в першу чергу потреба у структуруванні термінології цієї галузі.

Актуальність цього дослідження зумовлена недостатньою висвітленістю проблеми локалізації як нового перекладознавчого явища. Матеріалом розвідки вибрано україномовну локалізацію англійськомовних відеоігор – всесвітньо відомої рольової відеоігри «Baldur's Gate 3» та малобюджетної інді-гри «Party Hard». Інді-грою вважаються ігри, створені невеличкою командою з майже нульовим бюджетом та розраховані як стартап на певну категорію гравців, зазвичай вони не мають корпоративної маркетингової та локалізаційної підтримки.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Серед закордонних дослідників слід зазначити в першу чергу дослідження основоположниці цієї проблематики К. Мангірон (2006) [11] та більш пізніші розвідки А. Косталес (2012) [9], Н. Тіде (2013) [13], І. Санз Лопез (2021) [12] тощо. В українському мовознавстві цією темою займалися Ю. Головацька (2018), яка окреслила локалізацію як саме перекладознавчу проблему в різних сферах перекладу, зокрема у рекламі, відеоіграх, локалізації сайтів, сучасних цифрових продуктів, Т. Чередничок (2019), практична фахівчиня з локалізації відеоігор у SBT Localization Team та редакторка «Шлякбित्रаф» з оглядом перекладацьких складнощів О. Мазур (2020) з аналізом особливостей локалізації як перекладознавчого явища. Окремо слід назвати також наукові розвідки Л. Статкевич та Є. Іваницького (2022) [5] з аналізом поняття локалізація та визначенням технік, котрі використовуються під час локалізації відеоігор, П. Головащенко, М. Лимар (2023) з визначенням перекладацьких особливостей локалізації відеоігри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля» [3] тощо. Незважаючи на існуючі розвідки питання локалізації як перекладознавчого явища все ще залишається мало дослідженим.

Метою статті є визначення особливостей локалізації англomовних відеоігор для українського користувача на прикладі двох ігор, основних труднощів під час відтворення та адаптації відеоігор як продукту ігрової індустрії, з якими стикаються локалізатори та перекладачі зокрема.

Виклад основного матеріалу дослідження. Локалізація розглядається як багаторівневий процес адаптації проекту в цільовій мові з урахуванням лінгвістичних і культурних особливостей регіону мови перекладу. На думку багатьох дослідників, локалізація є ширшим поняттям, аніж переклад. Її кінцева мета – повністю адаптована мовна версія, яка виглядає максимально природньо та зрозуміло для іноземного користувача. Традиційно розглядаються такі сфери локалізації: локалізація сайтів, програмного забезпечення, тобто переклад інтерфейсу, технічної документації та допоміжних файлів, локалізація рекламної продукції, застосунків та відеоігор тощо.

За Н. Тіде, локалізацію відеоігор визначають як процес, під час якого відеоігру адаптовано в інші мови, причому мовні засоби мови-оригіналу та їхній внесок в ігровий процес мають бути перенесені якомога кращим чином в мову перекладу [13, с. 7]. Виходячи із цього, пропонуються такі рівні локалізації відеопродукту: лінгвістичний (переклад), форматування тексту та інтерфейсу користувача (меню, кнопки, субтитри, спливаючі повідомлення та ін.), культурне пристосування з урахуванням національних трендів у графіці та музиці, адаптація програмного забезпечення, звуковий ряд та синхронізація, правові та юридичні аспекти.

За О. Мазур та С. Кучів, лінгвістичний складник локалізації можна умовно розмежувати на «мовну перекладацьку локалізацію» та «позамовну перекладацьку локалізацію». Під мовною локалізацією розуміється явище адаптації ословесненої інформації тексту оригіналу в тексті перекладу, що відбувається в рамках

перекладу зі словесної мови словесною [6, с. 89]. Тоді все інше, тобто «адаптація неословесних елементів інформації тексту оригіналу в тексті перекладу (графічних елементів, символів, реалій, колористики тощо), буде відноситися до позамовної перекладацької локалізації [6, с. 89].

Серед перекладацьких стратегій для досягнення найбільшого сприйняття в культурі-реципієнті дослідники А. Косталес [9], Є. Іваницький, Л. Статкевич [5] зазначають доместикацію та форенізацію, компенсацію, нульовий переклад, прагматичну адаптацію тексту, доповідний переклад. Доместикація і форенізація – це перекладацькі стратегії, за яких локалізатор наближає переклад до загальноприйнятих норм культури мови, якою робиться переклад [5, с. 233]. За доместикації характерне наближення тексту до культури мови, якою він перекладається, однак під час перекладу може бути втрачена певна інформація з оригіналу: *Flumph Mating Rituals / Спарювання ф'юхів; Derivation Cloak / Черпальний плащ* [14]. За форенізації локалізатор зберігає деякі особливості оригіналу, ігноруючи той факт, що та або інша одиниця може бути прийнята важче серед носіїв культури-реципієнта: *Qua'nith Psionic Detector / Ква'нім – псионічний виявляч; ghaik / гейх* [14]. За даної стратегії деякі імена, місця або навіть цілі репліки можуть залишитися без перекладу [5, с. 233]. Прикладом нульового перекладу, тобто відсутності перекладу або залишення вихідного тексту без змін, може бути внутрішньоігрова мова *githyanki/gim'янки* [14]. Цей метод може бути корисним також під час перекладу дуже специфічної термінології, наприклад назви комбінацій та рухів героїв, зброї, машин і місць.

На прикладі розглянутої локалізації двох англomовних ігор було визначено основні складнощі, з якими може зіткнутися перекладач у процесі локалізації гри. Серед них передусім слід назвати труднощі під час відтворення власних назв, квазіреалій та термінів, засобів гумору, авторських okazіоналізмів тощо.

У вигаданих ігрових вимірах створюються нові світи, сповнені об'єктів та персонажів, котрі живуть лише в уяві авторів цього світу. Через відсутність еквіваленту в мові локалізації для перекладача постає завдання передати не лише позначення певної реалії з вигаданого світу, тобто **квазіреалії**, а й відтворити її конотацію, відшукати або створити поняття, яке буде найближчим за значенням похідної мовної одиниці. А. Рау виділяє серед найголовніших способів утворення квазіреалій в англomовних відеоіграх такі: 1) словоскладання, тобто поєднання двох наявних слів або лексичних елементів у нову одиницю; 2) афіксацію, тобто додавання одного або декількох префіксів або суфіксів до основи слова; 3) лексико-семантичний спосіб, під час якого наявне слово використовується для позначення іншого явища [8].

У «*Baldur's Gate 3*» локалізатори спілки «Шляхбित्रаф» назвали монстра *bugbear* як *ведмебай*. У буквальному перекладі він мав бути «*жуковедмідь*» або «*ведмежук*», що відображало б невірну конотацію з мови оригіналу та неправильно характеризувало б персонаж, тому що *bugbear* в англійській мові буквально означає «бабай». Тому було поєднано слова «ведмідь» і «бабай»,

отримавши «ведмебай», а не «ведмежук», оскільки цей персонаж не має нічого спільного з жуком [8]. Такі квазіреалії у відеогрі не рекомендується перекладати описовим способом через брак символів, бо такий спосіб перекладу призвів би до зміни коду у грі.

Для відтворення квазіреалій в українській локалізації відеогри були використані такі стратегії та перекладацькі трансформації:

- **транскрибування:** *Blurg* / *Бларг*;
- **транслітерація:** *miconidi* / *miconids*; *Avernus* / *Авернус*; *Omeluum* / *Омелуум*;
- **прямий переклад:** *Bonecloak* / *Костоплац*; *Whispering Depths* / *Шепітна глибін*; *Blade of Frontiers* / *Клинок Фронтирів*; *Hook Horror* / *гакожахи*; *Dread Hollow* / *Уголовина Жаху*; *Iron Throne* / *Залізний Трон*; *Boots of Speed* / *Чоботи швидкості*;

- **транскреація:** *Mindflayers* / *мізкожеру*; *Noblestalk* / *Шляхтоніжка* (транскреація з елементами метафорізації, оскільки буквально перекладається як шляхетне стебло); *Ring of Mind-Shielding* / *Перстень розумового сховку* (замість захисту розуму переклали як приховування розуму); *Sussur Tree* / *Шептодерево* (транскреація як для створення квазіреалії в англійській, так і для локалізації в українській мові, оскільки перша частина цієї одиниці утворена від португальського слова *sussurro* – *шепіт*); *Shadow of Menzoberranzan* / *шолом Сутін* *Мензоберранзана*;

- **конкретизація:** *clubs* / *довбні*;

- **генералізація:** *Grimoire Bound in Imp Skin* / *фоліант, загорнутий у шкіру чортеняти*; *Grand Duke* / *Герцог*; *Quarterstaves* / *палиці*; *Ebonlake Grotto* / *Грот Чорнозера*;

- **авторський okazіоналізм:** *familiar* / *Джурозвір*; *Spectator* / *Глипач*; *Flumph Mating Rituals* / *Спарювання ф'юхів* (вилучання та авторський okazіоналізм відтворений транскреацією).

Досить складною проблемою для локалізаторів постає, зокрема, синонімія **термінів**, особливо для тих, що перекладають наступні частини успішних відеоігор. Так, наприклад, словосполучення «*bonus action*» відтворюється в одній частині як «*бонусна дія*», а в продовженні – як «*вторинна дія*». Або слово «*party*» відтворюється як «*група*» та як «*гурт*»; «*Reactions*» – як «*реакція*» та як «*резування*»; «*Saving Throws*» – як «*рятівні кидки*» та як «*протидія/кидки протидії*»; «*Disadvantage*» – як «*завада*» та як «*перешкода*»; «*melee attack*» – як «*рукопашна атака*» та як «*ближня атака*»; скорочення «*Difficulty Class (DC)*» – як «*клас складності (КС)*» та як «*межа складності (МС)*». Утім, слід зазначити, що деякі терміни, запроваджені локалізаторами, дуже вдалі, хоча й не дуже розповсюджені та зрозумілі пересічному гравцеві. Так, зокрема, термін «*crèche*» перекладено як «*креш*», слово не дуже розповсюджене та не зрозуміле пересічному гравцеві, яке можна було перекласти як «*ясла*». Або закляття у кліриків, які звертаються за допомогою до своїх богів – «*Channel Divinity*», було відтворено як «*Боже наснаження*». Термін не дуже зрозумілий, проте якщо звернутися до його тлумачення,

то бачимо, що локалізатори підібрали максимальний за комунікативно-прагматичним посилом еквівалент.

Локалізаторам необхідно спиратися на чітку єдину термінологію, як, наприклад, у самій грі для перекладу обладунків, магічних замовлянь, уникаючи синонімії та зайвої плутанини, так і в термінології текстів до самої гри. Наступний приклад із відтворенням назви обладунків у грі «Baldur's Gate 3» «*Shadeclinger Armour*» став справжнім викликом для локалізаторів, оскільки їхній варіант «Обладунки тіне-лаза» відповідав лише частково значенню оригіналу [2, с. 121]. Мета цих обладунків – сховати гравця у тіні, щоб забезпечити його непомітне просування. Зрозуміло, що стисло та повністю еквівалентно передати функцію цієї зброї дуже важко. Слід також зазначити, що локалізаторові орієнтуватися у самій грі так само важливо. Наприклад, в оригіналі гри два види обладунків були названі одним терміном «*Half-Plate*». Українські локалізатори використали два різні позначення для них (залежно від ступеню захисту, який ці обладунки надавали): *Dark Justiciar Half-Plate* = *Обладунок темного юстиціара / Півлати темного юстиціара*.

У наступному прикладі перекладацька заміна призвела до зовсім іншої конотації речення: «*I'm going to run you through with my sword as if it were a skewer! First you should stop waving it around as if it were a feather-duster*» / «Я проштупкну тебе своїм мечем як шампуром!» – «Для початку тобі треба перестати їм махати, як мітлою». В оригіналі мався на увазі піпідастр, тобто антистатична мітла для пилу, тому змінилася конотація у локалізованому реченні [12, с. 200–201]. Ще одним прикладом невдалої перекладацької трансформації є відтворення англійської фрази «*It uses your Intelligence as its modifier*» як «Ви знаєте одне замовляння чарівника. Здібністю проказування замовляння є інтелект». Для більшості користувачів переклад залишився незрозумілим, створюючи перешкоди під час проходження гри [2, с. 120]. Дуже часто саме у цій локалізації користувачі нарікали на занадто «філологічну, переускладнену мову»: фразу «*I'd like to snap his neck myself*» було відтворено як «хотілося б і мені засягнути його карк», збиваючи їх із пантелику більшості незнайомим висловом [2, с. 120].

У процесі перекладу важливо пам'ятати, що більшість квазіреалій базується на асоціації з певним предметом або явищем із реального життя. Так, наприклад, у «Baldur's Gate 3» *imps* – істоту з європейської міфології, схожу на фею чи то гобліна, відтворено у відеогрі як *чортенята*. Імпи зазвичай у міфології вважалися шкідливими та негативними створіннями, а у грі їх можна викликати для допомоги у бійці.

В останній частині локалізаторами було раптом змінено расу *tiefling* на *бісунів*, *dwarf* став *карликом*, а *dragonborn* – *драконичем*. Якщо остання трансформація є радше вдалим прикладом перекладу, бо досить влучно передає суть раси походження від драконів, то перші дві спотворюють сприйняття рас. Нова назва «бісини» з натяком на пекельне походження від слова «біси», надає расі зовсім протилежної, негативної конотації і сприймається гравцями як ворожа раса. Можливо, зрозумілішим був би варіант назви для них «*підземники*», який посилається

на їхнє місце походження у Пеклі, проте такий відповідник є лише частково еквівалентним, бо вони не мають нічого спільного з демонами, а є звичайною расою. Прагнення перекладачів відтворити максимально правдиво всі реалії та терміни призвели до незрозумілої гравцям зміни [2, с. 121].

Ономастичні реалії, або власні назви, відіграють важливу роль у відеоіграх. Дуже часто вони наповнені символічним та образним значенням, невід'ємним від оповіді та ігрового середовища. На думку О. Сеньків, власні назви як оказіональний онім «є своєрідним ключем до створеної автором нової культури, етносу, що розкриває сутність його цінностей, традицій, звичаїв і так дає приховану додаткову інформацію» [7, с. 124]. За П. Головащенко, М. Лимар, найчастіше для перекладу імен та власних назв використовується прийом транскодування: транслітерація – метод перекладу, коли літера однієї мови має еквівалентний звук в іншій мові, наприклад: *Zevlor/Зевлор* чи *Vlaakith/Влаакіт* або транскрипція – формальне пофонемне відтворення вихідної лексичної одиниці за допомогою фонем цільової мови [3]. Наприклад, відтворення імені *Silvanus* як *Сільван*, імені римського божества, яке з'являється в римській міфології та інших ігрових всесвітах, відтворене за класичними традиціями латинських назв. За якісної локалізації власні назви слід відтворювати з урахуванням їх змістового завантаження, адже добре підібрана власна назва додає грі унікальності та глибини змісту, допомагає розкрити характер героя ще до того, як гравець із ним познайомиться ближче.

За Sanz López [12, с. 69], існують такі перекладацькі стратегії для відтворення власних назв у відеоіграх:

– нульовий переклад: назва без змін переноситься у цільову мову за винятком будь-якої графічної адаптації до цільової мови, наприклад через шрифт або додавання чи пропуск наголосів. У цьому разі деякі локалізатори наполягають на такому відтворенні ще й тому, що персонаж чи артефакт уже відомий саме під такою назвою та його переклад або розтлумачення було б зайвим, оскільки гравцям зручніше й зрозуміліше саме ця форма;

– нова назва, тобто в мові перекладу створюється нове ім'я, але зберігаються семантико-функціональні характеристики імені мови оригіналу або прагматичні характеристики носія імені («*Shadowheart*»/«*Тінесерда*»);

– нове словотворення: зберігаються лише принципи словотворення імені вихідної мови, такі як, наприклад, використання певних закінчень як ознаки національної приналежності, як у випадку із закінченням *-ix*, яке в коміксах про Астерікса чітко ідентифікує персонажа як галла. «*Ravengard*» було перекладено як «*Вороній*».

Окремо слід зазначити, що для власних назв характерні ненормативність, тобто свідоме, умотивоване відхилення від літературної, переважно словотвірної, норми, функціональна одноразовість, новизна, особлива словотвірна мотивація [7, с.124]. Так, наприклад, на думку українських локалізаторів «*Baldur's Gate 3*», частину власних назв задля підсилення прагматичного посилення слід було перекласти так: *Dark Urge/Темна Жага; Halaster Blackcloak/Галастер Чорноплащий*

або *Autumnal Baskin/Осінниця Баскін*. Цікавий прийом також із метафорізацією прізвиська одного з героїв – *Клинок Фронтирів/Blade of Frontiers*. Слово фронтир означає власне прикордонну межу. Та оскільки цей герой багато подорожує та захищає людей від демонів та нападників, то саме він і є тим кордоном між ворогом та простим людом.

Назва самої гри є також важливим об'єктом перекладу у процесі локалізації. Найчастіше під час відтворення назви гри використовують стратегію «нульового перекладу», залишаючи назву оригіналу. Іноді може бути використаний частковий переклад, як у випадку із серією ігор «S.T.A.L.K.E.R.»: «*S.T.A.L.K.E.R.: Call of Prypiat*» / «*S.T.A.L.K.E.R.: Поклик Прип'яті*», «*S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*» / «*S.T.A.L.K.E.R.: Чисте Небо*», «*S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl*» / «*S.T.A.L.K.E.R. 2: Серце Чорнобиля*». Відтворення назв самих відеоігор як частина маркетингового концепту зазвичай не становить особливих складнощів, проте залежить від маркетингових намірів виробника продукту.

Творчі лінгвістичні рішення потрібні також, коли перекладач працює всліпу, тобто отримує лише текстові файли без подальшого контексту. Тоді може знадобитися переформулювати текст перекладу так, щоб уникнути інформації, яка не позначена у вихідному тексті через, наприклад, гендерну нейтральність, або необхідна в мові перекладу через невідповідність граматичних структур, (зокрема, для позначення числа, статі або формальності), наприклад: *they went/він поїхав* – *вона поїхала*. Особливо у фентезі імена та прізвища будуються інакше, можуть бути інтерпретовані неправильно. Прикладом можуть бути імена *Lae'zel, Shadowheart, Jacelyn, Zenith*, які без додаткового контексту, зображення або примітки могли би бути перекладені помилково як виключно чоловічі або жіночі.

Під час перекладу внутрішніх наративів відеоігор найскладнішими завданнями постають виявлення культурних маркерів, вірна передача емоційної конотації, відтворення акценту, авторських оказіоналізмів, відтворення **гри слів**. За визначенням Д. Делабатіста, гра слів – це загальна назва для різноманітних текстових явищ, у яких ми використовуємо «структурні особливості мов (або мови) для створення комунікативного зіставлення між двома або більше мовними структурами з більш-менш схожими формами та більш-менш відмінними значеннями» [4, с. 94].

У відеоігрі *Party Hard* локалізатори мали вибрати одне зі значень слова «*the rocks*» й зупинилися на фразі, залишивши її з прямим перекладом: «*Whiskey. Hold the rocks. – Hold the rocks. Hilarious, Mr West.*» / «*Bicki. Без льоду. – Без льоду. Чудово, Містере Вест*». Багатозначність слова «*the rocks*» не може бути відтворена в українській мові, оскільки в нас відсутній термін для позначення льоду у коктейлі. Окремого забарвлення додає музичний супровід у грі, який лише підкреслює цю двозначність та підсилює прагматичний задум.

Багато ігор також містять загадки, які засновані на грі слів і тому не можуть бути відтворені прямим перекладом, а повинні бути вигадані заново [13, с. 66]. Довжина речень дуже часто під час перекладу майже завжди не співпадає, і

щоб не переписувати код у грі, перекладачі дуже часто змушені або ігнорувати гумористичний момент, або переписувати попередні переведені частини задля збереження гумористичного ефекту [9]. У цьому прикладі з гри «Party Hard» перекладачі використали додавання та перебудували речення задля збереження авторського посилу[15]:

«They were a series of murder strung across the US during the autumn break of 2000 exclusively taking place in and around house parties, rooftop parties, cruise parties – you name it. This guy was there, stabbing his way through the crowds.» / *«Це були серійні вбивства в США, під час осінніх канікул 2000-го, що відбулись на вечірках, в будинках та навколо. Дах, яхта, ліс – неважливо, цей парубок вирізав натовп на своєму шляху».*

Наступні два приклади яскраво ілюструють ті складнощі, з якими стикаються перекладачі під час локалізації відеоігор. У діалоговій фразі під час розслідування вбивств на вечірках із гри «Party Hard», на жаль, не вдалося відтворити каламбур *«the party was already dead»* [15]: *«Perhaps it was when they realized when the party was already dead – Excuse the pun»* / *«Можливо, це було тоді, коли стало зрозуміло, що вечірка скінчилась».* Так само не відтворена й метафора *«welcome mat»*: *«Я відчув себе так, ніби кувалда вдарила мене у живіт»* / *«It was like a sledgehammer using my stomach as a ‘welcome’ mat»* [15].

Окремою дуже великою проблемою для локалізаторів створюють жарти, пов'язані з візуальним рядом. Такий жарт досить важко перекласти або навіть вигадати по-іншому в цільовій мові, наприклад в американській версії гри «Monkey Island 2», щоб відкрити кран у грі, необхідно було повернути мавпочку, що сиділа на крані. Для англійців цей візуальний жарт залишатиметься незрозумілим, оскільки для позначки крана *«monkey wrench»* вони використовують слово *«spanner»* [10].

Наступним викликом для перекладача є іншомовні вкраплення, тобто слова або фрази іншою чи вигаданою мовою. Найчастіше автор уводить у текст такі слова, щоб додати колориту персонажу, створити певну атмосферу чи то викликати певні асоціації, пов'язані з якоюсь нацією. Локалізатори зберігають завдяки іншомовному вкрапленню початковий прагматичний посил авторів. Також може трапитися так, що в тексті перекладу використовується соціолект або діалект, хоча в оригіналі він відсутній. Ця стратегія переважно використовується для досягнення гумористичного ефекту та наближення ігрового середовища до цільової культури. Оскільки це вагоме рішення, яке також може відштовхнути цільову аудиторію та створити прецедент, його зазвичай приймає видавець або студія-розробник, а не самі перекладачі [11, с. 77].

Серед основних перекладацьких помилок під час відтворення засобів гумору слід зазначити переважно порушення норм та узусу мови перекладу, смислові помилки, неможливість стисло пояснити жарт чи то сенс комічного без довгого екскурсу в культурологічний чи історичний бік. Задля збереження певного жарту перекладачі дуже часто змушені застосовувати транскреції. Тобто це не

переклад жарту, а створення нового, зрозумілого в мові локалізації й, головне, дотепного жарту.

Висновки й перспективи подальшого дослідження. Отже, локалізація відеоігор являє собою частину більш широкого поняття локалізації, який не можна ототожнювати лише з перекладом. Це процес адаптації вмісту гри до цільової мови згідно з правовими вимогами, лінгвістичними та культурними особливостями іншої мови та з урахуванням технічних аспектів ігрового продукту. Під час локалізації відеоігор важливо враховувати особливості різновиду та жанру відеоігри й використовувати перекладацькі стратегії. Досліджені відеоігри є яскравими представниками своїх жанрів, вони були вибрані для аналізу виходячи з популярності та зацікавленості ними користувачів. Через різні бюджетні затрати логічним було б очікувати різну якість локалізації обидвох на українському ринку. Проте дослідження виявило схожі труднощі, котрі поставали для обох команд локалізаторів, а саме: проблеми з відтворенням власних назв, квазіреалій, засобів гумору, термінології тощо.

Перспективою подальших розвідок вважаємо порівняльний аналіз з іншими продуктами відеоринку, під час локалізації котрих використовувався штучний інтелект або над створенням кінцевого продукту працювали аматори-гравці.

ЛІТЕРАТУРА

1. Богдан О.Д., Богдан Ю.Б. Локалізація відеоігор як один із викликів сучасного перекладу. *Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі* : збірник тез XVI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції. Херсон – Хмельницький, 04–05.04.2024. С. 118–122.

2. Богдан О. Д., Богдан Ю. Б. Перекладацькі труднощі в україномовній локалізації «Baldr's Gate 3». *Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі* : збірник тез XVI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції. Херсон – Хмельницький, 17–18.04.2025. С. 100–103.

3. Головащенко П., Лимар М. 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»*. 2023. Т. 33(72). № 5. С. 19–23. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2022.5.2/04>

4. Ємець О.В., Гуцал К.В. Гра слів у перекладі сучасних гумористичних текстів: лексичні та стилістичні аспекти. *Вісник науки та освіти*. 2023. № 6(12). С. 92–101. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-6\(12\)-91-101](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-6(12)-91-101)

5. Іваницький Є., Статкевич Л. Поняття «локалізація» в ігровій індустрії та перекладацькій діяльності. *Вчені записки ТНУ ім. В.І. Вернадського. Серія «Філологія. Журналістика»*. 2022. Т. 33(72). № 6. Ч. I. С. 230–234. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2022.6.1/39>

6. Мазур О., Кучів С. Локалізація як перекладацьке явище. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 35. Т. 7. С. 89–95. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-7-15>

7. Сеньків О.М. Індивідуально-авторська власна назва в англomовному авторському фентезі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія»*. 2017. № 27. Т. 2. С. 121–125. URL: https://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v27/part_2/35.pdf
8. Стенограма стріму з OLDboi про переклад «Baldur's Gates 3». URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/stenohrama-strimu-z-oldboi-pro-pereklad-baldur-s-gate-3/> (дата звернення: 14.01.2026).
9. Costales A.F. Exploring translation strategies in video game localization. 2012. URL: https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization (дата звернення: 08.01.2026).
10. Kraft B. GDC Europe 2015: Spiele-Lokalisierung – richtig humorvoll übersetzen. URL: <https://www.heise.de/news/GDC-Europe-2015-Spiele-Lokalisierung-richtig-humorvoll-uebersetzen-2770754.html> (дата звернення: 18.01.2026).
11. Mangiron C. Research in game localisation: An overview. *The Journal of Internationalization and Localization*. 2017. Vol. 4. № 2. P. 74–99.
12. Sanz López, Yvonne. Videospiele übersetzen – Probleme und Optimierung. Berlin: Frank & Timme. TRANSÜD. Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens, Band 56. 2013. S. 126. URL: https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2017/274800/jouintloc_a2017v4n2p74.pdf
13. Thiede N. Qualität bei der Lokalisierung von Videospielen. Berlin, Frank & Timme GmbH Verlag, 2021. S. 116.
14. BALDUR'S GATE 3. Steam. URL: <https://baldursgate3.game/>
15. PARTY HARD. Steam. URL: https://store.steampowered.com/app/356570/Party_Hard/

REFERENCES

1. Bogdan, O.D., & Bogdan, Y.B. (2024, April 04). Lokalizatsiia videoihor yak odyin z vyklykiv suchasnoho perekladu [Videogame localization as one of the challenges of modern translation]. *Inozemni movy u suchasnomu komunikatyvnomu prostori : zbirnyk tez XVI Vseukrainskoi studentskoi naukovo-praktychnoi konferentsii [Foreign languages in a contemporary communicative field : collection of abstracts of XVI Ukrainian student scientific-practical conference]*. P. 118–122. [in Ukrainian]
2. Bogdan, O.D., & Bogdan, Y.B. (2025, April 18). Perekladatski trudnoshchi v ukrainomovnii lokalizatsii «Baldur's Gate 3» [Translation challenges in Ukrainian localization of «Baldur's Gate 3»]. *Inozemni movy u suchasnomu komunikatyvnomu prostori : zbirnyk tez XVI Vseukrainskoi studentskoi naukovo-praktychnoi konferentsii [Foreign languages in a contemporary communicative field : collection of abstracts of XVI Ukrainian student scientific-practical conference]*. P. 100–103. [in Ukrainian]
3. Holovashchenko, P., & Lymar, M. (2023). Lokalizatsiia i pereklad kompiuternykh ihor na prykladi videohry «S.T.A.L.K.E.R.: Tin Chornobyliia» [Computer games' localization and translation by example of «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chornobyl»]. *Vcheni zapysky TNU imeni V.I. Vernadskoho. Seriia: Filolohiia. Zhurnalistyka*

[*Scientific notes TNU V.I. Vernadskoho, Line: Philology, Journalistic*]. Iss. 5, Vol. 33 (72), p. 19–23. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2022.5.2/04> [in Ukrainian]

4. Yemets, O.V., & Hutsal, K.V., (2023). Hra sliv u perekladi suchasnykh humorystychnykh tekstiv: leksychni ta stylistychni aspekty [Wordplay in translation of modern humorous texts: lexical and stylistic aspects]. *Visnyk nauky ta osvity [Herald of Science and Education]*. Vol. 6 (12), p. 92–101. DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-6\(12\)-91-101](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2023-6(12)-91-101) [in Ukrainian]

5. Ivanytskyi, Ye., & Statkevych, L. (2022). Poniattia «lokalizatsiia» v ihrovii industrii ta perekladatskii diialnosti [Concept of localization in the industry history and translating activities]. *Vcheni zapysky TNU im. V.I. Vernadskoho. Serii: Filolohiia. Zhurnalistyka [Scientific notes TNU V.I. Vernadskoho, Line: Philology, Journalistic]*. Iss. 6, Vol. 33 (72), p. 230–234. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2022.6.1/39> [in Ukrainian]

6. Mazur, O., & Kuchiv, S., (2021). Lokalizatsiia yak perekladatske yavyshe [Localization as translation phenomenon]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk [Current issues in humanities field]*. Vol. 35 (7), p. 89–95. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-7-15> [in Ukrainian]

7. Senkiv, O.M. (2017). Indyvidualno-avtorska vlasna nazva v anhlo movnomu avtorskomu fentezi [Individually-author's proper noun in English author's fantasy]. *Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu. Serii «Filolohiia» [Science herald of International humanities university. Line «Philology»]*. Vol. 27 (2), p. 121–125. Retrieved from: https://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v27/part_2/35.pdf [in Ukrainian]

8. Stenohrama strimu z OLDboi pro pereklad «Balgur's Gates 3» [Transcript of stream with OLDboi about «Balgur's Gates 3» translation]. Retrieved from: <https://sbt.localization.com.ua/article/stenohrama-strimu-z-oldboi-pro-pereklad-baldur-s-gate-3/> [in Ukrainian]

9. Costales, A.F. (2012). Exploring translation strategies in video game localization. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization

10. Kraft, B. GDC Europe (2015). Spiele-Lokalisierung – richtig humorvoll übersetzen. Retrieved from: <https://www.heise.de/news/GDC-Europe-2015-Spiele-Lokalisierung-richtig-humorvoll-uebersetzen-2770754.html>

11. Mangiron, C. (2017). Research in game localisation: An overview. *The Journal of Internationalization and Localization*, Vol. 2 (4), p. 74–99.

12. Sanz López, Yvonne. (2013). Videospiele übersetzen – Probleme und Optimierung. Berlin: Frank & Timme. *TRANSÜD. Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens*, Vol. 56, p. 126. Retrieved from: https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2017/274800/jouintloc_a2017v4n2p74.pdf

13. Thiede N. (2021). *Qualität bei der Lokalisierung von Videospielen*. Berlin, Frank & Timme GmbH Verlag.

14. BALDUR'S GATE 3. Retrieved from: <https://baldursgate3.game/>

15. PARTY HARD. Retrieved from: https://store.steampowered.com/app/356570/Party_Hard/



Стаття поширюється
на умовах ліцензії відкритого
доступу (CC BY 4.0)

Дата першого надходження статті до видання: 19.01.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 13.02.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 10.04.2026