

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**Факультет іноземних мов
Кафедра перекладу та слов'янської філології**

«Допущено до захисту»
Завідувач кафедри

(підпис) (прізвище, ініціали)
«__» _____ 20__ р.

Реєстраційний № _____

«__» _____ 20__ р.

ЛОКАЛІЗАЦІЯ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ ЯК РІЗНОВИД ПЕРЕКЛАДУ

Кваліфікаційна робота студента групи
АПМ–23
(шифр групи)
ступінь вищої освіти магістр
(бакалавр, магістр)
спеціальності 035.041 Германські мови та
літератури (переклад включно), перша –
англійська
Білого Іллі Віталійовича
Керівник канд. пед. наук, доцент
Каневська О. Б.

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS _____ Кількість балів _____

Голова ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

ЗАПЕВНЯННЯ

Я, Білий Ілля Віталійович, підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавав і не одержував недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомлений. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

(Ілля Білий)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОГРИ ЯК АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ЖАНРУ	8
1.1. Відеогра як багатоаспектний об’єкт дослідження.....	8
1.2. Поняття «локалізація» в ігровій індустрії та в перекладацькій діяльності.....	13
1.3. Перекладацькі трансформації в межах локалізації відеогри «Baldur’s Gate».....	18
Висновки до першого розділу	25
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ СТРАТЕГІЙ ПРИ ПЕРЕКЛАДІ ВІДЕОГРИ «BALDUR’S GATE»	27
2.1. Відеогра «Baldur’s Gate» як комерційний продукт	27
2.2. Лінгвістичні характеристики відеогри «Baldur’s Gate»	35
2.3. Лексичні та граматичні трансформації	39
2.4. Особливості перекладу текстів відеогри «Baldur’s Gate» українською мовою.....	48
Висновки до другого розділу	60
ВИСНОВКИ	61
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	63
Додаток А	63

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Індустрія відеоігор продовжує стрімко розвиватися, стаючи невід'ємною частиною сучасної культури та економіки. Щороку мільйони гравців у всьому світі занурюються в віртуальні світи, створені розробниками з різних куточків планети. Але щоб гравці з різних культур могли повністю зануритися у гру, необхідно не лише перекласти текст, а й адаптувати аудіовізуальні та культурні аспекти гри. Саме тут вступає в гру процес локалізації, який стає ключовим для успіху відеоігрових продуктів на міжнародному ринку. Одним із яскравих прикладів такої роботи є локалізація гри «Baldur's Gate».

Питання правильної локалізації ігор та перекладу виникає з необхідності адаптації ігрового контенту до різних культурних і лінгвістичних контекстів. Сучасні відеоігри містять велику кількість тексту, діалогів і культурних особливостей, які необхідно передати точно та зрозуміло для світової аудиторії. Брак або недостатня якість локалізації може призвести до зниження якості геймплею та зменшення іммерсивності гравців. Також існує проблема з перекладом специфічних термінів та жаргонізмів, які можуть бути унікальними для світу гри або місцевої культури, однак їх неправильне тлумачення може спричинити непорозуміння або втрату ігрової атмосфери. Таким чином, ефективна локалізація та переклад відеоігор вимагає не лише знання іноземної мови, але й розуміння культурних особливостей і глибоких знань у сфері геймдеву.

Світ відеоігор слід розглядати в комплексі, як спосіб міжкультурної комунікації, окреме бізнес-середовище та нову субкультуру. Роль перекладача в процесі популяризації гри та її успіху на ринку різних країн є значущою, оскільки багато ігор створюють сюжетну лінію, яка має бути цікавою для людей у всьому світі, тому містить багато лінгвістичних елементів для повного передавання задумів розробників. Локалізація ігор

передбачає адаптацію ігрового контенту до культурних особливостей певної країни, забезпечуючи релевантність і доречність для місцевих користувачів. Локалізація ігор має багато спільного з локалізацією програмного забезпечення, зокрема необхідність узгодження довжини перекладених текстів з відведеним простором, а також схожий цикл процесів, включаючи інтернаціоналізацію та контроль якості перед випуском.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема локалізації відеоігор вивчається як вітчизняними, так і зарубіжними дослідниками. Серед українських науковців, які займаються цією тематикою, можна виділити Ю. Головацьку, Ю. Новосада [4], Л. Головащенко, М. Лимаря [8], С. Єльцову, Л. Алаєву [10], В. Кравченка [14], С. Харицьку, А. Колісниченко [21], Т. Череднюк [23] та ін.

Отже, актуальність теми кваліфікаційної роботи обумовлена зростаючим попитом на якісні локалізовані продукти, які дозволяють гравцям повністю зануритися у гру, незалежно від їх культурної чи мовної приналежності. На сьогодні ця тема знаходиться на перетині декількох наукових дисциплін, включаючи лінгвістику, культурологію, маркетинг та інформаційні технології. Незважаючи на значну кількість наукових робіт, присвячених локалізації, питання перекладацьких трансформацій і стратегій, що застосовуються під час локалізації, досліджені недостатньо детально. Особливо це стосується конкретних ігор та їх адаптації до різних ринків.

Мета кваліфікаційної роботи – дослідити процес локалізації відеогри «Baldur's Gate» як приклад перекладацької діяльності, виявити особливості перекладу аудіовізуальних елементів і текстових компонентів гри, а також визначити основні стратегії, що використовуються в процесі локалізації.

Завданнями роботи є:

1. На підґрунті вивчення й аналізу наукової літератури схарактеризувати відеогру як багатоаспектний об'єкт дослідження та визначити поняття «локалізація» в контексті ігрової індустрії та перекладацької діяльності.

2. Визначити та схарактеризувати перекладацькі трансформації в межах локалізації відеогри «Baldur's Gate».

3. Дослідити лінгвістичні характеристики гри «Baldur's Gate», а також провести аналіз лексичних та граматичних трансформацій, що використовуються під час перекладу гри українською мовою.

4. Визначити особливості перекладу текстів відеогри «Baldur's Gate» українською мовою.

Об'єктом дослідження є процес локалізації відеоігор.

Предмет дослідження – перекладацькі трансформації та стратегії, застосовані під час локалізації відеогри «Baldur's Gate».

Матеріал дослідження: текстові компоненти гри «Baldur's Gate», а також аудіовізуальні елементи, які підлягали локалізації для українського ринку.

Основними джерелами наукової і практичної інформації є офіційні переклади гри, наукові статті та література, присвячена локалізації відеоігор.

Мета та завдання дослідження кваліфікаційної роботи зумовили добір необхідних **методів дослідження:**

– загальнонаукові – аналіз й узагальнення перекладознавчої літератури для порівняння й зіставлення різних підходів до проблеми дослідження, визначення її теоретичних підвалин і понятійно-категоріального апарату; описовий метод: спостереження, аналіз, синтез, систематизація та класифікація матеріалу;

– спеціальні – метод суцільного добору фактологічного матеріалу; порівняльно-зіставний метод для виявлення відмінностей між оригінальними текстами гри та їх перекладами; контент-аналіз для дослідження лінгвістичних характеристик текстових компонентів гри; метод спостереження для визначення культурних та аудіовізуальних аспектів локалізації.

Практичне значення роботи полягає у можливості використання її результатів під час подальших досліджень у сфері локалізації відеоігор, а

також у практичній діяльності перекладачів і локалізаторів. Отримані дані можуть бути корисними для розробників відеоігор, які прагнуть покращити якість локалізації своїх продуктів для міжнародного ринку.

Апробація результатів кваліфікаційного дослідження. Основні положення дослідження було обговорено в доповіді «Труднощі при перекладі та локалізації ігор та шляхи їх вирішення» на науково-практичній конференції та творчій лабораторії «День філолога на факультеті іноземних мов» (Кривий Ріг, Криворізький державний педагогічний університет, 2024).

Публікації. За темою кваліфікаційного дослідження опубліковано 1 статтю «Локалізація в контексті ігрової індустрії та перекладацької діяльності» [58].

Особистий внесок здобувача в публікаціях зі співавторами. У статті «Локалізація в контексті ігрової індустрії та перекладацької діяльності», написаної в співавторстві з О. Каневською, обґрунтовується значущість локалізації для адаптації ігор до культурних, мовних і правових особливостей різних ринків; розглянуто локалізацію як процес перекладу текстових елементів гри та як засіб занурення гравця у гру через збереження культурної автентичності [13].

Структура й обсяг роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаної літератури (58 найменувань, із них – 29 іноземними мовами), одного додатку. Загальний обсяг роботи: 81 сторінка.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОГРИ ЯК АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ЖАНРУ

1.1. Відеогра як багатоаспектний об'єкт дослідження

У сучасній науці існує велика кількість концепцій, які аналізують суспільство з різних точок зору. Найбільш комплексними є ті підходи, що досліджують соціальні зміни, феномени, процеси та явища у їх взаємозв'язку. Комунікація в усіх її проявах, культурні процеси та можливість творення життєвого простору, включаючи віртуальний, який у добу розквіту масової культури стає частиною повсякденного життя, належать до сфери суспільного життя. Відеоігри виконують роль як інструмента комунікативного процесу, так і засобу модифікації життєвого простору людини. Для аналізу їх впливу та значення, вивчення та спрямування на користь суспільству, необхідно зрозуміти потреби сучасного суспільства та соціокультурні процеси, які формуються у суспільстві та водночас впливають на нього.

На сучасному етапі розвитку суспільства відеоігри набули настільки широкого розповсюдження, що їх вважають частиною засобів масової інформації. Вони міцно увійшли в повсякденне життя людей та стали елементом нової масової культури. Однак, коли постає питання їхнього перекладу та локалізації, досі немає єдиної точки зору щодо термінології, яка слід використовувати для позначення відеоігор або комп'ютерних ігор. У наукових колах тривають дискусії з приводу співвідношення та коректності термінів «відеогра» і «комп'ютерна гра», а також їхніх визначень.

У загальному розумінні, «відеогра» – це електронна гра, де гравець використовує інтерфейс користувача для отримання зворотного зв'язку від відеопристрою [3, с. 1]. Дослідники локалізаційних процесів Кармен

Мангірон та Мінако О'Хаган (Minako O'Hagan) у своїх роботах використовують саме цей термін [35, с. 23]. Проте, як зазначає М. О'Хаган, вибір термінів значною мірою залежить від регіону.

У Великій Британії поширений термін «комп'ютерна гра», незалежно від платформи, на якій грають (комп'ютер, консоль чи телефон). Окрім цього, існує термін «цифрова гра» (англ. «digital game»), що має певну популярність. Його використання підтримується Асоціацією дослідників цифрових ігор (англ. «Digital Games Research Association» або «DIGRA»), оскільки цей термін охоплює аркадні, комп'ютерні, консольні та мобільні ігри у всьому їхньому різноманітті [24, с. 19].

Мігель Бернал-Меріно (Miguel Bernal-Merino), крім терміну «цифрові ігри», визначає ще чотири терміни, які він вважає доречними для використання у галузі перекладу та локалізації ігор: «ігри» (англ. «games»), «електронні ігри» (англ. «electronic games»), «цифрові ігри» (англ. «digital games»), «мультимедійне інтерактивне розважальне програмне забезпечення» (англ. «multimedia interactive entertainment software») та «відеоігри» (англ. «video games») [23, с. 155].

Водночас експерт з відеоігор Ерік Хеймбург (Eric Heimburg) пропонує інший, більш точний термін – «багатоосібна (багатокористувацька) онлайн роліова гра», або MMORPG (від англ. «massively multiplayer online role-playing games») [32]. Цей термін набув особливої популярності серед розробників та користувачів в азіатських країнах, таких як Китай, Японія та Південна Корея, де ігри для великої кількості гравців, що граються виключно на комп'ютерах, користуються великим попитом. Саме тому термін MMORPG «прижився» у цьому регіоні [5, с. 1374]. Крім того, MMORPG вважається жанром «відеоігор» або «комп'ютерних» ігор, що базується на управлінні персонажем або групою персонажів, які досліджують ігровий світ.

Відеогра є складним об'єктом дослідження, що охоплює різні галузі знань, зокрема лінгвістику, культурологію, соціологію, психологію та

інформаційні технології. Вона має багат шарову структуру, яка включає текстові, аудіовізуальні, інтерактивні та геймплейні компоненти. Кожен з цих аспектів відіграє важливу роль у створенні унікального ігрового досвіду та впливає на емоції й поведінку гравців.

Розглянемо кожен з цих аспектів.

Текстові компоненти відіграють вирішальну роль у відеоіграх, включаючи діалоги персонажів, описи місій, інтерфейсні елементи та інші текстові складові. Ці компоненти забезпечують передачу інформації гравцеві, сприяють розвитку сюжету, формують атмосферу та встановлюють зв'язок між гравцем і грою. Діалоги персонажів, наприклад, не тільки розкривають характери героїв, але й часто підштовхують гравця до виконання певних дій чи прийняття рішень. Описи місій надають гравцеві необхідну інформацію для виконання завдань, пояснюють контекст та мотивацію дій персонажів, а інтерфейсні елементи допомагають орієнтуватися у грі та використовувати її функції.

Переклад текстових компонентів є ключовим завданням локалізації, оскільки від точності та адекватності цього процесу залежить загальне враження гравця від гри. Перекладачі повинні не тільки передавати інформацію з однієї мови на іншу, але й зберігати стиль, тон та атмосферу оригіналу. Це вимагає глибокого розуміння культури та мовних особливостей як вихідної, так і цільової аудиторії. Важливо також враховувати контекст, у якому використовується текст: те, що працює в одному культурному середовищі, може бути незрозумілим або навіть неприйнятним в іншому. Тому переклад текстових компонентів у відеоіграх часто включає адаптацію жартів, ідіом та культурних референцій, щоб вони були зрозумілі та прийнятні для гравців з різних країн.

Крім того, переклад текстових компонентів відеоігор має технічний аспект. Наприклад, обсяг тексту може бути обмежений через розмір екрану або інші технічні обмеження, тому перекладачам часто доводиться скорочувати або перефразувати текст, зберігаючи при цьому його значення

та функції. Також важливо враховувати, що текст у відеоіграх може бути інтерактивним, тобто змінюватися в залежності від дій гравця. Це додає складності процесу перекладу, оскільки необхідно забезпечити узгодженість та логічність тексту у всіх можливих сценаріях. Тому перекладачі повинні тісно співпрацювати з розробниками ігор, щоб забезпечити якісний та всебічний переклад текстових компонентів.

Аудіовізуальні компоненти, такі як графіка, музика, звукові ефекти та анімація, є основними елементами, що формують візуальний та звуковий образ гри. Вони створюють перше враження гравця і значною мірою впливають на його занурення у віртуальний світ. Графіка включає дизайн персонажів, локацій, інтерфейсних елементів та інших візуальних аспектів гри. Від якості та стилістики графічних елементів залежить естетичне сприйняття гри, її привабливість та впізнаваність. Музика та звукові ефекти створюють атмосферу, підсилюють емоційний вплив подій гри та допомагають орієнтуватися у її світі. Анімація, у свою чергу, забезпечує плавність та реалістичність рухів, роблячи геймплей більш захопливим.

Процес локалізації аудіовізуальних компонентів вимагає ретельної адаптації до культурних особливостей цільової аудиторії. Це може включати зміну текстів на зображеннях, переклад субтитрів та дубляж. Наприклад, текст, що з'являється на екрані у формі графічних елементів, таких як знаки або постери, повинен бути переведений на мову цільової аудиторії, зберігаючи при цьому оригінальний стиль і засновок. Переклад субтитрів забезпечує розуміння діалогів та текстових інструкцій гравцями, що не володіють оригінальною мовою гри. Дубляж, який включає озвучення персонажів на іншій мові, повинен відповідати характеру персонажів, їх емоційному стану та культурним реаліям цільової аудиторії.

Адаптація музики та звукових ефектів також є важливою складовою локалізації. Іноді музичний супровід може містити культурні референції або використовувати специфічні інструменти, які можуть бути незрозумілими або неприйнятними для певної аудиторії. У таких випадках може

знадобитися створення нових музичних треків, які б краще відповідали культурним вподобанням гравців. Аналогічно, звукові ефекти можуть потребувати змін для забезпечення більшого емоційного впливу або для кращого розуміння контексту гри. Анімація також може бути адаптована, наприклад, шляхом зміни жестів або міміки персонажів, щоб вони виглядали природно для гравців з різних культурних середовищ.

Інтерактивні компоненти визначають взаємодію гравця з грою, включаючи управління, механіку гри та інтерфейс користувача. Ці елементи мають бути інтуїтивно зрозумілими для гравців з різних культурних середовищ, що вимагає адаптації інтерфейсу та управління під час локалізації. Інтерактивні елементи також включають геймплейні механіки, які можуть потребувати адаптації до культурних норм та очікувань.

Геймплейні компоненти визначають основні принципи та правила гри, включаючи механіки бою, систему розвитку персонажів, квести та інші аспекти, що впливають на гравців. Під час локалізації важливо зберегти баланс гри та забезпечити, щоб адаптовані механіки відповідали очікуванням цільової аудиторії. Це може включати зміну рівня складності, адаптацію контенту до вікових обмежень та культурних норм.

Відеоігри відображають соціально-культурні реалії, цінності та уявлення, які можуть суттєво відрізнятись в різних культурах. Локалізація гри включає адаптацію цих аспектів, щоб забезпечити прийнятність ігрового контенту для цільової аудиторії. Це може включати зміну імен персонажів, адаптацію культурних референцій та уникнення тем, що можуть бути табу у певних культурах.

Технологічний аспект відеоігор включає програмне забезпечення, апаратне забезпечення та мережеві технології, які забезпечують функціонування гри. Локалізація вимагає адаптації технічних аспектів гри до вимог цільових ринків, включаючи підтримку різних мов, адаптацію до місцевих стандартів програмного та апаратного забезпечення, а також забезпечення сумісності з локальними серверами та інфраструктурою.

Усі ці аспекти разом створюють комплексну структуру відеогри, яка вимагає детального аналізу та наукового підходу під час дослідження та локалізації. Лише всебічний підхід до вивчення всіх компонентів гри може забезпечити успішну локалізацію, що дозволить гравцям з різних культурних середовищ повністю насолоджуватися ігровим досвідом.

1.2. Поняття «локалізація» в ігровій індустрії та в перекладацькій діяльності

Локалізація в ігровій індустрії та перекладацькій діяльності представляє собою процес адаптації відеоігор або іншого програмного забезпечення до культурних, мовних та технічних особливостей різних регіонів та аудиторій. В ігровій індустрії цей процес включає в себе не лише переклад текстів, але й адаптацію графічних, звукових та інших візуальних та аудіовізуальних елементів для забезпечення максимальної зрозумілості і іммерсивності гри для кожного ринку.

Переклад текстів є центральним аспектом локалізації. Він охоплює переклад діалогів, описів, інструкцій і інших текстових елементів гри на мову цільової аудиторії. При цьому важливо не лише передати сенс інформації, а й відтворити стиль і тон оригінального тексту з урахуванням культурних особливостей нового ринку.

Відеогра проходить кілька етапів локалізації (рис. 1.1):

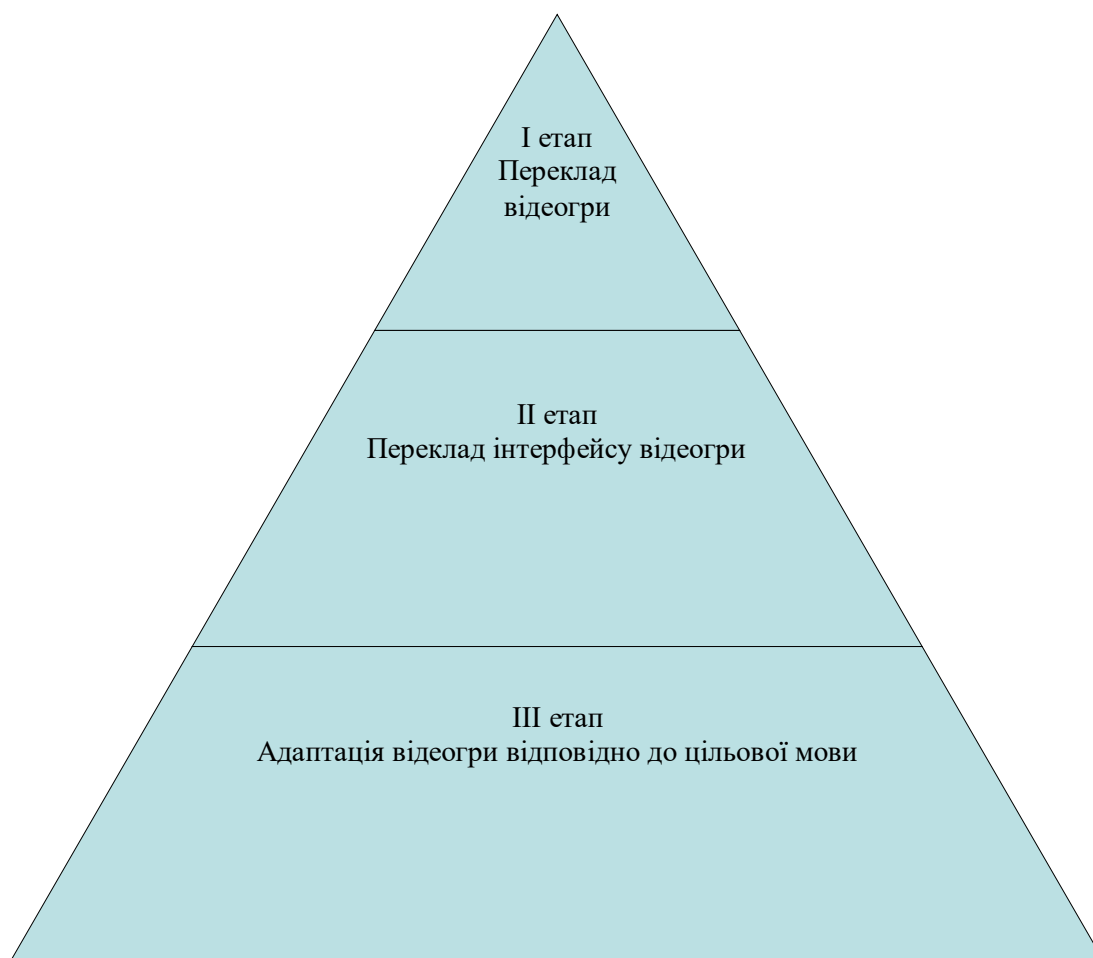


Рис. 1.1 Етапи локалізації відеогри

Графічна локалізація включає адаптацію візуальних елементів гри, таких як інтерфейс, символи, анімація та ілюстрації. Це може охоплювати зміну зображень, щоб вони були більш зрозумілими або прийнятними для цільової аудиторії, а також відповідали її культурним уподобанням.

Аудіовізуальна локалізація забезпечує адаптацію звукових ефектів, музики та голосового супроводу для забезпечення їх відповідності культурним стандартам і смакам аудиторії [18, с. 139]. Цей процес може включати переклад субтитрів або дубляж для максимального занурення гравців у віртуальний світ гри.

Таким чином, локалізація в ігровій індустрії є складним і багатогранним процесом, що вимагає врахування культурних, мовних та

технічних вимог різних ринків для успішного впровадження гри на міжнародному рівні.

Відеоігри представляють найбільший сегмент на глобальному ринку цифрового контенту і розглядаються деякими дослідниками як жанр або форма мистецтва. Ігри належать до ширшої категорії явищ, що пов'язані з гібридизацією життєвих і технологічних об'єктів. Поряд із комп'ютерною графікою і веб-дизайном, відеоігри виступають як текстово-художні гібриди, де технологічна база служить не лише інструментом для створення мистецького продукту, але й інтегрується у художній зміст та естетичні властивості твору.

Незважаючи на те, що термін «локалізація» вже набув певного лінгво-філософського обґрунтування, його теоретичний статус ще не визначений досить чітко. Застосовуючи різні методи і стратегії, локалізація в першу чергу спрямована на розповсюдження продукту шляхом подання інформації мовою цільової аудиторії.

Локалізація є важливим процесом у забезпеченні доступності ігор для міжнародного ринку [17]. Це включає не тільки переклад текстів, а й адаптацію культурних, графічних і аудіовізуальних компонентів, щоб забезпечити належний рівень зрозумілості і привабливості для різних аудиторій. Отже, локалізація відіграє ключову роль у популяризації відеоігор у глобальному масштабі, дозволяючи їм інтегруватися у різні культурні контексти та забезпечувати високий рівень залучення гравців по всьому світу.

Організація LISA (Localization International Standards Association) визначає термін «локалізація» як сукупність процесів з лінгвістичної та культурної адаптації програмного продукту для використання користувачем у певному регіоні або локалі [41]. У цьому контексті локаль (від англ. – local) означає особисту систему параметрів.

У теорії перекладу термін «локалізація» передбачає повну адаптацію перекладеного продукту до умов конкретного регіону. Локалізація тексту чи

твору означає максимально точну передачу оригінального змісту мовою країни-споживача, враховуючи соціокультурний контекст, політичні та юридичні особливості, а також моральні норми і традиції відповідного регіону.

Останнім часом термін «локалізація» все частіше асоціюється з перекладацькою практикою. Традиційно переклад розглядається не тільки як процес, але й як результат або продукт. Оскільки переклад призначений для представників іншого суспільства, у процесі перекладу обов'язково враховуються конкретні реалії та особливості цього суспільства [1, с. 45].

Простий еквівалентний переклад без врахування національно-культурної специфіки цільової аудиторії, а також недостатнє знання перекладачем фонові інформації, може призвести до нерозуміння та несприйняття продукту, що перекладається, реципієнтом. Для правильної передачі будь-якого тексту необхідно мати ґрунтовні знання про іншу культуру, включаючи традиції, менталітет і звички. Це важливо для адекватної передачі змісту перекладеного продукту чи тексту і правильного його сприйняття реципієнтом.

Локалізація забезпечує максимальну функціональну відповідність між оригінальним і перекладеним текстами. Це дозволяє поліпшити сприйняття тексту не тільки носіями мови, а й представниками конкретних національно-територіальних спільнот та соціальних груп [20].

Локалізація – це процес пристосування об'єкта перекладу до культури та особливостей мови, на яку перекладається. Основна мета локалізації полягає в адаптації тексту, документації, графічних елементів, таблиць та інших компонентів з урахуванням культурних, психологічних, релігійних та ідеологічних особливостей цільової мови [1, с. 13].

Для якісної локалізації продукту необхідно глибоко дослідити культуру цільової аудиторії. Це дозволяє програмному забезпеченню, іграм, книгам та фільмам бути належним чином адаптованими до вимог ринку та зрозумілими для кінцевих користувачів. В Україні локалізацію часто ототожнюють з

перекладом, хоча насправді вона охоплює набагато більше, ніж просто мовний переклад. Крім того, для культурної та технічної адаптації тексту може знадобитися врахування правових норм країни, в якій він буде використовуватися.

Коли ми аналізуємо особливості локалізації та перекладу, а також визначаємо їхні відмінності та спільні риси, варто пам'ятати, що «переклад» є ширшим терміном. Часто характеристики перекладу приписують і локалізації. Основна мета перекладу – досягти еквівалентності між оригінальним текстом і його перекладом, щоб обидва тексти передавали однакові смисли з урахуванням культурних та мовних особливостей, у контексті яких вони створені. На якість перекладу впливають такі чинники, як контекст, рівень і граматична структура мов, традиції письмової та усної мови, фразеологія тощо.

Локалізація тексту є важливим аспектом локалізації відеоігор. У відеоіграх текст може бути представлений у різних формах, таких як записи, текстові діалоги, титри і субтитри [2].

Гарний перекладач завжди повинен усвідомлювати різницю між мовою перекладу і мовою оригіналу. В одній зі своїх робіт англійський теоретик перекладу Дж. Кетфорд зазначає, що при перекладі не відбувається «перенесення значення» тексту з однієї мови на іншу, оскільки значення, за його думкою, є властивістю конкретної мови [27, с. 10].

Імена та назви при перекладі повинні відповідати єдиному стилю. Деякі вважають, що слово *ganger* можна перекласти як «рейнджер» або «бойовик». Якщо йдеться про техаських або космічних рейнджерів, це буде коректно, але у контексті фентезійного або середньовічного світу використання сучасних термінів може негативно вплинути на стиль гри.

Процес перекладу гри сам по собі створює численні труднощі. Наприклад, постає проблема передачі українською мовою ситуацій, фраз або зворотів, характерних для країни-виробника, які не мають аналогів в Україні. Іншою проблемою є розбіжності у значеннях між мовами, що може

викликати труднощі у виборі правильних еквівалентів.

Для перекладача вкрай важливо усвідомити, що він допустив помилку, адже саме він не зміг правильно передати зміст тексту. Цей парадокс часто зустрічається. Наприклад, бувають ситуації, коли перекладач не знає, що слово «tunic» може означати не лише «туніка», а й «мундир». А слово «china» не тільки позначає назву країни, але й означає «фарфор». Це призводить до непорозумінь між гравцями та віртуальним світом. Наприклад, в одній грі офіцерів одягали в мундири, які через неправильний переклад називали «туніками». В іншому випадку перекладач вирішив, що персонаж не може торгувати з Китаєм, і переклав слово «China» як «карти Китаю», що не відповідало реальним віртуальним об'єктам у грі.

Під час локалізації застосовуються різні перекладацькі стратегії. Дослідники виокремлюють такі підходи для досягнення максимальної відповідності культурі-реципієнту: прагматична адаптація тексту, доповідний переклад, доместикація та форенізація, компенсація, а також нульовий переклад. Щоб краще зрозуміти ці терміни, варто розглянути їх особливості та визначити, в яких ситуаціях їх застосування є доцільним.

1.3. Перекладацькі трансформації в межах локалізації відеогри «Baldur's Gate»

Українська локалізація відеогри «Baldur's Gate» є значущим досягненням для українських геймерів. Локалізація цієї класичної рольової гри забезпечує можливість повністю зануритися у її світ, не стикаючись із мовними бар'єрами.

Процес локалізації «Baldur's Gate» включав переклад усіх текстових компонентів гри: діалогів, описів місій, інтерфейсних елементів та інших текстових складових. Це дозволяє гравцям краще розуміти сюжет і взаємодіяти з грою, що створює більш автентичне і захоплююче ігрове враження [16].

Велика за масштабом гра «Baldur's Gate 3» офіційно вийшла з раннього доступу на Steam. Перекладом українською мовою займалася локалізаційна спілка «Шлякбित्रаф», яка раніше була втягнута в скандал через локалізацію гри «Sherlock Holmes: The Awakened», коли слово «інтерфейс» було перекладено як «дієвидло».

Особливо важливо було адаптувати гру до української культури та мови, враховуючи усі нюанси та специфіку. Завдяки цьому локалізація не лише забезпечує точність передачі інформації, але й зберігає стилістику та атмосферу оригіналу, що є важливим аспектом для фанатів гри. [4, с. 218].

Таким чином, українська локалізація «Baldur's Gate» сприяє популяризації гри серед українських гравців та підтримує розвиток ігрової індустрії в Україні, демонструючи високий рівень професіоналізму українських перекладачів і локалізаторів.

Повний реліз «Baldur's Gate 3» виявився надзвичайно успішним. Гра отримала «виключно схвальні» відгуки від гравців – 96% з приблизно 20 000 рецензій рекомендують цей проєкт. У піковий момент одночасно в «Baldur's Gate 3» грали 472 000 користувачів, що вивело її на друге місце за популярністю в Steam [41].

Перекладацькі трансформації в процесі локалізації відеогри «Baldur's Gate» відіграють важливу роль у адаптації гри для української аудиторії. При перекладі гри, перекладачі стикаються з необхідністю не тільки передати зміст оригіналу, але й забезпечити відповідність тексту культурним і мовним особливостям цільової аудиторії. У процесі локалізації використовуються різні перекладацькі техніки та трансформації, що дозволяють досягти цього.

Одним із прикладів таких трансформацій є зміна назв рас. Так, тіфлінги в українській версії стали «бісинами», що підкреслює їхню демонічну природу та більш чітко передає зміст оригіналу. Дварфи ж були перекладені як «карлики», що викликало деякі дискусії серед гравців через можливу негативну конотацію цього слова в українській мові. Водночас назва «Драконичі» для Dragonborn отримала схвальні відгуки, оскільки зберігає

суть оригінальної назви та є зрозумілою для української аудиторії.

Такі перекладацькі рішення є частиною складного процесу локалізації, що включає не лише переклад тексту, а й адаптацію культурних реалій, ігрових механік та графічних елементів для того, щоб створити цілісний та автентичний ігровий досвід для українських гравців [6, с. 18].

Протягом останніх двадцяти років технологічний прогрес призвів до значного збільшення кількості перекладів, що в деяких випадках сягає близько мільйона слів на проект. Один перекладач не в змозі впоратися з таким обсягом роботи, що підкреслює необхідність створення ефективних стратегій управління проектами та використання інструментів, які забезпечують узгодженість різних текстів щодо одного й того ж продукту. Розробники відеоігор можуть мати власні відділи перекладу та локалізації або ж замовляти ці послуги у підрядників, найчастіше – у бюро перекладів.

Факт, що відеоігри тепер доступні на різних платформах і в різних формах, зробив їх ще популярнішими. Глобальний успіх ігрової індустрії значною мірою обумовлений успішною локалізацією – процесом технічної, мовної та культурної адаптації ігор для продажу в різних регіонах [15]. Переклад відеоігри є частиною цього процесу і включає власне переклад тексту, культурну адаптацію матеріалів, їх ретельну перевірку, додавання перекладеного та адаптованого тексту на екран, запис аудіо та дублювання.

З розвитком технологій та зростанням витрат на розробку ігор, локалізація стала важливим методом для збільшення продажів відеоігор у всьому світі та максимізації інвестицій в ігрові компанії [14, с. 275]. Відтак, локалізація набуває значного значення в ігровій індустрії, яку розробники та видавці не можуть ігнорувати. Однак, слід пам'ятати, що якість локалізації безпосередньо залежить від якості перекладу та його адаптації до цільової аудиторії.

Зазвичай переклад проєктів з невеликою кількістю слів виконується співробітниками компанії, а для більших обсягів роботи залучаються спеціалізовані компанії з локалізації, які пропонують не тільки переклад, але

й дублювання. Переклад відеоігор включає переклад тексту, що з'являється на екрані, а також тексту, який згодом буде озвучено. Екранний текст поділяється на текстові блоки (наприклад, меню) і графічний текст. Останній потребує більше зусиль від розробника, оскільки його необхідно графічно інтегрувати у гру. Крім того, слід враховувати супутні матеріали, такі як веб-сторінки, маркетингові брошури тощо [7, с. 33].

Щодо обмежень і особливостей перекладу, варто виділити кілька ключових аспектів:

1. Довжина тексту: перекладачі (локалізатори) зазвичай повинні дотримуватись певних обмежень щодо кількості символів.

2. Платформа: залежно від типу консолі, довжина або розмір тексту можуть мати різні вимоги.

3. Відсутність контексту: проблеми виникають, якщо перекладач не має доступу до оригінальної гри.

4. Вікова класифікація: PEGI – це система вікової класифікації ігор у Європі, заснована на Панєвропейській інформації про ігри. Використовуються позначки +3, +7, +12, +16 та +18. Це допомагає перекладачеві зрозуміти цільову аудиторію і вибирати відповідні мовні засоби, уникаючи непристойної лексики.

5. Мовні відмінності: необхідно враховувати, чи використовуються певні вислови у різних країнах, що говорять однією мовою. Наприклад, дієслово «catch» не має жодних конотацій в Іспанії, але може бути небажаним в Аргентині.

6. Гендерне використання: різні мови мають свої характеристики. Локалізація тепер враховує зростання кількості гравців різних статей, адаптуючи формулювання відповідно.

7. Назви предметів: потребують ретельного перекладу залежно від жанру гри. Перекладачі повинні бути обережними, щоб не пошкодити код гри.

8. Акценти персонажів: залежно від ролі персонажа, перекладач може

надати йому певного акценту.

9. Імена персонажів: якщо замовник не вимагає транскодування імен, перекладач може виявити творчий підхід.

10. Культурний контекст: текст має бути перекладений таким чином, щоб залишався зрозумілим навіть через багато років після розробки гри [13, с. 301].

11. Культурна адаптація: залежить від специфіки регіону, країни і цільової аудиторії. Наприклад, переклад японської гри може бути максимально нейтральним, якщо замовник не бажає повноцінної адаптації.

12. Релігія: ще один культурний аспект, який перекладачі мають враховувати. Найкраща тактика – максимально уникати релігійних питань.

13. Стадія звітності та огляду: після перекладу матеріал перевіряється експертом. Якщо він схвалює, готовий переклад надсилається розробнику.

14. Етап тестування: заключний етап – експертне тестування та контроль якості. Розробник грає у готову версію гри, включаючи перекладений текст та остаточний звуковий супровід, щоб виявити та виправити можливі помилки та баги.

Українська дослідниця Ю. Онищенко розглядає чотири ключові етапи локалізації відеоігор як складові перекладознавчого процесу. По-перше, це інтернаціоналізація, що передбачає попередню підготовку оригінальних текстів для подальшого міжмовного перекладу, включаючи внутрішньомовний переклад. Другий етап – власне переклад, коли текст адаптується до мови цільової аудиторії. Третій етап – гуманізація, що передбачає адаптацію технічних повідомлень таким чином, щоб їх зрозуміло користувачам загалом. І, нарешті, четвертий етап – тестування локалізованого продукту з урахуванням оновленого оформлення, яке виконується протягом процесу перекладу [9].

Існують різні стратегії, які можуть бути використані в процесі локалізації перекладу відеоігор, а перекладачі повинні вибрати ту, яку вони вважають найбільш релевантною для досягнення своїх цілей. У контексті

локалізації та культурних референцій зазначають, що у сценарії відеоігор використовуються три основні стратегії, які охоплюють усі можливості, що існують у спектрі перекладацького вибору стратегій перекладу, а саме одомашнення, інтернаціоналізація та нейтралізація [8, с. 62]. Одомашнення – це техніка створення більшої близькості між оригінальним контентом і цільовою культурою, видалення культурних особливостей вихідного контенту і заміна їх елементами цільової культури. Проте деякі науковці стверджують, що еквівалентність є динамічною і що суто текстовий елемент оригінального тексту втрачає частину своєї важливості, якщо він не здатний викликати подібну реакцію у читачів обох мов, які використовуються в процесі перекладу. Одомашнення є доволі популярною стратегією локалізації, а багато науковців вважають її найбільш релевантною. Прикладом одомашнення можемо назвати рядки з відеогри *“The Witcher 3: Wild Hunt”*, де фраза *“Damn, you're ugly!”* була перекладена як *“Тю, яка ж ти потвора!”*.

Інтернаціоналізація зберігає в перекладі культурні елементи, характерні для вихідної культури та протиставляє їх стандартам мови перекладу з метою збереження вихідної референції. На думку дослідників, цей прийом може містити невідомі вирази або посилання в цільовій культурі, тобто, хоча співрозмовник отримує певну інформацію про іншу культуру, він втрачає якусь іншу під час комунікативного акту [12, с. 15].

У відеоіграх інтернаціоналізація часто репрезентується елементами, які ми бачимо на екрані, наприклад, надписи на стінах, музична складова, текст записок чи листів тощо. Приклад інтернаціоналізації можемо прослідкувати у грі *«Assassin's Creed: Odyssey»*: де фраза *“By Zeus!”* була перекладена як *“Клянуся Зевсом!”*. У цьому випадку перекладач міг би застосувати прийом одомашнення та сказати *“Клянуся Богом!”*, проте вирішив залишити початкову форму для збереження загальної атмосфери гри.

Нейтралізація полягає в перенесенні елемента вихідної культури в цільову культуру без певних специфічних культурних референцій, таких як

відомі назви ресторанів, бренди товарів, імена знаменитостей тощо. Тобто, конкретна референція культури-джерела замінюється в цільовій культурі більш загальним гіпонімом того, що презентується, а не аналогічним відповідником, що вже існує в цільовій культурі, як це робиться при одомашненні [9, с. 64].

У результаті нейтралізації втрачається згадка про конкретну культурну референцію, але вона може бути зрозуміла цільовому читачеві та допомагає уникнути непорозумінь. Прикладом нейтралізації може слугувати гра «Grand Theft Auto V», де рядок *“Let's go to Burger Shot and grab some food”* зазнав змін та був перекладений як *“Давай заїдемо в закусочну перекусити”* адже *Burger Shot* не має ніякої цінності у репрезентації свідомості людей, які ніколи його не бачили та не знають про нього, тому його було замінено на слово «закусочна» для того, аби передати сенс повідомлення так, аби він був зрозумілим для всіх [21].

Під час локалізації перекладач стикається з багатьма викликами такими як переклад жартів, ідіом, певні технічні обмеження, що впливають на обсяг тексту, термінологія, важливість збереження творчого задуму, дубляж та тестування на усіх етапах локалізації. Окрім цих труднощів, перекладачі відеоігор також повинні мати знання про ігрову індустрію, стежити за трендами та бути в курсі нових технологій [40].

Крім того, у галузі локалізації останнім часом посилилася тенденція до використання штучного інтелекту. Штучний інтелект революціонує процес локалізації, робить його швидшим, дешевшим та точнішим. Машинний переклад автоматизує значну частину роботи, генерує переклади текстів, але потребує доопрацювання та редагування людьми. Штучний інтелект також допомагає впоратися з термінологією, аналізувати тексти, автоматизувати рутинні завдання та персоналізувати контент для різних аудиторій. Хоча штучний інтелект стає все більш потужним, він не замінює людських перекладачів. Їхній досвід та знання необхідні для забезпечення високої якості перекладу, що враховує культурні нюанси та емоційний контекст [11,

с. 90].

У майбутньому роль штучний інтелект в локалізації лише зростатиме. Він зробить локалізацію доступнішою для малого та середнього бізнесу, а також дозволить локалізувати більше контенту, що зробить його доступним для ширшої аудиторії по всьому світу.

Висновки до першого розділу

Аналіз наукової літератури щодо локалізації відеоігор засвідчив важливість цього процесу у сучасній ігровій індустрії.

Локалізація не лише забезпечує доступність продукту для різних аудиторій по всьому світі, але й є ключовим фактором у збільшенні продажів і популярності ігор. Кожен етап локалізації, починаючи від підготовки текстів і закінчуючи тестуванням, відіграє критичну роль у забезпеченні якісного результату.

Технологічні інновації значно полегшують процес локалізації, зменшуючи час і затрати на переклад і покращуючи точність.

Використання спеціалізованих інструментів для перекладу та адаптації текстів дозволяє розробникам ефективно пристосовувати гру до мовних та культурних особливостей кожного регіону.

Культурний контекст і мовні нюанси є важливими аспектами успішної локалізації. Перекладачі повинні бути дбайливими при виборі слів і виразів, щоб зберегти автентичність і органічність мовлення гри в новій мові. Це важливо для збереження ігрового досвіду і відчуття контексту для кожного гравця.

Особливу увагу потрібно приділяти технічним аспектам локалізації, таким як інтеграція текстів у графічному вигляді та підтримка різних платформ. Це дозволяє забезпечити безперебійну роботу гри на різних пристроях і зберегти її функціональність та естетичний вигляд.

Успіх локалізації відеоігор залежить від планування та підготовки.

Розробники повинні включати локалізацію в ранні стадії розробки, щоб максимізувати її ефективність і забезпечити належний рівень якості.

Загалом, локалізація є складним і мінливим процесом, який потребує глибокого розуміння мовних, культурних і технічних аспектів. Професіоналізм перекладачів і спеціалістів з локалізації є вирішальним чинником у забезпеченні успіху гри на міжнародному ринку.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДАЦЬКИХ СТРАТЕГІЙ ПРИ ПЕРЕКЛАДІ ВІДЕОГРИ «BALDUR'S GATE»

2.1. Відеогра «Baldur's Gate» як комерційний продукт

Розробка гри «Baldur's Gate», спочатку відомої під робочою назвою «Forgotten Realms», розпочалася у 1995 році канадською студією BioWare. Як розповів співзасновник студії Рей Музика, «наш головний програміст прочитав усі книги «Forgotten Realms» – кожен, кожне оповідання. Це було дуже важливо для нього. Він повністю занурився у серію». Створення гри вимагало значного часу та ресурсів від тоді ще невеликої студії «BioWare», більша частина яких пішла на розробку ігрового рушія «Infinity Engine». Основною мовою програмування для проєкту обрали «Lua», а для графіки використовували «DirectDraw». Розробники надихалися проєктом 1988 року, «Wasteland», який суттєво вплинув на дизайн «Baldur's Gate», зокрема на концепцію можливості вирішення задач різними способами.

Унікальною для того часу була графіка гри, яка не була тайловою: кожен фон рендерився окремо, що значно подовжувало час розробки. На момент випуску гри ніхто з шістдесяти членів команди не мав досвіду участі у випуску відеоігор. За словами Рея Музики, команда мала «пристрасть і любов до мистецтва» та розвинула «спільний дух геймдизайну» [15]. Він також підкреслив, що успіх гри був зумовлений співпрацею з «Interplay Entertainment».

Гра «Baldur's Gate» була випущена 21 грудня 1998 року під видавництвом «Black Isle Studios», внутрішнім підрозділом «Interplay Entertainment».

Відеогра «Baldur's Gate» є визначним комерційним продуктом у світі цифрових розваг, який зумів завоювати популярність серед широкого кола гравців завдяки своїм унікальним характеристикам і високій якості

виконання. Випущена компанією «BioWare», «Baldur's Gate» представляє собою рольову гру, що базується на всесвіті «Dungeons & Dragons», з глибоким сюжетом, розгалуженими діалогами та складною механікою гри.

Успіх «Baldur's Gate» на комерційному ринку зумовлений багатьма факторами. Гра відома своєю високою якістю графіки, детально розробленим сюжетом та розмаїттям можливостей для гравців. Розробники забезпечили захоплюючий ігровий досвід, який приваблює як нових, так і досвідчених гравців. Зокрема, важливою складовою успіху стала висока рівень занурення у гру, яка дозволяє гравцям повністю зануритися у фантастичний світ.

Комерційний успіх «Baldur's Gate» також значною мірою залежить від її здатності адаптуватися до різних ринків. Локалізація гри на численні мови світу стала ключовим елементом у залученні гравців з різних країн. Високоякісний переклад та адаптація до культурних особливостей дозволили «Baldur's Gate» стати зрозумілою та привабливою для гравців з різних культурних середовищ [19].

Особливо важливим аспектом успіху гри є її здатність адаптуватися до змін у технологіях та вимогах ринку. Розробники продовжують вдосконалювати «Baldur's Gate», враховуючи відгуки гравців та технологічні новинки. Це дозволяє підтримувати інтерес до гри протягом тривалого часу та забезпечувати її актуальність на ринку.

Не менш важливим чинником успіху «Baldur's Gate» є активна підтримка спільноти гравців. Розробники активно співпрацюють з гравцями, враховують їхні побажання та рекомендації. Це створює почуття причетності до розробки гри та сприяє формуванню лояльної аудиторії.

Отже, відеогра «Baldur's Gate» є видатним комерційним продуктом, який завдяки своїм унікальним особливостям, якісній локалізації та здатності пристосовуватися до змін ринкових умов здобула популярність серед широкої аудиторії гравців. Успіх гри значною мірою залежить від її здатності задовольняти потреби різних ринків та зберігати високий рівень якості протягом усього свого життєвого циклу [22].

Згідно з Фергусом Уркхартом, комерційні очікування Interplay щодо «Baldur's Gate» були вкрай низькими [42]. Штаб-квартира видавництва у Великій Британії прогнозувала відсутність прибутку в цьому регіоні. Удо Гоффман з «PC Player» зазначив, що очікуваний обсяг продажів на німецькому ринку не перевищував 50 тисяч копій. Для «BioWare» внутрішньою цільовою кількістю продажів було 200 тисяч одиниць по всьому світу, що, за словами Дейва Вудса з «PC Zone», було достатнім для продовження роботи над сиквелом. Однак гра несподівано стала комерційним хітом. Рей Музика частково пояснив цей успіх тим, що проект базувався на ліцензії «Dungeons & Dragons», а також завдяки рішення команди враховувати відгуки фанатів під час розробки, що значно підвищило привабливість гри для широкого кола гравців [41].

Згідно з Марком Ашером з CNET Gamecenter, після релізу 21 грудня 1998 року «Baldur's Gate» почала продаватися з неймовірною швидкістю. Він зазначив, що «перший тираж у 50 тисяч копій розпродали миттєво, і команда Interplay докладала всіх зусиль, щоб доставити якомога більше копій до магазинів» [44]. У США «Baldur's Gate» дебютувала на третьому місці в рейтингу продажів відеоігор за тиждень і залишалася в топі до 2 січня 1999 року. До кінця 1998 року було продано 55 071 копію гри, що принесло 2,56 мільйона доларів доходу. На другий тиждень продажів гра піднялася на друге місце в Сполучених Штатах. На міжнародному рівні «Baldur's Gate» стартувала з першого місця в рейтингу відеоігор Media Control на німецькому ринку на початку січня 1999 року та досягла вершини чарта «Chart-Track» у Великій Британії на другий тиждень продажів. За інформацією «Interplay», гра також зайняла перші позиції в Канаді та Франції. До середини січня 1999 року глобальні продажі сягнули 175 тисяч копій, і «Los Angeles Times» назвала цей результат найшвидшим в історії «Interplay», що призвело до зростання акцій компанії [25, с. 301].

У Сполучених Штатах «Baldur's Gate» залишалася в топ-3 щотижневого рейтингу PC Data з 10 січня до 6 лютого. У січні 1999 року гра

посіла перше місце за продажами, реалізувавши 80 500 копій та принісши 3,6 мільйона доларів доходу за місяць. Проблеми з постачанням фізичних копій тривали майже весь січень. «Baldur's Gate» також утримувала лідерство в рейтингу «Media Control» протягом місяця і зберігала перше місце на ринку Великобританії на третьому тижні продажів. У лютому гра зайняла четверте місце в Німеччині та третє в США, залишаючись у топ-10 цих країн з 7 лютого до 6 березня. До середини лютого «Gamecenter» повідомив про продаж 450 тисяч копій, назвавши «Baldur's Gate» «найбільшим хітом Interplay з часів Descent» і спростувавши міфи про комерційний занепад рольових ігор [43].

До кінця лютого світові продажі перевищили 500 тисяч копій. Попри цей успіх, у своєму звіті за четвертий квартал 1998 року «Interplay» зафіксувала збитки у розмірі 16 мільйонів доларів і 28 мільйонів доларів за весь рік. Брайан Фарго частково пояснив ці втрати тим, що фізичні копії «Baldur's Gate» не були відвантажені до останніх днів 1998 року, що скоротило обсяги поставок у кварталі приблизно до половини запланованого обсягу [46].

«Baldur's Gate» продовжувала утримувати позиції в щотижневому топ-10 «PC Data» до 27 березня. У британському рейтингу «Chart-Track» гра залишалася в топ-20 протягом квітня, після 13 тижнів присутності у списку [48].

У німецькому рейтингу «Media Control» вона зберігала своє місце в топ-10 і топ-20 у другій половині березня, квітня та травня. На німецькому ринку гра досягла значного успіху, продавши 90 тисяч копій за перші місяці. До кінця травня 1999 року «Baldur's Gate» була відзначена «золотою» нагородою від «Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland» (VUD) за продаж щонайменше 100 000 копій у Німеччині, Австрії та Швейцарії [51].

Після виходу доповнення «Tales of the Sword Coast» у США, «Baldur's Gate» знову потрапила до топ-10 «PC Data», і залишалася в щомісячному топ-20 з травня по серпень 1999 року [48].

«Interplay» повідомила, що до червня продажі гри «Baldur's Gate» по всьому світу досягли майже 700 тисяч копій, що зробило її другою найбільш продаваною комп'ютерною грою в Сполучених Штатах у першій половині 1999 року після «SimCity 3000». Станом на вересень було продано понад 300 тисяч копій, що принесло близько 15 мільйонів доларів доходу лише в США за 1999 рік. Видання «PC Accelerator» зазначило, що цей успіх викликав значне полегшення у видавця «Interplay» [48].

До листопада 1999 року продажі «Baldur's Gate» наблизилися до 1 мільйона копій по всьому світу. Гра посіла дев'яте місце в США в 1999 році за загальним обсягом продажів у 356 448 копій, а з доходом у 15,7 мільйона доларів стала сьомою за доходами комп'ютерною грою в країні в тому ж році.

Продажі «Baldur's Gate» продовжували зростати і в 2000 році: до березня вони перевищили 500 тисяч копій у Сполучених Штатах, що змусило «GameSpot» назвати гру «беззаперечним комерційним блокбастером» [56]. До квітня 2001 року продажі в США зросли до 600 тисяч копій, а глобальні продажі досягли 1,5 мільйона копій у травні того ж року. Лише з лютого до першого тижня листопада 2001 року в США було продано 83 208 копій гри. Загалом, до початку 2003 року глобальні продажі «Baldur's Gate» перевищили 2,2 мільйона копій. До 2015 року продажі гри склали близько 2,8 мільйона копій.

«Baldur's Gate» отримала позитивні відгуки від більшості великих видань, що рецензували комп'ютерні ігри. При випуску гри «PC Gamer US» зазначив, що «Baldur's Gate» «панує над усіма рольовими іграми, доступними на даний момент, і встановлює нові стандарти для майбутніх» [26].

Журнал «Computer Shopper» охарактеризував її як «очевидно найкращу гру «AD&D», яка коли-небудь з'являлася на екранах ПК». «Maximum PC» порівняв ігровий процес із «Diablo», але підкреслив, що «Baldur's Gate» пропонує більше функцій і опцій [55]. Хоча піксельні персонажі були піддані критиці, рецензент відзначив, що «чудово відтворене тло компенсує цей

недолік». Основною критикою були проблеми з алгоритмом пошуку шляху для неігрових персонажів. Незважаючи на це, гру було визнано «миттєвою класикою» завдяки великій кількості налаштувань, «плавним сюжетним лініям» і високій реіграбельності. Рецензент з «Pyramid» відзначив, що загальна атмосфера розробки гри була позитивною, а результати хоч і неоднозначні, але мають великий потенціал завдяки «Infinity Engine» [53].

«Baldur's Gate» була визнана «Найкращою рольовою грою» 1998 року за версією Академії інтерактивних мистецтв і наук, Академії пригодницького мистецтва та дизайну, «Computer Gaming World», Конференції розробників ігор, «Computer Games Magazine», «IGN», «CNET Gamecenter», «The Electric Playground», «RPG Vault», «PC Gamer US» і «GameSpot». Окрім того, «IGN», «Computer Games Magazine» і «RPG Vault» також нагородили її титулом «Гра року». Редактори «Computer Games Magazine» зазначили, що «Baldur's Gate» «має все, що можна бажати від комп'ютерної гри» [26].

У 2020 році «Baldur's Gate» посіла 3 місце в списку «10 найкращих історій про D&D» за версією «CBR»: «гра не лише надає деяке уявлення про Узбережжя мечів, але й пропонує різноманітний склад персонажів, яких можна завербувати до своєї групи. Ці персонажі є чудовим джерелом натхнення для створення цікавих героїв для гравців» [57].

«IGN» підкреслило, що внесок «Baldur's Gate» у відновлення жанру рольових відеоігор є «величезним» [57]. Джон Харріс з «Gamastuta» зазначив, що гра «врятувала комп'ютерні версії D&D від забуття» [53]. «GameSpy» також відзначив, що «Baldur's Gate» стала «тріумфом», який «один себе відродив» комп'ютерні рольові ігри і «майже змусив геймерів забути про Descent to Undermountain від Interplay» [50].

У 2014 році «IGN» помістило «Baldur's Gate» на п'яте місце у списку «11 найкращих ігор D&D усіх часів». Філ Севідж з «PC Gamer» похвалив дизайн рівнів, створений «BioWare» для міста в Брамі Балдура, зазначивши, що «Baldur's Gate виглядає величезною, захоплюючою та небезпечною – як справжнє місто» [29].

«Baldur's Gate» стала першою грою в серії, за якою послідувало доповнення «Tales of the Sword Coast» (1999), а потім продовження «Baldur's Gate II: Shadows of Amn» (2000) і його доповнення «Throne of Bhaal» (2001). До 2006 року загальний обсяг продажів усіх релізів серії досяг майже п'яти мільйонів копій. Серія встановила нові стандарти для ігор, які використовують правила «AD&D», особливо для проектів розроблених «BioWare» та «Black Isle Studios», таких як «Planescape: Torment» (1999), «Icewind Dale» (2000) і «Icewind Dale II» (2002). У 1999 році Філіп Атанс випустив роман, заснований на грі, також названий «Baldur's Gate» [30].

У 2000 році «Baldur's Gate» разом з доповненням було перевидано у комплекті під назвою «Baldur's Gate Double Pack», а у 2002 році вийшла колекція з трьох ком пакт-дисків під назвою «Baldur's Gate: The Original Saga». Того ж року гра та її розширення були об'єднані з «Icewind Dale»: «Icewind Dale: Heart of Winter» і «Planescape: Torment» у збірку «Black Isle Compilation». У 2004 році, разом з «Icewind Dale II», «Baldur's Gate» була перевидана у другій частині збірки. «Atari» також випустила «Baldur's Gate 4 in 1 Boxset», який включає всі чотири ігри на DVD та CD.

23 вересня 2010 року «Baldur's Gate» та всі її доповнення стали доступними у цифровому форматі на платформі Good Old Games (згодом GOG.com). Гра також була включена в «D&D Anthology: The Master Collection» через додаток GameStop, яка містила «Baldur's Gate», «Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast», «Baldur's Gate II: Shadows of Amn», «Baldur's Gate II: Throne of Bhaal», «Icewind Dale», «Icewind Dale: Heart of Winter», «Icewind Dale: Trials of the Luremaster», «Icewind Dale II, Planescape: Torment» та «The Temple of Elemental Evil».

15 березня 2012 року був анонсований ремейк гри під назвою «Baldur's Gate: Enhanced Edition». Через п'ять днів компанія «Beamdog» оголосила, що ця версія також буде доступна для Apple iPad [33]. Реліз гри для Microsoft Windows відбувся 28 листопада 2012 року, для iPad на базі iOS 6 або новішої версії – 7 грудня 2012 року, для Mac OS X – 22 лютого 2013 року, а для

Android – 17 квітня 2014 року. У 2014 році українська перекладацька спілка «Шлякбित्रаф» представила офіційну локалізацію «Baldur's Gate: Enhanced Edition». 15 жовтня 2019 року «Skybound Games», підрозділ «Skybound Entertainment», випустила версію гри для PlayStation 4, Xbox One і Nintendo Switch.

У 2019 році «Larian Studios» оголосили про розробку «Baldur's Gate III», заплановану до виходу на 31 серпня 2023 року. Розробники також підтвердили, що на момент релізу буде доступна українська локалізація [30].

Отже, розробка гри «Baldur's Gate», спочатку відомої під робочою назвою «Forgotten Realms», почалася у 1995 році канадською студією «BioWare». Незважаючи на низькі очікування «Interplay» щодо комерційного успіху, «Baldur's Gate» стала великим хітом, швидко розійшовшись великими тиражами в різних країнах, зокрема в США, Німеччині та Великобританії.

До середини 1999 року загальні продажі «Baldur's Gate» перевищили 700 тисяч копій, що зробило її другою найбільш продаваною комп'ютерною грою в США в першій половині 1999 року. До 2015 року сукупні продажі становили близько 2,8 мільйона копій. «Baldur's Gate» отримала високі оцінки критиків і була названа найкращою рольовою грою 1998 року за версією численних нагород, ставши важливою віхою в історії жанру комп'ютерних рольових ігор.

Популярність «Baldur's Gate» сприяв подальшому розвитку серії, включаючи доповнення та сиквели, а також заклав основи для інших успішних ігор, розроблених «BioWare» та «Black Isle Studios» за правилами «Dungeons & Dragons».

Успіх гри був зумовлений кількома факторами:

- високою якістю,
- локалізацією на різні мови,
- здатністю адаптуватися до змін ринку,
- активною підтримкою спільноти гравців.

2.2. Лінгвістичні характеристики відеогри «Baldur's Gate»

З лінгвістичної точки зору, науковці виділяють три важливі аспекти відеоігор [20]:

- наративно-текстовий (інформація про гру, ролі та персонажі, мови, загальна історія гри, цілі гравців, ігрові книги, листи, документи тощо),
- усно-діалоговий (тексти-транскрипції мови персонажів ігрового світу, діалоги, сценарій для озвучення та субтитри),
- функціональний (UI тексти з меню, вікна, підказки).

«Baldur's Gate» – це відеогра, яка відзначається своєю складною мовною структурою та багатим текстовим контентом. Гра розроблена за правилами «Dungeons & Dragons» (D&D), що зумовлює використання спеціалізованої термінології та фентезійної лексики. Однією з головних характеристик є глибоко пророблені діалоги між персонажами, які часто містять архаїчні слова та вирази, характерні для середньовічної англійської мови. Це додає автентичності світові гри і допомагає гравцям глибше зануритися в атмосферу фентезійного всесвіту.

Система діалогів у «Baldur's Gate» є гнучкою і дозволяє гравцям впливати на розвиток подій за допомогою різноманітних варіантів відповідей. Вибір гравця часто залежить від мовних нюансів, що підкреслює важливість детального розуміння тексту.

Діалоги включають різні стилі мовлення: від високого, офіційного стилю до простого, розмовного. Це створює контраст між персонажами різних соціальних шарів та культур, підкреслюючи різноманітність світу гри.

Особливу увагу в «Baldur's Gate» приділено написам і текстам, які гравець може знайти на предметах, у книгах і на сувоях. Ці тексти не лише доповнюють сюжет, але й часто містять підказки щодо вирішення головоломок або проходження квестів.

Таким чином, лінгвістичні характеристики гри впливають на ігровий процес, мотивуючи гравців уважно читати та аналізувати знайдений текст.

У грі використовується значна кількість фентезійних термінів, що походять з міфології та історії D&D. Це включає назви магічних заклять, імена персонажів, назви локацій та артефактів. Для адекватного перекладу цих термінів необхідно добре розуміти їх походження та контекст використання, що становить певну складність для перекладачів.

Фонетичний аспект також відіграє важливу роль. Гра містить багато озвучених діалогів, що додає емоційного забарвлення текстам і полегшує розуміння намірів персонажів. При цьому озвучування враховує акценти, інтонації та манеру мовлення, характерні для кожного героя, що робить їх більш живими та переконливими.

Перекладачі, які працюють над локалізацією «Baldur's Gate», повинні враховувати всі ці лінгвістичні аспекти, аби зберегти автентичність та глибину оригінального тексту. Важливо не лише точно передати зміст, але й зберегти стиль та атмосферу гри. Для досягнення цього, необхідно застосовувати адаптивні перекладацькі стратегії, що враховують культурні відмінності між оригінальним та цільовим аудиторіями.

Фонетичні риси

Озвучення персонажів відіграє важливу роль у створенні атмосфери гри. Інтонація, наголос та акцент допомагають передати емоції та характери персонажів.

Наприклад, у фразі *What you believe is irrelevant. We need the stone. Give it to us or I'll let Dorn have his way with you* інтонація може бути загрозливою.

Лексичні риси

1. Фантастичний лексикон, використання термінів: *Resurrection Gorge, summoning stone, half-orc, nereid, wyrms, tanar'ri*.

2. Архаїчна мова: слова і вирази, що нагадують середньовічну англійську: *beseech, doom, intransigence, worthy ally, bloodshed*.

Семантичні риси

1. Полісемія та конотації: Наприклад, слово «doom» може мати кілька значень, включаючи «доля» і «вирок». *The circle complete brings only doom,*

You think the circle brings doom? Fool!, <CHARNAME>, that is who brings doom.

2. Метафори та порівняння:

The Abyss's influence will spread across the world – метафора поширення зла, Your tongue lies like frost on a cold winter's morning, Hope springs eternal in the <PRO_RACE> breast

Грамаіічні риси

1. Морфологічні особливості: використання архаїчних форм дієслів і іменників:

I'll not betray, thou shalt, I beseech you, I'll have that stone.

2. Складна синтаксична структура:

I'll admit, any picture with Dorn in it will not be a portrait of the entirely trustworthy, You entered the gorge willingly, which would make you heroes or fools, and even a fool can be a hero in the right circumstances.

3. Діалоги: побудовані у формі деревоподібної структури, що дозволяє гравцеві вибирати відповіді і впливати на розвиток сюжету:

Загроза:

Give it to us or I'll let Dorn have his way with you.

Переконаання:

I'm sure if you gave it a little thought, you could come up with a half-dozen good reasons to give us the stone.

Компроміс:

If we fail, I promise to return and kill you.

4. Описова мова:

Resurrection Gorge lives its doom with each passing day and night and day, Big old thing, bent and twisted by malevolent magic.

Соціолінгвістичні риси

Стиль мови різних соціальних груп:

- Нереїда (божевільна):

Never! Never ever, not ever, and never again! The stone stays where it is, where it's safe.

- Дорн (воїн):

You're pathetic, Take your sword and talk some sense into her.

- Головний герой (дипломат):

I seek only to prevent unnecessary bloodshed – either hers or ours.

Прагматичні риси

1. Мовленнєві акти:

- Погрози:

You'll see no more day's pass if you don't give us the stone.

- Переконавання:

I think if you talk to the stone, I mean really talk to it, you'll find it's willing to risk its well-being.

- Обіцянки: *If that is your wish when I return, then yes, I promise.*

2. Контекстуальність:

- У контексті каменю:

It's happy where it is (персоніфікація неживого предмета).

- У контексті загрози: *Your half-orc friend clearly intends to take the stone by force.*

- У контексті місця дії: *There's no place safe in the gorge, not while the circle lies incomplete.*

Таким чином, лінгвістичні особливості гри демонструють багатий набір мовних засобів, що створюють унікальну атмосферу фентезійного світу через використання архаїзмів, складних синтаксичних конструкцій, різноманітних мовленнєвих актів та соціолінгвістичної диференціації мови персонажів. Особливу роль відіграють контекстуальні значення та прагматичні аспекти мовлення, що допомагають створити переконливу систему діалогів та взаємодії з гравцем.

2.3. Лексичні та граматичні трансформації

Відеогра «Baldur's Gate» – це культова рольова гра в жанрі фентезі, яка користується широкою популярністю серед гравців по всьому світу. В основі гри покладено складну систему правил «Dungeons & Dragons», яка додає глибини як ігровому процесу, так і лінгвістичним аспектам гри. Переклад такої гри українською мовою вимагає ретельної роботи з адаптації до культурних і мовних реалій зі збереженням атмосфери та змісту оригінального тексту. Лексичні та граматичні трансформації, які використовуються в цьому процесі, є ключовими для створення якісного локалізованого продукту.

Переклад такої відеогри, як «Baldur's Gate», вимагає комплексного підходу, який передбачає не лише переклад слів і словосполучень, а й контекстуальну адаптацію, передачу атмосфери та збереження культурних особливостей оригінального тексту. В іграх серії «Baldur's Gate» використовується багато спеціальних термінів, власних назв і словосполучень, які вимагають особливого підходу до перекладу.

Конверсія лексики. У процесі перекладу «Брами Балдура» українською мовою перекладачі стикаються з необхідністю адаптувати культурні реалії, щоб зробити текст зрозумілим для українського читача. Наприклад, слово «lich» в англійському оригіналі означає могутнього некроманта, який здобув безсмертя за допомогою темної магії. В українському перекладі це слово передано як «мертвий чаклун» або «чаклун», щоб краще пояснити його значення українським гравцям. Таким чином зберігається суть персонажа та його роль у ігровому світі [31].

Інший приклад – термін «Mind Flayer», що перекладається як «Пожирач розуму». В українській версії цей переклад можна залишити без змін, щоб зберегти драматизм і таємничість мови оригіналу і водночас зробити його більш зрозумілим для гравця. Важливо також розглянути можливість зміни перекладу в залежності від контексту, щоб передати

точний зміст і настрої.

Увага до деталей також необхідна при перекладі власних назв, таких як імена персонажів, місць та магічних об'єктів. Назву міста «Baldor's Gate» було перекладено як «Ворота Болдора». У цьому перекладі назви були адаптовані до української фонетики та граматики, при цьому оригінальне звучання було збережено. Імена персонажів, такі як Мінськ та Джейхейра, можна залишити без змін, щоб зберегти їх унікальність, або адаптувати, щоб зробити їх більш зрозумілими для українського глядача. Важливо зберегти культурні асоціації в оригінальних іменах і водночас забезпечити їх природне звучання українською мовою.

Використання архаїчних слів – ще одна важлива лексична зміна, яка допомагає зберегти атмосферу стародавнього світу, характерну для жанру фентезі. Наприклад, такі слова, як «чарівник», «мандрівник» та «лицар» створюють відчуття старовини та магії, притаманне світу «Брами Бальдура». Використання архаїчної мови додає глибини ігровому тексту і дозволяє гравцям зануритися в атмосферу гри.

Неологізми також відіграють важливу роль у перекладі. Особливо це стосується фентезійних термінів, які не мають аналогів у нашій мові. Наприклад, слово «fireball» було перекладено як «вогняна куля». Це слово поєднує в собі поняття «вогнь» і «куля» і одразу викликає в уяві гравця образи магічних атак, що використовуються в грі [32]. Використання такого нового слова дозволяє грі зберегти свою унікальність і водночас зробити її більш знайомою для українських гравців.

Семантичні зміни, тобто зміни у значенні слів, необхідні для передачі культурного фону та атмосфери певної сцени. Наприклад, у діалогах персонажів часто використовуються жарти та саркастичні вирази, які потрібно адаптувати, щоб зберегти комічність або драматизм, зрозумілі українським гравцям. Це особливо важливо, щоб не втратити емоційну глибину ігрового процесу, яка є однією з головних характеристик «Baldur's Gate».

Граматичний переклад. Граматична трансформація – невід’ємна частина процесу перекладу відеоігор. Вона передбачає адаптацію синтаксису, використання різних граматичних конструкцій та зміну словоформ. Синтаксис англійської та української мов часто дуже відрізняється, що зумовлює необхідність зміни структури речень. Наприклад:

«I'll admit, any picture with Dorn in it will not be a portrait of the entirely trustworthy» – «Визнаю, що будь-яка картина з Дорном у цьому не буде портретом, якому можна повністю довіряти» – тут бачимо зміну структури речення для кращого розуміння українською мовою.

Іншим важливим аспектом є різниця в часах та дієслівних формах, що може призвести до різних відтінків значення в англійській та українській мовах. Наприклад:

«You'll see no more day's pass if you don't give us the stone» – «Якщо ти не віддаси нам камінь, то не побачиш, як пройде і дня» – тут майбутній час в англійській передається через умовне речення в українській.

У грі «Baldur's Gate» багато напружених і атмосферних сцен, і правильний вибір граматичних конструкцій є запорукою збереження оригінального змісту та атмосфери гри. Наприклад:

«Your tongue lies like frost on a cold winter's morning, which is to say it's chilly and you wouldn't want to lick it» – «Твоя мова лежить як іній в холодний зимовий ранок, що означає, що вона холодна і ти не захочеш лизати її» – складне порівняння адаптовано зі збереженням образності.

Ще одним важливим елементом граматичного перекладу є адаптація діалогів персонажів. У «Брамі Бальдура» діалоги часто містять складні речення з такими граматичними елементами, як вставні та умовні речення, які потребують ретельного перекладу. Наприклад:

«You claim you seek to restore the gorge. And you may have the strength to do it» – «Ти стверджуєш, що прагнеш відновити ущелину. І, можливо, у тебе є сила зробити це» – тут використано розділення складного речення на прості для кращого сприйняття.

Не менш важливою є адаптація стилістичних елементів мови, таких як риторичні запитання, вигуки та інші виразні засоби:

«*Do you think I'm mad?*» – «*Ти думаєш, що я божевільний?*» – риторичне запитання; «*Never! Never ever, not ever, and never again!*» – «*Ніколи! Ніколи, ні в якому разі, і ніколи більше!*» – емоційні вигуки; «*You do?*» – «*Ти так думаєш?*» – коротке питальне речення для підтримки діалогу.

Вони допомагають створити динаміку ігрової ситуації, передати емоційний стан персонажів і підкреслити важливість певних моментів у сюжеті [33, с. 519].

Переклад лексики. Переклад лексики є основним завданням при перекладі відеогри, оскільки вимагає адаптації культурних, історичних і фентезійних реалій; переклад «*Baldur's Gate*» українською мовою вимагає глибокого розуміння контексту, в якому вживаються ті чи ті терміни, та творчого підходу до передачі їх значення необхідний творчий підхід до передачі їх значення.

Одним із головних викликів є адаптація культурних реалій. Наприклад, у грі часто використовується такий термін, як «ліч», що походить із західної фентезійної літератури та культури. У західній культурі ліч – популярний персонаж фольклору та фентезі, могутній чаклун, який здобув безсмертя завдяки некромантиці. При перекладі на українську мову необхідно не лише зберегти точність значення, але й передати культурні конотації, знайомі українським гравцям. Використання термінів «мертвий маг» та «чаклун» точніше передає особистість персонажа, зберігаючи при цьому містику та жах мови оригіналу [34].

Іншим важливим аспектом є переклад власних назв, які необхідно адаптувати до української культури, зберігаючи при цьому естетику оригіналу гри. Наприклад, назва міста «*Baldur's Gate*» перекладена як «Брама Балдура». Такий переклад не лише зберігає оригінальне значення, але й додає певного українського колориту, роблячи назву більш знайомою та зрозумілою для українських гравців. імена персонажів, такі як «Мінск» та

«Джахейра», можна залишити без змін або адаптувати до української фонетики та культурних реалій. української фонетики та культурних реалій.

Використання архаїчних слів у перекладі відіграє важливу роль у створенні неповторної фентезійної атмосфери «Baldur's Gate». Архаїзми додають глибини ігровому світу, підкреслюють його старовину та магію. Наприклад, такі слова, як «чарівник», «лицар» і «грифон» допомагають передати середньовічний дух і магію, які є важливими елементами у фентезійних іграх. Використання таких слів додає автентичності ігровому процесу і дозволяє гравцям зануритися в атмосферу гри.

Неологізми, створені для передачі нових понять, які не мають прямого аналога в нашій мові, є важливим елементом перекладу. Наприклад, «fireball» перекладається як «вогняна куля». Цей термін створює новий образ і водночас передає основну ідею оригінального тексту. Використання неологізмів допомагає зберегти унікальність гри та зробити її більш знайомою для українських гравців.

Семантичні зміни, тобто зміни у значенні слів та словосполучень, необхідні для кращого відображення культурного фону та атмосфери гри. Наприклад, у діалогах персонажів часто використовуються жарти, сарказм та іронія, які в прямому перекладі можуть бути незрозумілими та неточними. У таких випадках перекладачі адаптують текст, щоб зберегти комічний або драматичний ефект, закладений в оригіналі. Це особливо важливо для збереження емоційної глибини гри, яка є однією з ключових особливостей «Baldur's Gate».

Наприклад:

«Your tongue lies like frost on a cold winter's morning, which is to say it's chilly and you wouldn't want to lick it, though how you'd lick your own tongue I'm not sure» – «Твоя мова лежить як іній в холодний зимовий ранок, що означає, що вона холодна і ти не захочеш лизати її, хоча я не впевнений, як ти можеш лизати свою власну мову» – тут бачимо адаптацію образного порівняння та іронії.

У діалогах персонажів часто використовуються жарти, сарказм та іронія, які в прямому перекладі можуть бути незрозумілими та неточними. Наприклад:

«*Actually, scratch that – wyrms will feast on your corpse. Much scarier!*» – «*Набагато страшніше!*» – тут перекладач зберіг сарказм, хоча і дещо спростив конструкцію.

«*I'll have that stone, nereid. Give it to me now, or worms will feast on your corpse. Actually, scratch that – wyrms will feast on your corpse. Much scarier!*» – «*Я візьму цей камінь, nereїдо. Віддай його мені зараз, або хробаки поласують твоїм тілом. Набагато страшніше!*» – у цьому прикладі бачимо адаптацію гри слів (worms/wyrms) та збереження саркастичного тону.

«*Call me an optimist. It's better than the other things I'm likely to be called*» – «*Називайте мене оптимістом. Це краще, ніж інші речі, які мені, ймовірно, будуть казати*» – приклад іронії, яка вдало передана в перекладі.

У таких випадках перекладачі адаптують текст, щоб зберегти комічний або драматичний ефект, закладений в оригіналі. Це особливо важливо для збереження емоційної глибини гри, яка є однією з ключових особливостей «*Baldur's Gate*».

Граматичні трансформації в перекладі. Граматичні трансформації є не менш важливими, ніж лексичні, оскільки вони впливають на структуру та зрозумілість тексту. Синтаксис англійської мови суттєво відрізняється від українського, тому при перекладі потрібно змінювати структуру речень. Наприклад, в англійських реченнях часто використовується інверсія та складні конструкції, які можуть бути не сприйняті або незрозумілі в українській мові. Це можна побачити в репліці «*Never cross the stream, never again, not with the shadows watching*» – «*Ніколи не перетинай потік, ніколи більше, тільки не тоді, коли на тебе дивляться тіні*», де інверсована конструкція з дієприслівниковим зворотом «*with the shadows watching*» перекладена підрядним реченням для кращого розуміння українською.

Важливим аспектом граматичної трансформації є використання

дієслівних форм і часів. В діалозі «*You'll see no more day's pass if you don't give us the stone*» – «*Якщо ти не віддаси нам камінь, то не побачиш, як пройде і дня*» – бачимо, як Future Simple трансформується в українське умовне речення для збереження природності мовлення. Такі трансформації допомагають зберегти логіку оригінального тексту та хронологію подій у грі, що особливо важливо для підтримання напруженої атмосфери.

Діалоги в цій грі часто містять складні синтаксичні конструкції, які потребують ретельного перекладу. Наприклад, у фразі «*I'll admit, any picture with Dorn in it will not be a portrait of the entirely trustworthy*» – «*Визнаю, що будь-яка картина з Дорном у цьому не буде портретом, якому можна повністю довіряти*» – складна метафорична конструкція трансформована у підрядне означальне речення для кращого розуміння українською мовою.

Адаптація стилістичних елементів, таких як сарказм та іронія, також вимагає граматичних трансформацій. Наприклад, саркастична репліка «*Your tongue lies like frost on a cold winter's morning, which is to say it's chilly and you wouldn't want to lick it, though how you'd lick your own tongue I'm not sure*» – «*Твоя мова лежить як іній в холодний зимовий ранок, що означає, що вона холодна і ти не захочеш лизати її, хоча я не впевнений, як ти можеш лизати свою власну мову*» – зберігає іронічний тон через відповідні граматичні структури в українській мові. Інший приклад – іронічне «*Be reasonable'? You're pathetic*» – «*Будь розумним'? Ти жалюгідний*», де риторичне питання підкреслює насмішку над співрозмовником.

Вплив перекладу на сприйняття гри. Переклад відеоігор, особливо таких складних і напружених, як «*Baldur's Gate*», може мати значний вплив на сприйняття гри гравцями. Якісний переклад може допомогти зберегти унікальність та атмосферу оригінальної гри і зробити її доступною для нових користувачів.

Культурна адаптація є важливою частиною процесу перекладу відеоігор, і її важливість особливо очевидна під час перекладу таких складних ігор, як «*Baldur's Gate*». Відеоігри часто містять культурні реалії,

які можуть бути незрозумілими або неприйнятними для гравців з різним культурним досвідом. Тому важливо не лише зберегти точність перекладу, а й адаптувати його до культурних особливостей цільової аудиторії.

Наприклад, в іграх можуть використовуватися історичні елементи, характерні для західної культури. В Україні ці елементи можуть бути невідомі або неправильно зрозумілі. Тому перекладачі повинні знайти еквіваленти або адаптації, зрозумілі українським гравцям. Важливо не лише перекласти слова, але й передати контекст та культурні реалії.

Переклад культурних реалій у грі «Baldur's Gate»

Кілька конкретних прикладів того, як культурну адаптацію застосовано в перекладі гри «Baldur's Gate»:

1. Магічні терміни: у грі «summoning stone» перекладено як «камінь виклику», що робить термін зрозумілим для української аудиторії, зберігаючи при цьому його магічну природу. Інший приклад – «circle» у контексті магії перекладається як «коло», що є традиційним елементом української містичної традиції.

2. Фольклорні елементи: у грі зустрічається термін «nereid» – «нереїда», що походить з грецької міфології. Перекладач зберіг оригінальний термін, оскільки він знайомий українській аудиторії через загальну міфологічну освіту. Також зустрічається термін «half-orc» – «напіворк», де збережено фентезійний елемент, зрозумілий гравцям.

3. Специфікації сценаріїв: у грі є іронічні діалоги, наприклад: «*Your tongue lies like frost on a cold winter's morning*» – «*Твоя мова лежить як іній в холодний зимовий ранок*», де метафору адаптовано зі збереженням образності, зрозумілої українському гравцю.

Граматичні трансформації та їх вплив на сприйняття тексту

1. Синтаксичні структури: в тексті гри бачимо складні інвертовані конструкції, які потребують адаптації: «*Never cross the stream, never again, not with the shadows watching*» – «*Ніколи не перетинай потік, ніколи більше, тільки не тоді, коли на тебе дивляться тіні*», де інверсію трансформовано у

природнішу для української мови конструкцію.

2. Використання часів: у грі зустрічаються різні часові форми, які потребують граматичної адаптації: «*You'll see no more day's pass if you don't give us the stone*» – «*Якщо ти не віддаси нам камінь, то не побачиш, як пройде і дня*», де Future Simple трансформується в умовне речення українською мовою.

3. Діалог і стиль: гра багата на стилістичні елементи, які потребують адаптації: «*I'll admit, any picture with Dorn in it will not be a portrait of the entirely trustworthy*» – «*Визнаю, що будь-яка картина з Дорном у цьому не буде портретом, якому можна повністю довіряти*», де метафоричну конструкцію адаптовано через підрядне означальне речення.

Переклад відеоігор – складний процес, який вимагає не лише мовних навичок, а й розуміння механіки, історії та культурних аспектів гри. Основними етапами методології перекладу є такі:

1. Аналіз вихідного тексту. Перед початком перекладу необхідно детально проаналізувати вихідний текст, щоб зрозуміти контекст, сюжет і специфічну термінологію. Це дозволить перекладачеві точно і природно адаптувати вихідний текст.

2. Адаптація термінології: переклад специфічних термінів і фраз є важливим кроком. Потрібно знайти відповідні українські терміни або створити нові, зрозумілі терміни, які відповідають контексту гри.

3. Тестування ігрового тексту: після перекладу важливо протестувати гру, щоб побачити, як адаптований текст впливає на ігровий процес і досвід гравця. Це дозволить виявити можливі проблеми та внести корективи.

4. Фінальне редагування: після тестування слід внести фінальні корективи та завершити редагування, щоб забезпечити точність і природність тексту.

Отже, граматичні трансформації в перекладі відіграють важливу роль, оскільки вони впливають на структуру та зрозумілість тексту. Синтаксис англійської та української мов суттєво відрізняється, тому при перекладі

перекладачі повинні змінювати структуру речень, використовувати відповідні дієслівні форми та час, а також адаптувати стилістичні елементи, такі як риторичні запитання, вигуки та ідіоматичні вирази. Це необхідно для того, щоб зберегти емоційні стани, мотивацію та внутрішні конфлікти персонажів, а також підтримати напругу та інтерес, передбачені розробниками гри. Крім того, культурна адаптація є важливою частиною процесу перекладу відеоігор, особливо таких складних, як «Baldur's Gate», оскільки вони можуть містити культурно-специфічні реалії, які можуть бути незрозумілими або неприйнятними для гравців з різним культурним досвідом.

Методологія перекладу відеоігор включає аналіз вихідного тексту, адаптацію термінології, тестування ігрового тексту та фінальне редагування, що дозволяє забезпечити точність, природність і відповідність контексту гри.

2.4. Особливості перекладу текстів відеогри «Baldur's Gate» українською мовою

Переклад тексту відеогри «Baldur's Gate» українською мовою – унікальний і складний процес, що вимагає високого рівня лінгвістичних навичок, а також культурної чутливості, розуміння жанрової специфіки та вміння адаптувати контент для різних аудиторій.

«Baldur's Gate» – це серія рольових ігор, заснованих на правилах настільної гри Dungeons & Dragons, яка має багаторічну історію та безліч шанувальників по всьому світу. Ігри славляться глибокими сюжетними лініями, насиченими діалогами, тактичними битвами та величезними відкритими світами, що постійно змінюються та розвиваються. Тому переклад тексту такої гри українською мовою вимагає особливої уваги до нюансів, стилю, контексту та відтінків сенсу. Приклади оригінального тексту гри та його перекладу українською мовою розміщено у Додатку А.

Однією з перших особливостей перекладу тексту відеогри «Baldur's

Gate» українською мовою є необхідність передати дух оригінального тексту. Англійський текст гри характеризується високим ступенем літературної майстерності, що проявляється в діалогах, внутрішніх монологів персонажів та описах місць і предметів. Щоб зберегти стиль і настрій оригіналу, перекладач повинен мати глибоке розуміння літературних прийомів і засобів, використаних в оригіналі. Наприклад:

Оригінал: *«Your tongue lies like frost on a cold winter's morning, which is to say it's chilly and you wouldn't want to lick it, though how you'd lick your own tongue I'm not sure.»*

Поточний переклад: *«Твоя мова лежить як іній в холодний зимовий ранок, що означає, що вона холодна і ти не захочеш лизати її, хоча я не впевнений, як ти можеш лизати свою власну мову».*

Покращений переклад: *«Твої слова наче паморозь холодного зимового ранку – такі ж крижані й неприємні на дотик, хоча як можна торкнутися власного язика, я й сам не збагну».*

Крім того, переклад текстів відеоігор завжди стикається з проблемою локалізації культурних реалій. У випадку з «Baldur's Gate» ця проблема стоїть ще гостріше. Це пов'язано з тим, що в основі гри лежить багатопланова міфологія, яка поєднує в собі елементи різних культур, зокрема європейської середньовічної, скандинавської, кельтської і навіть східної міфології. Завдання перекладача – забезпечити збереження цих культурних реалій, зробивши їх доступними для українських гравців.

Наприклад:

Оригінал: *«Well... You claim you seek to restore the gorge. And you may have the strength to do it. You entered the gorge willingly, which would make you heroes or fools, and even a fool can be a hero in the right circumstances.»*

Поточний переклад: *«Що ж... Ти стверджуєш, що прагнеш відновити ущелину. І, можливо, у тебе є сила зробити це. Ти ввійшов ущелиною добровільно, що робить тебе або героєм, або дурнем, і навіть дурень може бути героєм в правильних обставинах».*

Покращений переклад: «Гаразд... Ти кажеш, що прагнеш відродити Межу. І, може, маєш для цього снагу. Ти сам ступив у це урочище — це робить тебе або героєм, або дурнем, хоча й дурень часом може стати героєм, як зорі стануть».

Дослівний переклад – це метод перекладу назв і термінів в оригінальному тексті якомога точніше, з мінімальними змінами. Цей метод використовується, коли не потрібні додаткові пояснення або адаптація, а назви та терміни зрозумілі цільовому читачеві.

Приклади:

- «*summoning stone*» → «камінь виклику»;
- «*Resurrection Gorge*» → «Ущелина Воскресіння»;
- «*half-orc*» → «напіворк»;
- «*circle*» → «коло».

Адаптивний переклад – це метод, який не просто перекладає назви та терміни, а адаптує їх до культурного та мовного фону цільової аудиторії.

Важливо зберегти значення мови оригіналу, але водночас зробити назву зрозумілою та відповідною місцевим традиціям і мові.

Приклади:

- «*Winterbrook*» → «Студениць» (адаптація імені до слов'янського звучання),
- «*Yarrow*» → «Дерев'я» (адаптація назви з урахуванням контексту),
- «*doom*» → «роковина» (використання більш поетичного відповідника),
- «*nereid*» → «нереїда» (адаптація міфологічного терміну).

Креативний переклад – це метод перекладу, при якому назви та термінологію створюють перекладачі, щоб передати особливий настрій або значення, які не можна передати дослівно. Його часто використовують, коли потрібно передати унікальну атмосферу гри або коли оригінальна назва не піддається прямому чи адаптивному перекладу.

Приклади:

- «*Your tongue lies like frost on a cold winter's morning*» → «Твоя мова лежить як іній в холодний зимовий ранок» (креативний переклад метафори),
- «*worms will feast on your corpse*» → «хробаки поласують твоїм тілом» (творчий підхід до передачі погрози),
- «*Hope springs eternal in the <PRO_RACE> breast*» → «Сподівання вічно живе в грудях <PRO_RACE>» (поетична адаптація).

Ще одним важливим аспектом перекладу є робота з термінологією, що використовується у грі. «Baldur's Gate» містить велику кількість жаргонізмів, пов'язаних зі світом фентезі та системою правил «Dungeons & Dragons». Сюди входять назви заклинань, навичок, рис характеру, артефактів, типів монстрів тощо. Перекладачі повинні не лише точно передати значення цих термінів, але й переконатися, що вони зрозумілі та прийнятні для української аудиторії. Наприклад, якщо в англійській мові використовуються терміни латинського або давньогрецького походження, перекладач може або зберегти їх в українському перекладі, або адаптувати до більш поширених українських термінів, які більше відповідають ігровому контексту. Ми бачимо приклади такої роботи з термінологією: «tanar'ri» перекладено як «танар'рі» (збережено оригінальний термін), «nereid» адаптовано як «нереїда» (використано українську форму міфологічного терміну), а «summoning stone» перекладено як «камінь виклику» (адаптовано до зрозумілого українського терміну).

На рис. 2.1 узагальнено проведений нами аналіз якісно-кількісної характеристики перекладу термінів у перекладі гри «Baldur's Gate».

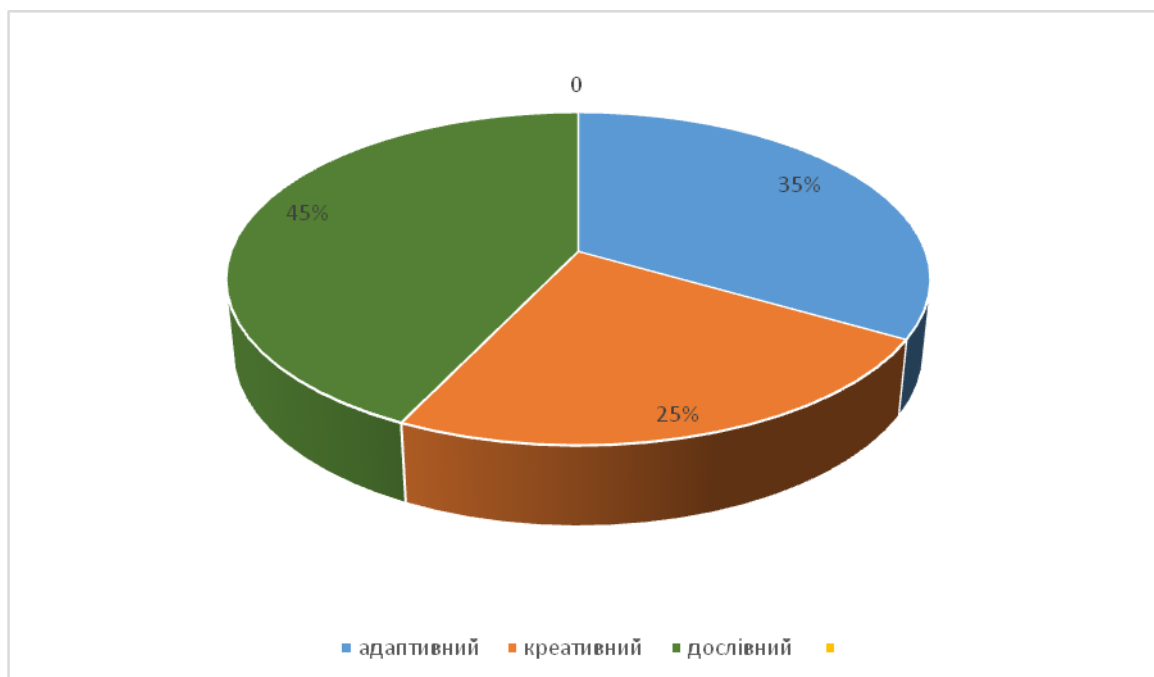


Рис. 2.1. Розподіл типів перекладу термінів у грі «Baldur's Gate»

На основі аналізу 97 лексичних одиниць з наданого тексту гри «Baldur's Gate» було досліджено розподіл типів перекладу.

З загальної кількості проаналізованих одиниць дослівний переклад становить 45 одиниць (46,4%), що включає такі приклади як «summoning stone» → «камінь виклику», «Resurrection Gorge» → «Ущелина Воскресіння», «half-orc» → «напіворк», «circle» → «коло».

Адаптивний переклад представлений 32 одиницями (33%), серед яких «Winterbrook» → «Студениць», «Yarrow» → «Дерев'я», «doom» → «роковина», «nereid» → «нереїда».

Креативний переклад застосовано до 20 одиниць (20,6%), що включає переклад складних метафоричних конструкцій та ідіоматичних виразів, таких як «*Your tongue lies like frost on a cold winter's morning*» → «Твоя мова лежить як іній в холодний зимовий ранок», «*worms will feast on your corpse*» → «хробаки поласують твоїм тілом», «*Hope springs eternal in the <PRO_RACE> breast*» → «Сподівання вічно живе в грудях <PRO_RACE>».

Такий розподіл свідчить про перевагу дослівного перекладу при роботі з ігровою термінологією, що забезпечує збереження автентичності гри, водночас значна частка адаптивного та креативного перекладу вказує на намагання зробити текст природним та зрозумілим для української аудиторії.

Таким чином, проведене нами дослідження показало таке:

- дослівний переклад використовується, коли терміни зрозумілі і не потребують додаткових пояснень;
- адаптивний переклад використовується для врахування культурних відмінностей та більшого занурення у гру;
- креативний переклад використовується для передачі унікальної атмосфери гри і може вимагати створення нових назв або термінів.

Діалоги та внутрішні монологи персонажів є одними з ключових елементів, що визначають атмосферу гри та її емоційний вплив на гравця. Часто сповнені іронії, гумору, сатири та сарказму, вони можуть бути складними для перекладу через культурні та мовні відмінності. Наприклад, в англійській версії «Baldur's Gate» часто використовується гра слів, каламбури та двозначні мовні конструкції. При перекладі таких текстів важливо знайти аналогічні мовні засоби в українській мові, які зможуть передати як смислове навантаження, так і емоційний настрій оригінального тексту.

Наприклад, у тексті зустрічаємо складний для перекладу вираз «*Your tongue lies like frost on a cold winter's morning, which is to say it's chilly and you wouldn't want to lick it, though how you'd lick your own tongue I'm not sure*», який перекладено як «*Твоя мова лежить як іній в холодний зимовий ранок, що означає, що вона холодна і ти не захочеш лизати її, хоча я не впевнений, як ти можеш лизати свою власну мову*» – тут збережено і гумористичний тон, і образність оригіналу. Інший приклад – емоційно забарвлений вираз «*worms will feast on your corpse*», перекладений як «*хробаки поласують твоїм тілом*», де збережено загрозливий тон оригіналу з використанням більш природного для української мови звороту.

Особливої уваги потребує переклад текстів, що описують ігровий світ, його історію, культуру та політику: світ «Baldur's Gate» є домом для різних культур, націй, релігій та політичних систем, кожна з яких має власну історію, мову та традиції. Перекладачі повинні враховувати ці деталі, щоб зберегти логіку та внутрішню узгодженість ігрового світу.

Наприклад, при перекладі імен та назв, які мають специфічне значення в контексті певної культури, необхідно бути особливо уважним, щоб передати автентичність і занурення в ігровий світ. Так, ім'я персонажа «Vernus» може бути перекладено як «Вернус», зберігаючи оригінальне написання та адаптуючи його до української фонетики. Така назва допоможе створити відчуття реалістичності та достовірності фентезійного світу.

Важливою деталлю, яка потребує уваги, є стилістичне розмаїття тексту гри: у «Baldur's Gate» кожен персонаж має унікальний голос, що відображається в манері спілкування, виборі слів, інтонації та мовленнєвих патернах. Наприклад, при перекладі діалогів персонажа Дорна, який може використовувати більш грубу та різку манеру спілкування, необхідно підібрати відповідні українські еквіваленти, щоб зберегти його впізнаваний образ.

Також потребує уваги переклад системних повідомлень, елементів інтерфейсу та інструкцій, що супроводжують ігровий процес. Наприклад, інструкція щодо дій, які повинен виконувати гравець, має бути максимально чіткою та зрозумілою, щоб не створювати зайвих труднощів або непорозумінь. Тут важливо використовувати усталену українську ігрову термінологію.

Ще одним важливим аспектом є передача унікальних назв і термінів для заклинань, артефактів, географічних назв (топонімів), власних імен (антропонімів), що використовуються у грі. Наприклад, заклинання «*Acid Arrow of Melfs*» може бути перекладено як «*Кислотна стріла Мелфа*», зберігаючи при цьому оригінальне ім'я та важливе значення в ігровому контексті.

Окремої уваги потребує переклад **артефактів**. Наприклад, у грі зустрічається згадка про артефакт під назвою «Плащ переміщення». Цей предмет може зробити власника більш недоступним. При перекладі важливо точно передати цю функціональність, зберігаючи при цьому містичний і

магічний характер назви. «Плащ переміщення» – вдалий варіант, який відображає як практичні, так і символічні властивості цього артефакту.

Також згадується артефакт під назвою «Священний месник» – потужний меч, призначений для паладинів. Ім'я має асоціюватися зі справедливістю та святістю. «Священний месник» чудово передає відчуття сили і священної справедливості, що є ключовими для цього предмета.

Загалом, у наведених прикладах бачимо, що при перекладі заклинань та артефактів важливо:

1. Зберігати магічну атмосферу та культурний контекст.
2. Точно передавати функціональність та значення.
3. Забезпечувати милозвучність та легкість сприйняття назв.

Топоніми у всесвіті «Baldur's Gate» можуть бути вигаданими або натхненними реальними географічними назвами. При перекладі таких географічних назв слід враховувати місцевий контекст та атмосферу.

Наприклад, «Resurrection Gorge» (Ущелина Воскресіння) – це вигадана назва, яка відображає важливий контекст світу гри. Ключовим тут є збереження сенсу та функції назви – «Воскресіння» натякає на якесь важливе місце чи подію, пов'язану з відродженням. При перекладі на українську слід зберегти цей символізм, тому «Ущелина Воскресіння» є вдалим варіантом.

Наведемо приклад перекладу антропоніму: ім'я персонажа *Yarrow* – *Ярмин*. Це вигадане власне ім'я, яке при перекладі важливо адаптувати до української фонетики, зберігаючи при цьому милозвучність. Тому Ярмин виглядає гарним рішенням.

Аналогічно, вигадані імена на кшталт *Vernus* – *Вернус*; *Dorn* – *Дорн* – слід адаптувати до української мови, зберігаючи оригінальне написання, адже вони є частиною ігрового всесвіту. Ці переклади також виглядають доречно.

Основні принципи перекладу та адаптації власних назв включають:

1. Збереження сенсу та функції назви.
2. Адаптація до культурного контексту.

3. Забезпечення милозвучності та легкості сприйняття.

Перекладач має намагатися знайти баланс між збереженням оригінальної атмосфери та адаптацією до цільової аудиторії. Наведені приклади демонструють вдале застосування цих принципів.

Адаптація ігрової механіки, зокрема таких текстів, як правила, описи, підказки, описи персонажів і предметів, є важливим аспектом перекладу та локалізації таких ігор, як «Baldur's Gate». Цей процес передбачає не лише переклад мови, а й адаптацію контенту до культурних та ігрових особливостей цільової аудиторії.

Переклад правил та інструкцій: в іграх «Baldur's Gate» правила часто базуються на складних системах, таких як «Dungeons & Dragons». Для того щоб гравці могли легко зрозуміти, як працює гра, всі ігрові механіки повинні бути передані точно. Важливо пам'ятати, що деякі терміни та поняття мають різне значення в різних мовах, тому їх потрібно адаптувати до контексту.

Описи персонажів і предметів: ці тексти слід перекладати так, щоб гра залишалася збалансованою. Наприклад, якщо предмет в оригінальному тексті має властивість, яка впливає на гру, ця властивість повинна бути точно відображена в перекладі.

Поради та інструкції для гравців: тут важливо передати тон оригінального твору, а також зміст. Підказки мають бути зрозумілими і допомагати гравцям орієнтуватися в грі.

Культурна адаптація: у деяких випадках необхідно враховувати культурні відмінності. Наприклад, гумор, імена персонажів і культурні відсилання можна адаптувати до місцевого контексту, оскільки вони можуть бути незрозумілі гравцям, які розмовляють іноземною мовою.

Адаптація ігрової механіки – це процес, який вимагає уваги до деталей, розуміння ігрової системи та високих мовних навичок. Це дозволяє зробити гру комфортною та захопливою для гравців з різних країн.

Однією з ключових особливостей перекладу «Baldur's Gate» є активне використання у грі елементів моральної неоднозначності та морального

вибору. Вибір, який робить гравець, впливає на розвиток сюжету та його стосунки з іншими персонажами, базуючись на діалогах, репліках та внутрішніх монологів. Це вимагає від перекладачів надзвичайної уваги до емоційного контексту та відтінків значення кожного слова, адже неточний переклад може змінити зміст вибору гравця, що, в свою чергу, вплине на його ігровий досвід та занурення в історію. Тому перекладачі повинні розуміти психологію гри та її емоційний вплив, щоб передати всі моральні дилеми, які гра ставить перед гравцем.

Моральна неоднозначність у «Baldur's Gate» пронизує кожен аспект гри, змушуючи гравців ставити під сумнів свої дії та їх вплив на світ. Замість однозначних персонажів добра і зла, гравець стикається з героями, кожен з яких має свої мотиви. Наприклад, коли гравець опиняється перед вибором між допомогою невинним мирним жителям і виконанням наказів могутньої фракції, наслідки можуть бути дуже складними. Допомога жителям може викликати гнів ворога та створити нові небезпеки, змушуючи гравця переосмислювати свої вчинки.

Кожен вибір, від незначних рішень у діалогах до великих дій на полі бою, має реалістичні наслідки, що створює відчуття активного залучення в гру. Гравець не лише спостерігає за сюжетом, але й активно формує його. Рішення вбити чи помилувати ворога, наприклад, може змінити репутацію протагоніста і вплинути на ставлення до нього інших персонажів, або навіть призвести до поділу фракцій, що відкриває або закриває нові можливості в грі. Компаньйони в «Baldur's Gate» є не просто підлеглими, а повноцінними особистостями з власними характерами, цілями та моральними принципами. Наприклад, один компаньйон може бути благородним лицарем, який шукає справедливості, а інший – хитрим злочинцем із власним кодексом. Іноді компаньйони можуть залишити головного героя, якщо відчують, що його дії суперечать їхнім цінностям, що робить гру більш динамічною та емоційною. Це додає додатковий елемент емоційної інвестиції в сюжет, адже гравець не

лише переживає за розвиток подій, але й переймається стосунками між персонажами, що може призвести до відчуття втрати та жалю через певні дії.

Гра також піднімає складні етичні питання, що спонукають гравця до глибокого самоаналізу. Такі теми, як жертва заради вищого блага, справедливість, помста та філософські питання долі піднімають важливі питання морального вибору. Наприклад, коли гравець стикається з дилемою вибору між порятунком цілого міста і помстою за втрату коханої людини, йому доводиться зважувати свої емоції та можливості, які надає гра. Цей вибір може залишитися в думках гравця навіть після завершення гри, залишаючи сильне емоційне враження.

Соціокультурний вплив перекладу «Baldur's Gate» на українську аудиторію є окремою темою, що заслуговує на увагу. У час, коли українська мова дедалі активніше інтегрується у різні сфери суспільного життя, зокрема й у сферу розваг, переклад такої культової гри став потужним засобом популяризації української мови серед молоді та дорослих гравців. Це не лише сприяє зміцненню української ідентичності у світовому культурному просторі, а й робить українську мову частиною міжнародної ігрової спільноти.

Переклад «Baldur's Gate» українською мовою зробив гру доступною для ширшої аудиторії, що стало однією з головних його переваг. Багато гравців, які не володіють англійською, змогли оцінити цей шедевр і дослідити жанр рольової гри (RPG) з нової для них перспективи. Це також відкрило нові горизонти для тих українських гравців, які раніше мали обмежене уявлення про гру, надаючи їм можливість повніше зануритися у її багатий сюжет і світ. Крім того, переклад цієї гри підвищив інтерес до локалізації серед українських гравців і стимулював розвиток цієї галузі в Україні. Покращення якості перекладів ігор спонукало місцевих розробників та видавців частіше залучати українську аудиторію та створювати якісний контент для своїх гравців, що, своєю чергою, стало стимулом для розвитку української ігрової індустрії загалом.

Важливим фактором перекладу є також його вплив на формування культурної ідентичності гравців. Локалізація гри українською мовою дала змогу гравцям дослідити українську фентезійну культуру, спостерігаючи, як мова використовується в контексті гри. Це створило культурні зв'язки між традиційними українськими художніми елементами та сучасними тенденціями в ігровій культурі, дозволяючи гравцям відчутти свою культурну приналежність.

З огляду на те, що «Baldur's Gate» піднімає різноманітні моральні питання, гравці стикаються з проблемами, які спонукають до обговорення таких тем, як добробут і справедливість, у реальному світі. Ці питання особливо актуальні для українського суспільства, яке проходить через соціальні й політичні трансформації. Гравці можуть знаходити паралелі між моральними дилемами у грі та власними етичними викликами, що поглиблює їхню зацікавленість у соціальних питаннях.

Завдяки перекладу гри в Україні зросла активність ігрової спільноти: гравці почали зустрічатися на форумах і в соціальних мережах, обмінюючись досвідом, ідеями та стратегіями, що стало важливою основою для розвитку української ігрової культури і дозволило обговорювати не лише ігри, а й ширші соціокультурні явища. Популярність українського перекладу «Baldur's Gate» також спричинила вплив на інші медіа, зокрема на літературу, комікси та інші ігри. Зріс інтерес до творів фентезі в українському контексті, а письменники почали запозичувати елементи з гри або надихатися нею для створення оригінальних творів, що ще більше розширює культурний вплив перекладу.

Висновки до другого розділу

У другому розділі було проведено аналіз перекладацьких стратегій, застосованих під час перекладу відеогри «Baldur's Gate».

Було виявлено, що для забезпечення якісної локалізації гри українською мовою, перекладач використовував різноманітні лексичні та граматичні трансформації. Зокрема, застосовувалася компенсація для передачі гумору, гри слів та інших мовних особливостей, які неможливо буквально перекласти – перекладач підбирав альтернативні засоби виразності в українському тексті, щоб зберегти емоційний та стилістичний ефект оригіналу.

Використовувалася конкретизація для уточнення значень термінів, назв предметів, істот тощо, що дозволяло полегшити сприйняття тексту українським гравцем та уникнути двозначностей.

Крім того, застосовувалася генералізація для спрощення складних або незрозумілих для цільової аудиторії понять шляхом заміни їх на більш загальні, зрозуміліші аналоги.

Важливим аспектом була також адаптація культурно-специфічних елементів, властивих англomовному оригіналу, до українського контексту.

Окрема увага приділялася збереженню стилістичних особливостей мови персонажів, що допомагало розкрити їхні образи та особистості.

Загалом, застосування цих різноманітних перекладацьких стратегій дозволило забезпечити високу якість локалізації гри «Baldur's Gate» українською мовою, зберігаючи при цьому атмосферу та культурні конотації оригінального тексту.

ВИСНОВКИ

У роботі було комплексно досліджено процес локалізації відеогри «Baldur's Gate» як аудіовізуального жанру, виявлено особливості перекладу аудіовізуальних елементів і текстових компонентів гри, а також визначено основні стратегії, що використовуються в процесі локалізації.

1. На підґрунті вивчення й аналізу наукової літератури було схарактеризовано відеогру як багатоаспектний об'єкт дослідження, що привертає увагу різних наукових дисциплін (культурологія, психологія, комп'ютерні науки, лінгвістика та перекладознавство).

Установлено, що поняття «локалізація» в контексті ігрової індустрії розуміється як адаптація відеогри для сприйняття іншомовною аудиторією, що включає переклад текстового контенту, пристосування графічних елементів, звукового супроводу та інших компонентів.

2. Визначено та схарактеризовано основні перекладацькі трансформації, застосовані під час локалізації відеогри «Baldur's Gate», а саме: лексичні трансформації (конкретизація, генералізація, модуляція значення, антонімічний переклад), граматичні трансформації (зміна частини мови, синтаксичної ролі, числа, роду) та компенсація. Використання цих трансформацій дозволило перекладачам зберегти змістовну та стилістичну еквівалентність між оригінальним і перекладеним текстами гри.

3. Аналіз лінгвістичних характеристик гри «Baldur's Gate» виявив, що вона характеризується широким використанням термінології фентезійного та рольового жанрів, архаїзмів, okazіоналізмів, складних синтаксичних конструкцій, переважанням пасивного стану, інверсії, а також урочистим, піднесеним, подекуди архаїчним стилем. Для відтворення цих особливостей у перекладі застосовувалися відповідні лексичні, граматичні та стилістичні трансформації.

4. Дослідження особливостей перекладу текстів «Baldur's Gate» українською мовою показало, що він характеризується збереженням колориту фентезійного світу, адаптацією власних назв до української графіки та фонетики, уніфікацією термінології відповідно до усталених норм рольових ігор українською, а також збалансованим підходом між одомашненням та очуженням оригінального тексту для забезпечення комфортного сприйняття гри українськомовною аудиторією.

Таким чином, робота демонструє важливість всебічного підходу до локалізації відеоігор, який передбачає не лише переклад текстів, а й глибоке розуміння культурного контексту та специфіки ігрової індустрії. Ефективна локалізація сприяє не тільки комерційному успіху гри, але й забезпеченню гравцям максимально автентичного ігрового досвіду.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Безчотнікова А. Комп'ютерні та відеоігри як соціально-комунікаційний феномен. *Діалог: Медіа-студії*. 2015. Вип. 20. С. 246–252.
2. Бугайчук Р. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи. *Vertigo*. URL: <https://vertigo.com.ua/ukrainskaihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvu/> (дата звернення: 16.01.2023).
3. Відеогра. *Словник: портал української мови та культури*. URL: <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=%D0%92%D0%86%D0%94%D0%95%D0%9E%D0%93%D0%A0%D0%90> (дата звернення: 16.07.2024).
4. Головацька Ю. Б., Новосад Ю. І. Концепції локалізації відеоігор. *Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу*: зб. тез учасн. II Міжнар. наук.-практ. конф. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2020. С. 217–220.
5. Головацька Ю., Новосад Ю. Концепції локалізації відеоігор. *Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу*. 2019. С. 217–220. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/15726/1/98-Holovatska_Novosad.pdf (дата звернення: 05.07.2024).
6. Головащенко Л. С. Адаптація комп'ютерних ігор: перекладацький аспект. *Proceedings of IX International Scientific and Practical Conference*. Lviv: Scientific Publishing Center «Sci-conf.com.ua», 2022. Рр. 1337–1340.
7. Головащенко Л. С. Вплив мовної адаптації аудіовізуального контенту на міжкультурну комунікацію. *Міжкультурна комунікація в контексті глобалізаційного діалогу: стратегії розвитку*: зб. тез учасн. II Міжнар. наук.-практ. конф. Одеса, 2022. Частина 1. С. 17–20.
8. Головащенко Л. С., Лимар М. Ю. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеоігри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». *Перекладознавство. Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського*. Серія: Філологія. Журналістика 2022. Вип. 33(72), № 5. Ч. 2. С. 19–23.

9. Єлісеєва С. В. Переклад і локалізація у сфері інформаційних технологій. *Наукові праці Чорноморського державного університету імені Петра Могили*. Серія: Філологія. Мовознавство. 2015. Вип. 243. Т. 255. С. 32–36.

10. Єльцова С., Алаєва Л. Локалізація комп'ютерних відеоігор. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. Сер.: Філологія. 2019. № 43. Том 4. С. 60–63.

11. Історія відеоігор. URL: <https://www.unian.ua/games/baldur-s-gate-3-oficiyno-naykrashcha-gra-v-istoriji-videoigor-12359832.html/> (дата звернення: 05.05.2024).

12. Кальниченко О. А. Теорія перекладу. Харків: Народна академія, 2017. Ч. 1. 64 с.

13. Каневська О. Б., Білий І. В. Локалізація в контексті ігрової індустрії та перекладацької діяльності. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського*. Серія: Філологія. Журналістика. 2024. Том 35(74), №4. Частина 1. Київ: Видавничий дім «Гельветика», 2024. С. 71–76. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2024.4.1/13>.

14. Кравченко В. Перекладацькі особливості локалізації англomовних відеоігор (на матеріалі серії ігор «Subnautica»). Суми, 2021. 81 с. URL: https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstreamdownload/123456789/86593/1/Kravchenko_mag_rob.pdf;jsessionid=C7C65D8A79616403273D6C0C4FFB3ACB (дата звернення: 05.07.2024).

15. Локалізація програмного забезпечення. URL: <http://yakprosto.com/yak-lokalizuvatiigri/> (дата звернення: 10.11.2022).

16. Мазур О., Кучів С. Локалізація як явище перекладу. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Мовознавство. Літературознавство. 2021. Вип. 35. Том 7. С. 89–95.

17. Матузкова О. П., Ємець М. А. Ігрова локалізація: лексичні й контекстуально-граматичні труднощі та стратегії їх подолання. *Записки з романо-германської філології*. 2021. Випуск 2 (47). С. 81–91.

18. Онищенко Ю. К. Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі: автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.02.16. Київ, 2009. 15 с.
19. Пилипчук М. Л. Перекладацькі макростратегії відтворення національно-культурного компонента в аудіовізуальному перекладі. *Фаховий та художній переклад: Теорія, методологія, практика* / за ред. М. Л. Пилипчук. Київ : Agrar Media Group, 2017. С. 300–304.
20. Процишин Т.Ю. Локалізація в контексті перекладу. *Студентський науковий альманах*. Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. Тернопіль, 2017. Випуск № 1 (14). 275 с.
21. Харицька С., Колісниченко А. Локалізація відеоігор як важливий елемент національного та культурного вираження. *Національна ідентичність в мові і культурі: збірник наукових праць*. 2020. С. 169–172. URL: <https://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU/51002/3/Localization%20of%20video%20games.pdf> (дата звернення: 03.07.2024).
22. Чередничок Т. Машинний переклад у контексті локалізації відеоігор. 2022. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/300405097.pdf> (дата звернення: 04.07.2024).
23. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. *Інструкції* URL: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/> (дата звернення: 07.07.2024).
24. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. *Діалоги* URL: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-dialohi/> (дата звернення: 08.07.2024).
25. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. *Описи* URL: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-opisi/> (дата звернення: 08.07.2024).
26. Шевчук С. М. Особливості україномовної та російськомовної локалізації відеоігор. *Актуальні проблеми перекладознавства та методики навчання перекладу*. Харків, 2021. С. 138–140.

27. Шлякбитраф. Локалізаційна спілка. 2024. URL: <http://sbt.localization.com.ua/> (дата звернення: 14.07.2024).
28. Шурма С., Єрко В. Локалізація як перекладознавча проблема. *Фаховий та художній переклад: теорія, методологія, практика*, 2015. URL: <https://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU/15307/1/Локалізація%20як%20перекладознавча%20проблема.pdf> (дата звернення: 16.07.2024).
29. Alvarenga B. Videogame localization and its impact on players' immersion. Piracicaba, 2019. 50 p. URL: https://www.academia.edu/42097197/-VIDEOGAME_LOCALIZATION_AND_ITS_IMPACT_ON_PLAYERS_IMMERSION_Beatriz_Mercuri_Alvarenga_ (дата звернення: 05.07.2024).
30. Alvarenga B. Videogame localization and its impact on players' immersion. Piracicaba, 2019. 50 p. URL: https://www.academia.edu/42097197/VIDEOGAME_LOCALIZATION_AND_ITS_IMPACT_ON_PLAYERS_IMMERSION_Beatriz_Mercuri_Alvarenga_.
31. Bernal-Merino M. A. Challenges in the translation of video games. URL: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf> (дата звернення: 05.07.2024).
32. Bernal-Merino M. A. Training translators for the video game industry. *The didactics of audiovisual translation* / ed. by J. Díaz-Cintas. London: Imperial College, 2008. Pp. 141–155.
33. Bernal-Merino M. Á. Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global (1st Edition). New York: Routledge. 2014. DOI: [10.4324/9781315752334](https://doi.org/10.4324/9781315752334).
34. Bernal-Merino M. A. Translation and localisation in video games. Making entertainment software global. Routledge, 2014. 331 p.
35. Bernal-Merino M. A. Translation and localisation in video games. Making entertainment software global. New York, NY: Routledge, 2014. 301 p.
36. Bogost I. Videogames are a mess: My DiGRA keynote, on videogames and ontology. 2009. URL: http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess (дата звернення: 08.07.2024).

37. Calvo Ferrer J. Video game localisation: a brief insight into the industry. 2022. URL: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/71327/6/Calvo-Ferrer_Video-Game-Localisation.pdf (дата звернення: 03.07.2024).
38. Catford J. C. A Linguistic Theory of Translation. Ldn., 1965. 35 p.
39. Condis M. Fantasizing about the apocalypse: A review of Fallout 4. *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities. Environmental Futurity*. 2017. Vol. 4. No. 2–3. Pp. 185–190.
40. English Oxford Living. 1976. URL: https://en.oxforddictionaries.com/definition/video_game#video-game_2 (дата звернення: 10.07.2024).
41. Gamespot. 2021. URL: <https://www.gamespot.com/> (дата звернення: 10.07.2024).
42. Guyennet, S. Translating City and Character Names in Video Games. 2018. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/SandrineGuyennet/20180212/-314571/Translating_City_and_Character_Names_in_Video_Games.php. (дата звернення: 08.06.2024).
43. Heimburg E. Localizing MMORPGS. *Game Developer*. 2003. Sept. 12. URL: <http://surl.li/dowdt> (дата звернення: 16.07.2024).
44. Holovashchenko L. S., Lyamar M. Y. Localisation and translation of computer games on the example of the video game «S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl». *Scientific notes of V. I. Vernadsky Taurida National University, Series: Philology. Journalism*. 2022. Vol. 2, № 5. Pp. 19–23. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2022.5.2/04>.
45. Holovatska Y., Protsyshyn T. Localization as a means of intercultural communication: translation aspect. *Наукові записки. Кропивницький «КОД»*, 2018. Випуск 164. С. 518–521.
46. Honeywood R. Best Practices for Game Localization. 2012. URL: <https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/2DA60D94-0F74-46B1-A9E2-F2CE8B72EA4D/Best-Practices-for-Game-Localization-v22.pdf> (дата звернення: 09.06.2024).

47. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Benjamins Publishing Company, John, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1075/btl.106>.

48. Mangiron C., O'Hagan M. Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. № 6. Pp. 10–21. URL: https://www.researchgate.net/publication/281749030-Game_Localisation_Unleashing_Imagination_with_'Restricted'_Translation (дата звернення: 02.07.2024).

49. Mazur I. The metalanguage of localization: theory and practice. *Target. International Journal of Translation Studies*. 2007. Vol.19. Iss. 2. Pp. 337–357.

50. Müller-Lietzkow J. et al. Entertainment Media Verlag. *Electronic games industry*. 2006. Pp. 295–315.

51. Pidhrushna O. H., Kachanova A. O. Ukrainian localisation of role-playing games (based on Toby Fox's English indie games «Undertale» and «Deltarune»). *Scientific notes of V. I. Vernadsky Taurida National University*. Series: Philology. Journalism. 2023. Vol. 1. № 2. Pp. 202–210. DOI: <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2023.2.1/35>.

52. Ranford A. Targeted translation. «Targeted translation: How game translations are used to meet market expectations.» *The Journal of Internationalization and Localization*. 2017. №4.2. Pp. 141–161.

53. Renish V. S. Video Game Internationalization: Best Practices for Localization Friendly Architecture. 2017. URL: <https://daydigital.com/video-game-internationalization-best-practices> (дата звернення: 06.07.2024).

54. Renish V. S. What Is Video Game Localization And Why Does It Matter? URL: <https://www.daytranslations.com/blog/2017/10/video-game-localization-9959/> (дата звернення: 28.07.2024).

55. Video game translations: Mistakes and challenges. 2015. URL: <https://www.evs-translations.com/blog/video-game-translations-mistakes-challenges/> (дата звернення: 0.07.2024).

56. Yeltsova S., Alaeva L. Localization of computer video games.

International Humanitarian University Herald. Philology. 2019. Vol. 4, № 43. Pp. 60–63. DOI: <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.14>.

57. Zoraqi A., Kafi M. The (In)visible Agency of Video Game Localizers in Iran: A Case Study Approach. *Media and Intercultural Communication: A Multidisciplinary Journal.* 2023. Vol. 1, № 1. Pp. 29–47. DOI: <https://doi.org/10.22034/mic.2023.164369>.

Конференція:

58. Білий І. Локалізація в контексті ігрової індустрії та перекладацької діяльності. Науковий керівник: О. Б. Каневська. Науково-практична конференція та творча лабораторія «День філолога на факультеті іноземних мов». Криворізький державний педагогічний університет, Кривий Ріг, 2024.

**Приклади перекладів з англійської мови українською мовою у грі
«Baldur's Gate»**

1. «Well, you can't say I didn't try. Perhaps I'll try again later.»

«Ну, не можна сказати, що я не намагався. Можливо, я спробую ще раз пізніше».

2. «Please, Winterbrook. Without the stone, Resurrection Gorge is doomed.»

«Будь ласка, Вінтербрук. Без каменю, Ущелина Воскресіння приречена».

3. «I don't believe you, no, I don't, not you with your boots and your ears and your half-orc servant.»

«Я тобі не вірю, ні, не ти з твоїми черевиками, вухами та твоїм слугою-напіворком».

4. «Servant?»

«Прислуга?»

5. «I'll admit, any picture with Dorn in it will not be a portrait of the entirely trustworthy. But in this instance, I beseech you, for your and the sake of all who live in or near the gorge, please, give us the stone.»

«Визнаю, що будь-яка картина з Дорном у цьому не буде портретом, якому можна повністю довіряти. Але в цьому випадку я благаю тебе, заради тебе і заради всіх, хто живе в ущелині або поблизу неї, будь ласка, віддай нам камінь».

6. «What you believe is irrelevant. We need the stone. Give it to us or I'll let Dorn have his way with you.»

«Те, у що ти віриш, не має значення. Нам потрібен камінь. Віддай його нам, або я дозволю Дорну розправитися з тобою».

7. «I don't believe you. You have no gills, which I find extremely suspicious.»

«Я тобі не вірю. У тебе немає зябер, що я вважаю вкрай підозрілим».

8. «And you have no mind, which I find less than useful.»

«І у тебе немає розуму, що я вважаю менш корисним».

9. «What you believe is irrelevant. We need the stone. Give it to us or your wits will become the least of the things you've lost.»

«Те, у що ти віриш, не має значення. Нам потрібен камінь. Віддай його нам, або твій розум стане найменшим із того, що ти втратив».

10. «Resurrection Gorge lives its doom with each passing day and night and day, passing night again today. Like that.»

«Ущелина Воскресіння живе своєю смертю з кожним днем, з кожною ніччю, з кожним днем, з кожною ніччю знову вдень. Ось так».

11. «It could be worse, Winterbrook. It will be worse if we don't complete the circle and restore the tree. To do that, we need the summoning stone.»

«Могло бути й гірше, Вінтербрук. Буде гірше, якщо ми не завершимо коло і не відновимо дерево. Для цього нам потрібен камінь виклику».

12. «You call this a doom? Lady, you haven't seen anything yet.»

«Ви називаєте це долею? Пані, ви ще нічого не бачили».

13. «You'll see no more day's pass if you don't give us the stone.»

«Якщо ти не віддаси нам камінь, то не побачиш, як пройде і дня».

14. «You say it could be worse, worse still than this? I don't believe you, can't believe you, don't believe, won't... believe».

«Ти кажеш, що могло бути гірше, ще гірше, ніж зараз? Я тобі не вірю, не можу повірити, не вірю, не буду... вірити».

15. «What's happened here is just the beginning. The Abyss's influence will spread across the world if we don't stop it now, and to do that, we need the summoning stone.»

«Те, що сталося тут, – це тільки початок. Безодня буде впливати поширенням по всьому світу, якщо ми не зупинимо це зараз, а для цього нам потрібен камінь виклику».

16. «In my experience, there's only one certainty: Things can always get worse. Help us help you: Give us the stone.»

«З мого досвіду, є тільки одна впевненість: все завжди може стати ще гірше. Допоможи нам допомогти тобі: віддай нам камінь».

17. «You don't need to believe it. I'll prove it to you.»

«Ти не мусиш в це вірити. Я тобі доведу».

18. «You'd bless me with an end to my time in this accursed place? Oh, thank you, thank you, <PRO_RACE>, I knew you'd help save me from the shadows.»

«Ти благословиш мене на закінчення мого перебування в цьому проклятому місці? О, дякую, дякую, <PRO_RACE>, я знав, що ти допоможеш мені вийти з тіні».

19. «We will save you, Winterbrook. But to do so, we need the stone.»

«Ми врятуємо тебе, Вінтербрук. Але для цього нам потрібен камінь».

20. «The saving I have in mind is a little less extreme and a lot less painful. Tell you what: Give me the stone and let me try to restore the tree. If I fail, I promise we'll come back here afterwards and kill you.»

«Збереження, яке я маю на увазі, трохи менш екстремальне та набагато менш болюче. Ось що я тобі скажу: дайте мені камінь, та я спробую відновити дерево. Якщо у мене не вийде, обіцяю, ми повернемося сюди та вб'ємо тебе».

21. «Dorn, bless this nereid.»

«Дорне, благослови цю nereїду».

22. «Promise?»

«Обіцяєш?»

23. «If that is your wish when I return, then yes, I promise.»

«Якщо це буде твоїм бажанням, коли я повернуся, то так, я обіцяю».

24. «This offer comes with <CHARNAME>'s personal guarantee. You can take it to the moneylender».

«У цю пропозицію входить <CHARNAME> особиста гарантія. Ти можеш віднести його до лихваря».

25. «If we fail, I promise to return and kill you. I've half a mind to return and kill you even if we succeed.»

«Якщо у нас нічого не вийде, я обіцяю повернутися і вбити тебе. Мною вже було прийняте рішення повернутися і вбити тебе, навіть якщо нам це вдасться».

26. «Moneylender? What is that?» – «Лихвар? Що це таке?»

27. «Count yourself lucky you don't need to know. Now, the stone?» – «Вважай, що тобі пощастило, що тобі не треба цього знати. Тепер, камінь?»

28. «It's a bit like a mortal tanar'ri, only with less of a conscience or sense of mercy.» – «Це трохи схоже на смертного танар'рі, тільки з меншим сумлінням і почуттям милосердя».

29. «It's a wise man or woman. Now, give me the summoning stone.» – «Це мудрий чоловік або жінка. А тепер дай мені камінь виклику».

30. «It sounds horrific.» – «Звучить жахливо».

31. «It is. Now I believe you were going to hand over the summoning stone?» – «Так і є. А тепер, я так розумію, у тебе на думці віддати мені камінь виклику?»

32. «It's happy where it is. It doesn't want to go back to the circle, no, it doesn't; no one, nothing does; no, I don't either. Never cross the stream, never again, not with the shadows watching.» – «Воно щасливе там, де воно є. Воно не хоче повертатися на круги своя, ні, не хоче; ніхто, ніщо не хоче; ні, я теж не хочу. Ніколи не перетинай потік, ніколи більше, тільки не тоді, коли на тебе дивляться тіні».

33. «If we're to save the gorge, it must be returned to the circle.» – «Якщо ми хочемо врятувати ущелину, її треба повернути в коло».

34. «Hey, you think I want to go back in there? No. But we don't always get what we want.» – «Думаєш, я хочу туди повернутися? Ні. Але ми не завжди отримуємо те, що хочемо».

35. «What the stone wants is irrelevant» – «Те, що хоче камінь, не має значення».

36. «You want me to betray the stone?» – «Ти хочеш, щоб мною був зраджений камінь?»

37. «I want you to help me save the gorge.» – «Я хочу, щоб ти допоміг мені врятувати ущелину».

38. «I think if you talk to the stone, I mean really talk to it, you'll find it's willing to risk its well-being for the gorge's sake.» – «Я думаю, якщо ти поговориш із каменем, я маю на увазі по-справжньому поговорити з ним, ти зрозумієш, що він готовий ризикнути своїм добробутом заради ущелини».

39. «I want the stone. Hand it over, or die in this dismal hole.» – «Мені потрібен камінь. Віддай його, або помреш у цій похмурій ямі».

40. «Have you lost your mind, <CHARNAME>? Are you truly going to argue with this madwoman over the preferences of an inanimate object?» – «Ти вже зовсім, <CHARNAME>? Ти справді збираєшся сперечатися з цією божевільною про вподобання неживого предмета?»

41. «He's got a point, Winterbrook. We need the stone to save the gorge. Will you help us?» – «Він має рацію, Вінтербрук. Нам потрібен камінь, щоб врятувати ущелину. Допоможеш нам?»

42. «No. I'm done talking.» – «Ні. З мене досить».

43. «It's behind the waterfall. But you'll never get it, no you won't no you won't.» – «Це за водоспадом. Але ти ніколи його не знайдеш, ні, не знайдеш, не знайдеш».

44. «I need you to get it for us.» – «Я хочу, щоб ти дістав її для нас».

45. «I'm afraid we need the stone, Winterbrook. If the cost is getting our hands wet, it's one we're willing to pay.» – «Боюся, нам потрібен камінь, Вінтербрук. Якщо це коштуватиме нам брудних рук, то ми готові заплатити».

46. «I'll have that stone, nereid. Give it to me now, or worms will feast on your corpse. Actually, scratch that – wyrms will feast on your corpse. Much scarier!» – «Я візьму цей камінь, nereїдо. Віддай його мені зараз, або хробаки поласують твоїм тілом. Набагато страшніше!»

47. «Why would I want to do that? I don't think I would; no, I don't, I can't, I won't, I can't.» – «Навіщо мені це робити? Я не думаю, що мені хотілося б; ні, я не хочу, я не можу, я не буду, я не можу».

48. «We need the stone to restore the tree and save Yarrow.» – «Нам потрібен камінь, щоб відновити дерево і врятувати деревій».

49. «I'm sure if you gave it a little thought, you could come up with a half-dozen good reasons to give us the stone.» – «Я впевнений, що якщо ти трохи подумаєш, то знайдеш з пів дюжини вагомих причин, щоб віддати нам камінь».

50. «Let me explain why you'd want to do that. You want to live.» – «Дозволь мені пояснити, чому ти хочеш це зробити. Ти хочеш жити».

51. «I'll not betray the stone, no, I won't. It's safe behind the water; it must stay there where it's safe.» – «Я не зраджу камінь, ні, не зраджу. За водою вона в безпеці; вона повинна залишатися там, де їй безпечно».

52. «There's no place safe in the gorge, not while the circle lies incomplete. You must give us the stone, Winterbrook. Please.» – «В ущелині немає безпечного місця, доки коло не замкнене. Ти мусиш віддати нам камінь, Вінтербрук. Будь ласка».

53. «I'm not asking you to betray the stone. Talk to it, I'm sure it'll understand that it is all that stands between the gorge and a dire fate.» – «Я не прошу тебе зраджувати камінь. Поговори з ним, я впевнений, він зрозуміє, що це все, що стоїть між ущелиною і жахливою долею».

54. «Then you've left me little choice.» – «Тоді ти не залишив мені вибору».

55. «Well... You claim you seek to restore the gorge. And you may have the strength to do it. You entered the gorge willingly, which would make you heroes or fools, and even a fool can be a hero in the right circumstances. And the stone knows its place is in the circle, as much as it would rather stay safe behind the waters. And your half-orc friend clearly intends to take the stone by force if necessary – I don't fear death, but he has the look of one familiar with things worse than death. And my options are limited.»

«Що ж... Ти стверджуєш, що прагнеш відновити ущелину. І, можливо, у тебе є сила зробити це. Ти ввійшов ущелиною добровільно, що робить тебе або героєм, або дурнем, і навіть дурень може бути героєм в правильних обставинах. І камінь знає, що його місце – у колі, хоча він би віддавав перевагу залишатися в безпеці за водами. А твій напіворк друг, очевидно, має намір взяти камінь силою, якщо це буде необхідно – я не боюся смерті, але він має вигляд того, хто знайомий з речами гіршими за смерть. І мої варіанти обмежені».

56. «No. The circle complete brings only doom. Vernus proved that.»

«Ні. Замкнене коло приносить лише роковину. Вернус довів це».

57. «Vernus made a mistake. We can correct it, if you'll help us. Please, give us the stone.»

«Вернус допустив помилку. Ми можемо виправити це, якщо ви допоможете нам. Будь ласка, дайте нам камінь».

58. «The circle incomplete will doom more than Resurrection Gorge. Yarrow and the tree are dying.»

«Незавершене коло призведе до загибелі більше, ніж Ущелина Воскресіння. Ярмин і дерево вмирають».

59. «You think the circle brings doom? Fool! <CHARNAME>, that is who brings doom».

«Ти думаєш, що коло приносить роковину? Дурень! <CHARNAME>, саме ти приносиш роковину».

60. «They are?»

«Вони?»

61. «I tell you they will die if we don't complete the circle.»

«Я кажу вам, вони помруть, якщо ми не завершимо коло».

62. «Have you seen the tree recently? Big old thing, bent and twisted by malevolent magic? It's right over there, kind of hard to miss.»

«Чи бачили ви недавно дерево? Велике старе, зігнуте і сплутане зловісною магією? Воно прямо там, важко не помітити».

63. «I'll kill the bloody tree myself if you don't hand over the stones.»

«Я вб'ю це кроваве дерево сам, якщо ви не передасте камені».

64. «Your tongue lies like frost on a cold winter's morning, which is to say it's chilly and you wouldn't want to lick it, though how you'd lick your own tongue I'm not sure.»

«Твоя мова лежить як іній в холодний зимовий ранок, що означає, що вона холодна і ти не захочеш лизати її, хоча я не впевнений, як ти можеш лизати свою власну мову».

65. «I make no promises, nereid. The stone is part of a greater game; should the need arise; I'll not hesitate to sacrifice it.»

«Я не даю обцянок, нерейд. Цей камінь частина великої гри; якщо буде потреба, я не збережу його».

66. «Never! Never ever, not ever, and never again! The stone stays where it is, where it's safe, where it's happy, and that's all there is; there's nothing more.»

«Ніколи! Ніколи, ні в якому разі, і ніколи більше! Камінь залишається там, де він є, де він безпечний, де він щасливий, і це все, що є; немає нічого більше».

67. «Please, Winterbrook. Be reasonable.»

«Будь ласка, Вінтербрук. Будь розумним».

68. «If it's truly in a safe place, can I join it? The gorge has left me feeling exposed.»

«Якщо він дійсно в безпечному місці, чи можу я приєднатися до нього? Той урвище залишило мене почуття відкритим».

69. «Then pay the price for your intransigence.»

«Отже, заплати ціну за свою непохідність».

70. «Be reasonable'? You're pathetic.»

«Будь розумним"? Ти жалюгідний».

71. «The nereid's suffered much, but I believe there's still a spark of her former self that might be willing to assist us.»

«Нереїда багато страждала, але я вірю, що в ній ще є іскра її колишнього я, яка може бути готова допомогти нам».

72. «I've been called worse by better than you, Dorn.»

«Мене називали гірше, ніж ти, Дорн».

73. «Say that again, Dorn. Say it again and see what reward it gets you.»

«Повтори це ще раз, Дорн. Скажи ще раз і подивись, яка нагорода тебе чекає».

74. «You do?»

«Ти так думаєш?»

75. «You seriously believe this wretched creature offers anything but frustration, obfuscation, and distraction?»

«Ти дійсно вважаєш, що це жалюгідна істота пропонує щось інше, крім роздратування, ускладнення і відволікання?»

76. «Not really, no.»

«Насправді, ні».

77. «I believe she'll offer us what we want, one way or the other. Additionally, I'd like to say that the vocabulary book you picked up has really been making a difference.»

«Я вважаю, що вона нам пропонує те, що ми хочемо, одним чи іншим способом. Крім того, я хочу сказати, що словник, який ти підібрав, справді зробив різницю».

78. «But why?»

«Але чому?»

79. «I believe you care about this place and will do what you can to help restore it. That means you will give us the summoning stone.»

«Я вважаю, що вам не байдуже до цього місця, і ви зробите все можливе, щоб допомогти йому відновитися. Це означає, що ви надасте нам камінь виклику».

80. «Call me an optimist. It's better than the other things I'm likely to be called.»

«Називайте мене оптимістом. Це краще, ніж інші речі, які мені, ймовірно, будуть казати».

81. «Do you think I'm mad? Because now I am; I'm really angry at you with your lying tongue and its lies lying upon lies upon falsehoods!»

«Ти думаєш, що я божевільний? Тому що зараз я такий; я справді сердитий на тебе з твоїм брехливим язиком і його брехнями, які лежать на брехні на брехні!»

82. «Then why do you allow her to distract us from our goal?»

«Тоді чому ти дозволяєш їй відволікати нас від нашої мети?»

83. «I had hoped she might aid us in reaching it.»

«Я сподівався, що вона може допомогти нам досягти цього».

84. «Hope springs eternal in the <PRO_RACE> breast.»

«Сподівання вічно живе в грудях <PRO_RACE>».

85. «She'll distract us no longer.»

«Вона більше не відволікає нас».

86. «You must know there can be no reasoning with this madwoman.»

«Ви повинні знати, що з цією божевільною жінкою неможливо розмовляти».

87. «That's no reason not to try.»

«Це не привід не спробувати».

88. «You're right. Take your sword and talk some sense into her.»

«Ти правий. Візьми свій меч і вдар по неї».

89. «You're madder than she is if you think she'll willingly help us.»

«Ти ще більше божевільний, ніж вона, якщо вважаєш, що вона буде охоче допомагати нам».

90. «I seek only to prevent unnecessary bloodshedvЂ” either hers or ours.»

«Я лише хочу запобігти непотрібній розливі кровівvЂ” чи то її, чи нашої»

91. «I am here in the shadows of Resurrection Gorge, so there's certainly an argument to be made that that's the case.»

«Я тут, у тінях Урвища Воскресіння, так що безумовно можна довести, що це так».

92. «Willingly or not, she will help us. Won't you, Winterbrook?»

«Добровільно чи ні, вона допоможе нам. Чи не так, Вінтербрук?»

93. «Enough of this pointless nonsense! If she won't hand over the stone, I'll simply have to take it!»

«Достатньо цього безглузлого безглуздя! Якщо вона не віддасть камінь, мені доведеться просто взяти його!»

94. «'Unnecessary bloodshed? What happened to you, a worthy ally. Instead you play dither with fools.»

«Непотрібний розлив крові? Що сталося з тобою, гідний союзник. Замість цього ти граєш дитер з дурнями».

95. «It was your infatuation with strength and power that brought us here, Dorn. I may share your fate, but I'll not repeat your mistakes.»

«Твоя захопленість силою і владою привела нас сюди, Дорн. Я можу поділити твою долю, але я не повторюватиму твої помилки».

96. «You'll see your belief justified with blood, half-orc!»

«Ти побачиш, як твоє вірування буде виправдане кров'ю, напіворк!»

97. «You're right, Dorn. But the dithering is done.»

«Ти правий, Дорн. Але марнування часу закінчене».