

Література

1. Бублейник Л. В. Національна зумовленість лексичних конотацій в українському поетичному тексті. Луцьк : Твердиня, 2013. С. 241–248.
2. Єрмоленко С. Я. Мова і українознавчий світогляд. Київ : НДІУ, 2007. 444 с.
3. Жайворонок В. В. Мовні знаки української етнокультури в антропоцентричному висвітленні. Мовознавство. 2012. № 2. С. 58–64.
4. Селіванова О. О. Міфологемна мотивація номінативних одиниць (на матеріалі української мови). Мовознавство. 2006. № 6. С. 41–51.

НУМО ГРАТИ УКРАЇНСЬКОЮ: ЯК ВІДОМІ ІГРИ ЛОКАЛІЗУЮТЬ ДЛЯ УКРАЇНИ

Тарнавський В.

Національний університет «Львівська політехніка»
Інститут комп'ютерних наук та інформаційних технологій
Кафедра інформаційних технологій видавничої справи
itvs.dept@lpnu.ua

Науковий керівник – **Середницька А. Я.**, к. ф. н., доц., доцент кафедри української мови Національного університету «Львівська політехніка»

Українські розробники випустили чимало хороших ігор, знамих у світі. Восени минулого року вийшло продовження легендарної гри «Козаки», а серію ігор Metro та S.T.A.L.K.E.R. нещодавно хвалив один з найвідоміших геймдизайнерів світу Тод Говард (він розробляв Skyrim та Fallout 3, 4). Подібні ігри за проходженням відразу отримують українську локалізацію та озвучення, а переклад Metro ще й став першою українською локалізацією на консольях.

Українська версія є далеко не у всіх AAA-ігор (так називаються великі дорогі ігрові проекти), проте місцеві геймери часто просто не знають, що для відомих ігор типу DotA 2 або Counter-Strike така опція в принципі доступна. На цей час українською перекладені чи перекладаються майже усі ігри Valve, перекладено інтерфейс Stram, українську отримують чимало інді-ігор. Це все реалізовано здебільшого силами перекладачів-волонтерів, які цікавляться геймерською тематикою.

Самі компанії-розробники, особливо великі бренди, не так часто замовляють переклад для нової гри. Буває, що перекладацькі

команди намагаються зв'язатися із розробником чи видавцем, щоб запросити доступ до вихідних текстів і зробити переклад самотужки, без оплати з боку компанії. Для прикладу, близько 50% ігрових проєктів, які реалізовувала відома перекладацька група «Шлякбित्रаф», починалися зі звернення самої групи до розробника з пропозицією перекласти гру.

Приміром, у Blizzard величезна база гравців в Україні, але в перекладі своїх ігор компанія не надто зацікавлена, в той же час Valve створила український підрозділ на Steam Translation Server – команда зробила переклад Steam, DotA 2, Counter-Strike: Global Offensive, Team Fortress 2, займається перекладами Portal 1 і 2, першого і другого Half-Life.

Іноколи для великого проєкту планують українську локалізацію, але зрештою відмовляються від неї. Схожий випадок стався із групою «Шлякбित्रаф». Коли стало відомо про вихід третьої гри з відомої серії ігор про відьмака від польської студії CD Projekt RED, багато гравців просило групу зробити переклад. Спочатку студія дійсно планувала зробити локалізацію, але зрештою відмовились від цієї ідеї. Причина зрозуміла: якби студія сама замовляла переклад, текстова версія коштувала би близько 500000 грн, а ще 1,5 млн грн – за озвучення. За сучасних ринкових реалій – це неадекватні затрати для студії в плані повернення грошей. Якби польська компанія бачила, що може повернути ці кошти, «Відьмак» українською міг би з'явитись (тим паче, що серія книг – основа гри – перекладена українською дуже якісно, перекладачам було би на що опиратись).

Попит на українську локалізацію поступово зростає разом з аудиторією, як відзначають перекладачі. Якщо ще рік тому у Steam було біля сотні ігор з UA-версією, цього року – уже понад 230. Загальна доля гравців з України у Steam складає близько 2,5 %, кожен десятий гравець обирає українські версії ігор. При загальних 125 млн активних акаунтів аудиторія україномовних геймерів виглядає доволі солідно.

Основною перешкодою на шляху до масової локалізації ігор перекладачі одноставно називають піратство. У нашому суспільстві є тенденція вважати нематеріальне таким, за що не треба платити. Цікаво, що рятівниками ринку перекладачі називають айтівців. Адже з тих, хто працює в IT, великий відсоток – це геймери, в Україні це великий пласт платоспроможних людей.

Обов'язково варто звернути увагу на сам процес перекладу, адже переклад гри – дуже складне і творче завдання, що потребує виваженого підходу і забирає досить багато часу. Часто переклад організо-

вують у хмарних сервісах на кшталт Google Docs, де одразу багато користувачів можуть мати доступ до документа та коригувати його. Робота може тривати досить довго: на 2 млн слів в Baldur`s Gate у перекладачів пішло два роки. У той же час, ігри, де тексту менше, перекладаються значно швидше. Переклад Metro 2033 тривав усього місяць, два тижні – редагування і ще два тижні – озвучення.

Наостанок, варто взяти до уваги опитування, яке проводили на одному з чемпіонатів по DotA 2 в Києві, а саме чи користуються вони українським інтерфейсом. Виявилось, що більшість навіть не здогадувались про його існування, а як дізнались – вирішили спробувати. Адже бути патріотами можна і під час гри.

Література

1. Карпенко О. Граймо українською: як відомі ігри локалізують для України. URL: <https://ain.ua/2017/02/28/ukrainska-lokalizaciya-ihor/> (дата звернення: 30.03.2019).

2. Шлякбитраф. Локалізаційна спілка. URL: <http://sbt.localization.com.ua/pro-nas/> (дата звернення: 30.03.2019).

АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ УКРАЇНСЬКОГО ПРАВОПИСУ: ІНТЕРВОКАЛЬНИЙ J

Хоронжук Т.

Львівський національний університет ім. І. Франка

Кафедра української мови ім. проф. І. Ковалика

tanya.horonzhuk@gmail.com

Науковий керівник – ***Добосевич У. Б.***, к. ф. н., доц., доцент кафедри української мови ім. проф. І. Ковалика.

Найважливішою передумовою самоусвідомлення нації, окрім спільної історії та спільного бачення свого майбутнього, є одна мова, яка об'єднує цю націю. Вагомою запорукою творення та збереження державності є не тільки визнання та утвердження національної мови на законодавчому рівні, але й унормування єдиної вичерпної системи цієї мови - правопису, який би максимально віддзеркалював живе мовлення народу, відповідав потребам часу та водночас акумулював в собі віковічні мовні традиції.