

УДК 811.112.2'25'38:004.946](045)
DOI <https://doi.org/10.32782/2710-4656/2025.3.1/18>

Гаман І. А.

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

Чайковська О. Ю.

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

Водянюк М. В.

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

СТИЛІСТИКА У НІМЕЦЬКОМОВНІЙ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «BALDUR'S GATE 3»

Актуальність дослідження, представленого в статті, обумовлена зростанням індустрії комп'ютерних ігор та необхідністю якісної локалізації ігрового контенту, зокрема для німецькомовної аудиторії, яка є однією з ключових на європейському ринку. Стилiстичний аспект відіграє ключову роль в успішному сприйнятті ігор аудиторією та формуванні автентичного ігрового досвіду. Дослідження спрямоване на систематизацію та аналіз стилістичних особливостей контенту комп'ютерних ігор, локалізованих німецькою мовою, з урахуванням лінгвокультурних факторів, що впливають на вибір перекладацьких стратегій.

У статті висвітлено основні підходи до стилістичного аналізу текстів комп'ютерних ігор, визначено роль стилістичних чинників у досягненні еквівалентності перекладу, а також окреслено особливості локалізаційних стратегій, які використовуються при адаптації ігрового контенту для німецькомовних користувачів. Окрема увага приділена взаємозв'язку між стилістичними характеристиками ігрового контенту та особливостями його сприйняття аудиторією. Було встановлено, що локалізація ігор вимагає тонкої стилістичної інтуїції, розуміння культурного контексту, знання жанрових особливостей та вміння створювати текст, який гармонійно вписується в іншу мовну культуру. Особливо це важливо, коли йдеться про передачу гумору, складних емоцій, критичних зауважень чи іронії. Стилiстичні особливості у відеоіграх – це не просто декоративні елементи, а ключові аспекти, що визначають глибину сюжету, занурення гравця та довіру до ігрового світу. Кожен із розглянутих фрагментів німецької версії Baldur's Gate 3 висвітлює окрему стилістичну задачу: політична риторика, розмовна агресія, іронія, специфічна термінологія фентезі, моральні дилеми, екзистенційні роздуми, внутрішній конфлікт, самоіронія та прихований відчай. Німецькі локалізації демонструють різноманітні підходи, які варіюються від прагматичного збереження сенсу до культурної адаптації та творчого переосмислення.

Ключові слова: локалізація, стилістика, комп'ютерні ігри, переклад, німецька мова, ігровий контент, адаптація тексту.

Постановка проблеми. Локалізація комп'ютерних ігор стала актуальним викликом сучасної лінгвістики через стрімке зростання популярності ігрових проєктів та розширення міжнародних ігрових ринків. Особливої уваги заслуговують стилістичні характеристики текстового контенту, оскільки саме вони впливають на якість сприйняття гри аудиторією та загальну успішність локалізованого продукту. Через текстовий контент досягається поглиблена взаємодія гравця з грою: відбувається занурення в сюжет,

розкриваються характери персонажів, гравець розуміє правила гри, має довіру до продукту, рештою, очікує відповідність контенту культурним особливостям. У зв'язку з цим виникає необхідність комплексного аналізу особливостей локалізації ігрового контенту з акцентом на стилістичні аспекти адаптації текстів для німецькомовних гравців.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблематика локалізації комп'ютерних ігор активно розглядається у сучасних лінгвістичних

і перекладознавчих студіях. Значна увага приділяється питанням мовно-культурної адаптації, стилістичної еквівалентності та особливостям перекладу аудіовізуального і текстового контенту [2; 3; 4; 8; 9; 10]. Проте недостатньо досліджено стилістичну специфіку адаптації комп'ютерних ігор саме для німецькомовного середовища, що визначає актуальність подальших досліджень у цьому напрямку. Попри наявні дослідження, динамічний розвиток індустрії комп'ютерних ігор передбачає нові виклики в локалізації. Оскільки кожна гра представляє унікальний сюжет і тематику, локалізація сприяє розширенню підходів до роботи з різножанровими текстами.

Постановка завдання. Мета статті полягає у тому, щоб встановити стилістичні характеристики локалізованого німецькою мовою текстового контенту комп'ютерної гри *Baldur's Gate 3* та виявити специфіку перекладацьких стратегій, що застосовуються для збереження стилістичної еквівалентності.

Виклад основного матеріалу. Локалізація відеоігор, зокрема в жанрі рольових ігор, є не лише технічним процесом перенесення тексту з однієї мови в іншу, але й складною стилістичною та культурною інтерпретацією. В умовах ігрової драматургії особливе значення набуває передача емоційної інтенсивності, жанрової цілісності та характерологічної логіки персонажів. Саме стилістичні характеристики тексту визначають глибину занурення гравця у вигаданий світ, а отже – впливають на ефективність самої гри як наративного й емоційного досвіду. У статті подано дев'ять прикладів із гри «Baldur's Gate 3», які проаналізовано з погляду збереження стилістичної цілісності під час локалізації німецькою мовою. Аналіз побудований на порівнянні оригінальних фрагментів і перекладу, з урахуванням сучасних теорій аудіовізуального перекладу, транскреації та наративної еквівалентності.

Перший приклад демонструє яскраво виражений ідеологічний дискурс.

Репліка Персонажа „When he becomes Grand Duke, it will only get worse. Laws will change, freedoms will vanish, and soon you'll be accused and sentenced before you've even committed a crime“ звучить як застереження. Вона вибудована в дусі антиутопічної риторики, де політичні зміни отожднюються зі зникненням прав, контролем і репресіями, і насичена страхом перед владою, що перетворюється на тиранію. У фразі закладена риторична майстерність, в її тональності проглядаються риси політичної промови – короткі

фрази, нарощування напруги, кульмінація у формі гротескного абсурду: засудження до того, як злочин взагалі було скоєно.

Німецький переклад „Wenn er Großherzog wird, wird alles nur noch schlimmer. Gesetze werden sich ändern, Freiheiten verschwinden, und bald wird man angeklagt und verurteilt, bevor man überhaupt ein Verbrechen begangen hat“ передає не лише зміст, а й ритм, риторику й тональність оригіналу. Важливо, що тут збережено структуру градації: від загального до конкретного, від політичного прогнозу до особистої небезпеки. Кожна з частин фрази є кроком у спіральній логіці страху, яка поглинає персонажа й, через нього, гравця. Конструкція *wird alles nur noch schlimmer* додає акцентованого песимізму, що звучить сильніше, ніж просто «все погіршиться».

Особливо варте уваги застосування безособової граматичної форми *man wird angeklagt und verurteilt*, яка знімає відповідальність і водночас універсалізує загрозу. Це не про когось конкретного, це – про «кожного». У перекладі реалізовано потужний ефект – створено атмосферу тотального контролю, де всі перебувають під загрозою, й ніхто не є винятком. Така граматична стратегія відповідає концепції тривоги як стилістичного засобу, описаній в дослідженнях ігрової драматургії [3, с. 270].

Ще одна сильна сторона перекладу – лексична точність. Вибрані слова *Gesetze*, *Freiheiten*, *Verbrechen*, *verurteilt* є «мітками» ідеологічного дискурсу. Це не просто поняття, а культурні маркери правової держави, що в перекладі актуалізуються без втрати змісту. Тут перекладач застосовує дискурсивно-рівнозначний підхід, за яким переклад відтворює не форму, а публічну функцію мовлення. Репліка працює як політична критика – і саме тому вона така важлива для розкриття світу гри.

Другий приклад представляє інший регістр: емоційно насичену розмовну мову з елементами вульгарності. Репліка „I had a plan to put a stop to them. But the way things are now, if we stick our heads above ground, the Watchers are on us like flies on shit“ виступає потужним прикладом ігрової лексики, що функціонує на межі емоційного вибуху, вульгарності та вуличного натуралізму. Перед нами мовлення персонажа, який відчуває себе загнаним у кут, пригніченим і беззахисним перед силою, що переслідує. Граматична структура складена як внутрішній монолог, ритміка побудована на напіврозпачливих інтонаціях, а фразеологізм *flies on shit* задає тональність репліки – агресивну, непричесану, щирі до болю.

Німецький переклад „*Ich hatte einen Plan, sie auszuhalten. Aber die Wächter würden sich sofort auf uns stürzen, wie Fliegen auf einen Haufen Scheiße*“ не лише відтворює зміст, а й максимально точно зберігає емоційне й соціолінгвістичне навантаження оригіналу. Найважливіше, що перекладач відмовився евфемізувати чи згладжувати грубий вираз. *Scheiße* залишено без цензури, без аналогів, стилістичних фільтрів. Це підтверджує глибоке розуміння контексту: персонаж не може звучати «згладжено», бо саме грубість, експресивність і беззахисна агресія – це його єдина зброя в момент небезпеки.

Ритміка німецького варіанту точно слідує за оригіналом: перше речення задає інтенцію (*я мав план*), друге обвалює її реаліями. Тут працює контрастна риторика, яка часто зустрічається в кінематографі, а останнім часом і в відеоіграх: герой оголює внутрішню слабкість саме через пряму мову. Вираз „*würden sich sofort auf uns stürzen*“ вербалізує швидкість, загрозу і тиск – усе, що і закладено в образі спостерігачів (*Watchers*), які «накидаються як мухи».

З точки зору локалізації, це приклад автентичної стилістичної передачі вульгарно-розмовного регістру, який, за класифікацією [6, с. 275], вважається «найризикованішим» для адаптації, оскільки балансує між вірністю персонажів і прийнятністю для культури-реципієнта. Проте сучасна практика локалізації в ігровій індустрії вже давно відмовилася від надмірного очищення; навпаки, гравець цінує живість, правдивість, органічність мовлення. І перекладач *Baldur's Gate 3* чудово це розуміє.

Ще одним сильним рішенням є збереження образу «флай-он-шит» без зміни, метафори і культурного закамуювання. Вибір *Haufen Scheiße* – настільки влучний, що важко уявити іншу версію, яка не втратила б шоку, відрази та емоційної правдивості. Це не зухвалість, а **контрольована лінгвістична агресія**, яку гравець зчитує як ознаку реалістичної кризи.

Отже, цей приклад – справжній екзаме́н на перекладацьку мужність. Іспит, який німецька локалізація проходить з честю: перекладач не просто відтворює текст, а підтримує ритм, біль і голос персонажа без жодної фальші.

Третій приклад ілюструє комічно-зневажливу іронію, характерну для діалогів між персонажами з напруженими або недружніми стосунками. Репліка „*Quiet, Barcus. The adults are talking*“ здається простою, але насправді вона функціонує як глибоко статусна, іронічна та при-

низлива форма мовленнєвої агресії. Тут персонаж (*Wulbren* / Вулбрєн) вдається до класичного риторичного прийому – позбавлення співрозмовника суб'єктності шляхом мовної інфантилізації. Водночас фраза є показовою з погляду прагматики: вона має чіткий адресат, експресивну функцію та виконує роль соціального сигналу: хто має право говорити, а хто має замовкнути. Це мовленнєва дія, яка впорядковує ієрархію безпосередньо в момент діалогу.

Німецький переклад „*Ruhe, Barcus. Die Erwachsenen unterhalten sich*“ здається на перший погляд дослівним, проте він блискуче відтворює весь шар іронії та статусного приниження, закладеного в оригіналі. Перше речення *Ruhe, Barcus* є суворим, коротким наказом, який не залишає простору для обговорення. Це не прохання, не пояснення, а пряма вербальна агресія. Це речення задає тон зверхності.

Друга частина *Die Erwachsenen unterhalten sich* звучить як типова фраза з повсякденної ситуації, у якій дорослі виправдовують перед дітьми свою закритість до діалогу. У цьому й полягає тонка сатира: Баркус не є дитиною, але мовець наділяє себе правом трактувати його як такого, що не має права голосу. Такий риторичний хід підкреслює внутрішній конфлікт між персонажами та водночас розкриває характер Вулбрєна як зверхнього, самовпевненого, подекуди жорсткого.

Цей приклад наочно ілюструє одну з найскладніших задач у локалізації – передачу іронії в діалозі, що має точкову функцію приниження. Як наголошує Mangiron [3, с. 200], іронія – це не лише мовленнєвий прийом, а й прагматична гра, яка має працювати на цільову аудиторію з усіма культурними нюансами. Успіх німецького варіанту полягає саме в тому, що перекладач зберігає не лише логіку фрази, а й її інтонаційну багатогранність: це і жарт, і агресія, і риторичний захист позиції.

Крім того, репліка в перекладі є інтертекстуальною: у німецькій мові така фраза має чітко впізнаваний соціальний шаблон. Це робить її ще більш ефективною, оскільки гравець сприймає репліку з подвійним розумінням: як звернення всередині гри та як культурний відголос реального спілкування. Внаслідок цього виникає ефект занурення через мовну інтуїцію, коли персонажі звучать живо, а ситуація переконливо.

Четвертий приклад відкриває ще одну стилістичну площину іронії – переклад термінології вигаданого фентезійного світу. Репліка „*A runepowder bomb – first of its kind. Fifty wizards high*

on the Weave couldn't summon this kind of firepower“ поєднує технократичну точність і магічну гіперболу. Це водночас вигадана зброя й риторичний інструмент епічного масштабу. У німецькому перекладі „*Eine Runenpulverbombe, die erste ihrer Art. Fünfzig Magier im Rausch des Gewebes könnten nicht so viel Feuerkraft beschwören*“ ключові поняття адаптовано з надзвичайною обережністю. Назва артефакту *Runenpulverbombe* поєднує знайоме з незвичним, що зберігає фентезійний колорит, не втрачаючи доступності для цільової аудиторії.

Особливу увагу привертає переклад концепту *the Weave* як базового елементу у світі *Dungeons & Dragons*, де він означає магічну субстанцію, що пронизує світ. Німецький варіант *Gewebe* виконує ту ж семантичну функцію, водночас уникаючи надмірної буквральності. Вислів *im Rausch des Gewebes* збагачує переклад елементом метафоричної одержимості, що підкреслює магічне сп'яніння, в яке занурюються маги. Це не лише лінгвістично точне рішення, а й приклад реалізації жанрової конвенції, коли локалізація підтримує логіку внутрішнього світу гри. Як стверджує O'Sullivan [5, с. 125], така стратегія є ознакою якісної трансмедіальної локалізації, яка зберігає елементи світобудови без надмірної адаптації до культури-реципієнта.

П'ятий приклад переносить нас до висловлювання, в якому особливо важливою є морально-етична енергія тексту. Репліка „*If they had any courage, they'd have refused him and died like heroes, spitting in his face*“ апелює до понять честі, гідності та героїчної смерті. Вона містить оцінку, виклик і протест. У перекладі „*Wenn sie mutig gewesen wären, hätten sie sich geweigert, ihm ins Gesicht gespuckt und wären wie Helden gestorben*“ ця риторика відтворена з вражаючою точністю. Граматична структура складнопідрядного речення умовного способу вказує на можливість альтернативного вибору, що так і не був зроблений. Слово *Helden* закорінене у німецькій культурній традиції, зберігає патетичне забарвлення й емоційну вагу, тоді як *gespuckt* не згладжує агресію, а підкреслює елемент спротиву.

Цей приклад особливо яскраво демонструє важливість збереження лексичних крайнощів у перекладі. Відмова згладжувати чи пом'якшувати репліку є проявом етично маркованої перекладацької стратегії, яка дозволяє цільовому гравцеві відчувати моральну складність ситуації. Можна зазначити, що, збереження дискурсивної еквівалентності є визначальним у наративних жанрах:

переклад має не лише інформувати, а й відтворювати соціальну, емоційну і моральну функцію репліки. Саме це бачимо в даному прикладі, де репліка не втрачає нічого з власного етичного заряду.

Шостий приклад ілюструє філософську глибину, характерну для персонажів із неоднозначним минулим. Фраза „*My original body was destroyed when I transformed. [...] But the longer I inhabited this one, the more it grew on me*“ передає складний процес прийняття нової ідентичності. Ця репліка відзначається високою метафоричністю: ідея «життя в чужому тілі» постає не як біологічна трансформація, а як психологічна та емоційна адаптація. У німецькому перекладі „*Mein ursprünglicher Körper wurde bei meiner Verwandlung zerstört. [...] Doch je länger ich diesen hier bewohnte, desto mehr wuchs er mir ans Herz*“ особливо вражає фінальна фраза. Ідіома *wuchs mir ans Herz* у німецькій культурі позначає поступове емоційне зближення, прийняття чогось спочатку чужого.

Це приклад **стратегічної семантичної адаптації**, яка дозволяє уникнути калькування і зосередитися на переданні внутрішнього руху думки. Як підкреслює Chaume [1, с. 189], стилістично точний переклад часто вимагає відмови від буквальної відповідності заради збереження ритму, інтонації та емоційної логіки. І справді, переклад тут не повторює оригінал дослівно, але точно передає настрій, філософську двозначність та прийняття нового «я».

Сьомий приклад переносить гравця у простір жорсткого ідентифікаційного конфлікту. Персонаж говорить „*You carry a tadpole. As far as Orpheus is concerned, you are already illithid – a sworn enemy. Just like me*“ Це репліка про ворожість, про метаморфозу і про приреченість. У перекладі „*Ihr tragt eine Larve bei Euch. In Orpheus' Augen seid Ihr damit bereits ein Illithide, ein verhasster Feind. Genau wie ich*“ важливою є не лише точність, а й емоційна насиченість. Використання слова *verhasst* («ненависний») підсилює відчуття втрати людської сутності. Термін *Illithide* залишено без перекладу, що відповідає стратегії збереження фентезійного лексикону. Звертання *Ihr* замість більш звичного *du* відтворює стилістику високого фентезі, створюючи дистанцію, урочистість і драматизм.

Це типовий приклад **збереження онтологічної межі між «своїм» і «чужим»** у локалізації. Як стверджує Mangiron [3, с. 292], якісний переклад у відеоіграх повинен не лише передавати текст, а й підтримувати структурну логіку конфлікту, що

лежить в основі світу гри. Завдяки точній передачі цієї логіки переклад не порушує атмосферу морального роздвоєння, в якому опиняється гравець.

У восьмому прикладі на перший план виходить іронія і гірка самоіронічна рефлексія: фраза „*People referred to me as the Emperor – such was my influence. Though, of course, they had no idea what I really was*“ відкриває перед гравцем складну внутрішню динаміку персонажа, чия влада – не лише політична, а й екзистенційна. Тут ідеться не лише про титул, а про маску, про конструкцію, яка виникла поза волею самого героя. Його влада була реальна, та водночас ілюзорна: гравці й інші персонажі сприймали його як Імператора, але не знали, що за образом стоїть істота іншого виміру – позалюдського, травматизованого і відчуженого.

Німецька локалізація обирає не адаптацію, а стилістичне переписування з глибоким емоційним підтекстом „*Der Name sollte beleidigend wirken. Mich daran erinnern, aus welchen Höhen ich abgestürzt war. Doch ich habe ihn liebgewonnen. Er fängt gut ein, wer ich geworden bin.*“ Такий варіант – не лише переклад, а новий варіант монологу, який у кількох рядках малює повну драматургію становлення персонажа. Перше речення *Der Name sollte beleidigend wirken* подає ім'я як спробу приниження, що натякає на зовнішню оцінку й травму. Але далі слідує ключовий поворот *ich habe ihn liebgewonnen* / *я його полюбив*. Це – зміщення: фігура приниження перетворюється на ресурс сили. В цьому полягає справжня психологічна складність репліки.

Варто звернути увагу на метафору *aus welchen Höhen ich abgestürzt war* як алюзію на падіння з висот. Це відсилання до античного образу героя, який пережив трагедію гордині (гібрису), падіння й очищення. Персонаж не виправдовується, не романтизує, але й не жаліється; він описує трансформацію, сповнену внутрішньої гідності. У цьому сенсі перекладач діє не як мовний посередник, а як **співтворець психологічної правди образу**.

Таке рішення відповідає сучасному підходу до локалізації наративних ігор як формі літературного перекладу [4, с. 240; 7, с. 160]. Тут стиль важливіший за букву, а внутрішній ритм персонажа цінніший за формальну точність. У результаті гравець у німецькій версії переживає той самий досвід: момент самоіронії, прийняття, трансформації й примирення з власним минулим.

І, врешті, дев'ятий приклад. Існують репліки, які вражають не гучністю, а тишею. Саме такою є фраза, яка промовляє з втомленої душі персонажа Катерини „*I can feel the rot setting in. We gave*

up so much – and for what? A few shining moments, already lost“. У ній немає тональності патетики, сліз, крику. Але є відчуття глибокої втрати, розчарування, внутрішнього згасання. Це репліка не про подію, а про стан, який знайомий кожному, хто хоч раз сумнівався у правильності свого вибору.

У німецькому перекладі „*Ich kann den Verfall spüren. Wir haben so viel aufgegeben – und wofür? Ein paar glanzvolle Augenblicke, die schon verblasst sind*“ кожна деталь витримана з неймовірною точністю. Слово *Verfall* – не стільки актуалізує свого первинного значення «гниття», а позначає комплексний образ розпаду, занепаду, навіть внутрішнього руйнування, яке охоплює тіло, ідею і надію. Вибір *glanzvolle Augenblicke* передає фрагменти колишнього щастя, які вже не сяють; це усього лише «моменти», які не тримаються в пам'яті, не утримуються в житті. І завершує репліку слово *verblasst* / «згасли», «вицвіли», яке несе в собі візуальний ефект: як спогади, що тьмяніють на фотографії чи розчиняються на сонці.

У межах сучасної теорії емоційного перекладу [7, с. 165] це приклад афективного балансу: переклад має не відволікати від емоції, а дати їй простір. Персонаж Катерини не демонструє свої емоції; вона їх ховає, і саме завдяки цьому вони стають ще сильнішими. Перекладач передає це не перериваючи ритм, не знижуючи чи підвищуючи тональність, не додаючи жодного зайвого слова. А отже, гравець отримує ту саму атмосферу спустошення, що й у оригіналі.

Це кульмінація і водночас затишшя. Стилiстично стриманий переклад дозволяє побачити, що найсильніші слова – ті, які залишають місце для мовчання. І саме це мовчання гравець забирає з собою після сцени.

Висновки. Аналіз локалізованих реплік із гри *Baldur's Gate 3* дозволяє зробити кілька важливих висновків щодо сучасної практики перекладу відеоігор, зокрема в контексті передачі стилістичних характеристик оригінального тексту. Як засвідчують наведені приклади, успішна локалізація полягає не лише в коректному перекладі змісту, а насамперед у збереженні тональності, ритму, соціального підтексту, наративної функції та емоційного впливу репліки.

Кожен із розглянутих фрагментів ілюструє окрему стилістичну проблему: політичну риторіку, розмовну агресію, іронію, фентезійну термінологію, моральну дилему, екзистенційне переосмислення, внутрішній конфлікт, самоіронію та тихий розпач. Німецькі локалізації демонструють широкий спектр стратегій, що варіюються

від прагматичної еквівалентності до культурного транспозиціонування та транскреації. Перекладачі виявляють чутливість до контексту, емоційної сили вислову та жанрової специфіки RPG-нарративу.

Особливо показовим є те, що переклад зберігає внутрішню логіку персонажів: їхню мовну поведінку, темперамент, філософські переконання й емоційну вразливість. У цьому полягає ключова відмінність між просто «перекладом» і **локалізацією**, яка розглядається як форма інтерпретації, співтворчості й культурного посередництва.

Усі приклади також підтверджують: локалізація ігор не є сферою, де достатньо лише технічної компетенції. Тут необхідна **стилістична інтуїція**,

культурна чутливість, знання жанрових конвенцій, а також готовність брати на себе відповідальність за нову якість тексту в іншій мовній культурі. Це особливо актуально в тих випадках, де йдеться про збереження гумору, травматичного досвіду, критичних зауваг чи іронічної самооцінки.

Отже, стилістичні характеристики в локалізації відеоігор – це не опціональні прикраси, а фундаментальні елементи, що формують глибину нарративу, занурення гравця та довіру до ігрового світу. Якісна локалізація – не переклад тексту, а переклад досвіду. І *Baldur's Gate 3* у своєму німецькому втіленні є вдалим прикладом саме такого підходу.

Список літератури:

1. Chaume F. Audiovisual Translation: Dubbing. London : Routledge, 2020. 256 p.
2. Mangiron C. Reception of game localisation : Towards a holistic model. The Translator. 2016. Vol. 22, No. 1. P. 72–87.
3. Mangiron C. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company, 2021. 300 p.
4. O'Hagan M. Game Localization : Translating for the Global Digital Entertainment Industry. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company, 2018. 278 p.
5. O'Sullivan C. Translating Popular Film. London : P. Macmillan, 2018. 265 p.
6. Pérez-González L. Audiovisual Translation : Theories, Methods and Issues. London: Routledge, 2019. 367 p.
7. Susam-Sarajeva Ş. Emotion and translation. The Routledge Handbook of Translation and Culture. London : Routledge, 2020. P. 157–171.
8. Yuste Frías J. Emotional translation and localization of video games: Challenges and strategies. Journal of Audiovisual Translation. 2017. Vol. 1, No. 1. P. 84–100.
9. Головащенко Л. С., Лимар М. Ю. Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеогри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. 2022. Том 33 (72). № 5. Ч. 2. С. 19–24.
10. Єльцова С. С., Алаєва Л. С. Локалізація комп'ютерних відеоігор. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. 2019. Том 4. № 43. С. 60–63.

Gaman I. A., Chaikovska O. Yu., Vodianko M. V. STYLISTICS IN THE GERMAN LOCALIZATION OF THE VIDEO GAME BALDUR'S GATE 3

The relevance of the study presented in this article stems from the rapid growth of the video game industry and the increasing demand for high-quality localization of gaming content, particularly for the German-speaking audience. Stylistic considerations play a pivotal role in ensuring successful audience reception and creating an authentic gaming experience. This research aims to systematize and analyze the stylistic features of video game content localized in German, taking into account the sociocultural factors that influence the choice of translation strategies.

The article highlights the principal approaches to the stylistic analysis of video game texts, examines the significance of stylistic elements in achieving translation equivalence, and outlines the localization strategies employed in adapting gaming content for German users. Particular attention is paid to the interplay between the stylistic characteristics of game content and the way it is perceived by the audience. The findings reveal that successful localization requires a nuanced stylistic intuition, an understanding of cultural context, familiarity with genre-specific conventions, and the ability to craft text that seamlessly integrates into the target linguistic culture. This is especially critical in conveying humor, complex emotions, critical commentary, or irony. Stylistic elements are fundamental components that shape the narrative depth, player immersion, and trust in the game world. Each analyzed segment of the German version of "Baldur's Gate 3" addresses a unique stylistic challenge: political rhetoric, conversational aggression, irony, fantasy-specific terminology, moral dilemmas, existential reflections, inner conflict, self-irony, and quiet despair. German localizations demonstrate a broad spectrum of approaches, ranging from pragmatic equivalence to cultural transposition and creative adaptation.

Key words: localization, stylistics, video games, translation, German, gaming content, text adaptation.