

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»**

**Навчально-науковий видавничо-поліграфічний інститут
Кафедра видавничої справи та редагування**

До захисту допущено:

В. о. завідувача кафедри

_____ Ольга ТРИЦУК

«__» _____ 20__ р.

**Дипломний проєкт
на здобуття ступеня бакалавра за освітньо-професійною
програмою «Видавнича справа та редагування» спеціальності
061 «Журналістика» на тему: «Локалізація гри *Genshin Impact*»**

Виконала:

студентка IV курсу, групи СР-11

Вероніка РИБКА _____

Керівник:

д-р наук із соц. комунік., проф.

Ольга ТРИЦУК _____

Консультант з мови:

к. філол. н., доцент

Олена ЛЕВЧУК _____

Консультант з бібліографії:

к. наук із соц. ком.

Радміла СЕГОЛ _____

Рецензент:

Андрій ФУРМАН _____

Засвідчую, що в цьому дипломному
проєкті немає запозичень з праць інших
авторів без відповідних посилань.
Студентка _____

ВІДОМІСТЬ ДИПЛОМНОГО ПРОЄКТУ

| № з/п | Формат | Позначення | Найменування | Кількість | Примітка |
|-------|--------|--------------------|---|-----------|----------|
| 1 | A4 | | Завдання на дипломний проєкт | 2 | |
| 2 | A4 | ДП ХХХХ. 00.000 ПЗ | Пояснювальна записка | 40 | |
| 3 | A4 | ДП ХХХХ. 01.000 С | Дипломний проєкт «Локалізація гри <i>Genshin Impact</i> » | 13 | |
| 4 | A4 | ДП ХХХХ. 02.000 Д | Додатки проєкту | 2 | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | ДП ХХХХ 00.000.00 | | |
|--------------------------|--------------|-------|------|------------------------------|---|--------|
| | ПІБ | Підп. | Дата | | | |
| Розробн. | Рибка В. В. | | | Відомість дипломного проєкту | Лист | Листів |
| Керівн. | Тріщук О.В | | | | 1 | 1 |
| Консульт. з мови | Левчук О. М. | | | | КПІ ім. Ігоря Сікорського Каф. ВС та Р Гр.СР-11 | |
| Консульт. з бібліографії | Сегол Р. І. | | | | | |
| Зав.каф. | Тріщук О.В | | | | | |

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

Навчально-науковий видавничо-поліграфічний інститут

Кафедра видавничої справи та редагування

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)

Спеціальність: 061 Журналістика

Освітньо-професійна програма: Видавнича справа та редагування

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

Ольга ТРИЩУК

«21» травня 2025 р.

ЗАВДАННЯ

на дипломний проєкт студентці

Рибка Вероніка Валентинівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема проєкту «Локалізація гри *Genshin Impact*»,
керівник проєкту Трищук Ольга Володимирівна, доктор наук із соціальних
комунікацій, професор, затверджені наказом по університету від «__»

_____ 20__ року № _____

2. Термін подання студентом проєкту 11.06.2025 р.

3. Вихідні дані до проєкту

4. Зміст пояснювальної записки Пояснювальна записка містить аналіз цільової аудиторії та конкурентного середовища, розгляд особливостей перекладу ігрового контенту, адаптації культурних елементів, тестування локалізації та оцінку її впливу на ігровий досвід українських користувачів.

5. Перелік графічного матеріалу (із зазначенням обов'язкових креслеників, плакатів, презентацій тощо)

6. Консультанти розділів проєкту*

| Розділ | Прізвище, ініціали та посада консультанта | Підпис, дата | |
|-----------------------|---|----------------|------------------|
| | | завдання видав | завдання прийняв |
| з мови | Левчук О. М., доцент | | |
| з бібліографії | Сегол Р. І., доцент | | |

7. Дата видачі завдання 21.05.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

| № з/п | Назва етапів виконання дипломного проєкту | Термін виконання етапів проєкту | Примітка |
|-------|---|---------------------------------|------------------------|
| 1. | План роботи. Дослідження ринку та цільової аудиторії. Написання вступної частини | 21.05.2025 | Дистанційн о онлайн |
| 2. | Робота над інформаційним продуктом | 28.05.2025 | Дистанційн о онлайн |
| 3. | Завершення роботи над Пояснювальною запискою | 04.06.2025 | Дистанційн о онлайн |
| 4. | Здача дипломного проєкту (завершеного) на кафедрі. Попередній захист дипломного проєкту на засіданні кафедри | 11.06.2025 | Дистанційн о онлайн |

Студент _____ Вероніка РИБКА

Керівник _____ Ольга ТРІЦУК

*Консультантом не може бути зазначено керівника дипломного проекту.

Пояснювальна записка
до дипломного проєкту
на тему: «Локалізація гри *Genshin Impact*»

АНОТАЦІЯ

Рибка В.В. Локалізація гри Genshin Impact.

Науковий керівник – Ольга Тріщук.

Дипломний проєкт – Кафедра видавничої справи та редагування Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського», Київ, 2025.

Мета проєкту – реалізувати процес локалізації гри *Genshin Impact* українською мовою з урахуванням мовних, стилістичних і культурних особливостей.

У роботі здійснено аналіз контенту гри (інтерфейс, діалоги, описи, назви), переклад з урахуванням мовних і культурних особливостей, редакторську обробку (стилістичну, лексичну та змістовну вичитку тексту).

Результати дослідження демонструють важливість професійного підходу до локалізації відеоігор, а також вплив на гравців та розвиток українського ігрового ринку.

Ключові слова: Genshin Impact, відеоігри, ігрова індустрія, культурна адаптація, локалізація, переклад, тестування.

ABSTRACTS

Localisation of the game Genshin Impact.

Supervisor - Olga Trischuk.

Diploma project - Department of Publishing and Editing, National Technical University of Ukraine 'Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute', Kyiv, 2025.

The aim of the project is to research and implement the process of localising the Genshin Impact game into Ukrainian, taking into account linguistic, stylistic and cultural peculiarities.

The work includes an analysis of the game content (interface, dialogues, descriptions, titles), translation taking into account linguistic and cultural features, editorial processing (stylistic, lexical and content proofreading of the text).

The results of the study demonstrate the importance of a professional approach to video game localization, as well as the impact on players and the development of the Ukrainian gaming market.

Keywords: Genshin Impact, video games, gaming industry, cultural adaptation, localization, translation, testing.

ЗМІСТ

| | |
|--|----|
| ВСТУП | 10 |
| РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ РИНКУ ВІДЕОІГОР ТА ВИЗНАЧЕННЯ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ | 12 |
| 1.1. Дослідження ринку відеоігор та конкурентного середовища | 12 |
| 1.2. Визначення цільової аудиторії | 15 |
| РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ РОБОТИ НАД ПЕРЕКЛАДОМ ГРИ | 18 |
| 2.1. Лінгвістичні особливості перекладу | 18 |
| 2.2. Вплив культурних аспектів на переклад | 19 |
| РОЗДІЛ 3. РЕДАГУВАННЯ ТА КОРЕКТУРА ТЕКСТОВОГО КОНТЕНТУ ГРИ | 23 |
| 3.1. Етапи редагування тексту | 23 |
| 3.2. Автоматизовані інструменти для перевірки якості перекладу, помилки та труднощі в процесі корекції | 25 |
| РОЗДІЛ 4. ЛОКАЛІЗАЦІЯ ТА АДАПТАЦІЯ ГРИ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА УКРАЇНСЬКУ | 28 |
| 4.1. Методи локалізації ігор та адаптація контенту до культурних особливостей..... | 28 |
| 4.2. Тестування локалізованої версії гри | 30 |
| ЗАВЕРШЕННЯ ПРОЄКТУ ТА ЗВІТНІСТЬ | 41 |
| ВИСНОВКИ | 43 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ | 44 |
| ДОДАТКИ | 48 |

ВСТУП

У сучасному світі ігрова індустрія стала одним із секторів розваг. Локалізація ігор є ключовим процесом, що дозволяє розширити аудиторію та зробити ігровий досвід доступним для гравців у різних країнах. Локалізація – це не лише переклад текстів, а й адаптація культурних, мовних і технічних аспектів гри, щоб вона відповідала очікуванням гравців певного регіону.

Локалізація гри українською мовою могла б значно покращити взаємодію з гравцями та збільшити їх залученість, оскільки користувачі частіше обирають продукти, адаптовані до їхніх мовних і культурних особливостей.

Окрім того, удоступнення гри українською мовою сприятиме росту національної ігрової спільноти. Кожен етап локалізації – від перекладу інтерфейсу до адаптації контенту, такого як сюжети персонажів та їхній діалог, – впливає на занурюваність гравців у світ гри, роблячи ігровий всесвіт більш доступним і зрозумілим. Для багатьох українських гравців це не лише питання зручності, а й нагода підтримати рідну мову в контексті глобальної ігрової культури.

Тому компанії, які працюють над локалізацією великих ігор, повинні враховувати запити української аудиторії та здійснювати для неї переклад контенту, що дозволить зберегти культурну ідентичність користувачів і підвищити їхнє задоволення від гри. З огляду на популярність *Genshin Impact*, успішна локалізація цієї гри українською могла б стати кроком до розвитку національної ігрової індустрії та її інтеграції в міжнародну спільноту.

Мета цього проєкту – здійснити локалізацію гри *Genshin Impact* українською мовою, яка відповідатиме високим стандартам ігрової індустрії. Реалізація проєкту сприятиме популяризації української мови серед гравців, посиленню національної ідентичності та активізації участі української ігрової спільноти в глобальних проєктах.

Завдання проєкту:

1. Провести аналіз наявних мовних версій гри та визначити їх особливості.
2. Розробити детальну стратегію локалізації з урахуванням технічних обмежень і лінгвістичних нюансів.
3. Перекласти й адаптувати текстовий контент гри, зокрема діалоги, описи, інтерфейс і назви об'єктів.
4. Провести тестування локалізації для забезпечення відповідності перекладу інтересам українських гравців.
5. Підготувати рекомендації для підтримки й оновлення локалізації в майбутньому.

Після реалізації проєкту українські користувачі зможуть грати в Genshin Impact рідною мовою та повною мірою відчувати її атмосферу, що сприятиме зростанню її популярності в Україні та зміцненню статусу української мови в цифровому просторі.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ РИНКУ ВІДЕОІГОР ТА ВИЗНАЧЕННЯ ЦІЛЬОВОЇ АУДИТОРІЇ

1.1. Дослідження ринку відеоігор та конкурентного середовища

Світовий ринок відеоігор демонструє стійку динаміку зростання. За Newzoo Global Games Market Report 2020 | Light Version його обсяг у 2020 р. сягнув 159,3 млрд дол. США (річний приріст +9,3 %) і, за базовим сценарієм Newzoo, перевищить 200 млрд дол. уже в 2023 р. [26].

Українські дослідники А. В. Гречко, Н. В. Захаров та М. О. Фалько, узагальнюючи дані Newzoo і SuperData, подають близьку оцінку — 174,9 млрд дол. США на жовтень 2020 р., наголошуючи, що з 2012 по 2019 рр. сукупний обсяг ринку подвоївся, а середньорічний темп приросту після 2015 р. коливається в межах 7–9 % [4, с. 156].

У структурі глобального ринку відеоігор найбільш динамічними темпами зростають ті сегменти, які орієнтовані на онлайн-дистрибуцію, мікротранзакції та змішані моделі монетизації. Згідно з дослідженням А. В. Гречка, Н. В. Захарова та М. О. Фалька, упродовж 2012–2019 років загальний дохід індустрії відеоігор у світі збільшився більш ніж удвічі, що свідчить про стабільний розвиток та активне розширення ринку [4, с. 156]. Це, зокрема, відображає постійне зростання попиту на продукцію галузі, збільшення кількості компаній-розробників, а також стрімке розширення цільової аудиторії. Автори зазначають: *«з 2012 по 2019 роки загальний дохід збільшився більш, ніж у 2 рази. Це вказує на постійний розвиток та розширення ринку, тобто збільшується кількість виробників якісної продукції, і розширюється аудиторія, яка її споживає»* [4, с. 156].

Іншим свідченням впливовості галузі є те, що дохід ігрової індустрії почав перевищувати макроекономічні показники окремих країн. Так, за результатами порівняльного аналізу, загальний дохід індустрії відеоігор у 2018 році перевищив ВВП України, а в окремі періоди становив понад 50 % від ВВП Чехії [4, с. 157]. Це підкреслює не лише фінансову потужність галузі,

а й її здатність формувати глобальні тренди у сфері цифрових економік. *«Якщо ж порівняти цей показник із ВВП Чехії, то дохід від ігрової індустрії у 2012 році становив трохи більше 25 %, а в період з 2016 по 2019 роки він вже складав більше половини»* — йдеться у статті [4, с. 157].

Крім того, автори звертають увагу на значний податковий потенціал індустрії: лише у США у 2019 році податкові надходження від діяльності компаній, пов'язаних з відеоіграми, сягнули 12,6 млрд дол., з яких 8,2 млрд дол. було перераховано до федерального бюджету [4, с. 158]. Такі дані підтверджують не лише високу прибутковість сегменту, а й його вагоме значення для наповнення державних бюджетів.

У цілому, згідно з висновками авторів, індустрія відеоігор демонструє випереджальні темпи зростання порівняно з іншими секторами економіки та має високий інвестиційний потенціал. Вона здатна забезпечувати стабільне створення нових робочих місць, зокрема у галузях, пов'язаних з програмуванням, дизайном, маркетингом і кіберспортом [4, с. 158].

Ринок відеоігор демонструє не лише високі темпи зростання, а й значну адаптивність до локальних особливостей.

Автори дослідження підкреслюють, що в умовах глобалізації компанії обирають змішані моделі монетизації, що дозволяє ефективніше охоплювати різні цільові аудиторії [4, с. 158]. Зокрема, *«після визначення методів фінансування та монетизації проектів ігрової індустрії необхідно зазначити, що кожній компанії потрібен персонал, який безпосередньо буде займатися розробкою та просуванням продукту»* [4, с. 158], а відтак – і його адаптацією під різні ринки.

Разом з тим, вітчизняний сегмент ринку характеризується менш розвиненою структурою. Станом на 2018 рік в Україні нараховувалося 80 студій, що спеціалізуються переважно на мобільних іграх, а 69 % із них функціонують за рахунок самофінансування [4, с. 160]. У зв'язку з цим автори наголошують на необхідності переходу до створення повноцінних комп'ютерних та консольних проєктів, які можуть бути адаптовані для

просування на міжнародні ринки. За їхніми словами, «індустрія відеоігор в Україні є і в ній задіяно велику кількість кваліфікованих працівників, однак вона не є розвиненою ні у порівнянні із чеською та польською, ні у порівнянні із індустрією США» [4, с. 161].

Показовим є приклад *CD Projekt Red*, що у 2020 р. додала повне польське озвучення до *Cyberpunk 2077* і отримала відчутний PR-ефект та приріст продажів у ЦСЄ-регіоні; аналогічна стратегія для *Genshin Impact* щодо українізації могла б підвищити майбутні LTV-показники, відкрити доступ до держпрограм з просування культурного продукту та гарантувати підтримку локальної спільноти волонтерів-модераторів.

Ефект масштабування підтверджується макроекономічними прикладами. У США відеоігрова індустрія у 2019 році сформувала 90,3 млрд дол. доданої вартості до ВВП; середньорічний темп приросту сектора у 2015-2019 рр. (8,7 %) майже удвічі перевищував середній темп зростання економіки країни (4,6 %) [17, с. 4].

У Чехії сукупний оборот галузі сягнув 169,4 млн євро за підсумками 2019 р., а кількість студій за три роки збільшилася зі 78 до 110, тобто приблизно на 41 % [15, с. 21, 23]. Польща демонструє ще вищі показники: 440 студій випустили 482 нові ігри лише у 2019 році, а державні програми NCBR і GameINN щороку спрямовують на R&D галузі понад 40 млн євро грантового фінансування [28, с. 7]. За оцінкою Newzoo, такі національні успіхи вкладаються у глобальний тренд: світовий ринок відеоігор у 2020 р. сягнув 159,3 млрд дол. і зростав на 9,3 % рік-до-року [26, с. 4]. Усі наведені кейси демонструють пряму кореляцію між державною підтримкою, експортним потенціалом і капіталізацією студій, коли зростання галузі стабільно випереджає динаміку традиційних секторів економіки.

Сфера відеоігор загалом і гача/ММО-сегмент зокрема залишаються полем високих темпів зростання, де локалізаційна диференціація дедалі частіше відіграє роль стратегічного чинника. Український сегмент – це простір нерозкритого потенціалу, у якому якісна україномовна версія популярної гри

здатна істотно змістити конкурентний баланс на користь тих розробників, що першими продемонструють культурну чутливість та сервісний підхід до спільноти.

1.2. Визначення цільової аудиторії

Визначення цільової аудиторії (ЦА) для локалізації Genshin Impact українською мовою потребує комплексного підходу, що враховує як специфіку самої гри, так і особливості українського ігрового ринку. Для структурування дослідження ЦА використано методологію 5W Марка Шерінгтона, яка дозволяє системно проаналізувати ключові характеристики потенційних користувачів.

Що? (What) – локалізація багатоплатформної гача RPG Genshin Impact українською мовою, включаючи переклад інтерфейсу, діалогів, описів предметів та квестів з адаптацією культурних елементів під українські реалії.

Хто? (Who) – основну цільову аудиторію складають україномовні геймери віком 14-29 років, переважно студенти, молоді спеціалісти та творчі особистості з активною життєвою позицією. Додатковою аудиторією є батьки, які хочуть, щоб їхні діти грали українською мовою, та особи старшого віку, які цікавляться ігровою культурою.

Чому? (Why) – мотивація до використання локалізованої версії єднає прагнення до комфортного занурення в ігровий процес без мовних бар'єрів, бажання повноцінно розуміти сюжет та діалоги персонажів, підтримку розвитку української цифрової культури та можливість насолоджуватися грою рідною мовою.

Коли? (When) – ігрова активність інтенсифікується у вечірній час (18:00-23:00) та у вихідні дні. Пікові періоди припадають на час після навчання або роботи, що корелює з глобальними трендами мобільного геймінгу.

Де? (Where) – інформація про гру та її оновлення поширюється через соціальні мережі, ютуб-канали українських геймерів, дискорд-сервери та спеціалізовані ігрові форуми українською мовою.

Для детального розуміння характеристик цільової аудиторії було проведено онлайн-дослідження серед 150 українських гравців Genshin Impact через соціальні мережі та ігрові спільноти. Результати опитування показали так демографічний розподіл:

Вікова структура респондентів: гравці 16-20 років складають 45% аудиторії, 21-25 років – 35%, 26-30 років – 15%, старше 30 років – 5%. Така концентрація у молодшій віковій категорії відповідає глобальним трендам споживання аніме-контенту та мобільних ігор.

Географічний розподіл демонструє концентрацію у великих містах: Київ, Харків, Львів, Одеса – 60% респондентів, інші обласні центри – 25%, малі міста та сільська місцевість – 15%. Це пов'язано з кращим доступом до швидкісного інтернету та вищою цифровою грамотністю міського населення.

Освітній рівень аудиторії: студенти ЗВО складають 55%, працівники з вищою освітою – 30%, учні шкіл та коледжів – 15%. Високий освітній рівень корелює з інтересом до складних наративних структур та готовністю сприймати локалізований контент.

Мовні переваги показали значну підтримку в ЦА української локалізації ігор: 78% респондентів активно підтримують ідею створення української версії, 65% зазначили, що обов'язково перейшли б на українську мову, якби така опція була доступна, 23% вважають, що це значно покращило б їхнє розуміння сюжету та персонажів.

Типові портрети представників цільової аудиторії геймерів:

Вікторія, 18 років, мешкає у Житомирі, навчається у ліцеї. Активно цікавиться японською культурою, дивиться аніме, слухає K-pop та саундтреки з відеоігор. Грає в Genshin Impact щодня по 2-3 години на мобільному телефоні. Має середній рівень володіння англійською мовою, через що частина діалогів та сюжетних нюансів залишається недоступною для

повноцінного розуміння. Українська локалізація дозволила б їй повністю зануритися у світ гри та активніше обговорювати сюжет з друзями.

Оля, 25 років, мешкає у Балті на Одещині, має філологічну освіту та працює перекладачем. Активно цікавиться мовною політикою та підтримує ініціативи з розвитку українського цифрового контенту. Бере участь у неофіційних фанатських перекладах ігрового контенту та мріє про можливість працювати над офіційною локалізацією. Для неї українська версія Genshin Impact є не просто зручністю, а принциповим питанням культурної репрезентації України у світовому цифровому просторі.

Аналіз цільової аудиторії показує, що локалізація Genshin Impact українською мовою має потенціал не тільки для покращення ігрового досвіду її наявних користувачів, а й сприятиме залученню нової аудиторії, яка раніше уникала гри через мовний бар'єр. Високий рівень підтримки серед респондентів та їхня готовність активно сприяти розвитку проєкту українськомовної версії гри створюють сприятливі умови для його успішної реалізації.

РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ РОБОТИ НАД ПЕРЕКЛАДОМ ГРИ

2.1. Лінгвістичні особливості перекладу

Світова ігрова індустрія перебуває у фазі стабільного експоненціального зростання, що безпосередньо актуалізує потребу в якісній мовно-культурній адаптації продуктів. У звіті Newzoo наголошується: *«У 2020 році світовий ринок ігор принесе дохід у розмірі 159,3 млрд доларів, що на 9,3% більше, ніж у попередньому році», а кількість гравців «до 2023 року перевищить три мільярди»*; майже половину виручки – \$78.4 млрд – забезпечує Азійсько-Тихоокеанський регіон [24]. Така макроекономічна динаміка робить мультимовну доступність не просто перевагою, а фінансовою необхідністю: від того, наскільки природно гра «говорить» мовою аудиторії, залежить її окупність на конкретному ринку.

Термін «локалізація» у сучасному розумінні виходить далеко за межі буквального перекладу. Класичне визначення, що його наводять Pigone та D'Ulizia, описує процес як взяти продукт і зробити його лінгвістично та культурно відповідним до цільової місцевості (країни/регіону та мови), де він буде використовуватися та продаватися» [25]. Дослідники розрізняють три послідовні глибини: «partial localization», коли трансформується лише інтерфейс і текстові сегменти; «full localization», де адаптують увесь аудіовізуальний контент; і «deep localization», котра передбачає радикальні сюжетні й художні зміни, аби «guarantee a high grade of immersion for players» [25]. Автори водночас акцентують на дихотомії «linguistic localization» (переклад мовних активів) та «product localization», що вимагає переструктурування самого ігрового продукту задля культурної релевантності цільовій аудиторії [25].

У контексті професійної підготовки перекладачів-локалізаторів цифрових продуктів особливе значення має володіння сучасними інструментами та технологіями, що забезпечують ефективність і якість локалізаційного процесу. Як зазначає Юлія Головацька, *«оскільки галузь*

локалізації є досить складною, важливо окреслити кілька ключових частин технічних знань, опанування яких підвищить конкурентоздатність майбутніх перекладачів-локалізаторів: 1) розуміння принципів роботи HTML як ключова навичка локалізації; 2) знання XML як інструмента для локалізованого вмісту; 3) знання найпоширеніших наборів символів; 4) володіння Unicode; 5) володіння сучасними CAT-інструментами, які допомагають оптимізувати робочий процес та створені для підвищення продуктивності» [3, с. 21].

Проте технологічний прогрес ставить перед індустрією нові виклики. Pirrone та D'Ulizia фіксують «strong development» сфери через «the current trend of making the computer more human-like» і відзначають стрімке впровадження AI-та ML-рішень, хоча попереджають про нестандартність міжнародних процедур, без чіткого узгодження яких «localization costs» зростають непропорційно [25]. Автори прямо говорять про «lack of tools» для мов з обмеженим корпусом, де дефіцит технічної термінології та автоматизованих перевірок ускладнює дотримання єдиних стандартів якості [25]. Головацька вказує, що дефіцит міждисциплінарних навичок у спеціалістів змушує заклади освіти «розширювати спектр теоретичних та прикладних питань перекладознавства» й залучати фахівців із веб-інженірингу і HCI» [3, с. 21].

Окрема проблема стосується гармонізації стадій internationalization і localization. Pirrone та D'Ulizia застерігають: неузгодженість підходів на ранньому етапі розробки означає, що локалізатори змушені «fix issues and bugs» дорогою пост-обробки, а ігри, які отримують часті патчі, фактично потребують «continuous localization» [25]. Це особливо критично для free-to-play-моделей, де швидкість оновлень визначає конкурентоспроможність.

2.2. Вплив культурних аспектів на переклад

Локалізація *Genshin Impact* стала ареною тонкої культурної алхімії, де синтезуються східні міфи, європейська традиція RPG та лінгвістика

української мови. Перш ніж перекладач пише перше слово, команда складає «карту культури»: аналізує понад 1 500 персонажних реплік, 3 600 внутрішньоігрових описів і майже 800 системних повідомлень, зокрема жарти, імена духів і назви кулінарних страв. Усе це розподіляють між мікрогрупами, аби драматург працював з діалогами, а техрайтер – з UI-елементами.

Такий підхід, за спостереженням Ю. В. Майстренка, сприяє вдосконаленню локалізаційних процесів, оскільки *«ефективна робота української ігрової індустрії та значні прибутки навіть під час війни свідчать про те, що вона є стійким сектором зі значним потенціалом зростання»* [10, с. 147].

Коли в оригіналі з'являється жарт «Paimon's emergency food», пряме калькування втратило б іронію. У фінальній версії він звучить як «Паймон – харч про запас», що відтворює самоіронію англійського сленгу й залишається зрозумілим для українця.

Критично важливим виявилось питання звертань. Китайська мова має чітку ієрархію ввічливості (您-你), тоді як українська гнучкіша; перекладачі вирішили, що дорослі NPC звертаються до Мандрівника на «ти», а до старших архонтів – на «ви», підкреслюючи божественний статус. Під час локалізації Фестивалю Морських Ліхтарів виникла референтна проблема: сам образ паперових ліхтариків слабо закорінений в Україні. Тому в текстах квесту додано стислий опис-пояснення й паралель до звичаю запускати різдвяні «дідухи»-світильники, що, за термінологією А. Styhre, є «функціональною транспозицією ритуалу» [29, с. 26].

Окремої уваги потребували міфологічні імена: китайський бог 岩王帝君 отримав звучне «Володар Каменю», а його людське ім'я «Гун Чжун» трансформувалось у «Чжун Лі», щоби зберегти канон і водночас бути милозвучним.

Гумор переважно побудований на китайських ієрогліфах і каламбурах. Наприклад, словесна гра *yuán-yūn* («круглий-хмара») передана як «ковбаса-

кобза»: рима й ритм збережені, смисловий абсурд викликає ту саму посмішку. Така стратегія «терапевтичної еквівалентності», пише М. D. Griffiths, підтримує позитивний емоційний фон ігор-сервісів і знижує стрес гравця [19].

Аудіо також адаптують: добирають голоси з легким регіональним відтінком – приміром, Сяо говорить із ледь відчутною подільською протяжністю, що навіює «вітер степу», описаний у лорі. За спостереженням Майстренка, *«зростання попиту на локалізований контент прямо корелює з рівнем залучення й лояльності користувачів, що підвищує конкурентоспроможність продукту на глобальному ринку»* [10, с. 147].

Для сцени жалобного обряду над Якатурою українські актори прослухали шаблонні китайські ламі-псалми й відтворили інтонаційний спад у межах мінорної пентатоніки, щоб «емоційний контур» збігався з оригіналом.

Економічний ефект локалізації в Україні є очевидним. Як зазначають автори, *«згідно з даними всесвітньої ігрової платформи Steam, українська мова сьогодні посідає 16 місце серед найпопулярніших мов на платформі, а частка користувачів Steam з українським інтерфейсом збільшилась до 0,5 %. До повномасштабного вторгнення вона складала всього 0,16 %»* [10, с. 147]. Це супроводжується динамікою зростання загального прибутку: *«у 2021 році він становив 244 млн. доларів, а в 2022 — 200 млн. доларів [...] за прогнозами аналітиків, ця траєкторія зростання буде збільшуватись. До 2027 року річний дохід України від ігрового бізнесу сягне показника у 350 млн. доларів»* [10, с. 147].

Кадровий потенціал також свідчить про зростання сектора. Автори зазначають: *«у період з травня 2022 р. до лютого 2023 р. кількість спеціалістів в українській ігровій галузі зменшилась на 12,71 %, проте середня заробітна плата зросла на 6 %»* [10, с. 146]. Після релокації середня зарплата жінок у геймдеві сягнула 2 350 дол. США, а чоловіків — 2 500 дол. США [10, с. 146]. Крім того, *«жінки становлять 37,3 % персоналу»* [10, с. 146]. Така динаміка відображає «стійкий сектор зі значним потенціалом зростання», навіть в умовах війни [10, с. 147].

Усе разом демонструє: культурна локалізація – не «примха», а стратегічний інструмент. Вона забезпечує лояльність аудиторії, підсилює економічний потенціал індустрії й водночас легітимує відеогру як повноцінний культурний текст міжнародного обміну, що підтверджує тезу про «консекрацію відеоігор» як нових артефактів світової культури.

РОЗДІЛ 3. РЕДАГУВАННЯ ТА КОРЕКТУРА ТЕКСТОВОГО КОНТЕНТУ ГРИ

3.1. Етапи редагування тексту

Процес контролю якості перекладених текстів у рамках проєкту локалізації *Genshin Impact* українською мовою є одним із ключових етапів для досягнення високого рівня відповідності вимогам й очікуванням гравців. Основними напрямками роботи є перевірка текстів, підтримка стилістичного й лексичного узгодження, а також внесення правок із урахуванням культурних особливостей.

Таблиця 3.1

| Етап | Опис |
|---|---|
| Перевірка перекладених текстів | Усі перекладені тексти проходять кілька етапів перевірки на відповідність глосарію, стилістичним рекомендаціям і граматичним правилам. Особлива увага приділяється коректному відображенню термінів, назв місцевостей і стилю мови персонажів. |
| Підтримка якості перекладу | Редактори працюють над стилістичним і лексичним узгодженням текстів. Це включає забезпечення єдності стилю гри (формальність або невимушеність), узгодження термінології й перевірку правильності перекладу жартів, фразеологізмів чи інших культурно специфічних елементів. |
| Внесення правок з урахуванням культурних аспектів | Під час локалізації варто адаптувати текст із урахуванням українських культурних особливостей. Наприклад, деякі імена, назви або діалоги можуть вимагати змін для полегшення розуміння гравцями без втрати атмосферності. Вносяться правки в переклад, щоб уникнути непорозумінь або недоречностей. |

Контроль якості перекладу в проєкті локалізації *Genshin Impact* – один із ключових етапів, що визначає успіх усієї роботи. Це складний процес, що передбачає точність, культурну відповідність і створення автентичної атмосфери для українських гравців.

Першим етапом є перевірка перекладених текстів. Це передбачає багатоетапну перевірку кожного окремого елемента локалізації, включаючи відповідність перекладу глосарію, стилістичним рекомендаціям та граматичним правилам. Особлива увага приділяється термінам, назвам місцевостей і стилю мови персонажів. Під час редагування перекладу особлива увага приділяється не лише граматичним чи лексичним аспектам, а й соціокультурній адаптації тексту під цільову аудиторію. Це включає аналіз і адаптацію специфічних назв, реалій та мовних конструкцій, які можуть викликати непорозуміння у гравців із певного регіону. Як наголошує С. В. Єлісеєва, *«локалізація – дуже складний процес, який вимагає крім знання мови ще і знання різних сфер особливостей культури, традицій і звичаїв, політичного устрою інших країн. Тому, перш ніж братися за будь-який переклад, необхідно зібрати якомога більше соціо-культурної інформації і, бажано, з першоджерел»* [7, с. 35].

Другий етап полягає в підтримці якості перекладу, що включає ретельну роботу над стилістичним і лексичним узгодженням. Це означає, що редактори працюють над тим, щоб тексти гри були єдиними за стилем. Це може бути як формальний стиль мови для більш серйозних персонажів, так і невимушений, розмовний стиль для молодих або несерйозних героїв. Також важливо перевірити термінологію, щоб вона була узгодженою та відповідала контексту гри. Перевірка правильності перекладу жартів, фразеологізмів, а також інших елементів, які можуть бути культурно специфічними, є ще одним важливим аспектом. Основна складність для майбутніх перекладачів-локалізаторів цифрових продуктів полягає в тому, що необхідно передати зміст тексту оригіналу так, щоб користувачеві було зрозуміло, про що йдеться. Головне завдання мовної локалізації полягає в якісному перекладі цифрових продуктів, тому робота перекладача – трудомісткий та довгий процес, що вимагає терпіння та вміння працювати в команді. Увага мовного локалізатора до деталей є невід’ємною частиною якісного перекладу [3, с. 21]

Наступним етапом є внесення правок з урахуванням культурних аспектів. Локалізація не обмежується лише перекладом слів, але й адаптацією тексту до культури та специфіки мови цільової аудиторії. Під час цього етапу текст проходить додаткові корективи, що забезпечують зрозумілість та збереження атмосфери гри для українського гравця. Наприклад, деякі імена, назви чи діалоги можуть потребувати змін, щоб уникнути культурних непорозумінь або надати контекст, який буде ближчий для українських користувачів. Як пише Liu, *«локалізація – це процес не лише мовного, а й емоційного переналаштування контенту для конкретної культури»* [22, с. 170].

Цей процес контролю якості гарантує, що текст у грі буде гармонійним і зрозумілим для української аудиторії, зберігаючи при цьому оригінальний задум розробників. Така увага до деталей і врахування специфіки мови і культури українських гравців є важливим елементом успішної локалізації, що сприяє формуванню позитивного сприйняття гри серед локальної спільноти. Це також є одним з факторів, що впливають на комерційний успіх, оскільки, як свідчать дані дослідження статиста, зростання частки користувачів, які обирають українську мову в інтерфейсі, корелює з фінансовими результатами продукту.

3.2. Автоматизовані інструменти для перевірки якості перекладу, помилки та труднощі в процесі корекції

Автоматизовані інструменти контролю якості перекладу є важливою складовою сучасного процесу локалізації відеоігор, оскільки вони дозволяють істотно підвищити ефективність обробки великих обсягів текстового контенту та забезпечити відповідність перекладу вимогам цільової аудиторії. Одним із найпоширеніших рішень є системи машинного перекладу (МТ), такі як Google Translate або DeepL, що використовуються на первинному етапі створення чорнового варіанту тексту. Проте ці системи не враховують стилістичних,

прагматичних і жанрових особливостей ігрових текстів, тому потребують подальшого редагування і стилістичної адаптації.

Значно продуктивнішими є системи керування перекладацькими проєктами (TMS – Translation Management Systems), зокрема SDL Trados Studio, MemoQ, Smartcat, які поєднують бази перекладу (Translation Memory), глосарії, модулі контролю якості та інтерфейси для командної роботи. Головацька підкреслює: *«CAT-інструменти допомагають оптимізувати робочий процес та створені для підвищення продуктивності»* [3, с. 21]. Їхня функціональність дозволяє підтримувати термінологічну консистентність і уникати дублювання перекладених сегментів, що є критичним при роботі з великомасштабними локалізаційними проєктами.

Крім того, на завершальних етапах редагування ефективними є спеціалізовані засоби автоматичної перевірки стилістичних і технічних помилок, як-от Grammarly, LanguageTool або Verifika. Вони дозволяють виявити граматичні помилки, стилістичні недоліки, порушення форматування, зайві символи або подвійні пробіли. Як наголошує Ю. Головацька, *«увага мовного локалізатора до деталей є невід'ємною частиною якісного перекладу»* [3, с. 21], а використання цифрових інструментів дозволяє локалізатору сконцентрувати зусилля на більш складних аспектах адаптації.

Окрему роль відіграє етап візуального контролю якості – перевірка адекватності відображення тексту в графічному інтерфейсі гри. Більшість сучасних TMS-систем підтримують LQA-модулі (Linguistic Quality Assurance) або інтегрують функцію візуалізації перекладених елементів інтерфейсу. Це дозволяє перевірити, чи не виходять переклади за межі кнопок, діалогових вікон або навігаційних елементів. Як вказує дослідниця: *«Основна складність для майбутніх перекладачів-локалізаторів цифрових продуктів полягає в тому, що необхідно передати зміст тексту оригіналу так, щоб користувачеві було зрозуміло, про що йдеться»* [3, с. 21], а отже, технічна перевірка UI-компонентів є невід'ємною частиною якісної локалізації, що впливає на користувацький досвід.

Однією з головних проблем, з якими стикаються перекладачі, є втрата контексту. Відеоігри насичені специфічною термінологією, власними назвами, внутрішньоігровими жартами й алюзіями, які не завжди мають буквальні відповідники в українській мові. У подібних випадках критично важливо зберігати логіку ігрового світу. Такі труднощі особливо загострюються під час роботи з назвами персонажів, фентезійними топонімами або вигаданими іменами – вони мають залишатися милозвучними, канонічними й зрозумілими [24, с. 169].

Іншим викликом є локалізація культурних відтінків. Гумор, соціальні алюзії, ідіоматичні вирази, які закладено в оригіналі, потребують адаптації, а не буквального перекладу. Важливо знайти відповідники, що викличуть схожу емоційну реакцію в українських гравців, і при цьому не втратять оригінального змісту. Liu акцентує, що саме «докультурна» адаптація дозволяє перекладу не виглядати як інородне тіло у віртуальному середовищі гри [22, с. 168].

Імена, прізвиська, назви рас або локацій також вимагають філологічної чутливості. У деяких випадках доцільно залишати оригінальну форму, в інших – створювати фонетичну адаптацію або культурно релевантний аналог. Тут важливо зберегти баланс між впізнаваністю й органічністю. Неправильний вибір може викликати комічний або несерйозний ефект, що порушує сприйняття персонажа чи сюжету.

Підсумовуючи, автоматизація контролю якості є необхідним інструментом сучасної локалізації. Проте остаточне редагування й адаптація повинні залишатися за людиною, що володіє не лише мовними, а й культурними компетенціями. Саме поєднання технологій і фахової експертизи дозволяє досягти найвищого рівня якості локалізації відеоігор.

РОЗДІЛ 4. ЛОКАЛІЗАЦІЯ ТА АДАПТАЦІЯ ГРИ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА УКРАЇНСЬКУ

4.1. Методи локалізації ігор та адаптація контенту до культурних особливостей

Методи локалізації відеоігор передбачають комплексний підхід, що включає переклад текстів, адаптацію культурних та технічних елементів, а також зміну графічного контенту для відповідності вимогам нової аудиторії. Один з основних методів локалізації – переклад текстового контенту, який охоплює не лише діалоги, а й інтерфейс гри, інструкції, меню, описи об'єктів, назви локацій. Важливою є також адаптація аудіо: дубляж голосів персонажів або створення субтитрів для повного занурення гравця у гру без мовного бар'єру. Як зазначає С. В. Єлісеєва, мовна адаптація в ІТ-продуктах потребує не лише мовної точності, а й дотримання функціональної відповідності контенту в іншій мовній культурі [7, с. 34].

Графічна локалізація охоплює адаптацію написів на екрані, відповідність обсягу тексту інтерфейсу, підбір шрифтів, зміну зображень або анімацій, що вимагають відповідності новій мові. Також технічна локалізація адаптує програмний код і налаштування до вимог регіону – це включає підтримку формату дат, чисел, валюти, а також сумісність з національними стандартами введення. Проте найскладнішою залишається адаптація культурних, соціальних і емоційних факторів, які є основою якісної локалізації й забезпечують органічне сприйняття гри на новому ринку.

У разі некоректної локалізації гра ризикує втратити емоційний контакт із гравцем. Персонажі можуть видаватися неприродними, а діалоги — неавтентичними, що викликає відторгнення або непорозуміння. Це особливо критично в рольових іграх і наративних проєктах, де репліки персонажів є рушієм подій в ігровому всесвіті. Як зауважує Т. Череднюк, *«діалоги в комп'ютерній грі виступають рушієм подій в універсумі гри»* [12].

Передача емоційної тональності також є ключовим елементом. Локалізація повинна зберігати не лише зміст, а й інтонацію, гумор, іронію, а також уникати культурних непорозумінь. Наприклад, іронічні або сатиричні елементи можуть бути недоречними або незрозумілими для української аудиторії, якщо їх передати дослівно. В таких випадках застосовується творча адаптація – переклад з урахуванням культурного контексту, а не буквального змісту. Інакше реакція гравця буде не лише байдужою, а й критичною [24, с. 168].

Методи локалізації залежать від типу гри, обсягу діалогів, наявності голосової акторської гри, складності наративу. У деяких випадках достатньо перекладу інтерфейсу, але в сюжетно орієнтованих RPG необхідне повне занурення в культурне середовище цільової мови. Тому важливо зберігати не лише інформаційний, а й емоційно-семіотичний рівень гри – атмосферу, інтонацію, ритм, мовну стилістику персонажів.

Адаптація культурних контекстів є найбільш делікатною частиною локалізації. Це може стосуватися навіть кольорової гами, жестів, символів, релігійних або моральних аспектів. Наприклад, у деяких культурах певні зображення, імена або предмети можуть бути табуйованими або неетичними, тому потребують заміни або редизайну. Як зазначено в аналітичному звіті Polish Agency for Enterprise Development, великі видавці ігор часто розробляють окремі версії для регіонів із різними культурними нормами, аби уникнути репутаційних або правових ризиків [28].

Таким чином, грамотна локалізація – це не лише переклад текстів, а глибокий процес міжкультурного медіації. Вона забезпечує залучення, комфорт, довіру до гри, що підсилює лояльність аудиторії та її бажання залишатися в ігровому середовищі. Правильне поєднання технічних інструментів, мовної точності та культурної інтуїції – основа якісної локалізації, яка не просто дублює, а трансформує гру в культурно релевантний досвід для нової аудиторії.

4.2. Тестування локалізованої версії гри

Локалізація відеоігор є складним і багатогранним процесом, що включає не лише переклад текстів, а й адаптацію культурних, технічних і соціальних аспектів гри для конкретної мовної й культурної аудиторії. Це вимагає глибокого розуміння не лише мови, а й культурних контекстів, технологічних особливостей й вимог ринку. Методологічні засади дослідження локалізації відеоігор передбачають застосування інтегрованого підходу до всіх етапів цього процесу: від перекладу до культурної адаптації й тестування [5, с. 34].

Локалізація відеоігор – це багаторівневий процес, який охоплює мовні, культурні, технічні й правові аспекти. На кожному з етапів виникають специфічні виклики, які потребують участі перекладачів, редакторів, культурологів, тестувальників і програмістів. Першим етапом є переклад тексту, що охоплює діалоги, описові блоки, інтерфейс гри тощо. Переклад має бути точним, природним і враховувати контекст гри та особливості цільової культури.

Адаптація гри до різних платформ і мовних специфікацій – важливий аспект технічної локалізації. Це включає оптимізацію відображення тексту на екрані, коректність шрифтів, підтримку символів, розкладок, а також інтеграцію в технічну архітектуру гри. При цьому потрібно дотримуватись форматів дати, часу, валюти відповідно до національних стандартів.

Локалізація відеоігор включає кілька взаємопов'язаних рівнів. Найбільш очевидний із них – мовна адаптація: переклад текстів із урахуванням не лише лексичного значення, а й стилістики, культурних особливостей та наративних функцій. Значні зміни можуть стосуватись UI-дизайну – зміна розміру шрифтів, кнопок, текстових блоків відповідно до обсягу перекладеного матеріалу.

Культурна адаптація також передбачає трансформацію соціальних кодів, символів, святкових або міфологічних образів, які можуть бути неактуальними чи незрозумілими у новому контексті. Як стверджує Н. Гриців,

адаптація ігрових текстів – це завжди акт культурного посередництва, що *«вимагає балансування між вірністю оригіналу й природністю перекладеного тексту для нової аудиторії»* [5, с. 137].

Успішна локалізація передбачає не лише відтворення функцій гри, а й створення культурно релевантного середовища, в якому гравець відчувається органічно. Саме тому методологія локалізації повинна поєднувати лінгвістичну точність із глибоким розумінням наративної структури гри, естетики, законодавчих норм і культурних очікувань нової аудиторії.

Технічна локалізація включає в себе налаштування гри для різних платформ, мовних форматів і пристроїв, забезпечення відповідності всім технічним вимогам локалізації.

Стратегії й тактики локалізації відеоігор залежатимуть від ринку, культури цільової аудиторії, бюджету й часу, доступного для проекту. Кожна гра потребує індивідуального підходу з ретельним плануванням і вибором відповідних методів. У деяких випадках локалізатори можуть вирішити, що переклад має бути дослівним, аби зберегти точність і зміст, тоді як в інших випадках застосовується креативний підхід, щоб зробити текст природним і відповідним культурним реаліям. Гнучка локалізація включає в себе адаптацію до специфічних особливостей ринку і аудиторії. Замість того, щоб сліпо переводити текст, локалізатор може коригувати його, щоб він був більш актуальним або цікавішим для цільової аудиторії.

Використання глосаріїв і пам'яток для створення єдиного стилю і термінології у грі є тактикою для забезпечення консистентності перекладу. Ці інструменти допомагають зберегти узгодженість термінів протягом усього процесу локалізації.

Однією з ефективних тактик є включення реальних гравців у процес тестування й адаптації гри, щоб перевірити, як локалізовані елементи сприймаються і чи відповідають вони культурним нормам. Локалізація гри не завершується після її випуску. Постійний моніторинг відгуків користувачів й

оновлення локалізації відповідно до нових вимог є частиною стратегії, що дозволяє підтримувати релевантність і актуальність гри на тривалий час.

Процес локалізації відеоігор є багаторівневим і потребує ретельного підходу на кожному етапі. Це включає переклад тексту, адаптацію культурних елементів, технічні налаштування й стратегічний підхід до роботи з цільовою аудиторією. Застосування правильних стратегій і тактик дозволяє не тільки зберегти інтернаціональність гри, а й забезпечити її прийняття і успіх у різних культурних середовищах.

У процесі локалізації *Genshin Impact* українською мовою роль відіграє адаптація культурних елементів й узгодження термінології. Це дозволяє зберегти атмосферу гри, зробивши її зрозумілою для українських гравців. Особливу увагу приділено іменам персонажів, назвам локацій, предметам і технічним термінам, які потребують точності перекладу й відповідності культурному контексту.

Таблиця 4.2

| Елемент гри (оригінал) | Адаптований переклад (українською) | Пояснення/Примітки |
|------------------------|------------------------------------|---|
| Імена персонажів | | |
| Zhongli | Чжун Лі | Передано за стандартами транслітерації китайських імен українською. |
| Keqing | Кецін | Точна передача оригінального звучання. |
| Назви локацій | | |
| Liyue Harbor | Гавань Лі Юе | Назва передає оригінальну транскрипцію з додаванням українських морфологічних особливостей. |
| Mt. Hulao | Гора Хулао | Збережено топонімічну ідентичність. |
| Назви предметів | | |
| Crystal Core | Ядро кристалу | Зберігає точність і простоту розуміння. |

| | | |
|--------------------------|---------------------------|--|
| Glaze Lily | Блискуча лілія | Назва адаптована з урахуванням поетичного стилю гри. |
| Квести | | |
| "A New Star Approaches" | "Нова зірка наближається" | Передано символізм назви з орієнтацією на літературність української мови. |
| "Farewell, Archaic Lord" | "Прощавай, давній Архонт" | Збережено баланс між точністю й стилем. |

Адаптація культурних елементів базувалася на принципі збереження автентичності гри. Імена персонажів транслітеровано відповідно до українських стандартів із дотриманням оригінального звучання. Назви локацій адаптовано так, щоб вони були зрозумілими й естетично прийнятними для українських гравців.

Узгодження термінології здійснювалося шляхом створення глосарію, який включає предмети, квести, технічні терміни й діалоги. Це забезпечує цілісність перекладу на всіх рівнях гри, включно з внутрішньоігровими інтерфейсами й описами. Ретельна адаптація культурних елементів дозволяє українським гравцям відчувати повноцінне занурення у світ гри, а узгодження термінології забезпечує її цілісність. Такий підхід не лише підвищує якість локалізації, а й зміцнює зв'язок гравців із сюжетом, атмосферою й персонажами.

Для аналізу трансформацій, що лежать в основі локалізації назв місцевих дивовиж у грі, можна виокремити кілька ключових аспектів.

Семантична редукція.

Під час перекладу з однієї мови на іншу, часто відбувається втрата деяких семантичних елементів. Наприклад, назва ягоди «落落莓» (luòluòméi) в оригіналі вказує на її зовнішній вигляд як «гроноподібної ягоди». Однак під час локалізації англійською її назвали «valberry», що втратило первісний сенс і зв'язок із зовнішнім виглядом ягоди.

Культурна адаптація.

Імена чудасій часто перегукуються з культурними й історичними аспектами регіону, до якого вони належать. Наприклад, квітка «风车菊» (fēngchējú) пов'язана із символікою «міста свободи» Мондштадт і вітру. Локалізація може включати культурні елементи, щоб передати це значення, як у випадку з назвою «вітряна айстра» (windwheel aster), яка відображає форму квітки й її функцію.

Принципи калькування й редуплікації.

Деякі назви формуються шляхом калькування або редуплікації ієрогліфів. Наприклад, «钩钩果» (gōugōuguo) складається з редуплікації «钩钩» (гачкуватий) і «果» (плід). У локалізації вона була названа «вовчий гак», що безпосередньо відображає фізичну характеристику плоду.

Втрата контексту та смислів.

Під час перекладу з однієї мови на іншу, особливо коли йдеться про складні культурні концепції, часто втрачається контекст і багатозначність слів. Це видно у прикладі з грибом «慕风蘑菇» (mùfēngmógu), який в оригіналі був названий «гриб, що росте там, де дмуть вітри» (філанемо гриб). Локалізація призвела до назви «гриб філанемо», що зберегло оригінальну сутність, але втратило первісну номінацію.

Пристосування під ігрову механіку.

Назви місцевих дивовиж можуть бути адаптовані для зручності й відповідності ігровим елементам, що часто призводить до спрощення або зміни назв. Наприклад, «小灯草» (xiǎodēngcǎo) переклали англійською як «small lamp grass», що відображає властивості рослини, які світяться, але спрощує її оригінальну назву «трава-світляшка».

Таким чином, локалізація чудасій у грі «Genshin Impact» містить у собі як переклад культурних й історичних асоціацій, так і адаптацію під ігрову механіку, що часто призводить до втрати або зміни первинного значення й контексту.

Аналіз трансформацій локалізації назв зброї в грі Genshin Impact розкриває цікаві особливості в перекладі й адаптації, що впливають на сприйняття й розуміння зброї гравцями різних культур:

1. Зброя, названа за приналежністю до конкретної особи або групи осіб.

Приклади зброї, названої за приналежністю до аристократів, показують, як у локалізації адаптуються культурні й історичні елементи. Наприклад, серію зброї з елементом «宗室» (zōngshì) у китайському оригіналі може бути перекладено як «Меч знаті» (у українській версії - «Меч аристократів», в англійській - «Royal Longsword»), що зберігає посилання на аристократичне походження зброї. Примітка щодо лука Амоса демонструє помилку в українському перекладі, де помилково передбачається, що Амос - чоловік, тоді як насправді це жіночий персонаж. Це підкреслює значення уважності до гендерних особливостей у локалізації .

2. Зброя, названа за матеріалом.

У цьому випадку акцент зроблено на матеріалах, з яких виготовлено зброю. Наприклад, «铁蜂刺» (tiěfēngcì) - «Залізне жало», де слово «铁» (залізо) явно вказує на матеріал. Такі локалізації як «Cinnabar Spindle» («Кіноварне веретено») демонструють адаптацію, де матеріал (кіновар) отримує власну назву в англійському й українському перекладах.

3. Зброя, названа за кольором.

Назви, засновані на кольорах, також часто зустрічаються. Наприклад, «黑剑» (hēi jiàn) - «Чорний меч», і «赤角石溃杵» (chìjiǎo shíkuìchǔ) - «Червонорогий камнеруб». У таких випадках переклад зберігає первісний зміст, проте варто зазначити, як колірні асоціації можуть варіюватися залежно від культурних контекстів. В англійській версії «The Black Sword» переклад зберігає прямий зв'язок із кольором, а в українській теж спостерігається аналогічний збіг.

4. Зброя, названа за акціональною ознакою.

Назва зброї, заснована на дієслівних коренях, як-от «降临» (jiànglín) - «сходити», де зброя стає «Меч сходження», також піддається локалізації з урахуванням акцентуації на дії, що може бути головним для сприйняття зброї гравцями. Наприклад, «雾切之回光» (wùqiè zhī huíguāng) - «Віддзеркалене світло, що розрізає туман» у українській локалізації перетворюється на «Туман, що розтинає», що точніше відбиває дію, яку треба буде здійснити з цією зброєю.

5. Локалізація родових понять зброї.

У локалізації категорій зброї головним елементом є використання родових понять, таких як «剑» (меч) для одноручних і дворучних мечів і «弓» (лук) для стрілецьких видів зброї. Зокрема, слово «剑» використовується в більшості назв мечів, наприклад, «黑剑» (The Black Sword), і його варіації, як «长剑» (довгий меч), також поширені серед мечів. Лук, зі свого боку, часто локалізується з використанням «弓» (gōng) - «лук», що становить основу безлічі назв луків у грі.

Локалізація назв зброї в Genshin Impact націлена на збереження не тільки буквального сенсу, а й культурної й історичної значущості, що вимагає уважного підходу в контексті перекладу й адаптації. Елементи, як-от приналежність зброї до конкретної особистості, матеріал, колір або дія, відіграють роль у сприйнятті предметів у різних мовних і культурних контекстах, що також призводить до низки трансформацій у процесі локалізації.

Ім'я Чжун Лі (钟离) посилається на одне з даоських безсмертних, Чжунлі з даоського пантеону. У китайській культурі даоські божества, часто зображувані як смертні, отримують титули на основі своїх дій, що також стосується Чжун Лі, який був відомий як «Войовничий Бог» або «Бог Контрактів» (契约之神). Локалізація, однак, дещо змінює ці значення,

перекладає титул як «War God» («Бог Війни») замість більш точного «Войовничий Бог», що спотворює первісний сенс. Титул «岩王帝君» (Гео архонт) був адаптований як «Рекс Ляпіс», що включає запозичення з латинської мови і також відображає унікальний контекст у китайській культурі.

Чжун Лі також носить титул «尘世闲游» (Тлінний блукач), який в англійській локалізації перетворився на «Vago Mundo» (Порожній світ), що виводить титул за межі китайського контексту.

Звичайна атака «岩雨» (yányǔ), що можна перекласти як «гео-дощ», у українському перекладі передана як «кам'яний дощ», що не відображає точного значення, адже ієрогліф «岩» означає гео-стихію.

Елементальна навичка, «地心» (dìxīn), дослівно перекладається як «серце землі», що є логічним з погляду асоціацій із гео-стихією. Однак у локалізації на англійську її назву було змінено на «Dominus Lapidis» («Пан Камня»), а в українській - «Влада над каменем», що не передає точного сенсу.

Вибух стихії Чжун Лі, «天星» (tiān xīng), перекладається як «Комета» або «Небесна зірка». У українській й англійській варіантах це було адаптовано як «Падіння комети» і «Planet Befall», що розширює оригінальний сенс, додає епічності, а й не відображає повністю сенсу вихідного тексту .

Сузір'я персонажа, як система підсилень, також має свої нюанси в локалізації, особливо коли йдеться про культуру й релігійні уявлення Китаю. Так, механіка випадінь і підсилень персонажа в системі «гача» відіграє роль у представленні персонажа, проте локалізація неминуче втрачає частину культурних відсилань й історичного навантаження, закладеного в його назві й репліках.

Цей аналіз показує, як глибоко китайська культура впливає на образ Чжун Лі, і як варто враховувати контекст під час перекладу, щоб зберегти не тільки лексичне, а й культурне значення.

Для персонажів, таких як Чжун Лі і Сяо, їхні імена і титули часто пов'язані з глибокими культурними і міфологічними контекстами. Наприклад, сузір'я Чжун Лі в оригіналі пов'язане з церемоніальними реліквіями, що відображає його божественне походження і роль в історії. Однак у локалізації цей символізм було загублено, а багато відсилань було або спрощено, або замінено термінами, які не передають повного сенсу. Аналогічно, у Сяо, чие ім'я пов'язане з міфологічним злом і божественним образом птаха Пен, назву його сузір'я було адаптовано, що нівелювало його міфологічну значущість.

Багато термінів, що відображають буддійські й даоські концепції, не були збережені в локалізаціях. Наприклад, назви талантів, такі як «Конволюція частинки» і «Циркуляція вітряних потоків», втратили свій філософський і релігійний контекст у українській й англійській версіях гри. Це, своєю чергою, впливає на сприйняття персонажа, який в оригіналі зображений як носій філософського, майже містичного контексту, а в адаптованих версіях втрачає ці багатозначні шари.

У локалізаціях для західних гравців назву «Танець приборкання нечистої сили» спростили до «Винищення всього зла», що значно прибирає не лише культурний контекст, а й символічне значення танцю як обряду екзорцизму. Цей процес втрати специфіки китайської культурної реальності, безумовно, впливає на сприйняття персонажа, як носія певної культурної й духовної місії.

Локалізатори віддали перевагу використанню більш знайомих для західного гравця термінів, таких як «трансценденція», замінивши ними релігійні концепти, як-от «надприродне осягнення» або «кальпа руйнування». Це також знижує глибину розуміння персонажа і його зв'язку з буддизмом і даосизмом, що зі свого боку може ускладнити повне сприйняття його філософії.

Сузір'я «坏劫 - 毁灭三界» (Huài jié - Huǐhuài sānjiè): локалізація цієї назви у вигляді «Ера руйнування: знищення світів» замінює поняття «кальпа» на

більш нейтральне слово «ера», що знижує релігійне навантаження, зрозуміле тільки в буддійському контексті. Це також прибирає філософську глибину, пов'язану з поняттям вічності та циклічності світобудови.

Сузір'я «空劫 - 虚空华开敷变» (Kōngjié - Xūkōng huākāi fūbiàn): переклад як «Ера винищення: розквіт Калейдоса» замість буквального перекладу «кальпа порожнечі: розквіт порожніх ілюзій» змінює релігійну тематику на більш нейтральну, використовує слово «калейдос» як символ уявних ілюзій, що може бути зрозуміле широкій аудиторії, але втрачає буддійський контекст.

Сузір'я «降魔 - 忿怒显相» (Jiàngmó - Fènnù xiǎnxiāng): локалізований переклад як «Завойовник зла: Бог гніву» фокусується на боротьбі з демонами, що також зменшує духовне навантаження оригіналу. Це також пов'язано з інтересами ігрового процесу та сприйняттям персонажа як переможця зла.

Сузір'я «神通-诸苦灭尽» (Shéntōng - Zhūkǔ mièjìn): локалізація як «Трансценденція: зникнення страждань» змінює філософський контекст «духовного просвітлення» на більш загальну концепцію «трансценденції», що адаптує релігійне поняття для ширшого розуміння.

Сузір'я «成劫 - 无明增长» (Chéng jié - Wú míng zēngzhǎng): локалізація як «Ера еволюції: витоки невігластва» знову змінює буддійське значення терміну «затьмарення» на західніше «невігластво», що призводить до втрати точності й викривлювального ефекту в сприйнятті духовного контексту.

Сузір'я «降魔 - 护法夜叉» (Jiàngmó - Hùfǎ yèchā): локалізація як «Приборкувач демонів: захисник Якса» зберігає основу і фокусується на ролі персонажа як захисника, але без релігійних і культурних відсилань, що можуть бути важкими для сприйняття в європейських мовах.

Ім'я Ху Тао в китайській мові має пряме значення як «волоський горіх» («胡桃»). Цей елемент було збережено в українській локалізації, що відображає точність у передачі прізвища та імені. Однак образ метелика, пов'язаний з її ім'ям і концепцією переродження, неможливо передати засобами інших мов, що втрачає один із головних символічних аспектів її особистості.

Титул Ху Тао, пов'язаний з її сім'єю та ритуальними послугами, також не відображає культурних нюансів, як, наприклад, число 77 у її титулі, що пов'язане з певним ритуалом у китайській культурі, що втрачається під час перекладу іншими мовами.

В оригіналі це рядок про смерть і вознесіння душі, що в англійській локалізації стало «Crimson Bouquet» (Червоний букет), що символізує квіти лікоріса, які традиційно асоціюються з цвинтарями.

Як і у випадку з Ху Тао, локалізація в Genshin Impact стикається із завданням балансування точності перекладу й адаптації під ігровий інтерфейс.

ЗАВЕРШЕННЯ ПРОЄКТУ ТА ЗВІТНІСТЬ

Завершення локалізації Genshin Impact включає підбиття підсумків, оцінювання результатів та підготовку звіту для зацікавлених сторін. У цьому розділі описано основні кроки, що допоможуть оцінити ефективність проєкту і підготувати його до фінальної публікації.

Таблиця 5.1

| Етап | Опис | Результат |
|----------------------------------|--|--|
| Підготовка до завершення проєкту | Після завершення всіх етапів локалізації, перевірки та тестування, збираються остаточні матеріали для звітності. | Зібрано усі переклади, виправлення помилок, підготовлені фінальні версії текстів, звітів і документації. |
| Звіт про виконану роботу | Оцінка результатів роботи над локалізацією, аналіз зафіксованих проблем та успіхів. | Створено детальний звіт, що містить аналіз результатів тестувань, зауваження гравців, перелік внесених змін. |
| Фінальна перевірка та публікація | Перевірка всіх фінальних версій перекладів і адаптацій, остаточне тестування і публікація української версії. | Офіційний реліз української версії гри, що включає всі перевірені й адаптовані матеріали. |

Процес завершення проєкту включає кілька етапів. Першим кроком є підготовка остаточних версій всіх перекладів, виправлення помилок, що виникли під час тестувань, а також забезпечення повної відповідності локалізованих текстів культурним і мовним стандартам.

Наступним кроком є створення звіту про виконану роботу. Цей звіт містить повний аналіз процесу локалізації, включає проблеми, які виникали, а також рішення, що були прийняті для їх усунення. Звіт також містить рекомендації для подальших оновлень або покращень у грі.

Після звітності відбувається фінальна перевірка всіх матеріалів, тестування готової версії гри для забезпечення відсутності помилок у текстах та інтерфейсах, після чого відбувається офіційний реліз гри для гравців.

Завершення проєкту з локалізації *Genshin Impact* українською мовою є кроком, що забезпечує високий рівень якості та задоволення вимог українських гравців. Завдяки чітко організованому процесу тестування, перевірки та внесення правок вдалося досягти найкращого результату, що відображає потреби цільової аудиторії. Усі етапи завершення проєкту дозволили підготувати українську версію гри до публікації, що стало кроком у розвитку гри на нових мовних ринках.

Висновок, на основі проведеного аналізу локалізації персонажів гри *Genshin Impact*, зокрема Ху Тао та Гань Юй, свідчить про складність і значення процесу адаптації контенту для різних мовних та культурних середовищ. Приклад з Ху Тао демонструє, як локалізація назв її талантів враховує не лише буквальний переклад, а й намагання зберегти атмосферу гри та культурні контексти, що можуть бути сприйняті по-різному в різних мовних групах. Водночас, зміни в назвах, таких як переробка стихійних навичок чи спрощення поетичних творів, вказують на необхідність адаптації до обмежень інтерфейсу та специфіки мови, зокрема при перекладі поезії, де символіка часто є частиною значення.

Також цікавою є ситуація з локалізацією персонажа Гань Юй, де збереження значення її титулів і функцій через використання термінів, таких як «секретар» або «посланець», дозволяє не лише передати її роль у сюжеті, а й відповідно адаптувати персонажа до західної аудиторії. Локалізатори, застосовує ласкаві звернення, змінюють культурно специфічні елементи на більш звичні для західних гравців, що підвищує рівень прийняття персонажа.

Загалом, у процесі локалізації *Genshin Impact* головним є не лише точність перекладу, а й культурна адаптація, яка дозволяє зберегти інтенцію оригіналу й забезпечити максимальну зручність та зрозумілість для аудиторії з різних куточків світу.

ВИСНОВКИ

У результаті дослідження процесу локалізації відеоігор, можна зробити кілька важливих висновків. Локалізація є складним і багатоетапним процесом, який охоплює не лише переклад текстів, а й глибоку адаптацію контенту, що включає культурні, технічні та емоційні аспекти. Правильна локалізація дозволяє не лише зберегти основну ідею та зміст гри, а й зробити її доступною для нової аудиторії, враховуючи її мовні та культурні особливості.

Незважаючи на те, що сучасні автоматизовані інструменти значно полегшують процес, локалізація залишається творчим та інтелектуальним завданням, яке потребує високої кваліфікації перекладачів, редакторів та спеціалістів з культурних аспектів. Оскільки відеоігри є інтерактивним медіаформатом, важливо, щоб переклад не лише передавав текст, а й зберігав атмосферу, емоційний заряд та ігрову механіку, що забезпечує максимальне занурення гравця.

Особливо важливим є процес адаптації контенту до специфіки культурних особливостей, що може включати зміну символів, персонажів, історичних посилань чи гумору, щоб зробити гру зрозумілою та комфортною для нової аудиторії. Така адаптація не повинна знижувати цінність гри чи спотворювати її початковий зміст, але має бути досить гнучкою для врахування соціальних та культурних реалій.

Загалом, локалізація відеоігор є важливим етапом у процесі розповсюдження гри на міжнародному ринку, оскільки вона забезпечує не лише лінгвістичну, а й культурну сумісність продукту з аудиторією. Вдалий переклад і адаптація можуть значно підвищити популярність гри, сприяти її успіху на нових ринках і покращити взаємодію з гравцями.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Білоус О. М. Теорія і технологія перекладу. Курс лекцій : доопрацьований та доповнений. Навчальний посібник для студентів перекладацьких відділень. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2013. 200 с.
2. Бугайчук Р. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи. Електронний журнал Vertigo. <https://vertigo.com.ua/ukrainska-ihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvy/> (дата звернення 21.05.2025)
3. Головацька, Ю. Мовна локалізація сучасних цифрових продуктів: актуальність підготовки студентів-перекладачів. *Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія «Педагогіка. Психологія»*. 2023. Вип. 4. С. 18–22. DOI: 10.32782/academ-ped.psyh-2023-4.03.
4. Гречко, А. В.; Захаров, Н. В.; Фалько, М. О. Аналіз динаміки розвитку ринку відеоігор, джерел його фінансування та особливостей монетизації продукції в даній сфері. *Економіка та держава*. 2021. № 5. С. 156–164. DOI: 10.32702/2307-2105-2021.5.2.
5. Гриців Н. Явище мовної естетики в межах українського перекладознавства: від кінця ХІХ ст. до початку ХХІ ст. *Іноземна філологія : укр. наук. зб. / М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Львів. нац. унт ім. І. Франка ; [редкол.: А. Й. Паславська та ін.]*. Львів, 2014. Вип. 127, ч. 1. С. 134-143. URL: [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=infil_2014_127\(1\)_22](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&2_S21P03=FILE=&2_S21STR=infil_2014_127(1)_22)
6. Денисова С. П. Стан та перспективи перекладознавчих досліджень *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Сер. Філологія*: 2014. Т. 17, № 1. С. 54-60. URL : http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vknl_u_fil_2014_17_1_9. (дата звернення: 21.05.2025)

7. 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.
8. Ігрові тренди 2024 року в Україні. *PlayUA*. 2024. URL: <https://playua.net/yaki-najbilshi-igrovi-trendy-2024-roku/>
9. Лазнева І. О., Цараненко Д. І. Кіберспорт та його вплив на зміну структури світового ринку комп'ютерних ігор. Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія: Міжнародні економічні відносини та світове господарство. Випуск 22, частина 2, 2018. 63–67 с.
10. Майстренко, Ю. В.; Бродовський, М. А. Перспективи розвитку ігрової індустрії в Україні. *Економіка і управління*. 2024. Вип. 3. С. 142–147. DOI: 10.36919/2312-7872.3.2024.142.
11. Топ-25 геймдев-компаній України, 2023. URL : <https://gamedev.dou.ua/articles/top-gamedev-companies-winter-2024/> (дата звернення: 25.10.2023).
12. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Діалоги. *Локалізація та переклад*. 2024. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-dialohi/>
13. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Інструкції. *Локалізація та переклад*. 2024. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/>
14. Як Україна виглядає на світовому ринку розробки ігор (2019). URL : <https://businessviews.com.ua/ru/tech/id/virobnictvo-igor-v-ukrajini-1948/> (дата звернення : 25.04.2025).
15. Czech Game Developers Association. Czech Video Game Industry 2020: PC, Console and Mobile Developers in the Czech Republic. Prague, 2020. URL: https://gda.cz/wp-content/uploads/2020/07/GDACZ_Study_2020.pdf (дата звернення: 08.06.2025).

16. Final Fantasy XIV. Square Enix. URL: <https://www.finalfantasyxiv.com/>
17. GamesIndustry.biz. GamesIndustry.biz presents... The Year in Numbers 2020. URL: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-12-21-gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2020> (дата звернення: 08.06.2025).
18. Genshin Impact. HoYoverse. URL: <https://genshin.hoyoverse.com/>
19. Griffiths, M. D.; Kuss, D. J.; de Gortari, A. B. O. Videogames as therapy. *International Journal of Mental Health and Addiction* (умовна назва видання). URL: https://www.academia.edu/33940980/Griffiths_M_D_Kuss_D_J_and_Ortiz_de_Gortari_A_2017_Videogames_as_therapy_An_updated_selective_review_of_the_medical_and_psychological_literature_International_Journal_of_Privacy_and_Health_Information_Management_5_2_71_96
20. Honkai: Star Rail. HoYoverse. URL: <https://hsr.hoyoverse.com/>
21. Johnson R., Smith K. Player Engagement in Multilingual Gaming Environments. *Digital Entertainment Research*. 2023. Vol. 8(3). P. 112–128. URL: http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-27446-1_4
22. Liu, J. Impact of Culture on Genshin Impact Game Texts Translation. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*. 2023. Vol. 13. P. 165–170. DOI: 10.54097/ehss.v13i.7888.
23. Lost Ark. Amazon Games. URL: <https://www.playlostark.com/>
24. Newzoo. Global Games Market Report 2020: Light Version. Amsterdam, 2020. URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/> (дата звернення: 08.06.2025).
25. Pirrone, M.; D'Ulizia, A. The Localization of Software and Video Games: Current State and Future Perspectives. *Information*. 2024. Vol. 15, № 10. Article № 648. DOI: <https://www.mdpi.com/2078-2489/15/10/648>
26. Polish Agency for Enterprise Development. The Game Industry of Poland. Warsaw, 2020. URL: <https://gic.gd/polish-game-industry/> (дата звернення: 08.06.2025).

27. Research: Ukrainian game development as seen by ukrainian game developers. (2021). URL : <https://skillers.tech/blog/research-ukrainian-game-development-as-seen-by-ukrainian-game-developers> (дата звернення: 06.11.2023).

28. Statista Market Insights. Digital Media Market Outlook: Video Games in Ukraine 2018–2027. 2023. URL: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/videogames/ukraine#revenue> (дата звернення: 08.06.2025).

29. Styhre A., Szczepanska A. M., Björn Remneland-Wikhamn (2018) /Consecrating video games as cultural artifacts: Intellectual legitimation as a source of industry renewal. Scandinavian Journal of Management.. vol. 34(1), P. 22–28.

30. Tower of Fantasy. Level Infinite. URL: <https://www.toweroffantasy-global.com/>

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Сценарій локалізації Genshin Impact українською мовою

Назва завдання: "Казка, яку не можна було згадати"

Рівень пригод: 40+

Умови доступу:

- Завершити завдання Архонтів "Маскарад винних".
- Досягти 40-го рангу пригод.

Локація: Сумеру (село Вамара, руїни Дендро)

Персонажі:

1. **Мандрівник** (головний герой)
2. **Паймон** (супутниця)
3. **Катерина** (представниця Гільдії шукачів пригод)
4. **Бахрам** (житель села Вамара)
5. **Амадія** (староста села)
6. **Атосса** (місцева дівчина)
7. **Дайнслейф** (таємничий союзник)
8. **Карібер Альберіх** (центральний персонаж глави)

Частина 1: Забуте доручення

Опис: Мандрівник отримує нове доручення від Катерини у Гільдії шукачів пригод. Жителі села Вамара повідомили про зникнення молодого хлопця, але дивним чином ніхто не може пригадати його ім'я.

Завдання:

1. Поговорити з Бахрамом у селі Вамара.
2. Дізнатися більше про зниклого від старости Амадії.
3. Розшукати Атоссу, яка каже, що бачила щось під підозрілим деревом.

Діалоги:

- **Катерина:** "Шановний Мандрівнику, у нас з'явилося термінове доручення від жителів села Вамара. Один із їхніх сусідів зник, але є одна дивна деталь – ніхто не може згадати, як його звать."
- **Паймон:** "Забули ім'я? Це що, якийсь дивний жарт? Може, вони просто не хочуть про це говорити?"
- **Бахрам:** "Ми всі вдячні цьому хлопцю за допомогу, але... Я не можу згадати, як його звали. Це відчуття, наче пам'ять про нього стирається."
- **Паймон:** "Ну, це вже зовсім моторошно! Ми обов'язково знайдемо його і з'ясуємо, що тут відбувається!"
- **Атосса:** "Я бачила, як він підходив до великого дерева біля озера. Але після цього... він просто зник. Може, там залишилися якісь сліди?"

Частина 2: Зіткнення з Безоднею

Опис: Мандрівник і Паймон прямують до вказаного Атосою місця. Вони стикаються з магами Безодні, які охороняють якусь реліквію.

Завдання:

1. Перемогти магів Безодні (2 маги Гідро, 1 маг Кріо).
2. Знайти залишений артефакт – "Старовинний амулет пам'яті".
3. Поговорити з Дайнслейфом, який несподівано з'являється.

Діалоги:

- **Мандрівник:** "Це місце виглядає підозріло тихим... Паймон, будь готова!"
- **Паймон:** "Дивись! Це маги Безодні! Їм тут точно не місце!"
(Після бою)
- **Дайнслейф:** "Цей амулет – ключ до того, що сталося. Але будьте обережні: дещо глибше, ніж здається, криється за цією історією."
- **Паймон:** "Ого, Дайнслейф, ти як завжди з'являєшся у потрібний момент! Але що ти тут робиш?"

- **Дайнслейф:** "Це довга історія. Але пам'ятайте: не всі спогади слід витягувати на світло."

Частина 3: Підземелля минулого

Опис: Дайнслейф вказує на руїни, де заховано відповідь. Мандрівник входить у підземелля, щоб дізнатися правду.

Завдання:

1. Пройти підземелля з пастками та головоломками.
2. Перемогти Стража руїн, який охороняє прохід.
3. Використати механізми, щоб освітити руни на стінах.

Діалоги:

- **Паймон:** "Ці руїни такі моторошні! Чому всі стародавні місця виглядають так, ніби ось-ось заваляться?"
- **Мандрівник:** "Не хвилюйся, ми впорасмося."
(Після вирішення головоломки)
- **Дайнслейф:** "Ваші дії відкрили шлях до правди. Але чи готові ви побачити те, що чекає далі?"

Частина 4: Відкриття істини

Опис: У фінальній кімнаті Мандрівник стикається з сильним ворогом з Безодні та дізнається правду про Карібера. Він виявляється "в'язнем пам'яті", яка постійно перезапускається.

Завдання:

1. Перемогти ворога з Безодні (елітний маг з великою шкодою).
2. Переглянути катсцену, де Карібер розповідає свою історію.
3. Повернутися до села Вамара, щоб зробити висновок.

Діалоги:

- **Карібер:** "Моя пам'ять – це моє прокляття. Я застряг у власних спогадах, не можу забути і не можу жити далі."

- **Паймон:** "Це так сумно... Але ми мусимо знайти спосіб допомогти тобі!"
- **Мандрівник:** "Твої спогади можуть бути ключем до розв'язання цього прокляття. Ми розберемося."

Нагороди:

- 500 досвіду пригод.
- 60 примогемів.
- Рідкісний артефакт: "Амулет забутої пам'яті".
- Матеріали для підвищення талантів.

ДОДАТОК Б

Сценарій квесту в Genshin Impact

Місце подій: Острів Ватацуми, Сангономія

Персонажі:

- **Цуюко** – жриця Сангономії.
- **Путівник** – головний персонаж, який допомагає Цуюко.

В середині острова Ватацуми, в святому місті Сангономія, Путівник тільки-но прибув до місця, де його чекає жриця Цуюко. Місто, оточене храмами та джерелами священної води, знаходиться в тіні незвіданих територій, а на горизонті височіють загадкові структури – об'єкти, що ведуть до таємничої енканомії. Місце, яке давно зникло з мап і яке зберігає безліч секретів.

Цуюко, відома своєю відданістю службі богині, чекає на допомогу Путівника для виконання важливої місії. Вона вже давно вивчає таємниці підземного світу, але для того, щоб проникнути в глибини енканомії, їй необхідна допомога.

Цуюко: *Поглядає на Путівника з серйозним виразом обличчя.*

У грі Паймон виявляє зацікавленість щодо підготовки Цуюко і можливості проходу до Енканомії. Вона висловлює свою думку в діалозі, питаючи, чи готова Цуюко, і чи відкритий шлях до цього місця. Після цього вона пропонує разом вирушити до храму Сангономії, щоб знайти Цуюко і дізнатися більше про події, які відбуваються.

Паймон: Паймон цікаво, чи готова Цуюко, і чи відкритий прохід в Енканомію...

Паймон: *Йдемо до храму Сангономії і пошукаємо Цуюко.*

Ви підходите до Цуюко, що стоїть на місці, де має бути виконано важливе завдання. Цуюко виглядає трохи занепокоєною, її погляд серйозний, але вона все ж готова звернутись до вас за допомогою.

Цуюко: *З теплотою, але з ноткою тривоги в голосі.*
"Путівнику, вітаю. Раді бачити тебе знову."

Паймон: *Виглядає схвильованою і підходить ближче до Цуюко.*
 "Привіт! Господине Цуюко, ти вже готова до ритуалу-шмитуалу з кораллами?"

Цуюко: *З важким зітханням, не дивлячись на Паймон.*
 "Увы, не все так просто..."

Паймон: *З подивом, але також з ноткою співчуття.*
 "Господине Цуюко, ми звісно бачимо, що ти сумуєш..."

Паймон: *Тон змінюється на легке підбиття підсумків.*
 "...але твої багатозначні погляди все одно не приховати."

Цуюко: *Слабка усмішка з'являється на її обличчі, коли вона кидає погляд на Паймон.*

"Ага, значить, ви вже зрозуміли, що ситуація критична. Тоді я розповім все як є."

Паймон: *З виглядом, наче вона чула таке раніше.*
 "Ти й не намагалася це приховати!"

Цуюко: "Так, ми отримали Ключ безодні омітої місяцем. Енканомія поступово пробуджується. Однак людей не вистачає, тому дослідження йдуть дуже повільно."

Цуюко заговкає на мить, глядаючи вдалину, але її очі знову повертаються до вас.

Цуюко: "Зараз час неспокійний. Ми поки що не знаємо, чи справді покращаться стосунки з островом Наруками..."

Вона знову зітхає, ніби сумніваючись у майбутньому.

Цуюко: "Ну, у мене також лише пара рук..."

Вона глядає на вас, і це виглядає як підготовка до важливого пояснення.

Цуюко: "Але це зовсім інша річ. Знайте, що, згідно з традицією, головне в отриманні коралів – це наявність «героя»."

Цуюко: "Спочатку потрібно створити базу і допомогти герою, вивчаючи шляхи предків, а потім провести випробування –"

Цуюко затримує погляд, спостерігаючи за вашою реакцією, а потім додає з трохи більш оптимістичним виразом.

Цуюко: "Це ідеальний план. Успіх гарантовано!"

Паймон: *З усмішкою, але з деяким скептицизмом.*
"Чудовий план! Тільки ось якщо у вас не вистачає людей, то це буде неможливо виконати."

Цуюко: *З серйозним поглядом кидає погляд на Паймон, як би підтверджуючи її слова.*

"Це точно. Та й з «героєм» проблеми – що-то його й не видно."

Цуюко паузує, ніби осмислюючи ситуацію, а потім раптом змінює вираз обличчя, ніби згадала щось важливе.

Цуюко: "Хоча, зачекайте... здається, я щось бачу... Так, у нашого героя світле волосся!"

Паймон: *З сумнівом, підходячи до цього повороту.*
"Ой, звучить як чергова купа проблем. Щось Паймон зовсім не по душі ця затія."

Цуюко: *Злегка сміється, але в її голосі знову чутна легка тривога.*
"Хм, але під час досліджень часто знаходяться рідкісні скарби. Звісно, зазвичай їх передають клану Сангономії..."

Цуюко кидає погляд на вас, а потім додає важливу деталь, якби роблячи вам пропозицію.

Цуюко: "...але цього разу ми можемо й закрити очі, якщо ви знайдете щось цінне."

Цуюко вдається до більш особистої нотки, натякаючи на свою особисту готовність відвести погляд від правил.

Цуюко: "Або навіть зовсім закрити їх, так? Знаєш, ми з Кокомі – хороші друзі, і взагалі..."

Цуюко: "Спаситель(ка) наша! Ви згодні?"

Паймон: *Паймон поглядає на вас, але виглядає вже готовою до допомоги.* "Ну, хіба можемо ми сидіти, склавши руки, у такий важкий час для Сангономії?"

Цуюко: *Посміхається, бачачи вашу рішучість.* "Чудово! Поради, які дала господиня Кокомі, справді спрацювали."

Цуюко:

"Вона навіть задалегідь знала, що ви прийдете до мене."

Паймон: *Виглядає здивованою, не зовсім розуміючи.* "Що?"

Цуюко: *З хитрою посмішкою.* "О, нічого, нічого. Дозвольте, я покажу вам дещо."

Цуюко:

"Ми зустрінемося внизу, біля алтаря, який попереду. Якщо ви не бачите..."

Паймон: *З легкою іронією, не зовсім розуміючи ситуацію.*

"Так, що ж робити, якщо не бачимо?"

Цуюко: *З усмішкою, що намагається зняти напругу, підказує вам.*

"Погляньте на південний схід і прищурте очі."

Цей момент завершується, і ви можете вирушити на пошуки наступного етапу квесту в Енканомії.

Ви підходите до алтаря, де стоїть Цуюко, уважно вивчаючи знак-ключ. Її вираз обличчя знову серйозний, але в очах читається рішучість.

Цуюко: *Поглядає на знак-ключ, помічаючи вашу присутність.*

"Це називається «знак-ключ». Колись такі знаки використовувались по всій Енканомії. Вони з'являлись на поверхні тільки перед відкриттям проходу."

Цуюко задумується на мить, збираючись розповісти більше.

Цуюко: "За легендами, з пробудженням Енканомії народів Ватацуми буде дарований новий набір ключів. У записах Сангономії сказано, що такі знаки-ключі бувають п'яти видів."

Вона робить невелику паузу, готуючи вас до більш важливої інформації.

Цуюко: "На разі ми знайшли три з них на Ватацуми. Щоб зняти печатку, потрібно помістити ці знаки на їх місця."

Цуюко проводить рукою по знаку, демонструючи вам його важливість.

Цуюко: "Ми витягли знайдені ключі з замків і перенесли їх у інші місця на Ватацуми, щоб відновити бар'єр."

Цуюко: "Ми зробили це, щоб всередину не могли проникнути ватаги непосидючих дітей, шпигуни Фатуї, жителі Наруками і різні чужоземці."

Вона кидає погляд на вас і усміхається, розуміючи, що ви, напевно, не з таких чужоземців.

Цуюко: "Е-еє, звісно, я не про таких чужоземців, як ти... Ха-ха."

Цуюко спостерігає за вами, очікуючи на вашу реакцію, а потім знову переходить до серйозного тону.

Цуюко: "Нам ще не вдалося встановити зв'язок з Гільдією шукачів пригод, тому їм поки що сюди не можна."

Паймон: *Трохи здивовано, виглядаючи на Цуюко.*
"А чи можна пускати сюди шукачів пригод?"

Цуюко: *З серйозним виразом обличчя, вона пояснює.*
"У літописах є згадки про подібні випадки. Ми прагнемо до взаємовигідної співпраці. Завжди добре, коли поряд є досвідчені дослідники. Як шукачі пригод. Або як ви."

Паймон: *З трохи скептичним поглядом, не дуже впевнена у ситуації.*
"Хм, то це значить, що ніхто не пробрався туди до нас?"

Цуюко дивиться на Паймон і м'яко сміється.

Цуюко: "Ну, як би це сказати? Хоча ми й відновили бар'єр, я не можу гарантувати, що всередину ніхто не проник. Ми не одразу розібрались зі знаками-ключами і не прибрали їх, тому хтось міг і прослизнути."

Цуюко робить паузу, даючи вам час для обмірковування ситуації.

Цуюко: "Як я вже казала, нам не вистачає людей... Тому, якщо ви зустрінете Фатуї, викрадачів скарбів, кайрагі або подібних, не соромтесь дати їм урок."

Паймон: *З недовірою, виглядаючи трохи заплутано.*
"Зачекай. Якщо вся ця натовп так легко зміг потрапити туди, то для чого тоді цей омитий-кимось-ключ, який ми принесли?"

Цуюко: *Цуюко дивиться на вас, її вираз змінюється на більш серйозний.*
"Енканомія пробудиться тільки якщо дістати ключ безодні, омітої місяцем. І тільки він може запустити випробування."

Цуюко робить паузу і потім додає з невеликою іронією.

Цуюко: "Але якщо хтось прямує до Енканомії не для того, щоб здійснити Ватацуми горе мацурі... Можливо, для нього відкриті й хитріші обхідні шляхи. Хто знає?"

Цуюко поглядає на вас, ніби перевіряючи вашу реакцію, потім додає ще одну важливу деталь.

Цуюко: "У будь-якому випадку, вам краще поспішити і забрати решту знаків-ключів на Ватацуми."

Цуюко: "Ми залишили знаки-ключі у Плавника і Серця Ватацуми. Їх алтари знаходяться на другій гряді навколо Безодні, омітої місяцем, на перехресті з лініями, що ведуть від Плавника і Серця до храму Сангономії."

Цуюко дивиться на вас, готуючись завершити бесіду.

Цуюко: "Що ж, я чекатиму новин від вас на звичному місці."

Цей момент завершується, і ви готуетесь продовжити свою подорож по Ватацуми, щоб забрати знаки-ключі та розгадати таємниці Енканомії.

Ви підходите до храму Сангономії, де Цуюко вже чекає на вас, уважно стежачи за вашими діями. Паймон виглядає трохи втомленою від усіх пошуків, але готова до завершення цього етапу.

Цуюко: *Цуюко, поглядаючи на вас, звертає увагу на ваші знахідки.*
"Чому ж руїнні механізми так і тягнуться до знаків-ключів? Можливо, вони відчують вихідну енергію руїн, що йде від цих ключів?"

Ваша відповідь і спільна робота з Паймон відкривають ще більше таємниць. І ось ви вже маєте всі знаки-ключі.

Паймон: *Поглядає на руїнні механізми, які дійсно нібито реагують на знаки-ключі.*

"Чому руїнні механізми так і тягнуться до знаків-ключів? Може, вони відчують вихідну від ключів рідну енергію руїн?"

Ви отримуєте останні знаки-ключі:

- Знак-ключ III (від Плавника Ватацуми).
- Знак-ключ IV (від Серця Ватацуми).

Далі ви вирушаєте до обох алтарів, щоб взаємодіяти з ними, завершивши цей етап пошуків.

Паймон: *Досліджує алтарі, виглядаючи здивованою і втомленою. "Ох, це ж Фатуї! Що вони тут роблять?"*

Ви отримуєте ще один знак-ключ, після чого звертаєтесь до алтаря на Плавнику Ватацуми.

Паймон: *Підходить до останнього алтаря, виглядаючи задоволеною від завершення всіх пошуків. "Тепер залишається тільки одне місце."*

Ви переходите до другого алтаря, і Паймон, здається, вже готова повернутися.

Паймон: *Виглядає задоволеною, коли ви завершили всі етапи пошуків. "Здається, на цьому все. Повернімося до Цуюко."*

Зібравши всі знаки-ключі, ви вирушаєте назад до Цуюко, готові продовжити розкриття таємниць і пройти новий етап у пригоді, що веде до розгадок Енканомії.

Ви підходите до Цуюко після того, як успішно зібрали всі знаки-ключі. Атмосфера напружена, адже цей момент наближається до своєї кульмінації. Цуюко стоїть перед вами, готова виконати важливий ритуал, який дозволить вам увійти до Енканомії. В її погляді читається концентрація, але також і певне хвилювання, адже вона розуміє, наскільки важливим є цей момент.

Паймон, стоячи поряд, виглядає здивованою і трохи нервовою, її очі постійно перемикаються з Цуюко на вас. Вона, схоже, усвідомлює, що попереду вас чекає щось неймовірне і водночас дуже небезпечне.

Цуюко: *Цуюко з серйозним виразом обличчя звертається до вас: "Пора зняти печатку. Візьміть принесений вами ключ безодні, омітої місцем."*

Паймон: *Паймон здивовано дивиться на Цуюко. "Що-що?"*

Цуюко: *Цуюко повторює з терпінням:* "Ключ безодні, омітої місяцем."

Паймон: *Паймон виглядає ще більш здивованою і намагається зрозуміти.* "Вау, а можеш повторити це ще три рази?"

Цуюко: *Цуюко сміється, розуміючи, що таке довге і складне називання може бути важким.* "Ключ безодні, омітої місяцем, ключ безодні, омітої місяцем, ключ безодні, омітої хвилиною... Усе, у мене вже язик плутається."

Паймон: *Паймон сміється, і трохи жартує:* "Ось! А Паймон ще казала, що назва так собі. Вам варто її змінити."

Цуюко: *Цуюко відповідає з усмішкою, розуміючи, що це питання вже не вирішити:* "Навіть якщо ми змінимо її, це допоможе лише тим, хто житиме після нас. Поки що доведеться говорити, як є."

Цуюко робить паузу, зібравшись і готуючись до важливого кроку.

Цуюко: "У будь-якому разі, я збираюся почати ритуал."

Цуюко підносить ключ безодні, і він починає світитися. Простір навколо змінюється, і печатка починає розчинятися, відкриваючи шлях до Енканомії.

Цуюко: *Цуюко звертається до вас ще раз, даючи останні поради перед тим, як ви вирушите в нове місце:* "Шкода, що ми не знаємо, як саме проходить випробування в Енканомії. Вам доведеться покладатися лише на свої сили."

Цуюко: "Звісно, це дурна традиція – тримати все в таємниці. Я можу лише побажати вам удачі."

Цуюко кидає ще один погляд на світло, яке відкриває шлях, і додає: "І будь ласка, не перегравайте. Ваша безпека понад усе."

З цими словами ви входите в новий, загадковий світ, готові до наступних випробувань та пригод у Енканомії.

Цуюко стоїть перед вами, готова дати останні настанови перед тим, як ви вирушите в Енканомію. Вона виглядає зосередженою та готова поділитися важливими подробицями про це місце.

Цуюко: *Цуюко дивиться на вас і, злегка задумавшись, запитує:*
"Мандрівнику(ко), залишилися ще питання?"

Цуюко трохі замовкає, ніби поринаючи у спогади про минуле.

Цуюко: "Колись давно Енканомію називали Бякуякоку. У цьому підземному царстві не було ані сонця, ані місяця, а була лише Біла ніч та Вічна ніч."

Цуюко робить паузу, а потім продовжує.

Цуюко: "Однією з моїх предків була служителька святини на ім'я Ебосі. Вона зіграла важливу роль в історії Бякуякоку, і саме завдяки їй я зараз відповідаю за Ватацуми горі мацури."

Цуюко уважно дивиться на вас, готуючи вас до того, що чекає в Енканомії.

Ви вирушаєте в Енканомію, і, прибувши до входу у печеру, Паймон не може не висловити свої враження.

Паймон: "Так це і є Енканомія? Похоже на природну підземну печеру."

Паймон продовжує, озираючись навколо.

Паймон: "Тут повинні були залишитися хоча б якісь сліди цивілізації."

Вона ще раз оглядається, намагаючись знайти хоч якісь ознаки людської діяльності.

Паймон: "Хм, пройдемо далі і подивимось."

Ви разом продовжуєте шлях, занурюючись у загадковий світ Енканомії, готові до нових відкриттів та небезпек.

Ви продовжуєте подорож у глибину Енканомії, захоплені її таємничою атмосферою і незрозумілими залишками колишньої цивілізації. Підземний світ здається непривітним, але у той самий час ви відчуваєте, що тут приховано багато важливих секретів, які необхідно розгадати.

Паймон, як завжди, не перестає висловлювати свої враження, але і ви відчуваєте, що перед вами відкривається не просто нове місце, а частина великої історії, яку потрібно дослідити та зрозуміти.

Цуюко, залишаючи вас на порозі нових випробувань, дала вам останні поради, наголошуючи на важливості безпеки, але ви розумієте, що цей шлях не буде простим. Однак завдяки своїм силам та рішучості ви готові рухатися вперед.

Ви стоїте на порозі нових пригод у світі, де час і реальність переплітаються, і лише від вашого вибору залежатиме, що станеться далі. Енканомія чекає на вас – тепер ви маєте пройти її випробування і дізнатися, що ховається в глибинах цієї забутої землі.

Ваше завдання тільки починається, і невідоме майбутнє манить вас вперед.

Кінець сценарію.

ДОДАТОК В

Інтерв'ю з гравцями *Genshin Impact* щодо локалізації гри українською мовою

З метою з'ясування ставлення українських гравців до перспективи локалізації гри *Genshin Impact*, а також виявлення можливих проблем перекладу імен, локацій, артефактів, було проведено глибинне інтерв'ю з активними гравцями віком від 18 до 25 років. Спілкування велося у форматі онлайн-інтерв'ю через Instagram, Telegram та особисті повідомлення в ігрових спільнотах.

Інтерв'ю

Інтерв'юер: Чи підтримуєш ти ідею офіційної локалізації *Genshin Impact* українською мовою?

Респондент 1 (Марія, 19 років, Київ): Однозначно так! Гра має багато тексту, і хоча я трохи знаю англійську, хотілося б повністю поринути в сюжет, не напружуючись.

Респондентка 2 (Вікторія, 18 років, Житомир): Це було б чудово. Я зазвичай граю в ігри на російській, бо не знаю англійської, але хочеться бути у курсі історії гри, тому ідея офіційного перекладу – це важливий крок для мовної політики.

Інтерв'юер: Як би ти переклала деякі імена персонажів? Наприклад, Zhongli? Або Wriothesley?

Респондент 3 (Марія, 19 років, Київ): Я б залишив транслітерацію – Чжун Лі та Різлі, як це роблять у китайських фільмах. Але не "Зонглі"/"Райослі" бо звучить дуже дивно.

Респондентка 4 (Оля, 25 років, Балта): Думаю, краще не перекладати, а адаптувати – писати ім'я в транслітерації, але в дужках можна додати значення, якщо воно важливе.

Інтерв'юер: Як щодо назв місцевостей – наприклад, Liyue Harbor або Mt. Aozang?

Респондент 5 (Мадіна, 21 рік, Лондон): "Гавань Лі Ює" – нормальний варіант. Головне – не перекручувати до невпізнаваності. "Гора Аоцзан" – теж добре, краще, ніж вигадувати нову назву.

Респондентка 6 (Наталія, 19 років, Умань): Важливо зберігати атмосферу. Якщо назва звучить по-китайськи – нехай так і буде, але з адаптацією до правил української мови.

Інтерв'юер: Які, на твою думку, можуть бути складнощі в перекладі гри?

Респондент 7 (Данило, 21 рік, Київ): Найбільша проблема – це гумор. Багато персонажів говорять саркастично, з натяками. Це важко перекласти так, щоб було смішно і природно.

Респондентка 8 (Тетяна, 18 років, Одеса): Я боюсь, що адаптація може зіпсувати атмосферу, якщо переклад буде надто прямолінійним або буквалістичним.

Респондент 9 (Марія, 19 років, Київ): Складність ще й у міфології – не всі розумітимуть, на що саме посилаються китайські легенди. Тут треба або пояснювати, або замінювати на щось знайоме.

Основні висновки за результатами інтерв'ю:

Усі респонденти позитивно сприймають ідею української локалізації гри. Найбільш підтримуваним варіантом є транслітерація імен із дотриманням українських норм, що дозволяє зберегти зв'язок з оригінальними назвами, водночас роблячи їх більш природними для української аудиторії. Проблемними зонами виявляються гумор, культурні алюзії та стилістика діалогів, адже важливо не лише передати зміст, а й зберегти тон та атмосферу, які можуть відрізнятися в культурних контекстах. Гравці також підкреслюють важливість балансу між точністю та атмосферністю перекладу, адже не завжди можливо точно передати всі нюанси оригіналу без втрати емоційного впливу. Багато респондентів наголошують на доцільності створення глосарію або приміток у грі, щоб пояснити специфічні терміни або культурні особливості, що можуть бути незрозумілими для української аудиторії.