

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

ФАКУЛЬТЕТ СХІДНИХ МОВ

Кафедра китайської мови і перекладу

**ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ НА ПРИКЛАДІ GENSIN IMPACT ТА
PUBG**

Курсовий проєкт

з напрямку підготовки

035.065.01 Мова і література (китайська)

4 курс, МЛКб-1-21-4.0д

Бурлака Георгій Юрійович

Науковий керівник:

к. філ. н., доцент

Москальов Д.П.

Київ – 2024

Зміст

ВСТУП	2
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГР	6
1.1 Поняття та етапи локалізації ігор	6
1.2 Мовні стратегії (термінологія, стилістика)	7
1.3 Критерії оцінки якості локалізації	11
Висновок до розділу 1	12
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ЛОКАЛІЗАЦІЇ GENSHIN IMPACT ТА PUBG	13
2.1 Особливості локалізації Genshin Impact	13
2.1.1 Передача міфологічних й ігрових термінів	14
2.1.2 Адаптація культурних елементів	16
2.1.3 Приклади успішної та невдалої локалізації	17
2.2 Особливості локалізації PUBG	18
2.2.2 Приклади сильних і слабких рішень	21
2.3 Порівняльний аналіз підходів	22
2.3 Порівняльний аналіз підходів	23
Висновки до Розділу 2	25
ВИСНОВКИ	27
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	29

ВСТУП

Глобалізація ігрової індустрії перетворила відеоігри на один із найдинамічніших секторів розважального ринку, який охоплює користувачів із різних куточків світу. У зв'язку з цим багато провідних проєктів, зокрема Genshin Impact та PUBG, виходять одночасно на десятки мов і вимагають ретельної адаптації контенту для різних культурних середовищ. При цьому локалізація перестає бути простою

передачею слів із однієї мови в іншу: вона включає в себе аналіз мовних особливостей, врахування культурного коду, технічну перевірку інтерфейсів та адаптацію мультимедійних елементів.

У процесі локалізації ключовим завданням стає створення відчуття версії гри, коли користувач не помічає жодних ознак того, що спочатку продукт був розроблений для іншої аудиторії. Це стосується не лише перекладу діалогів і меню, а й корекції кольорових схем, форматів відображення дати й часу, адаптації жартів і метафор, а також дубляжу чи субтитрування відео та аудіо матеріалів. Кожен із цих елементів підлягає окремому етапу обробки, що передбачає співпрацю лінгвістів, програмістів, дизайнерів і тестувальників.

Прикладом успішної локалізації є перетворення китайських термінів на англійські з урахуванням культурних коннотацій і технічних обмежень інтерфейсу. Так, складні назви режимів або подій отримують лаконічні англomовні еквіваленти, які легко сприймаються гравцями по всьому світу та не порушують верстку меню. Одночасно з цим перевіряється коректність плейсхолдерів і форматування, щоб жоден рядок не виходив за межі відведеного простору або не порушував синхронізацію з озвученням.

У результаті якісна локалізація забезпечує не тільки точність переданого змісту, а й емоційну залученість, високий рівень зручності та відсутність технічних перешкод у користуванні. Такий комплексний підхід сприяє підвищенню лояльності аудиторії, покращенню рейтингових показників і збільшенню прибутків ігрових компаній на конкурентному світовому ринку.

Актуальність дослідження Попри розвиток технологій автоматичного перекладу, якість локалізації часто залежить від лінгвістичної чутливості, глибокого розуміння культурного контексту та креативності перекладачів. Недбала або механічна локалізація може призвести до спотворення змісту, нерозуміння ігрових механік або навіть культурної неприйнятності контенту. Крім того, з огляду на стрімкий розвиток українського ігрового ринку та зростаючу потребу в якісному

україномовному контенті, дослідження питань локалізації набуває особливого значення для національного культурного простору. Таким чином, обрана тема є своєчасною, важливою як для лінгвістики та прикладного перекладознавства, так і для галузі цифрових технологій та розробки ігор. Аналіз локалізаційних стратегій у конкретних іграх дозволяє виявити ефективні практики та окреслити напрями для вдосконалення цього процесу в майбутньому.

Мета дослідження Метою даної роботи є дослідження особливостей процесу локалізації відеоігор на прикладі Genshin Impact та PUBG, зокрема аналіз мовних, культурних і функціональних аспектів локалізації, а також виявлення ефективних стратегій адаптації ігрового контенту для україномовної та міжнародної аудиторії.

Об’єктом дослідження є процес локалізації відеоігор як мовно-культурне й комунікативне явище в межах сучасної цифрової індустрії на прикладі Genshin Impact і PUBG.

Предметом дослідження є лінгвістичні, культурні та функціональні особливості адаптації текстового, графічного та аудіовізуального контенту в процесі локалізації відеоігор Genshin Impact і PUBG при переході з китайської на англійську мову.

Фактичним матеріалом дослідження виступає корпус локалізованих текстів із двох відеоігор — Genshin Impact і PUBG. Для Genshin Impact у роботі проаналізовано версії клієнта 2.4–3.0, зокрема діалоги персонажів, системні повідомлення, описи артефактів і режимів, а також англійські субтитри офіційних відеопрезентацій івентів. У випадку PUBG матеріалом стали інтерфейсні елементи мобільної версії Game for Peace (Peacekeeper Elite) та PC-версії PUBG: Battlegrounds. Проаналізовано меню, HUD-підказки, статусні повідомлення, а також тексти навчальних роликів і кіберспортивних трансляцій, локалізовані для англійського ринку. Джерелами даних слугували офіційні технічні документи розробників (глосарії, стилістичні гайди), патч-ноти з описом оновлень локалізації та відгуки користувачів із форумів і соціальних мереж. Така

комбінація матеріалів дозволяє всебічно оцінити практичні рішення локалізації, виявити типові помилки та зіставити стратегії адаптації в обох проєктах.

Наукова новизна роботи полягає в тому, що досліджено, як саме два великих проєкти — Genshin Impact і PUBG — адаптують свій контент з китайської на англійську. Була зібрана велика кількість внутрішніх текстів і нотаток до оновлень, порахували їх обсяги й проаналізували, як використовують глосарії та стилістичні правила. Також зібрано й описано найтипівіші помилки локалізації (наприклад, коли текст не вміщується в меню або втрачає сенс без контексту) і запропонувати прості автоматичні способи їх виправлення. Завдяки цьому створений зрозумілий підхід, який можна застосувати до інших ігор для поліпшення якості перекладу й адаптації.

Практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що розроблені в роботі підходи та рекомендації можуть бути безпосередньо застосовані в навчальному процесі та професійній діяльності. Матеріали дослідження можуть стати основою для розробки курсів із локалізації відеоігор, оскільки вони містять чіткі приклади алгоритмів роботи з текстами, плейсхолдерами та культурними елементами. Запропоновані автоматизовані методи контролю довжини рядків і перевірки контекстних тегів дозволяють геймдев-командам упевнено інтегрувати перекладені ресурси без затримок на етапі тестування. Це скорочує час виходу оновлень і знижує витрати на ручну верифікацію, а отже підвищує ефективність роботи локалізаційних відділів. Систематизація типових помилок і шаблонні рішення для їх усунення допоможуть розробникам і перекладачам уникати повторюваних помилок на початкових етапах проєкту, що зменшить навантаження на QA-команди та підвищить якість кінцевого продукту.

Матеріали курсової роботи були апробовані під час III Всеукраїнського форуму молодих сходознавців, що проходив 16-17 квітня 2025 року.

Курсова робота складається зі вступу, двох розділів та висновків до них, загальних висновків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГР

1.1 Поняття та етапи локалізації ігор

Локалізація відеоігор – це комплекс лінгвістичних, технічних та культурологічних заходів, спрямованих на адаптацію ігрового продукту до особливостей цільової аудиторії іншомовного ринку. На відміну від простого перекладу текстового контенту, локалізація враховує унікальні ігрові механіки, культурні коди, гумор, графічні елементи та аудіосупровід, аби створити для гравця відчуття «рідності» гри незалежно від його регіону чи мовного середовища. У теоретичних дослідженнях ця процедура визначається як багатоступенева, оскільки кожен етап забезпечує цілісність і функціональність кінцевого продукту в умовах іншої мовно-культурної спільноти.

Перший етап локалізації — аналіз вихідного матеріалу. На цьому етапі локалізатори вивчають оригінальний текст, геймдизайнерські документи, технічні специфікації та всі мультимедійні компоненти, що потребують адаптації. Важливим завданням є виявлення культурних алюзій і графічних елементів, які можуть викликати непорозуміння або конфлікт у цільовій аудиторії.

Другий етап — переклад і початкова адаптація. Лінгвістична компетенція спеціалістів дозволяє не лише здійснити коректний переклад діалогів, інтерфейсу та описів, але й зберегти стиль персонажів, атмосферу оригіналу та глибинні сенси жаргону чи ігрових термінів. Особливу увагу приділяють узгодженню термінології в межах проєкту та створенню глосарію.

Третій етап — технічна інтеграція та верстка. Локалізований текст вставляється в ігровий движок або ресурси продукту, здійснюється верстка інтерфейсу, перевірка належного відображення шрифтів, переклад меню та діалогових вікон. На цій стадії важливо забезпечити коректне відображення текстів різної довжини без порушення графічного дизайну.

Четвертий етап — функціональне та лінгвістичне тестування. QA-фахівці перевіряють відсутність помилок, коректність перекладу, узгодженість субтитрів з озвученням, а також сумісність локалізованої версії з апаратним забезпеченням різних регіонів. Під час тестування часто застосовуються фокус-групи серед носіїв цільової мови для оцінки природності текстів та загального ігрового досвіду.

Остаточний етап — випуск локалізованої версії та супровід після релізу. У разі виявлення недоліків після запуску гри проводяться патчі та оновлення, корегується переклад DLC та додаткового контенту. Таким чином, локалізація є безперервним процесом, що поєднує лінгвістичні, технічні й культурні виміри задля максимального залучення гравців у нових регіонах.

1.2 Мовні стратегії (термінологія, стилістика)

У сфері локалізації відеоігор мовні стратегії відіграють ключову роль у збереженні ігрового досвіду та стилістичної єдності між оригіналом і цільовою версією.

Першочерговим завданням є створення узгодженої термінологічної бази, що забезпечує послідовність перекладу спеціалізованих ігрових термінів, а також визначення стилістичних підходів до передачі голосу персонажів, наративу та атмосфери гри. Загалом виділяють чотири основні підходи до адаптації мовного контенту: фораїзація (foreignization), доместикація (domestication), відмова від перекладу (no translation) та транскреація (transcreation) [2]

Термінологічні стратегії

Для забезпечення консистентності в межах одного проєкту використовуються централізовані глосарії і пам'яті перекладу (Translation Memory). Це дає можливість локалізаторам дотримуватися узгоджених відповідників технічних та ігрових термінів (наприклад, «cooldown», «aggro», «loot») у всіх частинах гри. Розробка такого глосарію зазвичай відбувається на етапі підготовки (internationalisation), коли аналізуються всі вихідні текстові рядки та технічна документація [1]. Використання єдиної бази термінів мінімізує ризик

розбіжностей під час інтеграції локалізованого тексту в ігровий движок та полегшує майбутні оновлення і додавання контенту.

Приклади з PUBG

1. Локалізація назви продукту

- Китайська назва гри “绝地求生” (juédì qíúshēng, буквально «виживання в безвиході») офіційно локалізована як “**PUBG: Battlegrounds.**” Що є абривіатурою PlayerUnknown's Battlegrounds [Glosbe](#).

2. Локалізація предметів спорядження

- «烟雾弹» (yānwù dàn) одностайно перекладено як “**Smoke Grenade**”, а «手雷» – як “**Frag Grenade.**” [Gamersky](#).

Ці приклади ілюструють важливість **централізованого глосарію** й узгоджених відповідників, що гарантує послідовність перекладу технічних термінів у всіх ресурсах гри.

Крім того, важливо визначити підхід до запозичень та неологізмів. Наприклад, в RPG-іграх часто зустрічаються власні назви предметів чи магічних заклинань, які може бути доцільно або транскрибувати й фонетично адаптувати, або трансформувати у відповідники з чіткою семантикою в цільовій мові

Приклади з Genshin Impact

沉沦之心 chénlún zhī xīn «серце, що занурюється (у безодню) / занепале серце»
(Оригінал)

Heart of Depth (Офіційна англійська версія)

У китайській назві наявний образ «падіння» та метафора загибелі під водою. Локалізація обирає нейтральніший варіант, зберігаючи відсилку до глибини (Hydro-тематика) й водночас уникаючи похмурої конотації «ruin» або «doom». У внутрішній вікі гри наведено дослівний переклад *Heart Fallen to Ruin*, що показує різницю між буквальним значенням і фінальним маркетинговим рішенням.

翠绿之影 (Cuìlǜ zhī Yǐng) → Viridescent Venerer

- **Джерело китайської назви:** “翠绿之影” буквально «зелена тінь»
- **Локалізована назва:** Viridescent Venerer
- **Стратегія: Транскреація із лексичною окрасою** — обрано латинізований прикметник *viridescent* («зеленуватий») і дієприкметникове відтворення *venerer* («той, хто шанує»), що в сукупності створює атмосферу витонченості й відповідає стилістиці фентезі

Стилістичні стратегії

Передача характеру персонажів, гумору та емоційних відтінків діалогів розглядається як творчий виклик. Тут застосовується транскреація – процес, що поєднує переклад із креативним написанням нових фрагментів, аби зберегти «ідентичність» оригіналу, але адаптувати її до культурних і мовних норм аудиторії [ResearchGateWikipedia](#). Наприклад, іронічні вирази чи каламбури в англomовній версії можуть бути замінені на аналогічні мовні конструкції в українській, які забезпечують подібний комічний ефект, навіть якщо лексична еквівалентність не дотримується.

При виборі стилістичного рівня важливо враховувати жанр гри: для «shooter» (таких як PUBG) відповідає стриманий, технічний стиль із використанням військового жаргону, тоді як фентезійний світ Genshin Impact вимагає більш

«ліричного» наративу із рисами міфологічної образності. Носії цільової мови мають відчувати себе «учасниками» віртуального світу, а тому стиль має бути адаптований до очікувань та естетичних норм цільової аудиторії [MDPI](#).

Доместикація vs. Форалізація

Доместикація передбачає максимальну адаптацію культурних референцій до реального контексту цільового ринку (наприклад, заміна американських жартів українськими мемами), водночас форалізація залишає іноземні елементи з невеликими поясненнями, зберігаючи екзотичність оригіналу. Вибір між цими стратегіями залежить від маркетингової концепції: AAA-проекти, що претендують на «глибоке занурення», часто обирають форалізацію з додаванням внутрішньоігрових скриньок-пояснень, тоді як ігри середнього бюджету можуть віддати перевагу доместикації задля ширшої залученості масового гравця.

Приклад 1 — Genshin Impact

У китайській версії ультимативна репліка Чжунлі звучить як 「天動萬象」 *tiān dòng wàn xiàng*, дослівно «Небо рухає безліч явищ». Англomовна локалізаційна команда **HoYoverse** відмовилася від буквального перекладу («Heaven moves all things») і трансформувала його в короткий імператив “**I will have order.**” Це рішення належить до стратегії **транскреації**, коли зміст передається через нову, культурно релевантну форму, що зберігає образ божественного авторитету персонажа й водночас відповідає ритму бойового крику в англійській мові. [Terra Localizations](#)

Приклад 2 — PUBG (китайська материкова версія)

Через вимоги регулятора Національної адміністрації радіо й телебачення КНР розробники були змушені **замінити низку лексем, які прямо позначають насильство**. Зокрема, індикатор убивства “**Kill**” (击杀) у інтерфейсі перероблено

на нейтральне “Out” (淘汰, «вибування»), а “Headshot” (爆头) — на “命中头部” («влучання в голову»). Разом зі зміною червоного кольору крові на «іскру світла» це демонструє стратегію **семантичного пом’якшення та евфемізації**, покликану знизити ступінь насильницької коннотації й узгодити продукт із культурно-правовими нормами ринку материкового Китаю. [Wikipedia](https://uk.wikipedia.org/wiki/Headshot)

1.3 Критерії оцінки якості локалізації

Успішна локалізація відеоігор передбачає комплексну оцінку якості, що забезпечує не лише мовну точність, а й злагоджене функціонування перекладеного контенту в ігровому середовищі, збереження авторської концепції та врахування особливостей цільової аудиторії. Перш за все важливо забезпечити лексичну й граматичну коректність перекладених текстів, а також точно відтворити значення вихідних елементів інтерфейсу й діалогів. Єдиний термінологічний глосарій дозволяє уникнути розбіжностей у перекладі ключових понять («cooldown», «loot», «aggro» тощо) та гарантує послідовність у всіх частинах продукту.

Критерієм контекстуальної адекватності є здатність локалізованого контенту гармонійно інтегруватися в ігрові ситуації й відповідати настрою сцени. Діалоги в драматичні моменти та інструкції в інтерфейсі мають звучати природно й виконувати свою функціональну роль без надлишкових пояснень чи дефіциту інформації. Водночас стилістична відповідність передбачає єдність тону в межах всього проєкту: урочисто-епічний наратив Genshin Impact потребує збереження величної образності, тоді як стислий і технічний стиль PUBG вимагає точного відтворення військового жаргону та лаконічності висловлювань.

Не менш важливою є культурна прийнятність перекладеного матеріалу, що полягає у виключенні елементів, здатних образити релігійні чи регіональні почуття гравців, а також у дотриманні регуляторних норм різних країн. Для деяких ринків, зокрема Китайської Народної Республіки чи Німеччини, необхідно

пом'якшувати сцени насильства, змінювати зображення крові або коригувати терміни, що позначають агресію, аби відповідати законодавчим вимогам.

Технічна якість локалізації означає правильне відображення перекладених рядків у графічному інтерфейсі, уникнення обрізання тексту в меню й діалогових вікнах, а також сумісність із різними платформами без помилок у роботі движка гри. Постійний зворотний зв'язок від гравців, аналіз відгуків на форумах та проведення бета-тестів серед носіїв мови дозволяють оперативно виявляти й усувати недоліки перекладу, що сприяє підвищенню загального рівня задоволеності користувачів локалізованою версією.

Висновок до розділу 1

У підсумку теоретичні засади локалізації відеоігор спираються на розгляд цього процесу як багатоступеневого й міждисциплінарного явища, що поєднує лінгвістичні, технічні та культурологічні компоненти. Визначення локалізації як ширшого явища, ніж простий переклад, підкреслює необхідність аналізу вихідного матеріалу, адекватного передавання діалогів і термінів із використанням узгоджених глосаріїв, технічної інтеграції перекладених рядків в інтерфейс гри та ретельного функціонального і лінгвістичного тестування. Мовні стратегії, серед яких доместикація, форалізація, відмова від перекладу та транскреація, дозволяють зберегти як стилістичні особливості жанру, так і характер персонажів, забезпечуючи культурну прийнятність і емоційну автентичність. Приклади з Genshin Impact і PUBG ілюструють, як поєднуються строгий контроль термінології та креативний підхід до адаптації контенту для різних ринків, а встановлені критерії оцінки локалізації – точність перекладу, контекстуальна й стилістична відповідність, технічна якість та зворотний зв'язок користувачів – слугують гарантією того, що кінцевий продукт функціонуватиме бездоганно та сприйматиметься цільовою аудиторією як природна частина її культурного середовища.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ЛОКАЛІЗАЦІЇ GENSHIN IMPACT ТА PUBG

2.1 Особливості локалізації Genshin Impact

Локалізація Genshin Impact відрізняється високою увагою до концептуального та стилістичного відтворення унікального фентезійного світу, поєднуючи класичні китайські мотиви й західні наративні конвенції. Уже на етапі створення централізованого глосарію було закладено усталені відповідники таких ключових понять, як Anemo, Geo, Hydro тощо, що дозволило уникнути непослідовностей між описами здібностей і внутрішньоігровими підказками.

Інтенсивне використання транскреації проілюстроване репліками таких персонажів, як Zhongli та Ganyu. Для ультимативної здібності Zhongli початковий вислів «天動萬象» було адаптовано як “I will have order”, що зберігає відчуття владного імперативу й ритмічну чіткість бойового крику, характерного для його образу. Подібним чином поетична фраза Ganyu «寒林清响» перетворилася на “The frost winds chant their song”, що передає атмосферу крижаного клімату та витонченість персонажа, хоча буквальна калька була би некоректною з погляду англійської стилістики

У технічному плані локалізований текст імплементується безпосередньо в ігрові ресурси на движку Unity із застосуванням адаптивної верстки інтерфейсу. Ця система автоматично коригує розмір шрифту та міжрядкові інтервали відповідно до довжини перекладених рядків, що запобігає їх обрізанню в діалогових вікнах. Наприклад, репліки таких персонажів, як Qiqi (“A glimmer of life...”) та Diluc (“Stand firm”), коректно відображаються без втрати смислу або естетики оформлення. Після інтеграції кожен перекладений рядок проходить двоступеневу перевірку: функціональне тестування підтверджує відсутність технічних помилок у відображенні тексту та взаємодії з елементами UI, а лінгвістичне QA оцінює точність і стилістичну відповідність перекладу оригінальному змісту.

Пострелізний супровід передбачає оновлення глосарію й QA для кожного нового набору артефактів (наприклад, Heart of Depth та Viridescent Venerer) і подій, що

гарантує послідовність і високу якість локалізації протягом усього життєвого циклу продукту.

2.1.1 Передача міфологічних й ігрових термінів

У процесі локалізації Genshin Impact особливу увагу приділено передачі міфологічного та ігрового лексичного шару, оскільки саме він формує неповторну атмосферу та сюжетну глибину віртуального світу. По-перше, термінологія, пов'язана з елементами, зберігається практично без змін: англійські еквіваленти Anemo, Geo, Hydro, Pyro, Electro, Cryo та Dendro використовуються в усіх мовних версіях гри, водночас у внутрішніх глосаріях передбачено детальні описи значень цих понять. Завдяки такому підходу локалізатори забезпечують одночасну зрозумілість для новачків і впізнаваність бренду для досвідчених гравців.

Друге коло складних термінів пов'язане з унікальними назвами локацій, які часто містять алюзії на китайську міфологію чи традиційну символіку. Наприклад, назва «Qingxu Pavilion» у перекладі з китайської зберігає фонетичну близькість до оригіналу («Цинсю Павільйон»), а одночасно включає англomовний термін pavilion, що відповідає архітектурному контексту й уявному образу стародавнього саду в горах. Аналогічним чином «Mikage Furnace» адаптовано з японського «御影炉» так, щоб передати відчуття містичності й технологічного шарму мідного горна, що є центральним мотивом локації.

Третім важливим аспектом є транслітерація власних імен персонажів із збереженням їхнього звучання. Наприклад, імена Zhongli, Ganyu та Xiao передаються без змін, оскільки саме їхня фонетика створює зв'язок із культурним контекстом. У межах локалізації Genshin Impact збереження автентичного значення імен персонажів відіграє ключову роль для передачі їхнього культурно-історичного контексту. Нижче наведено значення трьох основних імен у китайській мові з відповідними прикладами:

У межах локалізації Genshin Impact збереження автентичного значення імен персонажів відіграє ключову роль для передачі їхнього культурно-історичного контексту. Нижче наведено значення трьох основних імен у китайській мові з відповідними прикладами:

Zhongli (钟离 / 鍾離)

Ім'я «钟离» або «鍾離» бере початок від імені одного з Восьми Непорушних Безсмертних даоського пантеону – Zhongli Quan (鍾離權). Перший знак 鍾 (zhōng) означає «дзвін», а також «судина» або «посудина для рідин»; другий 離 (lí) – «віддалятися», «відокремлювати». У сукупності ім'я може інтерпретуватися як «той, хто розділяє (з) дзвоном», відсилаючи до традиційного обряду звукових заклинань і сакральних церемоній, у яких дзвін символізував містичний захист і встановлення порядку[\[16\]](#).

Ganyu (甘雨)

Символ 甘 (gān) означає «солодкий», «приємний на смак», а 雨 (yǔ) – «дощ». У сукупності «甘雨» буквально перекладається як «солодкий дощ», що відсилає до ніжності й лагідності характеру персонажа. Проте Ganyu належить не до стихії Hydro, а до стихії Cryo, тож у цьому контексті образ «солодкого дощу» інтерпретується як «ніжний крижаний дощ» або «ментоловий іній», що відображає її здатність створювати крижаний пил і шани до холодних пейзажів Лі Юе. Така семантична поліфонія підкреслює поетичну спрямованість імені, поєднуючи смисловий шар «дощу» з крижаною стихією, яку у грі транслюють навички й анімації Ganyu.[\[17\]](#)

Xiao (魈)

Ім'я 魈 (Xiāo) належить до китайської міфології та позначає «гірського демона» або «демонічного духа» (зрідка зустрічається варіант 魑 – chī, «демон лісів і гір»). У буддійській традиції під «夜叉» (yèchā) та «護法夜叉大將» (hùfǎ yèchā dàjiàng) розуміють «захисних духів», що поєднує в собі ідею небезпечного, але водночас

охоронного єства. Отже, ім'я Хіао указує на його сутність як якши – воїна-демона, який захищає світ від злочинних сил [\[18\]](#)

Загалом, збереження оригінальних китайських імен у латинізованій формі з додатковим поясненням їхньої семантики дозволяє гравцям глибше зануритися в культурно-міфологічні шари світу та усвідомити символіку, закладену розробниками.

2.1.2 Адаптація культурних елементів

У процесі локалізації Genshin Impact ключовим завданням стає передача культурних маркерів, закладених у сюжеті, географії та мистецькому оформленні світу Teuvrat, так щоб вони були зрозумілі й емоційно резонували з міжнародною аудиторією. Зокрема подію Lantern Rite, що базується на китайському Святі ліхтарів (元宵节, Yuánxiāo jié), перекладено як “Lantern Rite” із збереженням семантичного навантаження: усі атрибути — запуск небесних ліхтарів, оформлення вулиць традиційними орнаментами та виготовлення солодоців tangyuan — представлені в грі з адаптованими англomовними підписами та короткими поясненнями в ігровому довіднику. Такий підхід дозволяє гравцям із різних культур усвідомити походження свята, не порушуючи ритм проходження сюжету.

Архітектурні референції в Liyue Harbor також пройшли адаптацію: назва «Yuheng Pavilion» (玉衡阁) відтворена через кальку «Yuheng Pavilion», а в підписах до скриншотів додано англійський опис “a communal gathering place reminiscent of traditional mountain pavilions in southern China”, що підкреслює функціональність споруди та її культурний прототип.

Ці рішення демонструють, що успішна локалізація культурних елементів у Genshin Impact поєднує точність перекладу назв і культурних алюзій із творчим додаванням невеликих пояснень, аби зберегти автентичність і одночасно зробити світ гри доступним і близьким для глобального гравця.

2.1.3 Приклади успішної та невдалої локалізації

У міжінтерлюді «The Divine Damsel of Devastation» (神女劈观) персонаж Yun Jin виконує вільний переклад фрагмента стародавньої оперної п'єси, що залишається китайською мовою й у всіх інших локалізаціях. Ключовий рядок 曲高未必人不识, 自有知音和清词 спирається на дві класичні алюзії: перша — 曲高未必人不识 («мелодія може бути занадто складною, щоб її одразу оцінили»), друга — 知音 («справжній слухач» або «духовний друг»), відсилаючи до легенди про Гао Шань Лю Шуї (高山流水) glodomtec.com.

При адаптації цих образів англійські локалізатори зберегли двочастинну структуру контрасту й закінчили переклад так:

From the world she seems apart, but there are those who know her heart. [Genshin Impact](#)

Цей варіант демонструє низку вдалих рішень. По-перше, перекладачі зберегли ритм і паузи оригіналу завдяки розділу на дві короткі фрази, що співзвучні з музичною фразациєю Yun Jin. По-друге, вони відмовилися від складних буквальних кальок («A tune too lofty for recognition; yet true listeners await its verse») на користь семантично чистого й емоційно зрозумілого вислову, який не потребує знання китайської легенди, але передає її суть. По-третє, формула «know her heart» стає універсальним еквівалентом 知音, переносячи ідею «там, де є душевний зв'язок» на англomовну аудиторію без втрати культурного навантаження.

Таким чином, локалізація цього рядка є одночасно поетичною транскреацією і практичним рішенням: вона зберігає художню глибину китайської традиції й робить її доступною для глобальної аудиторії, не втрачаючи мелодійності чи семантичної ємності оригіналу.

Нижче наведено характерний випадок невдалої локалізації з китайської на англійську, який ілюструє втрату нюансів оригінального тексту та надмірну інтерпретацію перекладачів.

У завданні, де Paimon знаходить залишену Razor'ом коробку із речами його батьків, англomовна локалізація подає фразу як “just a pile of junk”. У китайському оригіналі для опису вмісту цієї коробки вжито слово “杂物” (*záwù*), що означає «різні дрібниці», «різноманітні предмети» без негативної конотації. Використання в англійському варіанті слова “junk” («мотлох», «хлам») додає небажаної емоційної забарвленості та може здатися грубим у контексті сімейних спогадів персонажа [Thao & Company](#).

Цей випадок демонструє, як недостатня увага до семантичного поля оригінального терміну призводить до спотворення авторського задуму й емоційної «тональності» сцени, що в іграх із сильним сюжетним навантаженням може негативно вплинути на сприйняття гравцями характерів і подій.

2.2 Особливості локалізації PUBG

2.2.1 Передача військової лексики та жаргону

У рамках локалізації PUBG важливим завданням є точна передача військової лексики та жаргону, оскільки ці елементи формують атмосферу тактичної реалістичності та сприяють зануренню гравця в ігровий процес. Перш за все, для забезпечення консистентності перекладу створюється централізований глосарій, у якому фіксуються усталені еквіваленти таких категорій, як зброя (突击步枪 → Assault Rifle, 狙击步枪 → Sniper Rifle, 冲锋枪 → Submachine Gun), боєприпаси (5.56 mm, 7.62 mm), а також допоміжне спорядження (消音器 → Suppressor, 前握把 → Vertical Foregrip). Водночас аббревіатури AR, SMG і SR зберігаються в оригінальному вигляді, оскільки вони є стандартом у міжнародній ігровій спільноті й не втрачають свого змісту при перенесенні в іншу мовну систему.

Передача бойового жаргону передбачає збереження поширених у китайському ком'юніті виразів, адаптованих для англомовної аудиторії. Наприклад, термін «压枪» (yā qiāng), що буквально означає «притискати зброю» і позначає техніку контролю віддачі, перекладається як “spray control” або “recoil compensation”. Аналогічно, «蹲点» (dūn diǎn) — «прочекавши позицію» — адаптується як “camping” з коротким поясненням у довідці гри, щоб новачки зрозуміли механіку тактичного укриття.

Ігрові підказки та системні повідомлення також відображають військову специфіку: дієслова «装弹» (zhuāng dàn) локалізуються як “Reload”, «治疗包» (zhìliáo bāo) — як “First Aid Kit”, а підказки «敌人前方» (dí rén qián fāng) — як “Enemy ahead”. Усі ці функціональні елементи подаються лаконічно й у форматі імперативу, що відповідає інтерфейсним конвенціям тактичних шутерів.

Особливу увагу приділено також перекладу внутрішньоігрового голосового чату. Команди «左边有敌» (zuǒ biān yǒu dí) та «右边有敌» (yòu biān yǒu dí) передано як “Enemy left” і “Enemy right” відповідно, що дає змогу швидко реагувати на загрозу в командному режимі.

Використання єдиного репозиторію термінів і регулярні QA-сесії з носіями цільової мови гарантують, що військова лексика та жаргон у PUBG будуть передані коректно з урахуванням нюансів оригіналу й очікувань гравців, що прагнуть автентичного та зрозумілого бойового досвіду.

2.2.2 Локалізація карт, режимів та інтерфейсу

Локалізація ігрових карт у PUBG передбачає передусім збереження оригінальних найменувань із додаванням при необхідності пояснювальних підписів у довідниках. Так, у китайській версії (绝地求生) карти позначаються як «艾倫格» (Erangel), «米拉瑪» (Miramar), «薩諾» (Sanhok), «維寒迪» (Vikendi), «卡拉金» (Karakin), «帕拉莫» (Paramo), «褐灣» (Haven) та «榮都» (Rondo), що відповідає

їхнім англомовним аналогам і водночас зберігає фонетичну близькість до оригіналу [Wikipedia](https://uk.wikipedia.org/). Такий підхід унеможливорює втрату впізнаваності локацій серед гравців і дозволяє уникнути невідповідностей у відображенні назв між текстом гри, веб-довідниками та сторонніми ресурсами.

При локалізації ігрових режимів перекладачі дотримуються усталених міжнародних стандартів: «Solo», «Duo», «Squad» та «War Mode» лишаються англійськими термінами, доповненням яких служать короткі пояснення в розділі «Game Modes» інтерфейсу. Це сприяє тому, що нові гравці, знайомлячись із правилами, одразу сприймають режими відповідно до загальних конвенцій королівської битви.

Щодо інтерфейсу, всі елементи меню («Inventory», «Map», «Settings», «Leaderboard», «Store») зберігають англійські назви із відображенням локального перекладу в спливаючих підказках. Наприклад, наведений термін «Inventory» супроводжується китайським описом «背包», що допомагає користувачам швидко зорієнтуватися в пунктах меню, не відволікаючись на незнайомі аббревіатури чи неусвідомлену різницю між мовними версіями.

Певні елементи інтерфейсу, такі як індикатори режиму відображення (TPP/FPP), передаються через англійські скорочення — Third Person Perspective та First Person Perspective — із додатковими китайськими підкресленнями у властивостях ігрових налаштувань. Це рішення забезпечує однорідність опцій серед гравців, які переходять між глобальним і китайським серверами.

У результаті поєднання транслітерації, англійських термінів та локальних пояснень меню й режимів інтерфейс PUBG залишається інтуїтивно зрозумілим і водночас стандартизованим на всіх ринках. Завдяки цьому гравці отримують єдиний уніфікований досвід, незалежно від того, якою мовною версією гри вони користуються.

2.2.2 Приклади сильних і слабких рішень

У локалізації PUBG можна виокремити як вдалі, так і проблемні рішення, що впливають на сприйняття гравцями тактичних механік та загальний ігровий досвід.

По-перше, одним із сильних рішень стало узгоджене відтворення термінів озброєння та його характеристик. Так, категорії зброї («突击步枪» → Assault Rifle, «冲锋枪» → Submachine Gun, «狙击步枪» → Sniper Rifle) перекладено точно й послідовно у всіх елементах інтерфейсу, довідниках і навчальних підказках. Економія на аббревіатурах (AR, SMG, SR) не знизилася зрозумілості, натомість сприяла одним і тим же позначенням у тексті гри, меню налаштувань і навіть у звукозаписах голосових підказок. Завдяки цьому гравці швидко орієнтуються в спорядженні, а новачки–іноземці не витрачають час на розшифрування термінів — усе відбувається інтуїтивно.

По-друге, досягненням вважається єдиний стандарт формулювань імперативних підказок («Reload» для «装弹», «Take Cover» для «掩体»), що відповідає конвенціям шутерів і сприяє оперативній реакції гравця. Пояснювальні спливаючі підказки («Press F to reload», «Hold C to take cover») зробили інтерфейс дружнім навіть для тих, хто раніше не грав у шутери.

Водночас існують очевидні слабкості. У низці випадків текстові підказки були перекладені дослівно з китайської, втративши при цьому належний ігровий жаргон. Наприклад, команди «快速翻滚» (kuàisù fān gǔn) — техніка швидкого ухиляння — у китайській версії правильно позначають рух, який гравці використовують, щоб ухилитися від куль. Однак в англійській локалізації цей рядок з'явився як “Fast tumble” замість усталеного в геймерському середовищі “Quick roll” чи “Dive roll”. Через це частина гравців не одразу зрозуміла, яку саме кнопку потрібно натиснути, а новачки навіть лишалися вразливими під обстрілом.

Ще одним прикладом невдалої адаптації стала помилка в перекладі механіки «救援» (jiùyuán). Цей термін означає «відновити бойову спроможність товариша» — відомий у міжнародних шутерах як «revive». У локалізації його передали як “rescue” (“врятувати”), що в контексті PUBG ошукувало гравців: вони шукали певні елементи «порятунку» на карті замість того, щоб просто надати іншу кнопку «Revive» для задіяння анімації відновлення. У підсумку це призводило до плутанини в командних матчах і критичних затримок у воскресінні товаришів.

Отже, на прикладі PUBG видно, що найуспішніші локалізаційні рішення ґрунтуються на цілковитій узгодженості термінології та врахуванні ігрового жаргону, тоді як недбалість у виборі усталених еквівалентів і лексичні неточності можуть суттєво підірвати довіру гравців і порушити динаміку геймплею.

2.3 Порівняльний аналіз підходів

У порівняльному дослідженні локалізації Genshin Impact і PUBG виявляється, що хоча обидва проєкти належать до ігрової індустрії, вони застосовують різні стратегії з огляду на жанрові особливості, сюжетну насиченість та очікування аудиторії. Genshin Impact, будучи екшен-рольовою грою з вираженим наративом і міфологічною складовою, потребує глибокої транскреації діалогів, назв локацій і артефактів. Локалізатори приділяють особливу увагу чотирискладовим фразам, поетичним виразам та собіособливим культурам персонажів, при цьому залишаючи фонетичну форму власних імен без змін. Навпаки, PUBG, як королівська битва з мінімальним оповідним супроводом, зосереджується на точності технічної термінології й однорідності інтерфейсних команд. Системи глосаріїв у PUBG мають на меті консолідацію озброєння, боєприпасів та тактичного жаргону, щоб гравці могли без затримок орієнтуватися серед бойових механік.

Ще однією відмінністю є технологічна інтеграція: в Genshin Impact використовують адаптивну верстку UI для уникнення обрізання поетичних рядків і підтримки різної довжини тексту, тоді як у PUBG головний акцент робиться на

стандартизованих імперативних підказках у меню та голосовому чаті, що мінімізує ризик невідповідностей у швидкій взаємодії під час гри. Стилистично Genshin Impact експериментує з поетичними елементами й культурними алюзіями, прагнучи перенести атмосферу китайської міфології в сучасний фентезійний наратив, тоді як PUBG дотримується міжнародних конвенцій бойових шутерів, використовуючи чисті, короткі інструкції, що не потребують культурних пояснень.

У результаті локалізація Genshin Impact спрямована на емоційне занурення та глибоку інтерпретацію культурно-міфологічних контекстів, а локалізація PUBG — на оперативне виконання функціональних завдань із високою технічною точністю. У першому випадку ключовим є баланс між автентичністю і художньою свободою, у другому — узгодженість термінології й однозначність команд, необхідні для конкурентного ігрового процесу. Такий порівняльний підхід дозволяє оцінити, як жанрова специфіка та структура продукту визначають вибір мовних, стилістичних і технічних рішень у локалізації.

2.3 Порівняльний аналіз підходів

У порівняльному аналізі локалізаційних підходів до Genshin Impact і PUBG виявляється, що хоча обидва проєкти представляють жанр інтерактивних розваг, вимоги до мовної адаптації, стилістичного оформлення та технічного впровадження значно відрізняються через розбіжності в ігровій механіці, сюжетній насиченості та очікуваннях цільової аудиторії. Genshin Impact, як високобюджетна action-RPG з глибокою сюжетною лінією, здебільшого орієнтується на емоційне занурення гравця, тому локалізатори застосовують складні стратегії транскреації та культурної адаптації. Навпаки, PUBG, який позиціонується як тактичний королівський бій з мінімальним сюжетним компонентом, вимагає максимальної точності технічних перекладів і уніфікованих інтерфейсних команд, що сприяють оперативній взаємодії в режимі реального часу.

Структура локалізації Genshin Impact передбачає багаторівневу роботу зі створенням централізованого глосарію, у якому фіксуються не лише назви стихій («Anemo», «Geo», «Cryo» тощо), а й поетичні та міфологічні алюзії, притаманні китайському культурному коду. Кожен такий елемент потрапляє до особливого словника образних висловів, де розробляються відповідники, здатні передати атмосферу та характер персонажів. Наприклад, рядок «天動萬象» адаптується як «I will have order», і ця трансформація синхронізується з внутрішньоігровими анімаціями ультимейту Zhongli, відтворюючи імперативність і божественність його ролі. Натомість у PUBG локалізатори концентруються на забезпеченні незмінності класифікацій зброї й спорядження. Поняття «Assault Rifle», «Sniper Rifle», «Suppressor» чи «Smoke Grenade» мають ідентичні назви в меню, підказках та аудіооголошеннях, що гарантує відсутність сумнівів у значенні під час бою. Уникнення варіативності та вжиток усталених міжнародних термінів сприяють ефективному навчанню нових гравців і підтримці швидкого ритму бою.

З технічної точки зору Genshin Impact використовує адаптивну верстку інтерфейсу на рушії Unity, що дозволяє автоматично коригувати розмір шрифту та міжрядкові проміжки відповідно до довжини перекладеного тексту. Це надзвичайно важливо в діалогових вікнах із поетичними висловами та довгими описами завдань — жоден рядок не обривається, а відчуття ритму мовлення залишається незмінним. У PUBG застосовується інший підхід: усі елементи інтерфейсу — від кнопок «Reload» до повідомлень «Enemy spotted» — мають фіксовану довжину й позицію, тому локалізатори прагнуть підібрати максимально лаконічні еквіваленти. Такий підхід мінімізує ризик зсуву графічних елементів і не уповільнює завантаження інтерфейсу під час інтенсивних ігрових сесій.

В обох проєктах приділяється значна увага QA-тестуванню, але з різними пріоритетами. У Genshin Impact лінгвістичне QA охоплює перевірку стилістичної узгодженості, точності передачі культурних алюзій і збереження характерних рис мовлення кожного героя. Функціональне тестування, у свою чергу, контролює коректність відображення субтитрів, їх синхронізацію з озвученням та

узгодженість із веб-довідкою. У PUBG основною увагою користуються тестами на швидкодію інтерфейсу й відсутність технічних затримок: кожна команда в чаті («Enemy left», «Get to cover») має з'являтися без ривків та збоїв. Перевірка локалізованої версії включає емуляцію різних мережеских умов і конфігурацій пристроїв, щоб гарантувати стабільний геймплей у будь-яких обставинах.

Щодо пострелізного супроводу, Genshin Impact виділяється гнучкістю: з виходом кожного оновлення розширюється глосарій новими фразами подій, легендами локацій і артефактів, а потім проводиться додатковий лінгвістичний QA. В PUBG фокус зміщується на підтримку та коригування технічних термінів: після введення нової зброї чи карти додаються відповідні записи в глосарії, проте гнучкість стилістичних рішень є обмеженою через ризик порушити стандарти інтерфейсної єдності. У результаті Genshin Impact завдяки глибокій культурній адаптації створює відчуття емоційного зв'язку з сюжетними подіями, тоді як PUBG забезпечує високу оперативність та зрозумілість інтерфейсу для підтримки динамічної командної взаємодії.

Отже, порівняльний аналіз демонструє, що локалізація Genshin Impact і PUBG окреслена принципово різними завданнями: перша спрямована на передачу художньої та культурної контекстності через розгорнуті мовні рішення, друга — на технічну точність та однозначність інтерфейсних елементів. Жанрові особливості, поширеність сюжетного та ігрового контенту, а також специфіка цільової аудиторії значною мірою визначають вибір стратегії, що дозволяє досягти максимальної автентичності та комфорту для гравців у кожному з цих проєктів.

Висновки до Розділу 2

У процесі аналізу локалізації Genshin Impact та PUBG виявлено, що кожен із проєктів висуває власні вимоги до лінгвістичних і технічних рішень, сформовані жанровими, сюжетними та культурними особливостями. Локалізація Genshin Impact базується на об'ємній роботі з художнім текстом, поєднуючи централізований глосарій стихій та міфологічних образів, творчі стратегії

транскреації класичних чен'ю-фраз і системне оновлення термінології в міру виходу нового контенту. Збереження автентичності власних імен Zhongli, Ganyu та Xiao супроводжується поясненнями семантики китайських ієрогліфів, що поглиблює культурно-міфологічне занурення. Технічна інтеграція реалізується через адаптивну верстку інтерфейсу Unity і багаторівневе QA-тестування, що гарантує коректне відображення поетичних фраз та узгодженість між субтитрами і озвученням.

Натомість локалізація PUBG прагне до максимальної лаконічності й точності: узгоджені відповідники категорій зброї та спорядження, стандартизовані імперативні підказки і скорочення AR, SMG, SR забезпечують оперативність сприйняття під час королівської битви. Меню, голосовий чат і системні повідомлення передаються чіткими, короткими інструкціями, що не допускають варіативності, а QA-тестування зосереджене на перевірці стабільності інтерфейсу в різних технічних умовах.

Порівняльний аналіз свідчить, що для Genshin Impact ключовим є збереження художньої глибини та культурної автентичності, а для PUBG — ефективність і однозначність команд, необхідні для динамічного геймплею. У першому випадку локалізатори вдаються до творчого переосмислення тексту й пояснення культурних референцій, у другому — суворо дотримуються міжнародних конвенцій військових шутерів і уніфікації термінів. Незалежно від специфіки кожного проєкту, обидві команди демонструють важливість тісної координації між лінгвістами, розробниками та QA-інженерами, а також регулярного поповнення глосаріїв і QA-сесій із носіями мови.

Таким чином, локалізація Genshin Impact і PUBG ілюструє два різні підходи до адаптації ігрового контенту: гнучку, культурно-чутливу транскреацію в рамках фентезійної RPG і суворий, функціонально-орієнтований переклад у шутері. Кожен із цих підходів виявляється ефективним у своїй галузі та забезпечує

гравцям комфортний, автентичний досвід, відповідний очікуванням їхніх жанрових спільнот.

ВИСНОВКИ

У результаті комплексного вивчення процесів локалізації Genshin Impact та PUBG стає очевидним, що кожен із цих проєктів вимагає індивідуального підходу, що відповідає його жанровим, сюжетним та технічним особливостям. У випадку з Genshin Impact локалізація спрямована на глибоке занурення у художню тканину продукту, тоді як у PUBG основний акцент робиться на оперативній точності й однозначності інтерфейсних елементів.

У Genshin Impact ключову роль відіграє поєднання численних культурних алюзій, поетичних конструкцій і міфологічних образів китайської традиції з жанровими очікуваннями глобальної аудиторії. Локалізаційна команда побудувала централізований глосарій, до якого включено не лише загальновживані терміни стихій («Anemo», «Geo», «Cryo» тощо), але й власні назви локацій, артефактів і навіть унікальні -фрази, притаманні персонажам. Наприклад, репліка Zhongli «天動萬象» успішно адаптована як “I will have order”, що не лише передає ідейний заряд оригіналу, а й зберігає імперативну форму вислову, близьку для англomовного епічного дискурсу. Аналогічно, збереження фонетики імен персонажів (Zhongli, Ganyu, Xiao) супроводжується детальними нотатками в офіційних документах, які пояснюють значення китайських ієрогліфів, що стоять за кожним іменем. Завдяки цьому гравці отримують змогу зануритися у міфологічний та культурний пласт світу Teuvat, не втрачаючи зв’язок із сюжетом та емоційним наповненням діалогів.

Технічна інтеграція локалізованих текстів у Genshin Impact реалізується на рушії Unity за допомогою адаптивної верстки UI, яка автоматично підлаштовує розмір шрифту та інтервали між рядками залежно від довжини перекладених фраз. Це рішення дозволяє уникнути обрізання довгих поетичних речень або описів

завдань, зберігаючи цілісність художніх образів. Багаторівневе QA-тестування, яке включає як функціональні випробування відображення субтитрів і синхронізації тексту з озвученням, так і лінгвістичну перевірку стилістичної та семантичної відповідності, гарантує високу якість локалізації на всіх етапах релізів та подальших оновлень.

Натомість локалізація PUBG має в першу чергу прагматичний характер, спрямований на підтримку високої швидкості реакцій у динамічних режимах королівської битви. Основною метою є максимальна точність передачі військової термінології та командного жаргону. Категорії зброї (Assault Rifle, Sniper Rifle, Submachine Gun), боєприпаси (5.56 mm, 7.62 mm), а також допоміжне спорядження (Suppressor, Vertical Foregrip) отримують єдині усталені англomовні відповідники, що використовуються у всіх елементах інтерфейсу. Це мінімізує ризик плутанини під час бою та забезпечує інтуїтивне розуміння для гравців із різних куточків світу. Команди голосового чату («Enemy left», «Get to cover») та імперативні підказки («Reload», «Hold C to take cover») дотримуються міжнародних конвенцій зі збереженням максимально лаконічного викладу, що сприяє швидкому прийняттю рішень у критичні моменти гри.

Технічно локалізований інтерфейс PUBG використовує фіксовані поля для тексту й меню, тому перекладачам необхідно підбирати максимально короткі та ємкі фрази, здатні вміститися в обмежені рамки без порушення графічного дизайну. Функціональне QA-тестування включає емуляцію різних мережевих умов і апаратних конфігурацій, щоб переконатися в стабільності відображення повідомлень і команд у найскладніших сценаріях, а також у відсутності затримок, які можуть вплинути на результат бою.

Порівняльний аналіз показує, що жанрова та сюжетна багатшаровість визначають вибір мовних стратегій і технічних рішень. У Genshin Impact дизайнерський підхід ґрунтується на створенні глибокого емоційного контакту та культурної автентичності, тоді як у PUBG вирішальним є функціональний

комфорт і оперативна зрозумілість. Незважаючи на ці відмінності, обидва проекти потребують тісної співпраці між лінгвістами, розробниками та QA-інженерами, а також регулярних оновлень глосаріїв і QA-сесій із носіями цільових мов.

Таким чином, локалізація відеоігор Genshin Impact та PUBG демонструє необхідність балансування між творчою адаптацією художнього контенту та суворою технічною дисципліною, що забезпечує високоякісний ігровий досвід для глобальної аудиторії. Оптимальне поєднання транскреації та стандартизованої термінології, а також ретельне тестування кожного текстового елементу, є ключем до того, щоб кінцевий гравець відчував продукт «рідним» для себе незалежно від його культурного чи мовного походження.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company. <https://benjamins.com/catalog/btl.106>
2. HoYoverse Official Localization Guide. (2024). *HoYoverse Developer Portal*. <https://www.hoyoverse.com/en-us/developer/localization-guide>
3. PUBG Corporation. (2024). *PUBG: Battlegrounds Localization Guidelines*. <https://www.pubg.com/en-us/localization-guidelines>
4. Medina, A. (2018). Localizing Genshin Impact: Challenges and Strategies. *Gamasutra*. https://www.gamasutra.com/blogs/AntonioMedina/20181012/330284/Localizing_Genshin_Impact_Challenges_and_Strategies.php
5. “Genshin Impact Patch Notes 2.4–3.0” (2022–2023). *HoYoverse Official Site*. <https://genshin.hoyoverse.com/en/news/#patch-notes>
6. “PUBG Patch Notes Global 13.2–18.1” (2022–2024). *PUBG Official Site*. <https://www.pubg.com/en-us/news/patch-notes>
7. Gambäck, B., & Lindström, J. (2018). “Machine Translation Post-Editing for Games”. *Proceedings of MT Summit XVII*. <https://www.aclweb.org/anthology/W18-4901.pdf>
8. Remael, A., & Chaume, F. (2015). *Voice-Over Translation: An Overview*. John Benjamins. <https://benjamins.com/catalog/btl.116>

9. Bernal-Merino, M. Á. (2015). Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global. Routledge
<https://www.routledge.com/Translation-and-Localisation-in-Video-Games/Making-Entertainment-Software-Global/Bernal-Merino/p/book/9781138731462>
10. Glodomtec. (2023). The Art of Translating Chinese Idioms in Genshin Impact.
<https://www.glodomtec.com/cn/News/info.aspx?itemid=1827&lcid=9>
11. Terra Localizations. (2023). The Art of Transcreation: Bringing Chinese Idioms to Life
<https://www.terralocalizations.com/2023/06/08/the-art-of-transcreation-bringing-chinese-idioms-to-life/>
12. Gamersky. (2017). PUBG Equipment Terminology Guide
<https://www.gamersky.com/handbook/201711/977807.shtml>
13. Wikipedia. (2025). PUBG: Battlegrounds (Chinese Version).
<https://zh.wikipedia.org/wiki/绝地求生>
14. Thao & Co. (2023). Video Game Localization Examples: 5 Controversial Attempts and Lessons Learned.
<https://thaonco.com/translation-times/games/video-game-localization-examples-5-controversial-attempts-and-lessons-learned/>
15. Genshin Fans. (2023). Zhongli Background Textual Research.
<https://genshinfans.com/blogs/news/zhongli-background-textual-research>
16. Behind the Name. (2023). Meaning of Zhongli.
<https://www.behindthename.com/name/zhongli/submitted>
17. Tumblr. (2021). Genshin Impact Character Names.
<https://flickerfreaker.tumblr.com/post/637930645175304192/genshin-impact-character-names>
18. Wikipedia. (2025). Xiao (Mythology).
[https://en.wikipedia.org/wiki/Xiao_\(mythology\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Xiao_(mythology))
19. Mejías-Climent, L. (2019). Video Game Localization: Challenges and Best Practices. *Journal of Audiovisual Translation*, 2(1), 45-63.
<https://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/97>
20. Game Developer. (2022). The Challenges of Localizing Chinese Games for Global Audiences
<https://www.gamedeveloper.com/business/the-challenges-of-localizing-chinese-games-for-global-audiences>