

Rozhovor o komunitnej lokalizácii na Slovensku

Interview on Community Localization in Slovakia

Milan Velecký jr.

Filozofická fakulta Univerzity Komenského v Bratislave

velecky.milan@gmail.com

Rozhovor sme pôvodne vytvorili za účelom priblíženia situácie ohľadom komunitnej lokalizácie na Slovensku v záverečnej práci¹ na jar 2022. Realizoval ho Milan Velecký, študent odboru prekladateľstvo a tlmočníctvo na Filozofickej fakulte UK v Bratislave, spolu s respondentom **Máriom Csaplárom**, ktorý vystupuje na portáli *lokalizacie.sk* pod prezývkou „MixerX“ a dlhé roky sa venuje komunitnej lokalizácii. Rovnako sme sa v rámci nášho výskumu v práci venovali jeho komunitnej lokalizácii hry *Grand Theft Auto III* od štúdia Rockstar Games. Pre účely samostatného publikovania bol rozhovor skrátenejší o otázky, ktoré sa venovali konkrétnym problémom skúmanej lokalizácie.

Ako ste sa dostali k lokalizácii počítačových hier?

Hral som hru, konkrétne GTA III, a napadlo mi, či by sa nedala hrať v jazyku, ktorému stopercentne rozumiem. Vtedy som ani nevedel, že existuje nejaký koncept lokalizácie hier, tak som si skúsil vygoogliť, či sa nedá GTA hrať aj v inom jazyku, no a vyskočila mi čeština, tak som si ju nahodil. Nepáčilo sa mi, že to bola čeština bez diakritiky, bola chybná, napr. ženy rozprávali v mužskom rode a naopak, obsahovala chyby prameniace z nedostatočného testovania, očividne bez korektúry. Keď som hľadal nejakú lepšiu lokalizáciu, dopátral som sa aj k slovenskej lokalizácii, to bolo v roku 2005 alebo 2006, tak som ju vyskúšal a zistil som, že išlo o doslovný preklad tej istej českej lokalizácie. To ma vcelku pobúrilo, lebo bol navyše aj dosť mizerný. Napr. v češtine tam bolo „Čau, kotě!“ a v slovenčine „Čau, koťa!“ pričom také slovo v slovenčine ani neexistuje. Vtedy ma teda zaujalo, že existuje takáto aktivita, a napadlo mi, že to sa musí dať spraviť

¹ VELECKÝ, Milan: *Analýza slovenskej lokalizácie videohry Grand Theft Auto III*, 2022, Bratislava, [bakalárska práca]

lepšie, s diakritikou a s tým, že by to dávalo zmysel. Rovnako ma začali ma zaujímať aj technické aspekty, teda ako by som tam vedel tú diakritiku pridať.

Študovali ste si vtedy niečo ohľadom teórie prekladu a/alebo lokalizácie?

V tom čase určite nie. Keď som túto lokalizáciu dokončil, tak som si začal zisťovať, kde by som ju mohol vydať. Zistil som, že na mnohých internetových portáloch s hernými lokalizáciami to bol dokonca trend, že to robili „deti“, ktoré si chceli zlepšiť svoje vlastné jazykové schopnosti. Napríklad na portáli *slovinciny.com* bol okolo roku 2005 vekový rozsah komunitných lokalizátorov od 14 do 19 rokov. To boli tí, ktorí sa tomu vtedy venovali a preto tie preklady aj tak vyzerali. Časom ma to ale začalo zaujímať viac do hĺbky, pretože som videl, že to, čo sa vtedy na týchto portáloch vydávalo, trpelo rovnakými chybami ako to, čo ma donútilo spraviť tú vlastnú lokalizáciu GTA III – mali kopy významových či gramatických chýb. Ja som práve vtedy začal poukazovať na to, že je to dielo, ktoré sa síce robí vo voľnom čase a v amatérskom prostredí, ale predsa len je na autorovi, koľko námahy si s tým dá a akú kvalitatívnu latku chce dosiahnuť. Verím, že človek sa vie dostať na istú úroveň aj čistou praxou a tým, že sa poriadne zamýšľa nad tým, čo robí, a má niekoho, kto mu tie chyby ukáže. Čo sa týka ešte príručiek, my máme svoju vlastnú, rámcovú, potom máme ku každému projektu slovníčky a snažíme sa pracovať systematicky. Dnes to už teda určite nie je len na kolene.

Keď hovoríte o vás ako o viacerých, koho tím myslíte?

To hovorím za celý tím portálu *lokalizacie.sk*, kde je nás aktuálne asi 15 aktívnych členov, už sa koordinujeme aj na výbere projektov, aj na samotnej exekúcii.

Keď ste začínali, venovali sa tomu iba komunitní lokalizátori ako vy?

Existovali aj profesionálne lokalizácie hier, ale tie vznikali často ešte na väčšom kolene. Napr. košická firma *Kon Tiki* vydala asi dvadsiatku hier po slovensky, robili dokonca aj dabing, ale to bolo naozaj na úrovni tých amatérskych prekladov od mojich kolegov, ktoré sa mi nepáčili, bola tam kopa chýb rôzneho druhu. Táto firma to ale robila oficiálne. Licencovali si, že chcú mať oficiálny slovenský preklad a zároveň tie hry potom exkluzívne distribuovali na území Slovenska.

Ako reagujú na vašu činnosť herní vydavateľa? Kontaktovali ste ich niekedy priamo?

Mnohí si ten jazyk rovno pridajú do hry v niektorej ďalšej aktualizácii, niektorí nám to požehnajú, že dobre, môžete to spraviť. Teraz dokonca niektorí vydavateľa majú s komunitnými lokalizátormi aj podpísané zmluvy, o tom viem z Česka. Nemôžeme teda tvrdiť, že na to tí vydavateľa šliapu, ale boli aj prípady, keď sa firma ozvala proti amatérskej lokalizácii, pričom jej doslova vadil iba ten preklad, iné modifikácie boli povolené. V takom prípade má lokalizátor smolu a musí svoje dielo stiahnuť. Mňa ešte našťastie s takýmto problémom nekontaktoval nikto. Z našej strany boli aj pokusy kontaktovanie vydavateľa, ale väčšinou sa to končí pri tom, že vydavateľ povie, aby sme si to vydali, ale nemáme od nich čakať podporu. Na tú podporu sme sa už niekoľkých vydavateľov skúsili opýtať, aspoň vo forme nejakého nástroja, nech si lokalizačné nástroje nemusíme vyrábať sami, ale nevyhoveli nám. Je to pre nich robota navyše. Ak si to svojpomocne vie niekto spraviť, tak s tým súhlasia, ale ak by do toho mali investovať nejaký čas navyše, tak do toho vydavateľa už nejdú. Ale povoliť nám to väčšinou povolia.

Máte aj spätnú väzbu od hráčov?

Áno, tá je pomerne bežná, dokonca je to žiadúce, lebo hráči sú vlastne tými konzumentmi. No a keďže to nie je zárobková činnosť, tak je to práve ocenenie od hráčov, čo komunitného lokalizátora motivuje v tejto práci. Väčšinou je to niečo v štýle, že ďakujem veľmi pekne, vďaka vám som tej hre mohol plne porozumieť a užil som si to. Vždy, keď nám takáto správa príde, ja to hneď prepošlem kolegom do tímu a všetci sa z toho tešíme. Ja sa aj vždy snažím vyzvať hráčov, aby nám dali vedieť, ako sa im to pozdáva. Pre nás je každá spätná väzba užitočná. Hráči nás často kontaktujú aj priamo s prosbou, že čo prekladať. Ale ono to tak nie vždy funguje, lebo na to, aby som mal motiváciu a aby som si na lokalizáciu tej hry našiel voľný čas, tak v prvom rade mňa tá hra musí baviť. Ak je tých požiadaviek na konkrétnu hru veľmi veľa, tak to berieme na vedomie, zvažujeme, ale väčšinou sa aj tak rozhodujeme podľa toho, čo baví nás.

Premýšľali ste aj nad tým, že by sa z vás stal profesionál, ktorý by sa lokalizáciou živil?

Určite to teraz nie je cieľ našej skupiny. Nezdá sa mi reálne, aby sme sa tým išli živiť. Ja mám prácu v IT sektore, takže si nemyslím, že by ma prekladanie mohlo uživiť tak dobre ako to, čo robím teraz. Momentálne máme v tíme ľudí z mnohých odvetví, máme tam

chemika, máme stredného manažéra, máme dokonca aj profesionálnu prekladateľku, momentálne korektorku, máme hotelového manažéra. To je široké spektrum ľudí, ktorí majú svoje vlastné kariéry a nejakým spôsobom vedú život a toto je v podstate iba taký koníček. Ale myslím si, že to robíme profesionálne aspoň z pohľadu projektového manažmentu a z hľadiska nášho prístupu.

Aké ďalšie faktory ovplyvňujú výber projektov, ktoré sa rozhodnete lokalizovať?

V prvom rade je to kapacita, ktorú ako tím máme. Tá je ale veľmi obmedzená, takže si musíme vždy dobre rozmyslieť, či dáva daný projekt zmysel. Musíme sa koordinovať s českými lokalizátormi, či to náhodou nechcú robiť aj oni. Spolupracujeme s nimi, pretože duplicitný projekt v takýchto podmienkach nemá už vôbec zmysel. Mali by sme ambície poprekladať všetko možné, ale sme v prvom rade kapacitne obmedzení.

Ako veľmi je práca komunitného lokalizátora náročná po technickej stránke?

No to je práve to, čo mnohých odradí od toho, aby sa tomu vôbec venovali. Kedysi dávno bolo treba hľadať rôzne editory, na každú hru bol iný, niekedy ich bolo treba aj viac. Lokalizátor musel vedieť, čo si cez čo má otvoriť, kam čo vložiť atď. Dokonca, čo sa diakritiky týka, tak to sa do hry písali slovenské diakritické znamienka inými znakmi, ktoré ten lokalizátor často nemal ani na klávesnici, takže celé to bolo dosť komplikované. Mňa táto technická časť vždy zaujímala a keďže som videl, že s tým majú ostatní kolegovia problémy, tak som postupne vymýšľal rôzne zlepšováky. Začalo to tvorbou vlastných lokalizačných nástrojov a dnes sme v bode, keď naši lokalizátori pracujú len s Google Sheets. A to je všetko. Všetky projekty, ktoré máme, máme hodené na Google Sheets, pre každý projekt zvlášť. Ja takto každú hru pripravím, v prvom stĺpci mám párovací identifikátor, aby som tie texty vedel napárovať naspäť do hry, potom stĺpec s východiskovým jazykom, potom stĺpec alebo stĺpce s prekladmi a to, čo prešlo korektúrou, si prefarbíme nazeleno. Plus je to zaradené podľa toho, či je to text alebo menu. Takže dnes tú technickú časť robím väčšinou ja. Táto technická činnosť sa väčšinou líši od enginu, v ktorom je hra naprogramovaná. Občas sa nájde aj nejaký problém, napr. zoradenie textov. V hrách, ktoré bežali na *Unreal Engine 4*, boli texty radené po anglicky podľa abecedy, nie podľa nejakého kľúča. To je veľká prekážka pre lokalizátora, pretože nepozná

kontext a nemá poňatia, čo je čo. Ale aj tam sa mi podarilo vytvoriť program, ktorý vedel texty zoradiť podľa podkladu z videa, napr. zo záznamu hry dostupného na *YouTube*.

Myslíte si, že pre herného lokalizátora by bolo na Slovensku dost práce?

Bohužiaľ, neverím tomu, že by sa tým dalo na Slovensku uživiť.

Uprednostnili by slovenskí hráči slovenské lokalizácie pre originálom, resp. angličtinou?

Myslím si, že áno, ale postupnými, pomalými a trpezlivými krokmi, ak by sa podarilo vybudovať v Slovákoch to, že chcú hrať po slovensky a chcú konzumovať audiovizuálny a multimediálny softvér po slovensky, čím teda myslím filmy, knihy, seriály... Aspoň minimálne so slovenskými titulkami. Ak by sa takto podarilo v Slovákoch vzbudiť nejaké uvedomenie, že by chceli niečo také, tak potom by bol aj väčší tlak a dopyt po slovenských lokalizáciách videohier. Tým pádom by sa ku nám do tímu hlásilo viac ľudí a my by sme prekladali viac hier. A tým pádom by ľudia mali aj väčšiu možnosť hrať po slovensky a viac by si na to navykli. Ono je to také veľmi prepojené, ľudia nemôžu hrať po slovensky, lebo nie sú dostupné slovenské lokalizácie, zvyknú si na to, že hrajú po anglicky alebo po česky, a už sa z toho stáva zvyk, ktorého sa ťažko zbaviť. Ale ak by tu mali tú možnosť vybrať si ku každej hre slovenčinu a majú dobrú skúsenosť s tým, že tá slovenčina je fajn, nie je rušivá, je kontextovo dobrá a dobre zapadne do hry, tak by mali väčšiu túžbu hrať ďalšie hry po slovensky. Naša dnešná skúsenosť je taká, že mnohí slovenskí hráči uprednostnia českú lokalizáciu pred slovenskou práve pre ich skúsenosť. Preto sa im snažíme ukazovať to, čo robíme, nahrávame to na *youtube* a chceme im ukázať to, že lokalizácie, ktoré robíme, sú dobré. Ale už len kvôli tomu zvyku si niektorí hráči počkajú na češtinu, dokonca aj keď slovenčina vyjde skôr.

Autori práce sa s respondentom stotožňujú, pokiaľ ide o záver rozhovoru – súhlasili sme s tým, že na Slovensku je situácia s lokalizáciami videohier smutná a ponuka aj dopyt primalá. Zároveň sme sa zhodli, že riešením tejto situácie môže byť práve šírenie povedomia o existencii dobrých slovenských komunitných lokalizácii, ktorých existenciu sme v spomenutej práci potvrdili. V práci sme zároveň hovorili o štatistikách, podľa ktorých Slováci hrajú hry nemenej často, ako napr. Česi či Poliaci, ktorí sa svojej jazykovej lokalizácie často dočkajú aj na oficiálnej úrovni. Jediným rozdielom je absolútna veľkosť trhu, ktorá je, nanešťastie, na Slovensku oveľa menšia, než v ČR či Poľsku. Autori práce

Velecký, Milan. 2022. Rozhovor o komunitnej lokalizácii na Slovensku. In: L10N Journal. 1(2): s. 54 – 59.

sa ďalej zhodli, že jednoznačným spôsobom, ako tento trend – neponúkať oficiálne lokalizácie v slovenčine – zvrátiť, je zvýšenie dopytu po slovenských lokalizáciách. To už je ale priamo na pleciach komunity a hráčov, aby objavili dobré slovenské lokalizácie a aby sa ich začali dožadovať viac.