

Špecifiká a preklad videoherného žánru MMORPG

The Specifics of MMORPG Genre Translation

Linda Janíková

Univerzita Komenského v Bratislave

linda.janikova@gmail.com

Abstract

This article deals with the specifics of the translation of the MMORPG video game genre. It focuses on the *World of Warcraft* video game (2004, Blizzard Entertainment) and then on its expanded version *World of Warcraft: Cataclysm* (2010, Blizzard Entertainment). By using a descriptive method, it presents the main features of this video game and analyses various types of elements (belonging to the field of game mechanics) that need to be localized during translation (e.g., the user interface and the terminology that forms a part of the creation process of an in-game character). The article also includes graphic examples that clarify the nature of the video game, its differences in comparison with other types of more frequent translation, and any issues that may arise during the process of its localization. Its main goal is to explore a specific video game terminology by using relevant sources and providing guidance and ideas for future video game localization projects.

Keywords: terminology, localization, game software, video games, MMORPGs

Úvod

Cieľom tohto príspevku je priblížiť najpopulárnejšie videoherné žánre a preklad žánru MMORPG (angl. *Multiplayer Massive On-Line Role-Playing Game*), ktorý sa zároveň považuje za podžáner videoherného žánru RPG. Ide o jeden z najrozšírenejších videoherných žánrov na globálnej úrovni, pričom pri výbere žánru na výskum bolo pre nás rozhodujúcim faktorom to, že do videohier tohto typu sa pripája veľké množstvo hráčov (častokrát rôznych národností) naraz, čo potvrdzuje rozsiahlosť tohto žánru. V príspevku sa taktiež budeme analytickou formou venovať terminológii konkrétnej verzie videohry *World of Warcraft: Cataclysm* (2010) a rôznym prvkom a terminologickým

oblastiam, ktoré nebývajú súčasťou bežných typov prekladu, ale sú charakteristické práve pre preklad herného softvéru. Keďže sme počas výskumu mali možnosť pracovať iba s malým množstvom českých a slovenských zdrojov venujúcim sa priamo prekladu videohier, hlavným cieľom príspevku je zvýšiť povedomie o komplexnosti prekladu tohto žánru videohier, predstaviť nové a zaujímavé výzvy pre prekladateľov, pričom okrem uvedených zdrojov na opis a vysvetlenie charakteristík, výber a analýzu termínov a pod. využívame najmä vlastné skúsenosti. Príspevok vychádza z autorkinej diplomovej práce s názvom *Vybraná videoherná terminológia žánru MMORPG* obhájenej v roku 2021 na Univerzite Komenského v Bratislave, v ktorej možno nájsť samostatnú kapitolu venovanú terminológii a lokalizačným postupom (tento článok sa sústreďuje priamo na špecifiká a preklad vybraného žánru, prekladateľským základom a terminológiou všeobecne sa venuje iba okrajovo).

1 Videoherné žánre

V súčasnosti nie je jednoduché určiť presný počet videoherných žánrov, pretože tie sa ďalej delia na podžánre, a pre multižánrovú charakteristiku niektorých videohier (ako napríklad videohra *Borderlands* (2009, ktorá je akčnou RPG strieľačkou) sa zvyknú uvádzať aj kombinované žánre. Chandler (1997) uvádza, že videoherné žánre nemajú presne stanovené pravidlá, takže niektoré videohry patria do viacerých žánrov súčasne. V našom príspevku preto predstavíme tie základné a bližšie sa budeme venovať iba jednému vybranému podžánru. K deleniu videoherných žánrov je možné pristupovať rôznymi spôsobmi, preto spomenieme základné rozdelenie videoherných žánrov (Lee et al., 2014), ktoré sme upravili tak, aby predstavovalo čo najvšeobecnejší úvod do problematiky tohto príspevku bez potreby väčších znalostí ohľadom videohier:

- Akčné hry (angl. *Action games*) – ide napr. o podžánre strieľačky, videohry o prežitie (angl. *Survival*) a ich verzia pre viacerých hráčov (angl. *Battle royale*) alebo bojové videohry. Tieto videohry sú obľúbené najmä preto, lebo sú pomerne jednoduché na pochopenie. Z hľadiska lokalizácie nemajú veľa textu na preklad, pretože vo všeobecnosti nemajú rozvinutý príbeh a sústreďujú sa skôr na akciu. Patria medzi ne videohry ako *Counter Strike* (2000), *Fortnite* (2017) alebo *Mortal Kombat X* (2015).
- Dobrodružné hry (angl. *Adventure games*) – v týchto videohrách prebieha interakcia medzi hráčom a jeho okolitým prostredím, v ktorom musí riešiť hádanky, ako napríklad vo videohre *Myst* (1993) alebo môže ísť o príbehové hry ako *Heavy*

Rain (2010), alebo sériu príbehových hier od spoločnosti Telltale Games (napr. *The Walking Dead*, 2012).

- RPG hry (angl. *Role-Playing Games*) – podstatou týchto videohier je vytvorenie vlastnej postavy (alebo už môže byť dopredu vytvorená), ktorú hráč vo videohre ovláda a rozvíja jej vlastnosti, schopnosti a osud. Príkladmi takýchto videohier sú *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *Diablo III* (2012) alebo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011).
- Simulátory (angl. *Simulations*) – majú simulovať situácie z reálneho života, ako napríklad šoférovanie, stávanie, manažment alebo život ako taký. Pravdepodobne najznámejšou videohrou tohto žánru je *The Sims* (2000). Príkladmi iných typov videohier sú *Euro Truck Simulator 2* (2012) či *Farming Simulator* (2008).
- Stratégie (angl. *Strategies*) – sú inšpirované klasickými stolovými stratégiami a vyžadujú si taktické plánovanie. Patria medzi ne tituly ako *Age of Empires* (1997), *StarCraft* (1998) alebo *League of Legends* (2009).
- Športové hry (angl. *Sports games*) – pripomínajú športové aktivity z reálneho života, ako napríklad preteky áut, basketbal, box, futbal, hokej atď. Ide o videohry ako *Gran Turismo* (1997) či *FIFA 22* (2021).

1.1 Videoherný žáner MMORPG

Názov žánru MMORPG sa skladá z kombinácie skratiek MMO (angl. *Multiplayer Massive On-Line*) a RPG (angl. *Role-Playing Game*). Ako spomína Stoffová (2016), ide o videohry, pri ktorých je nevyhnutné pripojenie na internet, vďaka čomu je možné vytvárať takzvané servery, na ktoré sa pripája veľké množstvo hráčov naraz, komunikovať spolu či zoskupovať sa do gíld (angl. *guilds*), teda určitých spolkov. Hráči si vytvárajú postavy, inak povedané, hrajú sa na hrdinov, pričom videohra sa zameriava na vývoj postavy ovládanej hráčom a obvykle má dlhý a prepracovaný dej. Vo väčšine prípadov je zvyšovanie úrovne postavy založené na získavaní skúseností (angl. *experience points*, skrátene *XP*). Hráči ich získavajú porazením nepriateľov alebo plnením úloh. Dôležitú úlohu hrá taktiež výbava (angl. *equipment*), ktorá sa zlepšuje paralelne so stúpajúcou úrovňou postavy (Stoffová, 2016).

Videohry typu MMO sa začali vyvíjať koncom 20. storočia. Hráči zistili, že interakcia s reálnymi osobami (najskôr iba na lokálnej úrovni a neskôr na medzinárodnej) prináša väčšiu zábavu a nie je také jednoduché vydedukovať, čo protivník urobí (ako v prípade hrania proti počítaču). Hranie videohier sa vďaka tomuto žánru stalo spoločnou voľnočasovou aktivitou ľudí z rozličných kútov sveta. Výhodou veľkého množstva hráčov je,

že vývojári dokážu rýchlejšie zozbierať pripomienky o chybách vo videohre a taktiež určiť preferencie hráčov, na základe ktorých sa rozhodujú o ďalších aktualizáciách a rozšíreniach (Bernal-Merino, 2013).

Medzi najznámejšie a najhranejšie videohry tohto žánru patria napr. *World of Warcraft* (2004), *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* (2013), *The Elder Scrolls Online* (2014), *Guild Wars* (2013) alebo *World of Tanks* (2010).

1.2 Preklad videoherného žánru MMORPG

Všeobecne môžeme povedať, že pre väčšinu iných videoherných žánrov platí, že videohra sa zastaví (resp. v nej nič ďalej neprebíha) v momente, keď sa hráč odhlási. Žáner MMORPG sa líši tým, že videohra sa odohráva vo svete, ktorý sa neustále mení bez ohľadu na to, či je hráč pripojený do videohry, alebo nie. Inak povedané, videohru (lepšie povedané svet v nej) nepretržite menia ostatní hráči, ktorí sú do nej aktuálne pripojení. V iných žánroch by bolo možné videohru uložiť alebo pozastaviť na určitú dobu, no v žánri MMORPG takáto možnosť bežne absentuje. S tým súvisí skutočnosť, že videohry tohto žánru vo väčšine prípadov nie je možné vyhrať, pretože sa neriadia príbehom, ktorý je nutné dokončiť a v ktorom hráč musí napredovať, ale môžeme povedať, že videohra sa vyvíja tempom, aké si zvolí hráč. Vzhľadom na obsiahly dej a skutočnosť, že tieto videohry sa nezvyknú predávať typickým spôsobom, keď by sme si na internete alebo v kamennej predajni kúpili originálnu verziu videohry, ale kupujú sa formou mesačného predplatného (angl. *subscription*), môžu mať viac ako desaťročnú životnosť a ich lokalizácia prináša vývojárom dlhodobý výnos. To znamená, že aj keď hráč dosiahne najvyššiu úroveň, stále má možnosť získať nové úspechy (angl. *achievements*) a v prípade videohry *World of Warcraft* (2004) je možné prenášať postavy na novšie verzie (resp. datadisky) videohry, ktoré pribúdajú približne každé dva roky.

Skutočnosť, že do videohier žánru MMORPG sa zvyknú pravidelne pridávať nové herné prvky, aktualizácie či platený obsah (ako napr. exkluzívne predmety v hre), pre vývojárov predstavuje určité riziko. Na jednej strane vďaka lokalizácii majú väčšiu pravdepodobnosť, že videohra bude mať väčší úspech v rôznych krajinách, ale na druhej strane musia rátať s tým, že pri takomto produkte je nutné neustále dbať na jeho kvalitu, pričom komunikácia s hráčmi a ich spätná väzba je kľúčová.

Veľké množstvo aktualizácií a opráv technických chýb vzniká na základe pripomienok hráčov, ktorí môžu vo videohre alebo na oficiálnej stránke videohry (alebo serveru, na ktorom hrajú) v prípade, že im niečo nefunguje z hľadiska hrateľnosti (napríklad im

nejde odovzdať úlohu), zaregistrovať alebo „otvoriť“ takzvaný „tiket“ (angl. *ticket*), teda požiadavku, na základe ktorej bude oprava vykonaná. Takáto komunikácia medzi vývojármi a hráčmi môže prebiehať prostredníctvom oficiálnych oznamov, poznámok k aktualizáciám na opravu technických chýb, sociálnych médií, herných fór alebo vyššie spomenutých požiadaviek. Znamená to, že na rozdiel od iných videohier, kde sa riešia nedostatky a opravujú chyby počas testovacej fázy, vo videohrách žánru MMORPG je na riešenie chýb okrem odozvy jazykových a softvérových testerov dôležitá aj odozva hráčov, ktorí môžu mať vplyv na zmeny vo videohre a ich spolupráca vo forme kritiky a pripomienok je integrálnou súčasťou lokalizácie produktu.

Keď si hráči kúpia videohru lokalizovanú do ich jazyka, očakávajú, že aj technická podpora bude lokalizovaná. Táto podpora je súčasťou ďalších mimoherných textov, ktoré je potrebné lokalizovať, čo len potvrdzuje, že lokalizácia videohier je obsiahly a kontinuálny projekt (porov. Fry, 2003; Esselink, 2000).

Jednou zo základných charakteristík videohier žánru MMORPG je, že sa v nej bojuje. Môžeme preto určiť dva typy videohier z hľadiska toho, akým spôsobom a s kým boj prebieha. Prvým sú videohry, v ktorých hráči bojujú proti iným hráčom (angl. *Player versus Player*, skrátene *PvP*), či už jeden proti jednému alebo v tímoch, a videohry, v ktorých hráči bojujú proti prostrediu (angl. *Player versus Environment*, skrátene *PvE*). Tieto dva spôsoby hrania MMORPG videohier je možné aj kombinovať. Napríklad vo videohre *World of Warcraft* (2004) je vytvorený samostatný server pre každý z herných režimov, prípadne si ich hráč môže priamo vo videohre aktivovať či deaktivovať.

Vo videohrách žánru MMORPG častokrát prebieha určitá forma obchodu, napríklad prostredníctvom aukcie. Hráči v nej môžu predávať nazbierané suroviny alebo výbavu za určitý poplatok iným hráčom alebo môžu tieto predmety predať obchodníkom NPC¹. Z hľadiska lokalizácie to znamená, že vo videohre sa nachádza veľké množstvo termínov, ktoré nesúvisia priamo s postavami, používateľským rozhraním alebo s hlavným cieľom videohry, ale ich preklad je rovnako dôležitý.

Pri preklade treba dávať pozor na to, že termíny, ktoré sa nachádzajú v ponuke pri vytváraní postáv alebo tie, s ktorými sa hráč stretáva na prvých úrovniach (napríklad názvy kúziel), sa neskôr objavujú vo videohre na rôznych miestach a v rôznych kontextoch, v ktorých by preklad nemusel sedieť. Keby sme anglický názov kúzla *Lightning Bolt* preložili v knihe kúziel (angl. *spellbook*) ako Blesk, museli by sme skontrolovať, či by

¹ Anglickú skratku pre výraz *Non-player character*, preložiteľný ako nehráčska postava, sme sa rozhodli z dôvodu jej veľkej zaužívanosti neprekladať.

tento preklad bol vhodný pre všetky kontexty. Nemohli by sme ho neskôr, keby sa objavil v rámci opisu určitej úlohy, prekladať inak, napríklad ako Bleskový zásah (angl. *Strike of Lightning*). Iným príkladom je preklad jednotlivých názvov úspechov (napr. získať určitý počet predmetov). Ak by nebol preklad predmetov konzistentný, pre hráča by bolo prakticky nemožné splniť požiadavku na dosiahnutie úspechu, pretože predmet by sa vo videohre mohol volať inak ako v popise úspechu. Je teda nutné dbať na to, aby bola zachovaná terminologická konzistentnosť, aby sa hráči vo videohre nestretli s nejasnosťami, pre ktoré by nemohli pokračovať v plnení úloh.

Dôležitou súčasťou videohry je taktiež komunikácia medzi hráčmi. Ako poukazuje Petrů (2011, s. 92), táto sociálna interakcia „pripomína skôr sociálne siete, ako napríklad Facebook, než štandardné videohry“, v dôsledku čoho hráči zvyknú tráviť vo videohre pomerne veľké množstvo času. Komunikácia medzi hráčmi zvykne prebiehať prostredníctvom herného četu (pozri obrázok 1), ktorý okrem správ od hráčov v reálnom čase (3.) obsahuje aj serverom generované správy (2.) alebo gestá (1.), ktoré postava urobí po tom, ako jej to hráč príkazom v čete nariadi, pričom všetky spomenuté typy komunikácie sú súčasťou lokalizácie produktu.



Obrázok 1: Čet vo videohre *World of Warcraft* (2004)

Podľa Stronga (2018) sa môžu niektoré videohry žánru MMORPG navzájom od seba líšiť v aspektoch ako:

- a) perspektíva, z ktorej sa pozeráme na postavu – z pohľadu prvej osoby (pozri obrázok 2) v prípade videohry *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), z pohľadu tretej osoby zvrchu (pozri obrázok 3), napríklad vo videohre *Dragon Age: Inquisition* (2014), alebo z pohľadu tretej osoby zozadu (pozri obrázok 4), ktorý môžeme vidieť vo videohre *World of Warcraft: Cataclysm* (2010),



Obrázok 2: Pohľad prvej osoby²



Obrázok 3: Pohľad tretej osoby zvrchu³



Obrázok 4: Pohľad tretej osoby zozadu

² Zdroj: <https://img.dtcn.com/image/digitaltrends/the-elder-scrolls-skyrim-review-693-500x300-c.jpg>

³ Zdroj: https://www.gamegrin.com/assets/Uploads/_resampled/resizedimage638339-dragon-age-2.jpg

- b) štýl a spôsob hrania videohry – napríklad videohra *The Elder Scrolls Online* (2014) je založená na používaní tlačidiel myši na útok a vo videohre *Blade and Soul* (2012) je na využitie silnejších útokov nutné použiť kombináciu klávesov,
- c) množstvo intertextuálnych referencií na skutočné udalosti, osoby atď.

Z hľadiska lokalizácie je najdôležitejší posledný aspekt, pretože pri veľkom množstve referencií a komplikovanej terminológii musí byť prekladateľ schopný naplno využívať svoju kreativitu a vedieť vyhľadávať zdroje, konkrétne pri preklade názvov úloh a kúziel. Napríklad jedno kúzlo klasy⁴ (angl. *class*), ktorá sa nazýva rytier smrti (angl. *Death Knight*), sa v angličtine volá *Winter is Coming* (Zima sa blíži), čo je intertextuálna referencia na sériu kníh a seriál *Game of Thrones* (Hra o tróny). Takisto prekladateľ musí byť schopný vyhľadávať zdroje, napríklad termíny, ktoré sa najviac využívajú v paralelných textoch na pomenovanie anglických termínov ako *quest* (úloha), *spell* (kúzlo) alebo *mount* (pojzd).

Pedersen (2011) rozdeľuje referencie vo videohernom kontexte na transkultúrne (prítomné vo viacerých kultúrach), monokultúrne (existujúce iba v rámci zdrojovej kultúry) a mikrokultúrne (existujúce v zdrojovej kultúre, ale pochopí ich iba menšia skupina ľudí cieľovej kultúry). Príklady z videohry *World of Warcraft* (2004) podľa Pedersenových kategórií uvádzame v nasledujúcej tabuľke.

Tabuľka 1: Príklady referencií vo videohre *World of Warcraft* (2004)

	Zdrojový text	Vysvetlivka
Transkultúrna referencia	Meno NPC postavy: „ <i>Harrison Jones</i> “	Táto postava je súčasťou archeologických úloh a odkazuje na film <i>Indiana Jones</i> a na herca Harrisona Forda.
Monokultúrna referencia	Recept v kuchárskej profesii: „ <i>Suramar Surf and Turf</i> “	Tento recept obsahuje mäso a morské plody, ktorých kombinácia patrí medzi jedlá zdrojovej videohernej kultúry.
Mikrokultúrna referencia	Názov úlohy: „ <i>Ain't too proud to beg</i> “	Tento názov odkazuje na pesničku od hudobnej skupiny The Temptations, a teda ju pozná iba určitá skupina hráčov.

⁴ Anglické slovo *class* je možné spisovne preložiť ako „trieda“, ale z dôvodu zaužívanosti pojmu klasa medzi súčasnými hráčmi sme sa rozhodli pre slangový preklad. Slovo klasa taktiež považujeme za vhodné, pretože sa využíva aj vo význame vynikajúcej znalosti z určitej oblasti, čo súvisí s významom anglického slova *class* v kontexte videohry, pretože členovia týchto klás sú vycvičení v kúzlach danej oblasti.

Existuje viacero stratégií, ako postupovať pri preklade referencií. Prekladateľ má určitú voľnosť a jeho možnosti (pričom každé z riešení je správne a uplatniteľné v praxi) sú: nájsť oficiálny alebo zaužívaný preklad, zachovať časť zdrojovej referencie alebo urobiť menšiu úpravu, zachovať pôvodné znenie referencie s využitím vysvetlivky, urobiť zovšeobecnenie (namiesto konkrétnej referencie použiť všeobecnejší preklad, ako napríklad Claude Monet – maliar), nahradiť referenciu za takú, ktorá bude blízka cieľovému používateľovi alebo ju úplne vynechať, pokiaľ žiadnu z predchádzajúcich stratégií nie je možné uplatniť. Mangironová a O'Haganová (2006) používajú v tejto súvislosti pojem transkreácia (angl. *transcreation*), ktorým označujú prekladateľský postup vystihujúci slobodu prekladateľa, ktorý môže upraviť, vynechať a dokonca pridať prvky do videohry, o ktorých si myslí, že by mohli obohatiť herný zážitok a pôsobili by v hre prirodzene.

2 Videohra World of Warcraft: Cataclysm (2010)

Po príbehovej stránke sa táto videohra sústreďuje na dve nepriateľské frakcie – Hordu (angl. *Horde*) a Alianciu (angl. *Alliance*), ktoré bojujú proti sebe o nadvládu a zároveň spájajú sily proti silnejšej moci, ktorá ohrozuje ich domov, ríšu Azeroth. Príbeh nadväzuje na prvé strategické videohry *Warcraft* (1994) a obdobie, v ktorom sa odohráva, môžeme najbližšie prirovnať k stredoveku. Toto obdobie obsahuje charakteristické prvky videohier žánru RPG typu *Dungeons and Dragons* (1998), teda meče, mágiu, draky a iné. Vo videohre *World of Warcraft: Cataclysm* (2010) môžeme nájsť aj prvky iných žánrov, ako steampunk (napr. vzducholode), horor (napr. duchovia) alebo sci-fi (napr. portály). V súvislosti s príbehom treba povedať, že nie je ukončený a stále sa vyvíja prostredníctvom nových aktualizácií, kníh a rozšírení.

Po technickej stránke má táto videohra typické vlastnosti videohier žánru RPG (pri opise a analýze charakteristík čerpáme najmä z vlastných skúseností z hrania videohier žánru RPG). Hráči si vytvoria postavu na úrovni 1 (angl. *Level 1*), ktorá má na sebe iba základnú výbavu, začnú spoznávať svet okolo seba, plniť úlohy (v ktorých musia napr. poraziť určité množstvo príšer, zvierat, lupičov a podobne alebo nájsť určitý predmet a priniesť ho zadávateľovi úlohy), za ktoré získavajú skúsenosti, kým nedosiahnu maximálnu úroveň. Taktiež sa môžu naučiť rôzne zručnosti, ako napr. bylinkárstvo (angl. *Herbalism*), kováčstvo (angl. *Blacksmithing*) či prvú pomoc (angl. *First Aid*). Postavy zvyšovaním úrovne nadobúdajú nové schopnosti (môžu sa naučiť novšie kúzla), získavajú novú výbavu a môžu navštíviť nové miesta aj na iných kontinentoch a plniť tam úlohy. Keď hráči dosiahnu najvyššiu úroveň (v prípade datadisku *World of Warcraft: Cataclysm*

to je úroveň 85), videohra ešte nekončí, ale pokračuje vo fáze, ktorá sa v hernom prostredí zvykne nazývať „konečná fáza“ (angl. *endgame*), plná nových a náročnejších výziev. Hráči sa rozhodnú, či budú pokračovať v získavaní úspechov (za ktoré sú tiež špecifické body), bojovať proti iným hráčom v arénach, chodiť v skupine piatich hráčov do dúpät (angl. *dungeons*) príšer (kde ich porazením môžu získať tú najlepšiu výbavu) alebo organizovať takzvané nájazdy (angl. *raids*) v skupine 10 alebo 25 hráčov (v novších datadiskoch sa tieto čísla menia), cieľom ktorých je taktiež získať lepšiu výbavu. Nové aktualizácie sú väčšinou určené pre hráčov, ktorí sú v tomto štádiu videohry, a teda vyhľadávajú nový herný obsah.

2.1 Súčasný stav prekladu videohry *World of Warcraft: Cataclysm* [2010]

Podľa oficiálnej internetovej stránky vývojára Blizzard Entertainment je v súčasnosti táto videohra lokalizovaná do deviatich jazykov (angličtina, portugálčina, nemčina, francúzština, ruština, čínština, španielčina, taliančina a kórejčina). Keďže ide o veľký a úspešný projekt, lokalizácia do jazykovej skupiny E-FIGS⁵ bola pomerne očakávaná. Z dôvodu rôznych variet angličtiny, španielčiny a portugálčiny vznikol dopyt aj po lokalizácii napríklad do mexickej španielčiny.

Jednou z prvých lokalizácií bola čínska lokalizácia. V rámci nej nastali nielen jazykové, ale aj softvérové zmeny z dôvodu inej legislatívy. V auguste roku 2009 sa pre nové usmernenia čínskej vlády hráči nemohli niekoľko týždňov pripojiť do videohry, pretože vývojári museli čakať na schválenie zmeny čínskeho vydavateľa videohry (s predchádzajúcim partnerom im skončila zmluva). Spolu s novými usmerneniami čínska vláda nastolila cenzúru, podľa ktorej museli vývojári zmeniť niektoré vizuálne prvky videohry (Alexander, 2009). Pozorujeme tu určitú formu hĺbkovej lokalizácie⁶, v tomto prípade pretvorenie videohernej grafiky, ktorá v zdrojovej verzii nebola v súlade s cieľovou kultúrou. Išlo konkrétne o spor so znázornením kostí a prvkov smrti, ktoré bolo v Číne zakázané zobrazovať. Týkalo sa to najmä rasy nemŕtvych (angl. *Undead*), teda kostlivcov. Ich vizuálna stránka musela byť upravená tak, aby im žiadne kosti netrčali (pozri obrázok 5). Ďalej zásah do grafiky súvisel aj s kôpkami kostí, nachádzajúcimi sa na rôznych miestach v hernom svete. Museli byť nahradené vrecami s pieskom (pozri obrázok 6),

⁵ Skratka pre anglický, francúzsky, taliansky, nemecký a španielsky jazyk.

⁶ Cieľom hĺbkovej lokalizácie (angl. *deep localisation*) je podľa Bernal-Merina (2013) transformácia produktu podľa preferencií a očakávaní cieľových používateľov, napr. zmena výberu etnicity postáv v hre.

a kým v iných krajinách po porazení druhého hráča sa na jeho mieste skonu objavila kostra, v Číne sa objavil hrob. Okrem toho bola taktiež zmenená farba krvi niektorých príšer z červenej na čiernu (Alexander, 2009) a namiesto surového mäsa na stole sa hráčom zobrazoval bochník chleba. Zmeny sa udiali aj na jazykovej rovine, ako príklad môžeme uviesť zmenu názvu klasy rytier smrti (angl. *Death Knight*), ktorá sa v čínskej lokalizácii premenovala na rytiera zániku (angl. *Fade Knight*) a rovnako aj vo všetkých kúzlach sa anglické slovo *Death* zmenilo na *Fade*.



Obrázok 5: Rasa nemrtych v čínskej lokalizácii videohry *World of Warcraft*⁷ (2004)

Obrázok 6: Vrecia s pieskom namiesto kôpky kostí v čínskej lokalizácii videohry *World of Warcraft*⁸ (2004)

Jednou z najnovších lokalizácií bola talianska, ktorej vypracovanie trvalo jeden rok a zahŕňalo 5 miliónov slov (tu môžeme podotknúť, že s každou novou expanziou pribúda približne 1,5 milióna nových slov). Keďže angličtina je pomerne flexibilný jazyk, tak podstatné mená a prídavné mená môžu byť kombinované rôznymi spôsobmi na vytvorenie zložených jednoslovných názvov. Nie všetky jazyky majú toľko možností na tvorenie zložených názvov (Blizzard Entertainment, 2012) a talianski lokalizátori sa museli

⁷ Zdroj: <https://cutt.ly/kbm3cDF>

⁸ Zdroj: <http://cdn.themis-media.com/media/global/images/galleries/display/59/59026.jpg>

s týmto vysporiadať. Podobný problém nastáva aj v prípade slovenčiny, pri ktorej ako príklad môžeme uviesť kúzlo klasy zlodej (angl. *Rogue*) s pôvodným anglickým názvom *Backstab*, čo by sa doslovne dalo preložiť ako vraziť niekomu nôž do chrbta (pri tomto útoku musí byť hráč postavený za chrbtom nepriateľa, preto je dôležité, aby v preklade bol zakomponovaný chrbát alebo iným spôsobom naznačené, že ide o útok zozadu, preto ho nie je možné preložiť ako napr. Podraz). Problém nastáva v dĺžke slovenského prekladu, ktorý by bol podstatne dlhší a pre hráča menej komfortný ako anglický originál. Preto si pri lokalizácii do taliančiny musel lokalizačný tím stanoviť viacero stratégií, ktorých sa následne držal. Napríklad si stanovili limit štyroch slabík vo vymyslených názvoch, aby sa vyhli príliš dlhým konštrukciám. Čo sa týka kultúrnych referencií, pokiaľ mali pocit, že by taliansky hráč nepochopil danú referenciu alebo by jednoducho nebola vhodná, zamenili ju za referenciu cieľovej kultúry. Predpokladáme, že takéto špecifiká mali spísané v štylistickej príručke (pre porovnanie pozri Kabát, 2022a).

Zaujímavosťou je, že v dabingu videohry použili pre rasu trolov neapolský prízvuk, pretože o obyvateľoch Neapola sa hovorí, že sú svojrázni, hrdí a vážia si svojich predkov. Podľa talianskeho lokalizačného tímu táto charakteristika bola podobná kultúre trolov, a preto sa rozhodli takýmto spôsobom zakomponovať neapolský prízvuk (Blizzard Entertainment, 2012).

Pri porovnávaní prekladov je možné nájsť istú tendenciu, v rámci ktorej termíny, ktoré sa prekladajú v jednej lokalizácii, sa prekladajú aj v ostatných. Nie vždy to ale platí, napríklad pri toponymách sme spozorovali, že vo francúzskej lokalizácii sa pridávajú akcenty (napríklad miesto *Desolace* sa zmení na *Désolace*) a v španielskej lokalizácii je mesto *Shattrath City* preložené ako *Cuidad de Shattrath* (mesto Shattrath), kým vo zvyšných lokalizáciách sa označuje iba ako *Shattrath*. V španielskej lokalizácii je zároveň možné vidieť výnimku v preklade oblasti *Zangarmarsh* (v ktorej anglické slovo *marsh* znamená močiar, teda by bolo možné tento názov preložiť aspoň čiastočne), pretože sa rozhodli ponechať pôvodný názov, kým vo francúzskej lokalizácii je preložený ako *Marécage de Zangar*, čiže Zangarský močiar.

Pri lokalizácii takýchto veľkých titulov si prekladateľ musí dávať pozor na už hotové preklady (knižné, filmové atď.). Napríklad v českom preklade kníh vznikol problém pri preklade rasy *Night Elf*, pretože prekladatelia sa nevedeli zhodnúť na tom, či by to mali byť „temné elfy“ alebo „noční elfy“. Vo videohre *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002), v českej lokalizácii, za ktorou stojí vydavateľská spoločnosť Cenega Czech, boli preložené ako „temní elfové“, no neskôr ich knižní prekladatelia ako Netolička či Kratochvíl a Komprdová preložili vo svojich knižných prekladoch ako „noční elfové“, pretože pomenovanie

elfov má odkazovať na život nočných tvorov, sami o sebe nie sú žiadnym spôsobom temní, a preto sa ich v novších knihách rozhodli prekladať inak.

V súvislosti s paralelnými prekladmi sme sa pozreli bližšie aj na slovenský dabing filmu *Warcraft: Prvý stret* (Sunrise Studio, 2016), ktorý môžeme považovať za jediný oficiálny preklad diel *Warcraft* v slovenčine. Zaujímavý rozdiel sme spozorovali napríklad pri preklade názvov, pretože kým v existujúcich lokalizáciách sa mestá alebo oblasti, pre ktoré je možné vytvoriť preklad, lokalizujú (ako predtým spomenutý príklad francúzskeho prekladu oblasti *Zangarmarsh*), vo filme to tak neplatilo vo všetkých prípadoch. Napríklad mesto *Ironforge* (ktoré bolo preložené vo všetkých videoherných lokalizáciách) vo filme preložené nebolo, ale oblasti ako *Elwynn Forest* (vo filme preložené ako Elwynnský les), *Frostwind Dunes* (Frostwindské duny), *Deadwind Pass* (Deadwindský priesmyk), či *Redridge Mountains* (Redridgské hory) boli preložené aspoň čiastočne, pravdepodobne z dôvodu, že ide o kolokácie, v ktorých je popisný prvok priehľadnejší. Je taktiež možné, že filmoví prekladatelia nasledovali príklad českého prekladu kníh, v ktorých boli tieto názvy preložené (alebo nepreložené) na rovnakom princípe (žiaľ, k overeniu tejto hypotézy sa nám nepodarilo dopátrať). Rovnakým prípadom boli aj názvy klanov, ktoré českí aj slovenskí prekladatelia ponechali v origináli (napr. klan *Laughing Skull*, ktorý by sa dal preložiť ako klan Posmešnej lebky⁹). Ďalej nás zaujímal aj dabingový preklad názvov kúziel. Ukázalo sa, že filmoví producenti pri kúzlach postupovali svojsky. Keďže vo videohre pri čarovaní postavy nič nehovoria, rozhodli sa ho prispôbiť na tradičnejší spôsob čarovania, aký vídavame vo fantasy filmoch, a vytvorili nový jazyk, čím kúzla nebolo nutné lokalizovať. Ako príklad spomenieme kúzlo, ktoré sa vo videohre volá *Arcane Blast* (preložiť ho môžeme ako Tajomný výbuch), pri čarovaní ktorého vo filme postava vyslovila všetkým kultúram neznáme slová: „*Shala'ros*“. Ako posledný príklad z dabingu uvádzame preklad lietajúceho leva, na ktorom sa členovia frakcie Aliancia môžu prepravovať. Vo videohernom aj filmovom origináli sa anglicky nazýva *gryphon* a v slovenskom dabingu sa ho rozhodli¹⁰ nepreložiť, pričom v slovenčine sa toto mytologické zviera oficiálne nazýva gryf, teda jeho preklad by bol možný. Dôvodom môže byť, že podľa Netoličku (2003) vzhľadom na úspešnosť lokalizácie videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002) prekladatelia predpokladali, že veľká väčšina čitateľov (v kontexte filmu divákov) budú práve hráči, ktorí českú lokalizáciu videohry videli, a to je dôvod,

⁹ Pri preklade sme vychádzali z motivácie tvorby termínu, pre tento klan je charakteristické, že má maniacke a krvilačné správanie a je považovaný za najzákernejší zo všetkých klanov a nemá rešpekt pred nikým.

¹⁰ V rámci výskumu sme kontaktovali dabingového režiséra s prosbou o poskytnutie informácií o autoroch prekladu tohto filmu, ale po skontaktovaní sa s prekladateľkou, na ktorú sme dostali kontakt, sme zistili, že išlo o niekoho iného, koho identitu sa nám nepodarilo zistiť, čo len dokazuje, aké náročné môže byť dopracovať sa k informáciám o prekladateľoch.

prečo „preklad väčšiny kľúčových názvů ras, jednotek a jmen je převzat právě z překladu hry [...]. Proto Duše démona, Horda, Plamenná legie, žump, peón, Řád stříbrné ruky, jezdec na gryfonu“ (Netolička, 2003, s. 1).

2.2 Terminológia videohry *World of Warcraft: Cataclysm* (2010)

Terminológia videohry *World of Warcraft: Cataclysm* (2010) má veľa spoločného s inými videohrami žánru MMORPG. S využitím vlastných skúseností a vedomostí ju môžeme rozdeliť do niekoľkých kategórií v závislosti od toho, v akom kontexte sa vo videohre nachádza (napr. či je charakteristická pre vytváranie postáv, plnenie úloh, boj hráča proti hráčovi atď.). V rámci oblastí ju je možné ďalej špecifikovať podľa výberu lexikálnych jednotiek, najvýpovednejším príkladom je výber terminológie v kúzlach, pretože všetky kúzla v rámci jednej klasy majú spoločný pôvod, napríklad klasa zlodej má vo svojom lexikálnom repertoári kúzla, ktorých konotácia je nečestnosť a podvádzanie, napr. kúzla ako Podpásovka (angl. *Cheap shot*) alebo Prepadnutie (angl. *Ambush*). Rozhodli sme sa zmieniť o terminologických oblastiach herných prvkov, ktoré sa opakujú vo väčšine videohier žánru MMORPG, a ktoré môžeme považovať za základ lokalizácie videohier tohto žánru. Nezamerali sme sa iba na špecifickú terminológiu napríklad výbavy, ktorú jednotlivé postavy majú na sebe, alebo zbraní a predmetov, ktoré využívajú, aj keď každá z týchto oblastí je tak terminologicky nasýtená, že by sa dalo venovať terminológii z konkrétnej oblasti. Vzťah medzi nami vybranými terminologickými usernameami je ten, že sú súčasťou oblasti v angličtine označovanej ako *game mechanics*, ide teda o videoherné prvky, ktoré súvisia s princípom celkového fungovania hry, konkrétne teda ide o terminológiu, ktorá je priamo prepojená s hráčskym zážitkom a pravidlami fungovania hry (porov. Kabát, 2022b).

Herné prvky, ktorým sa budeme v nasledujúcej kapitole venovať, sú: rasy, klasy, kúzla, názvy predmetov, vlastné mená a toponymá, a používateľské rozhranie.

2.3 Herné prvky vo videohre *World of Warcraft: Cataclysm* (2010) a ich lokalizácia

Hráči si po tom, ako sa pripoja na server, vytvárajú postavu buď vo frakcii Aliancie, alebo Hordy. V každej z nich majú na výber z piatich rás, pričom každá má unikátne vlastnosti (napríklad noční elfovia dokážu byť neviditeľní). Hráči si na jednom účte môžu vytvoriť celkovo 10 postáv. Frakcie medzi sebou nemôžu komunikovať, ak si teda hráč vytvorí jednu postavu v Aliancii a druhú v Horde, nebude si môcť medzi nimi posilať predmety

a taktiež nebude môcť komunikovať s gildou (angl. *guild*), ku ktorej sa pridá v jednej z týchto frakcií. Preto väčšina hráčov hrá iba za jednu frakciu (medzi hráčmi existuje aj kódex, ktorý hovorí, že by mali byť oddaní iba jednej frakcii, pretože v opačnom prípade by boli považovaní za zradcov a najmä by sa strácala hlavná pointa a čaro videohry). Aliancia primárne sídli na kontinente Východné kráľovstvo (angl. *Eastern Kingdoms*) a Horda na kontinente Kalimdor (pozri obrázok 7).



Obrázok 7: Mapa ríše Azeroth v datadisku *World of Warcraft: Cataclysm* (2010)

Po vytvorení postavy sa hráčovi spustí krátke video (angl. nazývané *cinematics*) s hovoreným komentárom, v ktorom sa zoznámi s prostredím, kde jeho postava začína. Tieto videá sa objavujú v rôznych fázach videohry, niekedy sú súčasťou úloh alebo predstavujú iba dodatočný audiovizuálny materiál. Súčasťou lokalizácie je teda aj audiovizuálny preklad a takéto scény je nutné buď otitulkovať, alebo nadabovať (v prípadoch, keď aj vidíme postavy, ktoré rozprávajú), či preložiť hovorený komentár.

V rámci Aliancie si hráči v datadisku *World of Warcraft: Cataclysm* (2010) môžu pri vytváraní postavy vybrať z týchto rás: človek (angl. *Human*), trpaslík (angl. *Dwarf*), gnóm (angl. *Gnome*), draenei (v ich vlastnom jazyku toto slovo znamená *vyhnani*), nočný elf (angl. *Night Elf*) a vlkolak (angl. *Worgen*).

V Horde si zase hráči môžu vybrať z týchto rás: ork (angl. *Orc*), trol (angl. *Troll*), tauren (odvodené od minotaura), nemŕtvy (angl. *Undead*), krvavý elf (angl. *Blood Elf*) a škriatok (angl. *Goblin*).



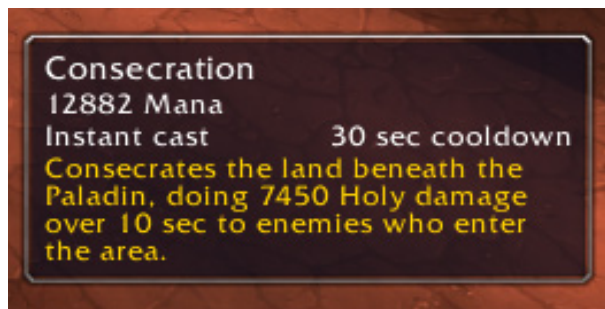
Obrázok 8: Vytváranie postavy v datadisku *World of Warcraft: Cataclysm* (2010)

Pri klasách platí, že nie všetky rasy sa môžu venovať všetkým klasám. Napríklad človek nemôže byť šaman, pretože tento výber je naviazaný na folklór alebo príbeh videohry a šamanizmus je spojený so živlami a spiritualizmom, rovnako ako voodoo, čo by nese-delo s príbehom ľudí, ktorí vyznávajú náboženstvo svetla.

Celkovo si hráči môžu vyberať z týchto klás: mág (angl. *Mage*), paladin, kňaz (angl. *Priest*), zlodej (angl. *Rogue*), čiernokňazník (angl. *Warlock*)¹¹, rytier smrti (angl. *Death Knight*), lovec (angl. *Hunter*), šaman (angl. *Shaman*), bojovník (angl. *Warrior*) a druid.

Názvy jednotlivých kúziel pomenúvajú akciu, ktorú postava vykoná po stlačení klávesov, ktoré sú im priradené. Keď hráč prejde kurzorom myši na ikonu kúzla, uvidí taktiež krátky popis jeho funkcie (pozri obrázok 9) a koľko sekúnd alebo minút trvá, kým sa znovu nabije (angl. *cooldown*).

¹¹ Vo filme *Warcraft: Prvý stret* (Sunrise Studio, 2016) bola táto klasa preložená ako čarodej, no keďže je pre ňu charakteristické využívanie temnej mágie, rozhodli sme sa ju prekladať ako čiernokňazník.



Obrázok 9: Popis kúzla Posvätenie v datadisku *World of Warcraft: Cataclysm* (2010)

V súvislosti s terminológiou kúziel stojí za zmienku klasa paladin. Keďže ide o bojovníka v službách Boha inšpirovaného predstavami a ideálmi križiackych rytierov v boji proti silám zla, za svoju odvahu a oddanosť môže využívať schopnosti, ktoré sú charakteristické skôr pre kňazov, napríklad liečenie. V terminológii sa táto skutočnosť odráža v lexikálnom výbere názvov kúziel, pretože všetky majú kresťanskú konotáciu, ako napríklad kúzlo Križiacky zásah (angl. *Crusader Strike*), Ochranné požehnanie (angl. *Blessing of Protection*) alebo Posvätenie (angl. *Consecration*).

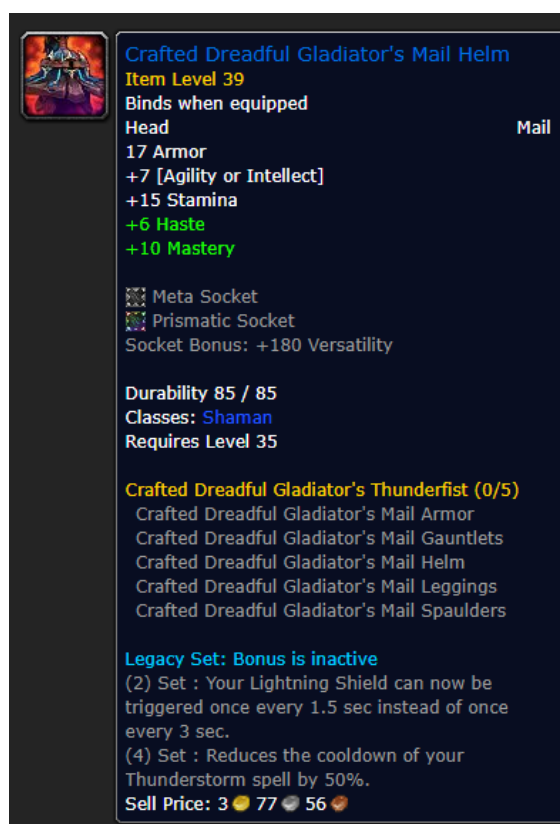
Výbava, ktorú hráči získavajú či už vyrobením, kúpou alebo ako odmenu po porazení postáv NPC, sa rozlišuje vizuálne podľa farby názvu. Farby určujú raritu a kvalitu daného predmetu, teda či ide o predmet nízkej kvality (angl. *poor*) s textom šedej farby, zvyčajnej kvality (angl. *common*) s textom bielej farby, nezvyčajnej kvality (angl. *uncommon*) s textom zelenej farby, vzácnej kvality (angl. *rare*) s textom modrej farby, epickej kvality (angl. *epic*) s textom fialovej farby, legendárnej kvality (angl. *legendary*) s textom oranžovej farby alebo v prípade žltej farby ide o artefakt (angl. *artifact*) či dedičnú výbavu (angl. *heirloom*).

Okrem bežných názvov predmetov môžu byť v názve obsiahnuté aj informácie, vďaka ktorým sa hráč dozvie viac o danom brnení alebo zbrani (pozri obrázok 10). Napríklad predmet s názvom *Crafted Dreadful Gladiator's Mail Helm* (voľne preložitelné ako Vyrobená krúžková helma desivého gladiátora) obsahuje 4 časti, ktoré môžeme rozobrať:

- **Crafted** (vyrobený) – prvý člen znamená, že tento predmet je možné získať vyrobením (angl. *crafting*) prostredníctvom jednej z profesií, v tomto prípade ide o profesiu kožiarstvo (angl. *Leatherworking*) alebo kúpou od iného hráča, ktorý daný predmet vyrobil.
- **Dreadful Gladiator's** (desivého gladiátora) – toto slovné spojenie naznačuje, že ide o predmet, ktorý spadá pod kategóriu *PvP* (*Player versus Player*), teda pridáva hodnoty, ktoré sú vhodné v boji hráča proti hráčovi.

- **Mail** (krúžkový) – podľa tretieho člena hráč vie, z akého materiálu je predmet vyrobený (krúžkové brnenie) a taktiež pre aké postavy je určený, keďže nie všetky postavy môžu nosiť rovnaký materiál brnenia. Tento predmet je napríklad určený pre šamana.
- **Helm** (helma) – posledný člen názvu určuje, pre akú časť tela je predmet určený (v tomto prípade teda ide o pokrývku hlavy).

Vďaka nomenklatúre využívajúcej členy ako v našom príklade je možné rýchlo identifikovať predmety a hráči tak môžu hneď určiť, či sú vhodné pre ich postavu.



Obrázok 10: Časť brnenia s názvom *Crafted Dreadful Gladiator's Mail Helm*

Vlastné mená a toponymá, ktoré nie sú celkom vymyslenými slovami, by sa podľa nášho názoru nemali prekladať (pokiaľ nejde o videohru určenú vyslovene pre deti, kde je možné mená naturalizovať a videohra aj naďalej bude vyvolávať rovnaký dojem), pretože vo väčšine prípadov ide už o zaužívané mená v danom videohernom svete, prípadne by ich preklad mohol pôsobiť kostrbato a silene, poprípade ich preklad ani nie je možný, pretože ich pôvod nie je založený na skutočnostiach, resp. je neznámy. Prekladať by sa ale mohli názvy, ktoré neoznačujú neexistujúce slová, ale sú zložené zo skutočných slov, ktoré je možné preložiť a majú v sebe zakomponovanú charakteristiku

miesta, ktoré pomenávajú. Na rozdiel od iných druhov prekladu majú prekladatelia videohier väčšiu voľnosť v rozhodovaní sa, či daný termín preložia, alebo nie. Tento fenomén sme spozorovali taktiež v preklade kníh *World of Warcraft* do českého jazyka. Napríklad v knihe *World of Warcraft: Kronika – Svazek II* (Kratochvíl a Komprdová, 2017) môžeme vidieť, že kým názvy ako Nagrand, Talador, Ashran (pozri obrázok 11) zostávajú v pôvodnom znení, pretože sú vymyslené, názvy ako *Shadowmoon Valley* (Údolí Shadowmoon), *Barrier Sea* (Hraniční moře) alebo *Tanaan Jungle* (Tanaanská džungle) sú preložené buď čiastočne, alebo úplne.

V súvislosti s vlastnými menami môžeme uviesť ako príklad postavu veliteľa jedného z orkských klanov, ktorá sa volá Blackhand. Toto meno, podobne ako aj ostatné mená, nebolo preložené ani v knihách, ani vo filme napriek tomu, že preklad by bol možný. Aby sa ale zachovala konzistentnosť v neprekladaní vlastných mien, tak sa neprekladali ani v prípade, že v nich boli zakomponované popisné prvky (v tomto prípade má spomenutá postava skutočne čiernu ruku), ktoré súvisia aj s výzorom postavy.



Obrázok 11: Mapa v knihe *World of Warcraft: Kronika – Svazek II* (2017)

Vzhľadom na to, že okrem videohry existujú aj knihy *World of Warcraft*, musia mať prekladatelia prehľad o tom, ako boli dané názvy preložené v minulosti v ostatných dielach.

Prekladatelia uvedenej knihy to zároveň v jej úvode objasňujú takto: „Knihy podle her mají tú nevýhodu, že překládáte věci, s nimiž se už hráči nějak setkali. Můžete se pak rozhodnout něco jednoduše nepřekládat nebo přidat k překladům poznámky. [...] Svět Warcraftu je v tomto vlastně ještě jakási ‚vyšší úroveň‘, protože k části hry existuje překlad [videohra *Warcraft III: Reign of Chaos* je preložená do češtiny – L. J.]. A navíc už byly některé knihy přeloženy dříve někým jiným“ (Kratochvíl a Komprdová, 2017). Českí prekladatelia taktiež zdôrazňujú problematiku pri preklade mien pre flektívnu charakteristiku českého (a slovenského) jazyka, pri ktorom sa veľa názvov nedá skloňovať a ak aj áno, na čitateľa to môže pôsobiť neprirodzene a môže to mať dopad na konečný dojem z knihy.

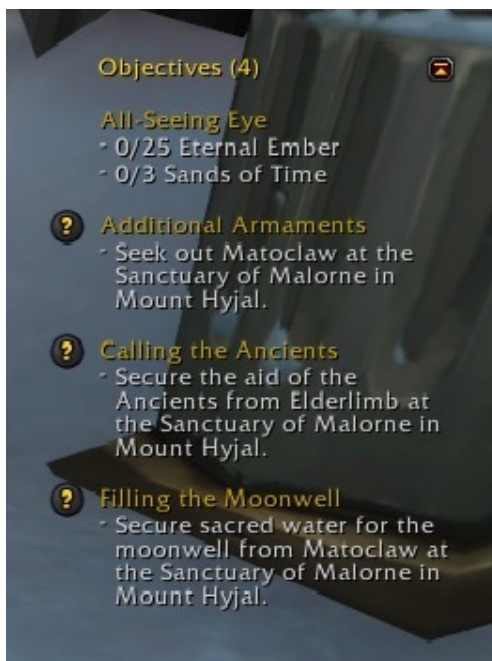
Používateľské rozhranie (angl. *User interface*, skrátene *UI*) (pozri obrázok 12) zobrazuje základné informácie o postave (a dodatočné informácie, napríklad v prípade klasy lovec o jeho skrotenom zvierati) v ľavom hornom rohu (1.), minimapu v pravom hornom rohu (2.), pod ňou zoznam aktívnych úloh (3.), okno četu v ľavom spodnom rohu (4.) a pás s ikonami na spodnej časti obrazovky (5.), ktoré je možné aktivovať (pás je možné rozšíriť aj o bočný pás na pravej strane). Obsahuje najmä ikony kúziel, na aktiváciu ktorých môže hráč buď kliknúť myšou, alebo stlačiť tlačidlo na klávesnici, ktoré je k danému kúzlu priradené. Na páse je možné otvoriť ďalšie okná, ako napríklad okno s bližšími informáciami o postave (jej výbava a vlastnosti, reputácia s inými frakciami, získané body atď.), knihu kúziel, talenty (angl. *talents*), úspechy, okno s informáciami o gilde a jej členoch, vyhľadávač tímu alebo nastavenia.



Obrázok 12: Používateľské rozhranie v datadisku *World of Warcraft: Cataclysm* (2010)

Pri lokalizácii používateľského rozhrania vzniká problematika dvoch faktorov. Prvým je obmedzený priestor pre text. Slovenčinu môžeme považovať za jazyk s dlhšími vetami v porovnaní s angličtinou, najmä v prípadoch, keď termín nie je možné priamo preložiť, ale je nutné ho popísať. V prípade konkrétneho používateľského rozhrania vo videohre *World of Warcraft: Cataclysm* (2010) sa najviac vyskytujú jednoslovné termíny, teda slovenské názvy by sa mali bez problémov zmestiť do priestoru, ktorý je na to vyhradený. Napríklad okno s anglickým názvom *General*, ktoré sa na obrázku 12 nachádza nad čítom (6.), by bolo možné jednoducho preložiť ako „Hlavné“ (v prípade, že by to priestor dovoľoval, tak aj „Všeobecné“) bez toho, aby sme museli pridávať ďalšie slovo „správy“ či „informácie“, pretože by to vyplývalo z kontextu. Pri samotnom preklade prekladateľa vo väčšine prípadov nevedia, kde bude text umiestnený a čo presne reprezentuje (štandardne dostanú dokument vytvorený v programe Word alebo Excel, v ktorom sa nachádza iba zoznam jednotlivých textových reťazcov, ktoré nemusia byť v takom poradí, v akom sa zobrazujú vo videohre) (Ženíšek, 2013 cit. podľa Schubert, 2013). Preto napríklad takáto pomerne jednoduchá prekladateľská úloha môže mať vo výsledku množstvo chýb a nekonzistencií, keďže prekladateľ si nevie celkom predstaviť, koľko znakov má v rámci daného textu povolených. Jednou z možností, ako v takomto prípade postupovať, je snažiť sa nepresiahnuť dĺžku zdrojových textových reťazcov.

Iným faktorom, s ktorým sa prekladatelia z anglického jazyka stretávajú, je kapitalizácia (v anglických videohrách sa každé plnovýznamové slovo, prípadne sloveso, začína veľkým písmenom). Týka sa to napríklad názvov úloh na pravej strane používateľského rozhrania (pozri obrázok 13).



Obrázok 13: Zoznam úloh vo videohre *World of Warcraft: Cataclysm* (2010)

Ako spomína Bernal-Merino (2013), text v používateľskom rozhraní musí byť krátky, jasný a presný, pretože jeho hlavnou úlohou je pomáhať hráčovi pri hraní bez toho, aby to malo negatívny dopad na jeho herný zážitok a aby pritom nestratil veľa času. Preto sa v praxi preferujú častokrát ikony namiesto slov, pretože sú vo všeobecnosti jednoduchšie na pochopenie (na obrázku 12 si môžeme všimnúť napríklad ikony po bokoch minimapy, po rozkliknutí ktorých si hráč môže vybrať rozšírené nastavenia), no túto internacionalizačnú stratégiu nie je možné uplatniť vo všetkých prípadoch, a preto niektoré oblasti videohry predstavujú pre prekladateľa väčšiu výzvu.

V súvislosti s ďalšími oblasťami MMORPG videohier môžeme na záver tejto kapitoly povedať, že ako sa ukázalo v našom výskume, videohry ponúkajú široký výber oblastí, ktorým sa je možné bližšie venovať, a taktiež ponúkajú priestor na vlastné návrhy a kreativitu v preklade.

Záver

V príspevku sme analyzovali videohru *World of Warcraft* (2004 a 2010) s rozsiahlym príbehom rozvíťým vo viac ako 20 knihách, pričom neustále pribúdajú nové pokračovania. Považujeme ju za jednu z najznámejších videohier žánru MMORPG, ktorý sme sa na základe rozdelenia herných oblastí (na napr. kúzla či toponymá) pokúsili popísať a zosumarizovať jeho hlavné špecifiká, s ktorými sa prekladateľ herného softvéru môže stretnúť.

Poukázali sme na to, že okrem štandardných znakov, ktoré sa objavujú v preklade herného či neherného softvéru (napr. priestorové obmedzenia), sa pri lokalizácii videohier prekladateľa môžu stretnúť aj s problematikou už existujúcich knižných prekladov alebo naopak, prekladateľa kníh musia brať do úvahy existujúce lokalizácie videohry, pričom treba dodať, že je takýto postup bežný taktiež najmä pri umeleckom preklade.

Analýza špecifik prekladu videoherného žánru MMORPG ukázala, že takýto druh prekladu má veľa spoločných znakov či už so spomenutým umeleckým, alebo aj napr. audiovizuálnym prekladom. Zároveň má aj mnoho osobitných znakov, preto považujeme za potrebné a pre budúce výskumy v oblasti herného (či dokonca neherného softvéru) za prínosné poukázať na základné spoločné špecifiká prekladu žánru MMORPG, časť ktorých je možné uplatniť aj pri preklade iných žánrov.

Na základe paralelných českých prekladov kníh *World of Warcraft* sme objasnili postupy prekladateľov a ich riešenia, ktoré by pre nezainteresovaného prekladateľa mohli pôsobiť zvlášťne (napr. prekladanie, resp. neprekladanie toponým či vlastných mien) a taktiež sme hlbšie prenikli do pozadia tohto menej známeho a frekventovaného druhu prekladu a inšpirovali sa tak pri návrhoch vlastných prekladov. Lokalizácia je síce menej prebádaný druh prekladu, ale treba povedať, že s rozvojom technológií sa lokalizácie softvérov stávajú čoraz častejšími a veríme, že sa herný softvér bude lokalizovať a skúmať čoraz frekventovanejšie.

Bibliografia

- Alexander, Leigh. 2009. World Of Warcraft's Chinese Relaunch Sees Government-Mandated Content Changes. <https://www.gamedeveloper.com/pc/-i-world-of-warcraft-i-s-chinese-relaunch-sees-government-mandated-content-changes>. Cit. 20. 3. 2021.
- Bernal-Merino, Miguel Ángel. 2013. The Localisation of Video Games. Nepublikovaná dizertačná práca. Imperial College London.
- Blizzard Entertainment. 2022. World of Warcraft Localization. <https://develop.battle.net/documentation/world-of-warcraft/guides/localization>. Cit. 21. 3. 2021.

Janíková, Linda. 2022. Špecifiká a preklad videoherného žánru MMORPG. In: L10N Journal. 1(2): s. 4 – 28.

Blizzard Entertainment. 2012. The Secrets Behind World of Warcraft's Italian Localization. <https://worldofwarcraft.com/en-gb/news/10071211/the-secrets-behind-world-of-warcrafts-italian-localization>. Cit. 21. 3. 2021.

Esselink, Bert. 2000. A Practical Guide to Localization. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Fry, Deborah. 2003. The Localization Industry Primer. 2nd edition. Switzerland: LISA.

Chandler, Daniel. 1997. An Introduction to Genre Theory. https://www.researchgate.net/publication/242253420_An_Introduction_to_Genre_Theory. Cit. 8. 3. 2021.

Jones, Duncan. 2016. Warcraft: Prvý stret. Audiovizuálne dielo. Bratislava: Sunrise Studio.

Kabát, Marián. 2022a. Všeobecná štylistická príručka pre lokalizáciu softvérových produktov. Bratislava: Stimul.

Kabát, Marián. 2022b. Pár poznámok k terminológii a neologizmom v lokalizácii videohier. In: Nová filologická revue: 14(1), s. 28 – 40.

Knaak, Richard A. 2003. Warcraft – Den draka. Preklad: Netolička, Jan. Ostrava: Fantom Print.

Lee, Jin Ha et al. 2014. Facet Analysis of Video Game Genres. <https://cpb-us-e1.wpmucdn.com/sites.uw.edu/dist/2/3760/files/2019/09/Facet-analysis-of-video-game-genres.pdf>. Cit. 3. 7. 2022.

Mangiron, Carme a O'Hagan, Minako. 2006. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. In: The Journal of Specialised Translation: 6(1), s. 10 – 21.

Metzen, Chris; Burns, Matt a Brooks, Robert. 2017. World of Warcraft: Kronika - Svazek II. Preklad Kratochvíl, Tomáš a Komprdová, Zuzana. Praha: Crew s.r.o v spolupráci s vydavateľstvom Fantom Print.

Pedersen, Jan. 2011. Subtitling Norms for Television: An Exploration Focussing on Extralinguistic Cultural References. Amsterdam: John Benjamins.

Petrů, Jíří. 2011. Video Game Translation in the Czech Republic – from fan era to professionalism. Nepochikovaná diplomová práca. Masarykova Univerzita.

Schubert, Vojtech. 2013. Video Game Localization Process in the Czech Republic. Nepochikovaná diplomová práca. Masarykova Univerzita.

Stoffová, Veronika. 2016. Počítačové hry a ich klasifikácia. In: Trendy ve vzdělávání: 6(1), 243 – 252.

Strong, Samuel. 2018. Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Nepochikovaná dizertačná práca. University College London.

Gameografia

Age of Empires. 1997. USA: Ensemble Studios.

Blade and Soul. 2012. Južná Kórea: NCSoft.

Borderlands. 2009. USA: 2K Games.

Counter Strike. 2000. USA: Valve Corporation.

Diablo III. 2012. USA: Blizzard Entertainment.

Dragon Age: Inquisition. 2014. Kanada: BioWare.

Dungeons and Dragons. 1998. USA: Tactical Studies Rules.

Euro Truck Simualtor 2. 2012. Cesko: SCS Software.

Farming Simulator. 2008. Švajčiarsko: Giants Software.

FIFA 22. 2021. USA: Electronic Arts.

Final Fantasy XIV: A Real Reborn. 2013. Japonsko: Square Enix.

Janíková, Linda. 2022. Špecifiká a preklad videoherného žánru MMORPG. In: L10N Journal. 1(2): s. 4 – 28.

Fortnite. 2017. USA: Epic Games.

Gran Turismo. 1997. Japonsko: Polyphony Digital.

Guild Wars. 2013. USA: ArenaNet.

Heavy Rain. 2010. Francúzsko: Quantic Dream.

League of Legends. 2009. USA: Riot Games.

Mortal Kombat X. 2015. USA: Warner Bros. Interactive Entertainment.

Myst. 1993. USA: Cyan Worlds.

StarCraft. 1998. USA: Blizzard Entertainment.

The Elder Scrolls V: Skyrim. 2011. USA: Bethesda Game Studios.

The Elder Scrolls Online. 2014. USA: ZeniMax Online Studios.

The Sims. 2000. USA: Maxis.

The Walking Dead. 2012. USA: Telltale Games.

The Witcher 3: Wild Hunt. 2015. Poľsko: CD Projekt.

Warcraft. 1994. USA: Blizzard Entertainment.

Warcraft III: Reign of Chaos. 2002. USA: Blizzard Entertainment.

World of Tanks. 2010. Bielorusko: Wargaming.

World of Warcraft. 2004. USA: Blizzard Entertainment.

World of Warcraft: Cataclysm. 2010. USA: Blizzard Entertainment.