

# Lokalizácia a preklad webovej lokality *Habitica*

## The Localization and Translation of *Habitica*

**Nikol Daňová**

Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre

[nikoldanova@gmail.com](mailto:nikoldanova@gmail.com)

### Abstract

The present article deals with the *Habitica* website and offers an inside look into the process of the localization and translation of the website from the viewpoint of a volunteer translator. The article discusses a localizer's steps in the localization process and the content specifics of translation from English into Slovak. For the purposes of this article, the part of the website entitled "quests" was translated; it includes game elements from the role-playing genre, and it is one of the integral parts of the website.

**Keywords:** localization, websites, game elements, RPG, gamification

### Úvod

*Habitica* (2013), v minulosti pod názvom *HabitRPG*, bola jednou z prvých webových lokalít, ktoré sa spomínali v rôznych komunitách zameraných na produktivitu ako prostriedok motivácie hráčov. *Habitica* rozvíja koncept gamifikácie, ktorý tvorí integrálnu súčasť webovej lokality. Čo to znamená pre lokalizátora, respektíve prekladateľa? Aké sú špecifiká prekladu webovej lokality so zameraním na herné prvky? V tomto článku sa zameriavame predovšetkým na špecifiká lokalizácie a prekladu, s ktorými sme sa stretli pri výskume tejto webovej lokality. Vychádzame z odborných materiálov a z vlastnej skúsenosti.

Webové lokality sa vo všeobecnosti od seba odlišujú množstvom textu na preklad. Daný text sa líši v prípade domén komerčných, vládnych, akademických či iných organizácií alebo v prípade súboru webových stránok zhromaždených pod jednou webovou lokalitou (Ardelean, 2014). Webové lokality sa môžu líšiť od ostatných softvérov súborom

rôznych druhov textov v rámci jednej lokality (Sandrini, 2008). Webové lokality väčšinou slúžia na aktívnu komunikáciu s používateľom. Obsahujú informácie, ktoré sa týkajú priamo webovej lokality, produktu, služieb, právnych informácií a podobne. Od obsahu webovej lokality sa odvíjajú aj potrebné kompetencie prekladateľa (porov. Kabát, 2020 alebo Kabát a Koscelníková, 2021).

Pri lokalizácii a preklade webovej lokality *Habitica* sme vychádzali zo všeobecných, typických prvkov lokalizácie podľa Kabáta (2019), ktoré sme aplikovali na danú lokalitu. Vybranými a analyzovanými prvkami sú fragmentácia, preklad naslepo, priestorové obmedzenia, testovanie a aktualizácie (Kabát, 2019).

Fragmentácia podľa Kabáta (2019) znamená, že text sa v nástroji CAT rozdelí na menšie celky – reťazce. Preklad naslepo je názov pre situáciu, v ktorej lokalizátor nepozná kontext prekladaných reťazcov. V niektorých prípadoch môže byť prekladaný text obmedzený priestorom, v ktorom sa zobrazí, napríklad pri preklade titulnej stránky, tabuliek, menu.

Metódou sledovania sme zistili, že webová lokalita *Habitica* slúži na komunikáciu medzi vývojármi a používateľmi v online priestore v reálnom čase, preto sú aktualizácie dôležité na udržanie používateľskej komunity. Vývojári pravidelne pridávajú nový obsah, ktorý môže ovplyvniť existujúci preklad, pretože s prístupom k novým informáciám by sa mohol lokalizátor rozhodnúť pre alternatívne prekladateľské riešenia.

Po preklade sa testovaním zistí adekvátnosť preložených reťazcov. V prípade sledovanej lokality aktualizácie prebiehajú s časovým odstupom, minimálne jedenkrát za mesiac. Po aktualizácii je originálny text nahradený prekladom, ktorý môže lokalizátor v slovenskej verzii webovej lokality nájsť a skontrolovať. Nevýhodou je, že na aktualizáciu je nutné počkať, no na druhej strane sa v prípade dobrovoľníckeho prekladu môže lokalizátor kedykoľvek k svojmu prekladu vrátiť (porov. Ardelean, 2014, Kabát, 2019).

*Habitica* je vytvorená podľa klasického žánru RPG, *role-playing game* alebo *hry na hrdinov*. Tento žáner je typický veľkým množstvom dialógov, opisov a všeobecne textu, ktorý rozvíja dejovú líniu daného sveta a charakter postavy. RPG je zasadené do fantasy sveta a mágia v ňom nie je cudzia (porov. Bernal-Merino, 2015, Búry, 2015). Hráč si po dosiahnutí určitej úrovne môže vybrať z niekoľkých povolání, na webovej lokalite *Habitica* sú to konkrétne štyri povolania: bojovník, čarodejník, zlodej a liečiteľ.

*Habitica* je plánovač úloh zasadený do herného sveta. *Habitica* vytvára z úloh z bežného života príšery v hernom svete a hráč ich porazí tak, že dané úlohy splní v reálnom svete. Splnenie úlohy sa potom prevedie do herného sveta ako škoda spôsobená hernej príšere

a odmenou sú skúsenosti, zlato, poprípade ďalšie predmety. Zoznam úloh je rozdelený na návyky, denné úlohy a jednorazové úlohy.

Použitá metóda vystupuje pod anglickým názvom *gamification*, ktorou sa v posledných rokoch zaoberá Yu-kai Chou (2014 – 2019). Jej cieľom je spojiť herný svet s reálnym svetom, teda uplatniť herné prvky na reálne úlohy. Vývojári herných spoločností prišli na spôsoby, ako udržať pozornosť hráča na dlhý čas a ďalšie organizácie sa snažia tieto mechanizmy a techniky uplatniť v iných oblastiach života, aby motivovali svojich zamestnancov alebo zaujali zákazníkov. Gamifikácia rieši otázku, ako túto znalosť využiť a presunúť na úlohy tak, aby recipient pri nich dokázal udržať pozornosť na dobu potrebnú na ich splnenie, a ako z nudných alebo ťažkých úloh vytvoriť zaujímavé úlohy, ktoré bude jednoduchšie splniť (Chou, 2019). *Habitica* sa týmto spôsobom snaží nielen prekonať prvotný vzdor urobiť dané úlohy, ale aj vytvoriť dostatočné množstvo motivácie, aby sa z daných úloh stali návyky.

Tento výskum prebiehal v roku 2020 na báze dobrovoľníckeho prekladu. Webová lokalita *Habitica* je neustále aktualizovaná entita, preto niektoré informácie v čase vydania článku nemusia byť aktuálne. Cieľom je poukázať, s ktorými aspektmi lokalizácie sa môže lokalizátor stretnúť pri preklade webovej lokality s hernou tematikou a prakticky ukázať priebeh lokalizácie a prekladu na vybranom príklade výprav (angl. *quests*). Výpravy sú jednou z hlavných súčastí hernej mechaniky tejto webovej lokality.

## 1 Základné informácie o webovej lokalite *Habitica*

Webová lokalita *Habitica* je špecifická hernými prvkami zo žánru RPG a gamifikáciou. Vyzerá ako videohra, ktorá je zjednodušená do písanej podoby a prevedená do webovej lokality, no ponecháva si mechanizmus videohier. Videohry majú svoj vlastný svet, v ktorom sa odohrávajú, a vlastné pravidlá, na základe ktorých sú založené. Jedným z dôležitých aspektov videohry je interaktivita (Bernal-Merino, 2015), či už je to interaktivita medzi hráčom a hrou, hráčom a hernými postavami, hráčom a ďalšími hráčmi alebo všetky typy interakcie navzájom. Hráč sa do videoherného sveta prenesie cez vlastného avatara (herná postava, ktorá reprezentuje hráča), prostredníctvom ktorého s videohrou komunikuje. Vďaka tomu sa hráč podvedome učí, ako videohra funguje, čo môže urobiť, čo nemôže a aké dôsledky majú jeho akcie v tomto svete. Na druhej strane videohra reaguje na hráča a prispôbuje sa mu programovo, pomocou jazyka alebo zmien v texte (Bernal-Merino, 2015).

Po registrácii na webovej lokalite *Habitica* je prvým krokom vytvorenie vlastného avatara. Hráč sa objaví vo videohernom svete a vďaka nemu môže komunikovať s

videohernými prvkami webovej lokality, ako sú postavy, predmety a ďalší používatelia. Avatar má vlastný život, magickú energiu, skúsenosti a získava úroveň, rôzne predmety a zvieratá.

Vo videohernom svete *Habitica* hráč v prvom rade interaguje s videohrou získavaním odmiern po splnení úloh, s postavami, ktoré môže stretnúť v rôznych častiach webovej lokality (obchody, hostinec) a ktoré sú súčasťou výprav, a nakoniec s ostatnými používateľmi. Aktívne výpravy sa nachádzajú v časti *Družina*, kde je možné si vytvoriť vlastnú skupinu, byť v nej sám alebo s ostatnými používateľmi, s ktorými je možné dané výpravy plniť. Ďalej je možné vytvoriť si výzvy na rôzne témy podľa vlastných potrieb. Výzvy aj cechy sa delia na oficiálne, verejné a súkromné. Komunita si zakladá na vytvorení bezpečného prostredia pre všetkých používateľov bez rozdielu a takto pôsobí aj časť webovej lokality, ktorú sme prekladali a analyzovali.

Pre účely výskumu sme si vybrali preklad výprav, no keďže sme už mali skúsenosti s prekladom iných častí webovej lokality, ľahšie sa nám hľadali súvislosti s celkovou filozofiou webovej lokality a ďalšie informácie ukryté v hernom svete. Niektoré texty či výrazy, ktoré už boli preložené inými dobrovoľníkmi, sme ponechali, niektoré sme upravili.

Vo svete webovej lokality *Habitica* používateľ dostane výpravy buď ako odmenu za dosiahnutie určitej úrovne, alebo si ich môže kúpiť v obchode. Výpravy sú úlohy, v ktorých má používateľ so svojou družinou zozbierať predmety, poraziť príšery a podobne. Výpravu aktivujeme v časti *Družina*, počkáme, kým ďalší používatelia v našej skupine výpravu prijmú, a po jej začatí sa na konci dňa zráta počet splnených osobných úloh každého používateľa, čo sa konvertuje ako pokrok v plnení výpravy.

Pre prekladateľa to znamená, že jedna výprava sa rozdelí do niekoľkých reťazcov v nástroji CAT, pričom počas kúpy a plnenia výpravy sú v určitom momente sprístupnené iba niektoré časti na webovej lokalite. V obchode vidíme názvy výprav a rovnaké reťazce s názvami výprav sa zobrazia aj pri spustení výpravy. Ďalšia skupina reťazcov sa objaví počas výpravy a po skončení výpravy. Nie všetky reťazce, ktoré sa objavia napríklad po ukončení výpravy, sa nachádzajú v jednej skupine reťazcov s výpravami v nástroji CAT. Reťazce s odmenami môžeme nájsť v rôznych skupinách reťazcov, napríklad názov výzbroje môžeme nájsť v skupine reťazcov s predmetmi a skúsenosti a zlato zas v skupine s reťazcami pod iným názvom. Ak je daná výzbroj medzi odmenami, môže sa spomínať aj priamo v texte výpravy. Z toho vyplýva, že je nutné skontrolovať, či je preklad danej výzbroje rovnaký v rôznych skupinách reťazcov, a to buď cez vyhľadávanie v nástroji

CAT, alebo následným testovaním na webovej lokalite. Testovanie sa uskutoční až po aktualizácii webovej lokality, ktorá môže trvať niekoľko dní, niekedy aj týždňov.

## 2 Habitica - lokalizácia a použitý softvér

V predtranslačnej analýze sme zhromaždili všetky informácie o webovej lokalite: z čoho sa skladá, čo obsahuje, ako funguje jej videoherný mechanizmus, kde nájdeme pomoc a informácie o možnej lokalizácii a preklade.

Na základe vlastnej skúsenosti, metódou sledovania a vďaka odpovediam od moderátorov na fóre sme zistili, že lokalizácia do iných jazykov už existuje a na prekladoch aktívne (aj neaktívne, záleží od konkrétneho jazyka) pracujú dobrovoľníci. Lokalizácia do slovenčiny existuje, ale aj keby neexistovala, bolo by možné o ňu požiadať v oficiálnom cechu pre lingvistov *Commonwealth of i18n*, teda na fóre webovej lokality. V tomto cechu sú dostupné aj ďalšie informácie, ktoré lokalizátorovi pomôžu pri preklade, ako napríklad kde prekladať (prekladateľský softvér *Weblate*), ako prekladať (štylistická príručka), kde sa pýtať otázky (fórum webovej lokality, *GitHub*) a akú odmenu za preklad dostane (herná odmena vo forme odznaku a drahokamov).

Vývojári lokalizujú webovú lokalitu a sprístupňujú obsah dobrovoľníkom na preklad v prekladateľskom softvéri *Weblate*. Je to slobodný a otvorený softvér s licenciou GNU, teda General Public License, čo znamená, že softvér je možné voľne šíriť a upravovať, no ostáva chránený autorskými právami. Pre lokalizátora to znamená, že cezeň môže prekladať bez poplatku a stačí sa mu len registrovať. Preklad aj kontrolu kvality zabezpečuje komunita. Pri väčších jazykoch ako nemčina, ale aj pri češtine je vyššia pravdepodobnosť, že sa v komunite nájde editor, než pri menších jazykoch, na ktorých pracujú dobrovoľníci sporadicky.

Samotný softvér obsahuje mnohé funkcie, ktorými disponujú aj ostatné prekladateľské softvéry. Je možné si stiahnuť text na preklad v rôznych formátoch alebo prekladať priamo v softvéri, vytvoriť si glosár či nájsť preklady podobných reťazcov. Obsah webovej lokality je v softvéri rozdelený do tematických skupín. Tieto tematické skupiny je možné na základe reťazcov, ktoré obsahujú, vyhľadať na webovej lokalite. Je pritom potrebné mať aspoň minimálne znalosti programovania, aby bol lokalizátor schopný dešifrovať názvy tematických skupín.

### 3 Analýza výprav z hľadiska obsahu

Cielom výprav je zaujať, vytvoriť zážitok, udržať pozornosť používateľa a hravým spôsobom ho niečo naučiť. Samotné výpravy, ktoré sme vybrali do našej výskumnej vzorky, sa delia na niekoľko skupín – prvou sú série výprav, väčšinou po troch zvitkoch v sérii, tie sú rozdelené ešte na série, ktoré sa odomknú pri začatí hry, a ďalšie, ktoré sa odomknú až na vyššej úrovni. Tieto výpravy majú dejovú líniu, ktorá je špecializovaná na gamifikáciu reálnych úloh v hernom svete, napríklad hráč bojuje so zmaterializovaným stresom, zlými návykmi alebo domácimi prácami vo forme príšer. Odmenami okrem zlata a skúseností býva ďalšia výprava v sérii, bežné vajíčka, liahoxíry (angl. *hatching potions*) alebo časti výstroje. Ďalšími dvomi skupinami výprav sú výpravy zamerané na získanie špeciálnych liahoxírov a vajíčok zvieratiek. Sú to výpravy, ktoré sa skladajú z jedného zvitku a hráč bojuje väčšinou s nahnevaným zvierateľom, od ktorého po jeho porazení získa vajíčka alebo liahoxíry. V nasledujúcej tabuľke uvádzame rozdelenie reťazcov a niekoľko špecifik – názov výpravy, boj s nahnevaným zvierateľom, začiatok a koniec výpravy, odmeny, formátovanie pomocou kódu HTML a mená používateľov označených zavináčom, ktorí sa podieľali na vytvorení výpravy.

The Fowl Frost	Operený mráz
Although it's a hot summer day in the southernmost tip of Habitica, an unnatural chill has fallen upon Lively Lake. Strong, frigid winds rush around as the shore begins to freeze over. Ice spikes jut up from the ground, pushing grass and dirt away. @Melynnrose and @Breadstrings run up to you.  “Help!” says @Melynnrose. “We brought a giant penguin in to freeze the lake so we could all go ice skating, but we ran out of fish to feed him!”  “He got angry and is using his freeze breath on everything he sees!” says @Breadstrings. “Please, you have to subdue him before all of us are covered in ice!” Looks like you need this penguin to... <em>cool down.</em>	Na Svieže jazero padol neprirodzený chlad, hoci na najjužnejšom konci Habitici bol horúci letný deň. Pobrežie začalo zamrzáť pod silným ľadovým vetrom. Ľadové ostne vyrastajú zo zeme a prerážajú trávu. @Melynnrose a @Breadstrings bežia za tebou.   „Pomoc!“ prosí @Melynnrose, „priviedli sme sem obrieho tučniaka, aby zmrazil jazero a mohli sme sa korčuľovať, ale minuli sa nám ryby, s ktorými sme ho krmili.“   „Nahneval sa a teraz fúka svoj mrazivý dych na všetko, čo vidí,“ povie @Breadstrings, „Prosím, musíš ho premôcť skôr, než nás všetkých zmrazil!“ Vyzerá to, že tento tučniak potrebuje... <em>schladiť.</em>
Upon the penguin's defeat, the ice melts away. The giant penguin settles down in the sunshine, slurping up an extra bucket of fish you found. He skates off across the lake, blowing gently downwards to create smooth, sparkling ice. What an odd bird! “It appears he left behind a few eggs, as well,” says @Painter de Cluster.   @Rattify laughs. “Maybe these penguins will be a little more... chill?”	Ľad sa po tučniakovej porážke rozmrazí. Obrí tučniak sa usadí na slnku a zje dodatočné vedro rýb, ktoré si preňho našiel. Potom sa prekríže po jazere, pričom jemne pod seba fúka, aby vytvoril hladkú vrstvu trblietavého ľadu. Aký zvláštny vták! „Vyzerá to, že za sebou nechal aj zopár vajíčok,“ hovorí @Painter de Cluster.   @Rattify sa zasmieje, „Možno tieto tučniaky majú o niečo... chladnejší úsudok?“
Frost Penguin	Mrazivý tučniak

Penguin (Egg)	Tučniak (vajíčko)
Unlocks Penguin Eggs for purchase in the Market	Odomkne vajíčka tučniakov na predaj na trhu

Dané výpravy sú umeleckým textom, ktorý je špecifický slovnými hračkami a ďalšími umeleckými prostriedkami. Ide o zadania úloh alebo krátke príbehové texty, ktoré sa vyskytujú vo videohrách žánru RPG. Jeden text obsahuje informácie, ktoré nás majú uviesť do problému, a ďalší text nás oboznámi s tým, ako náš boj dopadol, pričom tieto texty sú prerušované reťazcami s názvami zvitkov, úloh a príšer.

### 3.1 Názvy, videoherné prvky a gamifikácia

Názov *Habitica* zastrešuje jednak názov webovej lokality a jednak názov herného sveta. Stretávame sa aj s vrchom *Mt. Habitica*, ktorý má rovnomenný názov. Najväčším problémom pri preklade bola preferovaná nesklonnosť tohto názvu, ktorý v slovenčine znie neprirodzene. Zatiaľ čo v iných častiach webovej lokality môžeme tento problém riešiť skloňovaním podstatného mena *webstránka* pred názvom *Habitica*, v príbehových textoch časté používanie spojenia *krajina Habitica* znie rušivo, preto sme toto pravidlo občas (s povolením) porušili. Ďalšie názvy sú často spojené s niečím, čo buď súvisí s herným svetom, s úlohami z reálneho sveta, alebo s oboma.

Výprava *Vice the Shadow Wyrms* (*Temná dračica Nerest*) je typickým príkladom toho, čo môžeme od výprav čakať, a spolu s ostatnými sériami výprav v časti *Odomknuteľné výpravy* zastupuje príklad gamifikácie v praxi. Typickým špecifikom je priame oslovenie používateľa v druhej osobe jednotného čísla, poprípade oslovenie celej skupiny v druhej osobe množného čísla v prítomnom čase. Prvá časť výpravy vyzýva používateľa, aby porazil temnú dračicu, ktorá je personifikovaným zlovykom, respektíve nerestou, a informuje o tom, ako ju poraziť. Vidíme tu prepojenie herného a reálneho sveta. Je to odkaz na pravidlá hry, ktoré hovoria, že splnením úloh, ktoré sme si zadali do zoznamu úloh na webovej lokalite, sa príšere pripočíta nami spôsobená škoda, alebo že tak zozbierame určitý počet predmetov, ktorý potrebujeme na splnenie výpravy.

<p>&lt;p&gt;They say there lies a terrible evil in the caverns of Mt. Habitica. A monster whose presence twists the wills of the strong heroes of the land, turning them towards bad habits and laziness! The beast is a grand dragon of immense power and comprised of the shadows themselves: Vice, the treacherous Shadow Wyrm. Brave Habiteers, stand up and defeat this foul beast once and for all, but only if you believe you can stand against its immense power. &lt;/p&gt;</p> <p>&lt;h3&gt;Vice Part 1: &lt;/h3&gt;</p> <p>&lt;p&gt;How can you expect to fight the beast if it already has control over you? Don't fall victim to laziness and vice! Work hard to fight against the dragon's dark influence and dispel his hold on you!&lt;/p&gt;</p>	<p>&lt;p&gt;Vraví sa, že v jaskyniach na vrchu Habitica sa nachádza strašné zlo – príšera, ktorá si podmaňuje vôľu tých najsilnejších hrdinov v kraji a obracia ich k zlovykom a lenivosti! Je to veľká dračica s obrovskou silou, ktorá má podobu samotného tieňa: temná dračica Nerest'. Odvážny Habitier, postav sa tejto zlovestnej príšere a poraz ju raz a navždy, ale len ak veríš, že to dokážeš.&lt;/p&gt;</p> <p>&lt;h3&gt;Nerest', 1. časť: &lt;/h3&gt;</p> <p>&lt;p&gt;Ako máš bojovať proti príšere, ktorá ťa ovláda? Vyvaruj sa lenivosti a zlovykom! Poctivo pracuj, aby si odolal temnému dračiemu vplyvu a dostal sa spod jeho kúzla.&lt;/p&gt;</p>
--	--

Pri preklade názvu výpravy sme zvažovali rod draka a podstatného mena *nerest'*, ktoré je doslovným prekladom podstatného mena *vice*. Na druhej strane vieme, že personifikujeme zlovyk. Keďže poznáme ďalšiu sériu výprav – *Recidivate rising*, tak vieme, že nekromancerka Recidiva bude magicky spojená s drakom, a zároveň podľa spôsobu reči draka sme sa rozhodli pre dračicu Nerest'.

Vice's Shade	Tieň Neresti
With Vice's influence over you dispelled, you feel a surge of strength you didn't know you had return to you. Congratulations! But a more frightening foe awaits...	Keď sa kúzlo nad tebou zlomí, vráti sa ti sila, o ktorej si ani netušil, že si ju mal. Gratulujeme! Avšak teraz ťa čaká ešte hrozivejší nepriateľ...
Vice Part 2 (Scroll)	Nerest', 2. časť (zvitok)

Ďalšie reťazce obsahujú názov príšery, text, ktorý sa nám ukáže, keď dračicu porazíme, a zvitok s ďalšou časťou výpravy, ktorý patrí k odmenám za splnenie prvej časti výpravy. Aj v týchto reťazcoch je prítomné formátovanie v kóde HTML, ktoré musíme pri preklade zachovať, aby sa na webovej lokalite zobrazilo všetko tak, ako v origináli.

Herný svet s reálnym prepája slovná zásoba: *dragon's influence, twists the wills, turning toward bad habits and laziness, don't fall victim to laziness and vice, work hard, dispel his hold*. V rôznych výpravách sa stretávame s rôznymi témami vrátane mágie, módy či práva. Bojujeme so zlovykmi vo všeobecnosti, so špecifickými nežiaducimi vlastnosťami, s domácimi prácami a podobne.

Výprava *Recidivate Rising (Recidiva prichádza)* je voľným pokračovaním predchádzajúcej série výprav, v ktorej *Habitica* poukazuje na opakovateľnosť zlovykov. V celej výprave sú odkazy na módu a na nekromanciu (mágia, pri ktorej sa ožívujú mŕtve bytosti).



Snažili sme sa napríklad zachovať dvojitý zmysel slova *fashion*, ktoré v kontexte znamená *prerobiť*.

Recidivate, Part 1: The Moonstone Chain	Recidiva, 1. časť: Retiazka z mesačného kameňa
A terrible affliction has struck Habiticans. Bad Habits thought long-dead are rising back up with a vengeance. Dishes lie unwashed, textbooks linger unread, and procrastination runs rampant!   You track some of your own returning Bad Habits to the Swamps of Stagnation and discover the culprit: the ghostly Necromancer, Recidivate. You rush in, weapons swinging, but they slide through her specter uselessly.   “Don’t bother,” she hisses with a dry rasp. “Without a chain of moonstones, nothing can harm me – and master jeweler @aurakami scattered all the moonstones across Habitica long ago!” Panting, you retreat... but you know what you must do.	Habitičanov postihla strašná nákaza. Zlé návyky, o ktorých sme si mysleli, že sú dávno mŕtve, sa znovu prebúdzajú k životu, aby sa pomstili. Riady ležia neumyté, knihy sa potulujú neprečítané a prokrastinácia behá ako šialená!   Vystopuješ niektoré zo svojich vlastných zlovykov až do Močiara stagnácie a nájdeš vinníka: ducha nekromancerky Recidivy. Vrhneš sa na ňu mávajúc zbraňami, no tie cez ňu neškodne prejdú.   „Neunúvaj sa,“ nepríjemne zasípí, „Bez retiazky z mesačného kameňa mi nič neublíži – a majster klenotník @aurakami už veľmi dávno porozhadzoval všetky mesačné kamene po celej Habitice!“ Zadýchane ustúpiš... vieš, čo musíš urobiť.
Moonstones	Mesačné kamene
At last, you manage to pull the final moonstone from the swampy sludge. It’s time to go fashion your collection into a weapon that can finally defeat Recidivate!	Z močaristého bahna sa ti podarí vyloviť posledný mesačný kameň. Prišiel čas na módu, teda, prerobiť tvoju kolekciu kameňov na zbraň, ktorá konečne premôže Recidivu!

Anglické podstatné meno *recidivate* (recidivita) v sebe obsahuje slovo *diva*, ktoré sme chceli zachovať v kombinácii so starobyľou nekromancerkou v mene Recidiva. Ďalej tunika, ktorú dostaneme od Baconsaura, konkrétne *Jean Chalard’s Noble Tunic*, v poslednej časti výpravy patrí k odmenám za výpravu, no musíme ju dohľadať v inej skupine reťazcov v nástroji CAT.

Your breath comes hard and sweat stings your eyes as the undead Wurm collapses. The remains of Recidivate dissipate into a thin grey mist that clears quickly under the onslaught of a refreshing breeze, and you hear the distant, rallying cries of Habiticans defeating their Bad Habits for once and for all.   @Baconsaur the beast master swoops down on a gryphon. “I saw the end of your battle from the sky, and I was greatly moved. Please, take this enchanted tunic – your bravery speaks of a noble heart, and I believe you were meant to have it.”	Ťažko dýchaš a pot ťa štípe v očiach, keď nemŕtva dračica konečne padá k zemi. Pozostatky Recidivy sa rozplynú v riedkej šedej hmle, ktorá sa rýchlo vyparí v závane čerstvého vzduchu. V diaľke začuješ ozvenu boja, v ktorom Habitičania porážajú svoje zlé návyky raz a navždy.   Krotiteľ šeliem @Baconsaur zletí k tebe na gryfovi. „Videl som koniec tvojho boja z oblohy a hlboko ma to dojalo. Vezmi si, prosím, túto čarovnú tuniku. Tvoja odvaha svedčí o šľachetnom srdci a ja verím, že bola stvorená práve pre teba.“
---	---

Vo výprave opäť používame priame oslovenie používateľa v druhej osobe singuláru. Namiesto minulého času je tu použitý prítomný čas, ktorý indikuje, že dej sa odohráva v momente, v ktorom sa používateľ stretáva s textom. Prítomný čas v textoch žánru RPG slúži na uvedenie hráča do deja a vyvolanie pocitu, že dej sa rozvinie na základe možností, ktoré si hráč zvolí, a tým stimuluje interaktivitu hráča s herným svetom (porov. Bernal-Merino, 2015).

Poslednou sériou výprav v rámci našej výskumnej vzorky je *Attack of the Mundane* (Útok monotónnosti). Táto séria je humorná, obsahuje tri výpravy. V prvej výprave je našou úlohou umyť riad, v druhej výprave sa stretávame s novou verziou bájnej lochnesseskej príšery, ktorá vznikla zo zvyškov jedla a odpadu a v poslednej výprave bojujeme s čarodejníkom, ktorý neznáša pranie a pohľad na čisté oblečenie sa mu hnusí.

Attack of the Mundane	Útok monotónnosti
Attack of the Mundane, Part 1: Dish Disaster!	Útok monotónnosti, 1. časť: Neporiadok z riadov!
You reach the shores of Washed-Up Lake for some well-earned relaxation... But the lake is polluted with unwashed dishes! How did this happen? Well, you simply cannot allow the lake to be in this state. There is only one thing you can do: clean the dishes and save your vacation spot! Better find some soap to clean up this mess. A lot of soap...	Dorazíš k brehom Umytého jazera, aby si si konečne oddýchol... Lenže jazero je znečistené neumytými riadmi! Ako sa to mohlo stať? Nuž, nemôžeš predsa dovoliť, aby jazero ostalo v tomto stave. Je len jedna vec, ktorú môžeš urobiť: umy všetky riady a zachráň svoje dovolenkové miesto! Najskôr by si mal nájsť mydlo na riad, ktoré ti pomôže s týmto neporiadkom. Veľa mydla...
Bars of Soap	Mydlo na riad
The SnackLess Monster (Scroll)	Nenažraná príšera (zvitok)
After some thorough scrubbing, all the dishes are stacked safely on the shore! You stand back and proudly survey your hard work.	Všetky riady si po dôkladnom poumývaní bezpečne porozkladal po pobreží! Ustúpiš o pár krokov a hrdobdivuješ výsledky svojej námahy.

V texte sa nachádzajú zábavné názvy ako *Washed-Up Lake* (Umyté jazero), *The SnackLess Monster* (Nenažraná príšera), *The Laundromancer* (Prádlomancer), *anti-laundry magic* (protičistiaca mágia). V celej výprave sme používali hovorový expresívny štýl, pričom sme sa snažili zachovať humorný štýl celej série. V niektorých prípadoch, podobne ako pri preklade reťazca *Bars of Soap* (mydlo na riad), sme museli zistiť, aké ilustrácie sprevádzajú výpravu, aby sme prekladom nevyvolali asociácie s inými predmetmi než s tými, ktoré sa zobrazia pri výprave. V tejto časti máme za úlohu zozbierať mydlá a daný reťazec sa zobrazí pod obrázkom modrého mydla. Z tohto dôvodu sme zvolili preklad mydlo namiesto jari, ktorú by sme skôr použili na umývanie riadu.

### 3.2 Prvky špecifické pre lokalizáciu webovej lokality *Habitica*

Webová lokalita *Habitica*, ponúka používateľom možnosť pomoci spojenej s vývojom webovej lokality. Približne každý mesiac vychádza nový obsah, či už je to vo forme novej výstroje, výpravy alebo udalosti a s ňou spojených odmien a výziev. Rovnako ako na preklade, tak aj na tomto obsahu sa podieľa komunita. V prekladanom texte sa to napríklad odzrkadľuje pri písaní mien ako @aurakami, @InspectorCaracal, @Baconsair a iní. Sú to používateľské mená osôb, ktoré pomohli s tvorbou výprav. Ich mená označujeme cez zavináč tak, ako by sme ich písali v skupinovom chate, keby sme chceli niektorú z nich osloviť. Zároveň ich mená neskleňujeme, aby ich systém rozpoznal. Môžeme konštatovať, že na webovej lokalite pracuje kolektívny autor.

Ako sme už spomínali, v texte sa nachádza formátovanie vo forme kódu HTML: <p>...</p>, <h3>...</h3> a iné, ktoré sa na webovej lokalite zobrazí ako vyčlenenie odseku, väčšie písmo pre nadpis, kurzíva, tučné písmo a podobne. Ak kód nezapíšeme správne, nezobrazí sa správne formátovanie ani na webovej lokalite a prekladateľský softvér nás upozorní, že reťazec obsahuje chybu.

Občas sa stretávame aj s problémom skloňovania, aj keď to nie je pri výpravách príliš časté. Napríklad vo výprave *Lov na vajíčka* máme reťazec, ktorý obsahuje frázu *Plain Eggs*, no pri testovaní sa ukázalo, že tento reťazec neoznačuje odmenu, ale časť zadania úlohy pod celým názvom *Collect: 40 Plain Eggs*. V tomto prípade musíme tento reťazec vyskloňovať tak, aby celá fráza dávala zmysel, teda *Zozbieraj: 40 bezfarebných vajíčok*. Z toho vyplýva, že reťazec *Plain Eggs* bude preložený ako *bezfarebných vajíčok*, nie *bezfarebné vajíčka*. Stretávame sa teda s fragmentáciou a s prekladom naslepo (porov. Kabát, 2019).

S priestorovými obmedzeniami sa pri preklade výprav nestretávame, ale nájdeme ich pri preklade menu, hlavičiek úloh alebo iných častí webovej lokality. Vtedy je nutné vymyslieť slovo rovnakej dĺžky a rovnakého alebo podobného významu tak, aby neprekročilo hranice vymedzeného priestoru, hoci niektoré výrazy by bolo vhodnejšie preložiť opisom. Napríklad tri stĺpce na hlavnej stránke pomenúvajú, ktoré úlohy patria do ktorého stĺpca. V treťom stĺpci s názvom Úlohy sa nachádzajú ešte tri filtre: aktívne, naplánované a hotové úlohy. Pod naplánovanými (angl. *scheduled*) sa myslia úlohy, ktoré sme si dali na stránke do kalendára. Nakoniec počkáme na aktualizáciu webovej lokality a skontrolujeme, či sa preložený text zhoduje s kontextom ďalších textov a prvkov webovej lokality.

## Záver

V tomto článku sme poukázali na to, ako prebieha lokalizácia a preklad webovej lokality *Habitica*. Táto webová lokalita mala svoje špecifiká, ktoré sme priblížili v jednotlivých častiach nášho príspevku. Naša výskumná vzorka podliehala týmto špecifikám lokalizácie: fragmentácia, preklad naslepo, priestorové obmedzenia, testovanie a aktualizácie. Nami skúmaná webová lokalita obsahovala herné prvky a systém, ktoré sme bližšie predstavili a zamerali sme sa pritom na jednu zo základných súčastí herného systému – výpravy – ich charakter, úlohu, fungovanie a ako sa dopracovať k ich prekladu. Nami skúmaná webová lokalita predstavuje pomyselný medzistupeň medzi zábavným a užitočným, medzi jednoduchou webovou lokalitou a hrou.

Napriek tomu, že rozsah článku nám neumožnil rozšíriť výskumnú vzorku, skúmaná webová lokalita má potenciál a obsahuje aj ďalšie prvky, ktoré je možné skúmať či porovnať s inými webovými lokalitami alebo hrami. Náš výskum ponúka náhľad do problematiky lokalizácie a prekladu webových lokalít s prvom gamifikácie a dúfame, že bude odrazovým mostíkom pre začínajúcich prekladateľov či pre prekladateľov, ktorý s lokalizáciou webových lokalít nemajú skúsenosti.

## Bibliografia

- Ardelean, Carmen. 2014. Localisation: The New Challenge for Translators. București: Editura Con-spress.
- Bernal-Merino, Miguel Ángel. 2015. Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global. New York: Routledge.
- Búry, Juraj. 2015. Role-Playing Games: Vzťah operatívneho a ikonického v hrách. Nepublikovaná diplomová práca. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa.
- Daňová, Nikol. 2021. Lokalizácia a preklad webovej stránky. Nepublikovaná bakalárska práca. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa.
- Chou, Yu-Kai. 2019. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Leanpub.
- Kabát, Marián. 2019. Pár poznámok k špecifikám lokalizácie. In: Prekladateľské listy 8. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, s. 21 – 34.
- Kabát, Marián. 2020. Štylistická príručka ako súčasť procesu lokalizácie. In: Prekladateľské listy 9. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, s. 42 – 54.
- Kabát, Marián a Koscelníková, Mária. 2021. Training localization. In: Translation and interpreting training in Slovakia. Bratislava: Stimul, s. 157 – 170.
- Sandrini, Peter. 2008. Localization and Translation. In: MuTra Journal: 2(1), s. 167-191.

## Gameografia

Habitica. 2013. USA: HabitRPG, Inc.